

# STARDUST & BRIGHT SUNS II

Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von ihnen.



## RAUMSCHIFFE & FAHRZEUGE

### BUCH IV

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 anschließen. Kommerzielle Drucklizenzen werden nur von Bernd Grudzinski, oder seinen Erben vergeben. 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**

**Raumschiffe und Fahrzeuge sind im SCI Fi immer eine Mischung aus Design und Funktion. Auch Dinge, welche absolut die gleichen Grundwerte haben können durch ein anderes aussehen und andere kleine Nachteile wie Unannehmlichkeiten in den Köpfen der Spieler völlig unterschiedlich sein.**

**Es ist erklärtes Ziel dieses Buches eine Vielfalt an zu bieten. Leider mußte ich als Autor vor der Realität kapitulieren. Weder hatte ich die Jahre Zeit, noch waren all die Varianten aufschreibbar, oder passten gar in dieses Buch, welche beim spielen benutzt wurden. Selbst nur die Umbauten durch Spieler schon hätten dieses Buch gesprengt. So bleibt nur übrig, das IHR, also die Erfinder von tausenden Geschichten und Tüftler von hunderten von Maschinchen, euch der Herausforderung stellt.**

**Erfindet Firmen, welche sie herstellen, und Typen, und Umbauten... Stellt sie in Foren anderen zur Verfügung, und schenkt ihnen auch eure Vielfalt. Bei allem was ihr macht merkt euch nur eins. „nichts ist so langweilig wie etwas was perfekt ist“ und „jeder Depp kann einfach mehr Konstruktionspunkte benutzen um etwas zusammen zu basteln“ aber „nur ein Künstler kann ein Raumschiff erschaffen, welches man schon sehen kann sobald man nur den Bogen gelesen hat.“**

**So bös wie es ist. Was würde ein „Adrenalin Junkie“ eher fliegen ? Eine Hornet (gut gepanzert & Kampfstark) oder eine Firefist (zerbrechlich, Billig und immer in Gefahr) ? \*lacht\* so leicht wie die Wahl dem Spieler fallen mag, so schwer mag sie der Figur fallen.**

**Als Spielleiter habe ich meinen Spielgruppen immer etwas die Kontrolle über den Schwierigkeitsgrad ihrer Abenteuer gelassen. Je besser das Zeug war was sie von mir bekamen, desto übler war das Abenteuer, und um so schwieriger es dann auch zu behalten. Das führte bald dazu, dass alleine das Angebot etwas wirklich gutes zu bekommen zu Schweißausbrüchen führte, und Charaktere Vorbereitungen trafen um selbst übelsten Hinterhalten zu entkommen. Aus dem was die Spieler dann so überlegten hatte ich genug Stoff für 5 Abenteuer. Andererseits wuchs auch der Reiz der Herausforderung, so dass sie später auch mit Absicht die größten Belohnungen wählten, um sich dann mit den höllischsten Missionen herum zu plagen und um so zufriedener zu sein wenn sie es dann trotzdem schafften. Aber das halte jeder wie er mag.**

# *STARDUST & BRIGHT SUNS II*

**Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von Ihnen**

<b>Inhaltsverzeichnis</b>		<b>Inhaltsverzeichnis</b>	
<b>Seitencode</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Seitencode</b>	<b>Inhalt</b>
	<b>Vorwort</b>	<b>Designs-72</b>	<b>Kontroller</b>
<b>Preisliste-1</b>	<b>Raumboote</b>	<b>Designs-73</b>	<b>Ant</b>
<b>Preisliste-2</b>	<b>Raumschiffe</b>	<b>Designs-74</b>	<b>Parasit</b>
<b>Preisliste-3</b>	<b>Fahrzeuge</b>	<b>Designs-75</b>	<b>Battlebug</b>
<b>Preisliste-5</b>	<b>Fahrzeug-Waffen</b>	<b>Designs-76</b>	<b>Boomer</b>
<b>Preisliste-5</b>	<b>Raumschiff-Waffen</b>	<b>Designs-77</b>	<b>Defender</b>
<b>Preisliste-6</b>	<b>Transport-Boxen</b>	<b>Designs-78</b>	<b>Cerebus</b>
<b>Preisliste-7</b>	<b>Dronen-Halter</b>	<b>Designs-80</b>	<b>Raumschiffe</b>
<b>Preisliste-8</b>	<b>Munition</b>	<b>Designs-84</b>	<b>Aidan</b>
<b>Preisliste-11</b>	<b>Raumfahrer Ausrüstung</b>	<b>Designs-86</b>	<b>Asalus</b>
<b>Designs-1</b>	<b>Raumboote</b>	<b>Designs-88</b>	<b>Attilain</b>
<b>Designs-2</b>	<b>Adder</b>	<b>Designs-90</b>	<b>Bird-Star</b>
<b>Designs-4</b>	<b>Aquilaner Jäger</b>	<b>Designs-92</b>	<b>Ballistol</b>
<b>Designs-6</b>	<b>Argus</b>	<b>Designs-94</b>	<b>Firewall</b>
<b>Designs-8</b>	<b>Asp</b>	<b>Designs-97</b>	<b>Hammer Head</b>
<b>Designs-12</b>	<b>Astro-Racer</b>	<b>Designs-99</b>	<b>Hornet</b>
<b>Designs-14</b>	<b>Black Mamba</b>	<b>Designs-104</b>	<b>Linopool</b>
<b>Designs-16</b>	<b>Boa</b>	<b>Designs-110</b>	<b>Meneon Tender</b>
<b>Designs-19</b>	<b>Cobra</b>	<b>Designs-113</b>	<b>Nashorn</b>
<b>Designs-25</b>	<b>Constrictor</b>	<b>Designs-115</b>	<b>Orka</b>
<b>Designs-27</b>	<b>Firefist</b>	<b>Designs-117</b>	<b>Scarabus</b>
<b>Designs-29</b>	<b>Gecko</b>	<b>Designs-121</b>	<b>Silberwolf</b>
<b>Designs-31</b>	<b>Ghost</b>	<b>Designs-123</b>	<b>Snake Pit</b>
<b>Designs-33</b>	<b>Kirean</b>	<b>Designs-125</b>	<b>Stone Gargoyle</b>
<b>Designs-35</b>	<b>Kontainer</b>	<b>Designs-127</b>	<b>Taifun</b>
<b>Designs-37</b>	<b>Mislywietz</b>	<b>Designs-129</b>	<b>Tarsuol</b>
<b>Designs-39</b>	<b>Nilpferd</b>	<b>Designs-134</b>	<b>Trouble Seeker</b>
<b>Designs-42</b>	<b>Pkyton</b>	<b>Designs-136</b>	<b>Warchild</b>
<b>Designs-45</b>	<b>Sidewinder</b>	<b>Designs-138</b>	<b>Großraumer</b>
<b>Designs-48</b>	<b>Sparrowhawk</b>	<b>Designs-139</b>	<b>A-Kreuzer</b>
<b>Designs-50</b>	<b>Spit Snake</b>	<b>Designs-141</b>	<b>Bachus</b>
<b>Designs-52</b>	<b>Tagara</b>	<b>Designs-142</b>	<b>Bounty</b>
<b>Designs-54</b>	<b>Viper</b>	<b>Designs-146</b>	<b>Imperator</b>
<b>Designs-56</b>	<b>Wraith</b>	<b>Designs-150</b>	<b>Skydancer</b>
<b>Designs-59</b>	<b>Dronen</b>	<b>Designs-151</b>	<b>Todesfaust</b>
<b>Designs-60</b>	<b>Adler</b>	<b>Designs-152</b>	<b>Fahrzeuge</b>
<b>Designs-62</b>	<b>Fledermaus</b>	<b>Designs-153</b>	<b>Bikes</b>
<b>Designs-64</b>	<b>Flughund</b>	<b>Designs-155</b>	<b>Trikes</b>
<b>Designs-66</b>	<b>Jonas Waal</b>	<b>Designs-157</b>	<b>Autos</b>
<b>Designs-68</b>	<b>Orbiter</b>	<b>Designs-161</b>	<b>LKWs</b>
<b>Designs-70</b>	<b>Seeigel</b>	<b>Designs-163</b>	<b>Trucks</b>

# *STARDUST & BRIGHT SUNS II*

**Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von Ihnen**

<b>Inhaltsverzeichnis</b>	
<b>Seitencode</b>	<b>Inhalt</b>
<b>Designs-165</b>	<b>Kampf-KFZs</b>
<b>Designs-168</b>	<b>Reit-drachen</b>
<b>Designs-171</b>	<b>AGFs</b>
<b>Designs-174</b>	<b>Snake</b>
<b>Designs-178</b>	<b>Gladiator</b>
<b>Designs-180</b>	<b>Trooper</b>
<b>Designs-182</b>	<b>Scorpoid</b>
<b>Designs-184</b>	<b>Helikopter</b>
<b>Designs-186</b>	<b>Flugzeuge</b>
<b>Designs-188</b>	<b>Kampf-Jets</b>
<b>Designs-190</b>	<b>Groß-Flugzeuge</b>
<b>Designs-192</b>	<b>Luft-Schiffe</b>
<b>Designs-194</b>	<b>Boote</b>
<b>Designs-196</b>	<b>Schiffe</b>
<b>Designs-198</b>	<b>Groß-Schiffe</b>
<b>Designs-200</b>	<b>U-Boote</b>
<b>Designs-201</b>	<b>Fahrzeug-Waffen</b>
<b>Designs-202</b>	<b>Projektile</b>
<b>Designs-203</b>	<b>Bolzen</b>
<b>Designs-204</b>	<b>Laser</b>
	<b>Phaser</b>
	<b>Paralysator</b>
<b>Designs-205</b>	<b>Disruptor</b>
	<b>Blaster</b>
	<b>Desintegrator</b>
<b>Designs-206</b>	<b>Plasma Granate</b>
	<b>Fusions Granate</b>
	<b>Energie Granate</b>
	<b>Ionen Granate</b>
<b>Designs-207</b>	<b>Raum-Waffen</b>
<b>Designs-208</b>	<b>Bolzen</b>
<b>Designs-209</b>	<b>Laser</b>
<b>Designs-210</b>	<b>Phaser</b>
	<b>Paralysator</b>
<b>Designs-211</b>	<b>Gyrojet</b>
<b>Designs-212</b>	<b>Nadler</b>
<b>Designs-213</b>	<b>Disruptor</b>
<b>Designs-214</b>	<b>Blaster</b>
	<b>Flammer</b>
<b>Designs-215</b>	<b>Desintegrator</b>
<b>Designs-216</b>	<b>Plasma Granate</b>

<b>Inhaltsverzeichnis</b>	
<b>Seitencode</b>	<b>Inhalt</b>
<b>Designs-216</b>	<b>Fusions Granate</b>
	<b>Energie Granate</b>
	<b>Ionen Granaten</b>
<b>Designs-217</b>	<b>Fernlenk-Waffen</b>
<b>Designs-219</b>	<b>Groß-Turm-Waffen</b>
<b>Designs-222</b>	<b>DFG-Groß-Waffen</b>
<b>Designs-225</b>	<b>Infanterie-Karten</b>

Raumboot	Preis	Raumboot	Preis
ADDER	100 K	KONTAINER Qualität	23 K
ADDER F	99 K	MISLYWIETZ	35 K
ADDER S	100 K	MISLYWIETZ K	38 K
ADDER P	100 K	MISLYWIETZ B	38 K
ADDER K	100 K	MISLYWIETZ Zivil	31,5 K
ADDER alt	50 K	NILPFERD	266 K
AQUILANER-CLAN-Jäger	350 K	NILPFERD H	289 K
AQUILANER-CLAN-B	350 K	PHYTON	326 K
AQUILANER-CLAN-F	350 K	SIDEWINDER	116 K
ARGUS	331 K	SIDEWINDER ZWO	326 K
ARGUS-K	330 K	SIDEWINDER Hyper	119 K
ARGUS-F	331 K	SIDEWINDER K	118 K
ASP	1814 K	SIDEWINDER ZWO-K	358 K
ASP-grey	348 K	SIDEWINDER ZWO-B	364 K
ASP-B	2030 K	SPARROWHAWK	1460 K
ASTRO-Racer	748 K	SPIT SNAKE	71 K
ASTRO-Racer Privat	274 K	SPIT SNAKE K	71 K
ASTRO-Racer Abfang J	81 K	SPIT SNAKE S	71 K
ASTRO-racer Hyper	1108 K	TAGARA	20 K
BLACK MAMBA	121 K	TAGARA (Qualität)	20 K
BLACK MAMBA-S	125 K	TAGARA (Gute Q)	28 K
BLACK MAMBA-B	166 K	VIPER	191 K
BOA	312 K	VIPER-J	1222 K
BOA-Schrotter	312 K	VIPER-K	193 K
COBRA SK I	349 K	VIPER-B	208 K
COBRA SK II	1712 K	VIPER-J-K	1216 K
COBRA SK III	1172 K	VIPER-J-B	1242 K
COBRA SK IV	252 K	WRAITH	673 K
COBRA SK III K	972 K	WRAITH-Breath	336,5 K
COBRA SK III B	972 K		
COBRA SK III Stealth	972 K		
COBRA SK III P	922 K		
COBRA SK III F	592 K		
CONSTRIKTOR	2192 K		
FIREFIST	54 K		
FIREFIST-K	54 K		
FIREFIST-B	54 K		
FIREFIST-S	54 K		
GHOST	2000 K		
GHOST Stealth	1981 K		
GHOST B	2066 K		
KIREAN	20 K		
KONTAINER 50	20 K		
KONTAINER P	20 K		
KONTAINER Doppel	20 K		

**Dronen**

**Preisliste-2**

<b>Drone</b>	<b>Preis</b>	<b>Raumschiff</b>	<b>Preis</b>
ADLER-07	50 K	AIDAN	1000 K
ADLER-07-kom	50 K	AIDAN P	1020 K
ADLER-07-ECM	50 K	AIDAN K	1000 K
ADLER-07-Bomber	63,5 K	AIDAN H	1010 K
ADLER-07-Sensor	50 K	AIDAN F	1000 K
ADLER-07-Kampf	50 K	ASALUS	2810 K
ADLER-07-Transport	50 K	ASALUS P	2820 K
FLEDERMAUS	50 K	ASALUS K	2910 K
FLEDERMAUS-Kom	50 K	ASALUS F	2810 K
FLEDERMAUS-ECM	50 K	ATTILAIN	2000 K
FLEDERMAUS-Bomber	65,5 K	ATTILAIN underdog	1000 K
FLEDERMAUS-Sensor	50 K	ATTILAIN Luxus	4000 K
FLEDERMAUS-Kampf	50 K	BIRD-STAR	8760 K
FLEDERMAUS-Transport	50 K	BALLISTOL	19000 K
FLUGHUND	43 K	BALLISTOL H	19460 K
FLUGHUND-Kom	44 K	BALLISTOL K	18840 K
FLUGHUND-ECM	45 K	FIREWALL	3290 K
FLUGHUND-TECH	47,5 K	ICEWALL	3030 K
FLUGHUND –Sensor	44 K	HAMMER HEAD	3420 K
FLUGHUND –Kampf	44 K	HAMMER HEAD K	7500 K
JONAS WAAL	71 K	HAMMER HEAD ECM	3500 K
JESUS WAAL	35,5 K	HORNET	14860 K
JONAS TSK	71,5 K	HORNET Shaddow CLAW	12260 K
JONAS Hyper	74 K	HORNET Shaddow DOG	3500 K
JONAS Hyper TSK	74 K	HORNET Shaddow PIG	1000 K
SAVIOR	159 K	LINOPOOL	21860 K
ORBITER	96,5 K	LINOPOOL STARFIRE	19920 K
ORBITER B	97 K	LINOPOOL STARDUST	3460 K
ORBITER Billig	48,25 K	LINOPOOL STARBLAST	990 K
ORBITER Linear	96 K	LINOPOOL STAR NOVA	22000 K
ORBITER Killer	276 K	MENEON TENDER	14840 K
SEEIGEL	174,5 K	KULTOR	6550 K
SEEIGEL B	171 K	NASHORN	2120 K
SEEIGEL Killer	382 K	NASHORN S	2280 K
400er KONTROLER	71 K	NASHORN B	2390 K
401er ANT	64,5 K	NASHORN K	2140 K
403er PARASIT	61,5 K	NASHORN Crew	2160 K
410er BATTLEBUG	77,5 K	NASHORN Rhinoxerus	960 K
437er BOOMER	272 K	ORKA	21620 K
981er DEFENDER	301 K	SCARABUS	1220 K
983er CEREBUS	492 K	Golden SCARABUS	4380 K
		Silber SCARABUS	590 K
		SILBERWOLF	1560 K
		RAUMWOLF	655 K
		KRIEGSWOLF	1430 K

<b>Raumschiff</b>	<b>Preis</b>	<b>Fahrzeug</b>	<b>Preis</b>
<b>SNAKE PIT</b>	<b>960 K</b>	<b>STADT-ADLER</b>	<b>2000</b>
<b>SNAKEPIT ZWO</b>	<b>3840 K</b>	<b>Renn-ADLER</b>	<b>2560</b>
<b>STONE GARGOYLE</b>	<b>2080 K</b>	<b>Wald-ADLER</b>	<b>2000</b>
<b>TAIFUN</b>	<b>4840 K</b>	<b>See-ADLER</b>	<b>2200</b>
<b>TAIFUN Schammhüpfen</b>	<b>4900 K</b>	<b>Silber-ADLER</b>	<b>4000</b>
<b>TAIFUN Patrouille</b>	<b>5180 K</b>	<b>STADT-Habicht</b>	<b>1000</b>
<b>TARSUOL</b>	<b>1200 K</b>	<b>ASPHALT-WOLF</b>	<b>3000</b>
<b>TARSUOL ALT</b>	<b>600 K</b>	<b>Jagthund</b>	<b>3840</b>
<b>TARSUOL K</b>	<b>1440 K</b>	<b>Steppenhund</b>	<b>3000</b>
<b>TARSUOL P</b>	<b>1440 K</b>	<b>Seehund</b>	<b>3300</b>
<b>TARSUOL Freeman</b>	<b>600 K</b>	<b>Flughörnchen</b>	<b>6000</b>
<b>TARSUOL Lord</b>	<b>2400 K</b>	<b>Renegat</b>	<b>1500</b>
<b>TROUBLE SEEKER</b>	<b>730 K</b>	<b>Freeman F110</b>	<b>4000</b>
<b>TROUBLE SEEKER K</b>	<b>740 K</b>	<b>Freeman F112 turbo</b>	<b>4920</b>
<b>WARCHILD</b>	<b>950 K</b>	<b>Freeman F114 Offroad</b>	<b>5440</b>
		<b>Freeman F116 Schweben</b>	<b>4400</b>
<b>Groß-Raumer</b>	<b>Preis</b>	<b>Freeman F118 A-Grav</b>	<b>7800</b>
<b>A-KREUZER</b>	<b>10 500 K</b>	<b>Gathor Siebenundzwanzig</b>	<b>6320</b>
<b>BACHUS</b>	<b>29 600 K</b>	<b>Gathor Rosty</b>	<b>3160</b>
<b>BOUNTY III</b>	<b>21 800 K</b>	<b>Gathor Schlammy</b>	<b>7360</b>
<b>BOUNTY II</b>	<b>10 600 K</b>	<b>Gathor Lufty</b>	<b>6720</b>
<b>BOUNTY I</b>	<b>5 300 K</b>	<b>Gathor Düsy</b>	<b>10320</b>
<b>BOUNTY</b>	<b>2 650 K</b>	<b>MEK-15</b>	<b>5000</b>
<b>IMPERATOR</b>	<b>16 300 K</b>	<b>MEK-B-002</b>	<b>2500</b>
<b>IMPERATOR K</b>	<b>27 200 K</b>	<b>MEK-31</b>	<b>6300</b>
<b>IMPERATOR H</b>	<b>32 600 K</b>	<b>MEK-53</b>	<b>4200</b>
<b>SKYDANCER</b>	<b>233,1 M</b>	<b>MEK-78</b>	<b>10000</b>
<b>TODESFAUST</b>	<b>395,7 M</b>	<b>VALKYRIE T-R</b>	<b>6000</b>
		<b>„Truck“</b>	<b>3000</b>
		<b>VALKYRIE T-K</b>	<b>7560</b>
		<b>VALKYRIE T-L</b>	<b>6600</b>
		<b>VALKYRIE T-G</b>	<b>12000</b>
		<b>SUMPF-KRÖTE</b>	<b>33900</b>
		<b>SUMPF-KRÖTE Wasser</b>	<b>74000</b>
		<b>SUMPF-KRÖTE Sumpf</b>	<b>70600</b>
		<b>SUMPF-KRÖTE Gebirge</b>	<b>88600</b>
		<b>SUMPF-KRÖTE schrott</b>	<b>9100</b>
		<b>Lavendel</b>	<b>103200</b>
		<b>Reit-Drache</b>	<b>12720</b>
		<b>Eisen-Drache</b>	<b>19080</b>
		<b>Last-Drache</b>	<b>29800</b>
		<b>AGF Siemens 242</b>	<b>9500</b>
		<b>AGF Bosch 262</b>	<b>4750</b>
		<b>AGF Siemens 282</b>	<b>10050</b>

<b>Fahrzeug</b>	<b>Preis</b>	<b>Fahrzeug</b>	<b>Preis</b>
<b>Snake</b>	<b>6680</b>	<b>BORANG P-100</b>	<b>60 000</b>
<b>Snake Wasser</b>	<b>7720</b>	<b>BORANG F-200</b>	<b>68 400</b>
<b>Snake Sumpf</b>	<b>7080</b>	<b>BORANG Waldschrat</b>	<b>30 000</b>
<b>Snake A-Grav</b>	<b>10650</b>	<b>BORANG Lion</b>	<b>136 800</b>
<b>Snake Schrott</b>	<b>3340</b>	<b>ZÄPP-LON Schwan</b>	<b>17 000</b>
<b>GLADIATOR</b>	<b>103600</b>	<b>ZÄPP-LON Pelikan</b>	<b>17 000</b>
<b>GLADIATOR Scout</b>	<b>104400</b>	<b>ZÄPP-LON Ente</b>	<b>8 500</b>
<b>GLADIATOR Comando</b>	<b>104400</b>	<b>ZÄPP-LON Silberschwan</b>	<b>136 800</b>
<b>GLADIATOR Störer</b>	<b>104400</b>	<b>Kaulquappe</b>	<b>5 000</b>
<b>GLADIATOR Verteidiger</b>	<b>107000</b>	<b>Frosch</b>	<b>5 000</b>
<b>TROOPER</b>	<b>96800</b>	<b>Kröte</b>	<b>2 500</b>
<b>TROOPER Scout</b>	<b>97600</b>	<b>Lurch</b>	<b>13 200</b>
<b>TROOPER Comando</b>	<b>97600</b>	<b>Seewolf</b>	<b>33 000</b>
<b>TROOPER Störer</b>	<b>97600</b>	<b>Muräne</b>	<b>33 000</b>
<b>TROOPER Verteidiger</b>	<b>102800</b>	<b>Hammerhai</b>	<b>17 500</b>
<b>SCORPOID</b>	<b>134400</b>	<b>Hai</b>	<b>85 200</b>
<b>SCORPOID Polizei</b>	<b>31700</b>	<b>Whale</b>	<b>165 000</b>
<b>SCORPOID Scout</b>	<b>135600</b>	<b>Buckel-Waal</b>	<b>165 000</b>
<b>SCORPOID Comando</b>	<b>135600</b>	<b>Killer-Waal</b>	<b>82 500</b>
<b>SCORPOID Störer</b>	<b>135600</b>	<b>Blau-Waal</b>	<b>426 000</b>
<b>SCORPOID Stadt-Verteidiger</b>	<b>95200</b>	<b>Kraken</b>	<b>275 000</b>
<b>DRACHENSCHWINGE 09</b>	<b>5500</b>	<b>Krabbe</b>	<b>275 000</b>
<b>DRACHENSCHWINGE Scout</b>	<b>5700</b>	<b>Seestern</b>	<b>137 500</b>
<b>DRACHENSCHWINGE Transp</b>	<b>5700</b>	<b>Goldfisch</b>	<b>710 000</b>
<b>DRACHENSCHWINGE Taxi</b>	<b>5700</b>		
<b>DRACHENSCHWINGE Billig</b>	<b>2750</b>		
<b>DRACHENSCHWINGE Lord</b>	<b>19000</b>		
<b>PFERDEGREIF</b>	<b>11000</b>		
<b>Falkengreif</b>	<b>11400</b>		
<b>Elefantengreif</b>	<b>11400</b>		
<b>Sonnengreif</b>	<b>11400</b>		
<b>Manticore</b>	<b>5500</b>		
<b>Drachengreif</b>	<b>32000</b>		
<b>CUT-Throat</b>	<b>22350</b>		
<b>Ninja</b>	<b>23550</b>		
<b>Wegelagerer</b>	<b>11175</b>		
<b>Robin</b>	<b>74700</b>		

<b>Fahrzeug Waffen</b>	<b>Preis</b>	<b>Raumschiff Waffen</b>	<b>Preis</b>
<b>Leichte AK</b>	<b>4050</b>	<b>Leichter Desintegrator</b>	<b>24000</b>
<b>SFK</b>	<b>5103</b>	<b>Mittlerer Desintegrator</b>	<b>40000</b>
<b>Mittlere AK</b>	<b>8050</b>	<b>Schwerer Desintegrator</b>	<b>56000</b>
<b>Schwere AK</b>	<b>12050</b>	<b>Fusions-Netz-Werfer</b>	<b>48200</b>
<b>Leichte MBK</b>	<b>4200</b>	<b>Plasma Kanone</b>	<b>67200</b>
<b>Mittlere MBK</b>	<b>8200</b>	<b>Fusions Kanone</b>	<b>88000</b>
<b>Schwere MBK</b>	<b>12200</b>	<b>Energie-Kanone</b>	<b>132000</b>
<b>Fahrzeug Mining-Laser</b>	<b>4200</b>	<b>Ionen-Kanone</b>	<b>34000</b>
<b>Kurz-Phaser</b>	<b>4500</b>	<b>DUO Mini-Missel-Halter</b>	<b>5250</b>
<b>Fahrzeug Schocker</b>	<b>4200</b>	<b>Raketen Halter</b>	<b>5000</b>
<b>Gyrojet Kanone</b>	<b>4300</b>	<b>Dual Mini-Missel Lafette</b>	<b>9450</b>
<b>Kurz Disruptor</b>	<b>10000</b>	<b>Raketen Lafette</b>	<b>9000</b>
<b>Kurz Blaster</b>	<b>11000</b>	<b>Torpedo Lafette</b>	<b>13000</b>
<b>Kurz Desintegrator</b>	<b>12000</b>	<b>Mini-Missel Werfer</b>	<b>13650</b>
<b>Kurz-Plasma Kanone</b>	<b>20000</b>	<b>Raketen Werfer</b>	<b>13000</b>
<b>Kurz Fusions-Kanone</b>	<b>28000</b>	<b>Torpedo Werfer</b>	<b>13000</b>
<b>Kurz Energie-Kanone</b>	<b>58000</b>	<b>Mini-Missel-orgel</b>	<b>44200</b>
<b>Kurz Ionen Kanone</b>	<b>9000</b>	<b>Raketen Schleuder</b>	<b>44200</b>
		<b>Tri-Torpedo Werfer</b>	<b>41600</b>
		<b>Mini-Missel Halter</b>	<b>2450</b>
<b>Raumschiff Waffen</b>	<b>Preis</b>		
<b>Leichte Gauss</b>	<b>16400</b>		
<b>Mittlere Gauss</b>	<b>48600</b>		
<b>Schwere Gauss</b>	<b>48400</b>		
<b>Leichter Laser</b>	<b>19680</b>		
<b>Mittlerer Laser</b>	<b>38880</b>		
<b>Schwerer Laser</b>	<b>48400</b>		
<b>Phasen Laser</b>	<b>44064</b>		
<b>Gattling Laser</b>	<b>65824</b>		
<b>Phaser</b>	<b>33000</b>		
<b>Schwerer Phaser</b>	<b>49000</b>		
<b>Schocker</b>	<b>32400</b>		
<b>Schwerer Schocker</b>	<b>58400</b>		
<b>Leichte Gyro Kanone</b>	<b>16600</b>		
<b>Mittlere Gyro Kanone</b>	<b>32600</b>		
<b>Schwere Gyro Kanone</b>	<b>52080</b>		
<b>Tachyon Blaster</b>	<b>15714</b>		
<b>Mesonen Blaster</b>	<b>15714</b>		
<b>Leichter Disruptor</b>	<b>20000</b>		
<b>Mittlerer Disruptor</b>	<b>36000</b>		
<b>Schwerer Disruptor</b>	<b>54600</b>		
<b>Leichter Blaster</b>	<b>22000</b>		
<b>Mittlerer Blaster</b>	<b>38000</b>		
<b>Schwerer Blaster</b>	<b>54600</b>		
<b>Plasma Netz Werfer</b>	<b>32200</b>		

Preis (Cr)	Masse (kg)	T-L	Objekt
50	1	2	Transport-Box Plastik 0,1 CUM RK EN 4 Ball 6 TP 10
100	2	2	Transport-Box Plastik 0,5 CUM RK EN 4 Ball 6 TP 14
150	4	2	Transport-Box Plastik 1 CUM RK EN 4 Ball 6 TP 18
200	8	2	Transport-Box Plastik 2 CUM RK EN 4 Ball 6 TP 22
300	20	2	Transport-Box Plastik 5 CUM RK EN 4 Ball 6 TP 26
400	40	2	Transport-Box Plastik 10 CUM RK EN 4 Ball 6 TP 30
500	3	3	Transport Box Gepanzert 0,1 CUM RN EN 8 Ball 10 TP 20
1000	6	3	Transport Box Gepanzert 0,5 CUM RN EN 8 Ball 10 TP 28
1500	12	3	Transport Box Gepanzert 1 CUM RN EN 8 Ball 10 TP 36
2000	24	3	Transport Box Gepanzert 2 CUM RN EN 8 Ball 10 TP 44
3000	60	3	Transport Box Gepanzert 5 CUM RN EN 8 Ball 10 TP 52
4000	120	3	Transport Box Gepanzert 10 CUM RN EN 8 Ball 10 TP 60
245	1,8		Not-Ausrüstung- Paket Not-Anzug-Folie / LEH-Micro-Pack /Micro-P Adapter
10000	250	3	TSK- autark, mit 2 SIE-Mag & E-Anschluß
15000	300	4	Tiefschlaf-Kammer Autark mit 2 SIE-Mag & E-Anschluß
25000	350	5	Stasis-Kammer autark mit 4 SIE-Mag & E-Anschluß
5000	150	3	Rettungs-Kapsel 1 Pers. (LEH 24h, Schub 2, 1%C, 500 RD)
10000	250	3	Rettungskapsel 5 Pers. (LEH 24h, Schub 2, 1%C, 500 RD)
15000	450	3	Rettungskapsel 10 Pers. (LEH 24h, Schub 2, 1%C, 500 RD)
20000	850	3	Rettungskapsel 20 Pers. (LEH 24h, Schub 2, 1%C, 500 RD)
15000	300	3	TSK-Rettungs-Kapsel 1 Person (Schub 2, 1%C, 100 RD)
25000	350	4	Tiefschlaf Rettungskapsel 1 Person (Schub 2, 1%C, 500 RD)
50000	400	5	Stasis Rettungskapsel 1 Person (Schub 2, 1%C, 500 RD)
115000	500	4	TSK-Rettungskapsel „De-Lux“ 1 Person (langsames Linear TR, Schub 2, 1%C, 30 Tage, Fusions Reaktor)
250000	600	5	TSK-Rettungskapsel „Speed“ 1 Person (Transistions TR 2 LJ, Schub 2, 1%C, 30 Tage, Fusions Reaktor)
100	10	2	E-Anschluß-Leitungen für Autarke-Kammern
2000	5	3	LEH-Generator Transport (0,01 E, 30 Tage, E-Anschluß)

Preis (Cr)	Größe	T-L	Art	Objekt / Waffen Halter
2500	2	3	Ball	Dronen-Halter Klein ,(1 klein)
5000	3	3	Ball	Dronen-Halter Std (1 klein/std)
7500	4	3	Ball	Dronen-Halter groß (1 klein/Std/groß)
10000	4	3	Ball	Dronen-Halter s.groß (1 klein std/groß/s.groß)
12500	3	3	Ball	Dronen Multi-Halter klein (2 klein oder 1 Std )
15000	4	3	Ball	Dronen Multi-Halter Std (4 klein oder 2 Std o. 1 groß)
25000	4	3		Geschütz-Turm Gunner (FLT +0) AKP+0 (max Waffengröße 3) WM-10 / Fernst WM-30
35000	4	3		Geschütz-Turm AUTO (FLT +0) AKP= 10 50% (max Waffengröße 3) Fernst WM-30
10000	4	3		Geschütz-Turm Standard 1 Geschütz (max Waffengröße 4) WM +0
20000	4	3		Geschütz-Turm Dual 2 Geschütze (max Waffengröße 3) WM-10
25000	4	3		Geschütz-Turm Tripple 3 Geschütze (max Waffengröße 2) WM-15
30000	4	3		Geschütz-Turm Quad 4 Geschütze (max Waffengröße 2) WM-20
8000	4	3		Geschütz-Turm Klein 1 Geschütz (max Waffengröße 2) WM +5
1000	4	3		Geschütz-Halter Standard 60° 1 Geschütz (max Waffengröße 4) WM +0
2000	4	3		Geschütz-Halter Dual 60° 2 Geschütze (max Waffengröße 3) WM -10
2500	4	3		Geschütz-Halter Trippel 60° 3 Geschütz (max Waffengröße 2) WM -15
3000	4	3		Geschütz-Halter Quad 60° 4 Geschütz (max Waffengröße 2) WM -20
800	4	3		Geschütz-Halter klein 1 Geschütz (max Waffengröße 2) WM +5

Preis (Cr)	Masse (kg)	T-L	Art	Objekt
1000	50	2		L-Kanone 10 Schuß
1500	75	2		M-Kanone 10 Schuß
2000	100	2		S-Kanone 10 Schuß
600	40	2		S-Gewehr 1000 Schuß
3500	32	3		S-INF-RAK 10 Schuß
5000	40	3		Micro M 10 Schuß
50	10	3		„H“ Wasserstoff-Kartusche 10 Schuß
20	100	0		1 Kg „Sand“ x100
25	100	0		1 Kg „Wasser“ x100
1000	100	1		1 Kg Stahl-Kugeln x 100
10 000	1000	1		10 Kg Stahl-Kugeln x 100
50	1	3		Geschütz-Magazin (SIE „1 E“ oder SIH „1 H“)
50	10	2		Geschütz-Magazin (Kanone, Lafette)
500	100	3		Mini-Missel 1 FSP WM+20 Schub 20, 2 RD, Sensor 0,1 Lsec / Kom 1 L-Sec /
+500	30	3		STD-Kopf, BALL 2W6 FSP
+750	30	3		Laser-Kopf, EN 2W6 FSP
+1500	30	4		Plasma, EN 2W6 FSP & BALL 1 W6 FSP
+2500	30	4		Fusion, EN 2W8 FSP & BALL 1W8 FSP
+9500	30	5		Desintegration, EN 1W8 FSP & 1W4 FSP durch
+50	10	2		Transport 10 dm <sup>3</sup>
+250	30	3		Ionen, SCHILD 4W6 FSP & ECM 1, Ionen Effekt
100 KCr	40	3		Atom EN 1W10 FSP & Ball 1W2 FSP +0 Klicks
500	20	3		ECM 1 klick 20% oder -20 Für Fernlenker
1000	20	3		KOM 10 L-Sec
1000	20	3		Sensor 1 L-Sec
2500	200	3		Raketen 2 FSP WM+30 Schub 16, 6 RD, Sensor 0,2 Lsec / Kom 2 L-Sec /
+2500	60	3		STD-Kopf, BALL 4W6 FSP
+3750	60	3		Laser-Kopf, EN 4W6 FSP

Preis (Cr)	Masse (kg)	T-L	Art	Objekt
+7500	60	4		Plasma, EN 4W6 FSP & BALL 2W6 FSP
+12500	60	4		Fusion, EN 4W8 FSP & BALL 2W8 FSP
+47500	60	5		Desintegration, EN 2W8 FSP & 2W4 FSP durch
+250	20	2		Transport 40 dm <sup>3</sup>
+1250	60	3		Ionen, SCHILD 8W6 FSP & ECM 2, Ionen Effekt
1 MCr	60	5		A-Mat EN 1W100 FSP & Ball 1W100 FSP +2 Klicks
250 KCr	75	3		Atom EN 1W50 FSP & Ball 1W10 FSP +1 Klicks
2500	40	3		ECM 2 klick 40% oder +0 Für Fernlenker
5000	40	3		KOM 20 L-Sec
5000	40	3		Sensor 2 L-Sec
10 000	400	3		Torpedo 3 FSP WM+40 Schub 12, 30 RD, Sensor 0,3 Lsec / Kom 3 L-Sec /
+10 000	120	3		STD-Kopf, BALL 8W6 FSP
+15 000	120	3		Laser-Kopf, EN 8W6 FSP
+30 000	120	4		Plasma, EN 8W6 FSP & BALL 4W6 FSP
+62 500	120	4		Fusion, EN 8W8 FSP & BALL 4W8 FSP
+190 000	120	5		Desintegration, EN 4W8 FSP & 4W4 FSP durch
+1000	40	2		Transport 160 dm <sup>3</sup>
+5000	120	3		Ionen, SCHILD 16W6 FSP & ECM 3, Ionen Effekt
2 MCr	120	5		A-Mat EN 2W100 FSP & Ball 2W100 FSP +5 Klicks
500 KCr	150	3		Atom EN 1W100 FSP & Ball 1W20 FSP +2 Klicks
10 000	80	3		ECM 3 klick 60% oder +10 Für Fernlenker
20 000	80	3		KOM 30 L-Sec
20 000	80	3		Sensor 3 L-Sec
10 000	80	3		„Laurin“ Holo-Tarnfeld (Emissionen)
5 000	100	3		Stealth Mini-Missel 1 FSP WM+20 Schub 10, 2 RD, Sensor 0,1/ Lsec / Kom 1 L-Sec /
25 000	200	3		Stealth Raketen 2 FSP WM+30 Schub 8, 6 RD, Sensor 0,2/ Lsec / Kom 2 L-Sec /
100 000	400	3		Stealth Torpedo, 3 FSP WM+40 Schub 6, 30 RD, Sensor 0,3 Lsec / Kom 3 L-Sec /

Preis (Cr)	Masse (kg)	T-L	Objekt (pro Schuß / Salve – Muni Einheit „std-Ball“) Spezial-Munition / Modifikation zu Std Munition
+200		4	Fidion-Splitter FSP-Ball +1 gegen Panzerung
+400		5	Fidion-Killer FSP-Ball +1W4 gegen Panzerung
+800		6	Fidion-ACE FSP-Ball +1W6 gegen Panzerung
+250		4	Schild-Brecher FSP-Ball +1 gegen Schilde
+500		5	Schild-Killer FSP-Ball +1W4 gegen Schilde
+1000		6	Schild-ACE FSP-Ball +1W6 gegen Schilde
+200		4	Nano-Brecher FSP-Ball +2 gegen Intern
+400		5	Nano-Killer FSP-Ball +1W8 gegen Intern
+800		6	Nano-ACE FSP-Ball +1W12 gegen Intern
+250		4	Gravitik-Nerver. R-Pilot WM-1 für 1h bei Pzg-Treffer
+500		5	Gravitik-Killer. R-Pilot WM-2 für 1h bei Pzg-Treffer
+1000		6	Gravitik-ACE. R-Pilot WM-3 für 1h bei Pzg-Treffer
+150		4	Signal-Marker. Geg Sensor WM+1 für 1h bei Pzg-Treffer
+300		5	Signal-Killer. Geg Sensor WM+1 für 1h bei Pzg-Treffer
+600		6	Signal-ACE. Geg Sensor WM+1 für 1h bei Pzg-Treffer
+300		4	Sucker-Blob. Schild Aufladung – „+0,1 FSP / Rd“ für 1 h
+600		5	Sucker-Killer. Schild Aufladung – „+0,2 FSP / Rd“ für 1 h
+1200		6	Sucker-ACE. Schild Aufladung – „+0,3 FSP / Rd“ für 1 h
+500		4	Impulse-Nerver. Schub—0,5 Klick/Rd für 1 min bei Pzg-T.
+1000		5	Impulse-Killer. Schub—1 Klick/Rd für 1 min bei Pzg-Tref.
+2000		6	Impulse-ACE. Schub—1,5 Klick/Rd für 1 min bei Pzg-Tr.
+1000		5	Warp-Blob. Hyp.-Sprung Fehl. +1% für 1h bei Pzg-Tref.
+2000		6	Warp-Killer. Hyp.-Sprung Fehl. +2% für 1h bei Pzg-Tref.
+4000		6	Warp-ACE. Hyp.-Sprung Fehl. +3% für 1h bei Pzg-Tref.
+100		3	Vibrator. Lärm im Schiff für 1 min bei Pzg-Treffer
+150		4	Propaganda. „Lärm???“ im Schiff für 10 min bei Pzg-Tr.

# Hinweis.

Spezialmunition muß das was sie beeinflussen soll auch treffen. Schilde, Panzerung & internes müssen SCHADEN-erleiden, um den zusätzlichen Effekt zu erleiden.

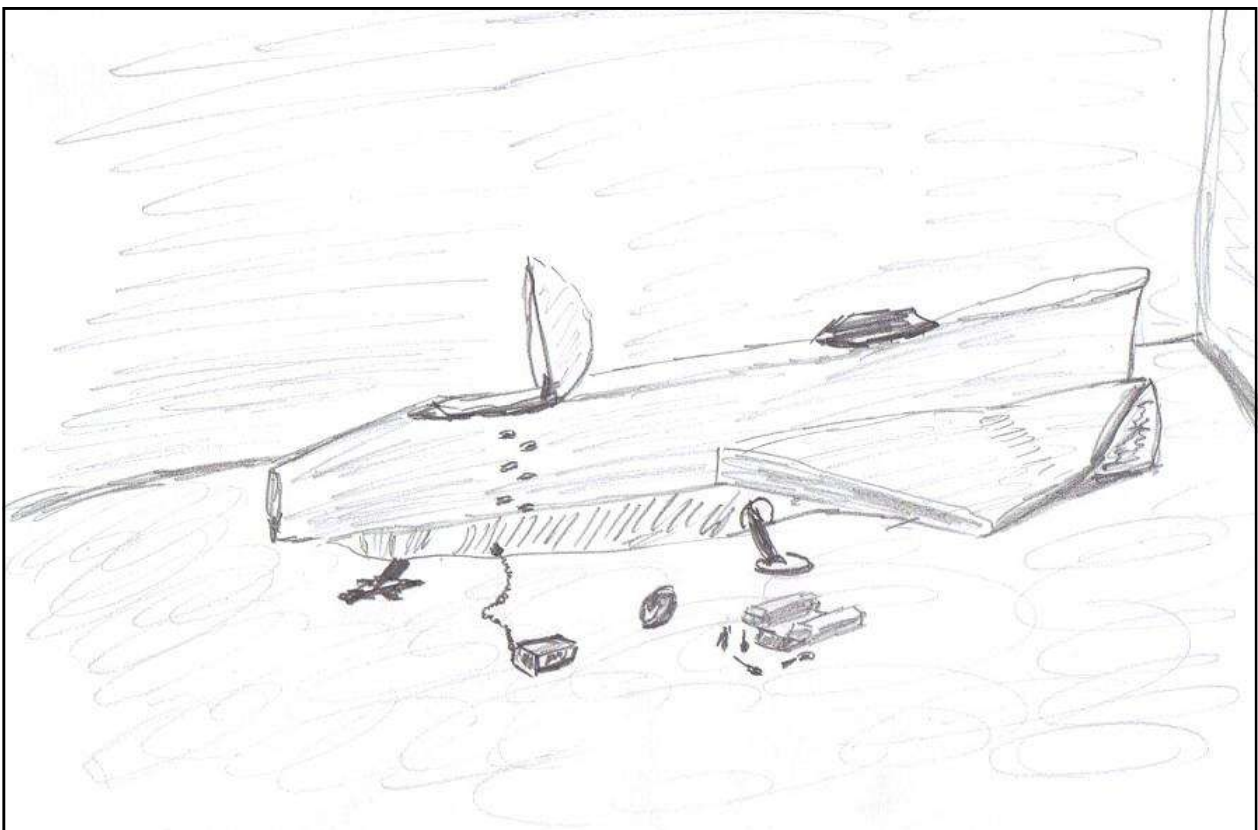
RAUMFAHRER-AUSRÜSTUNG (Für Null-g ausgelegt.)			
Preis	Masse	Tech-Lvl	
Cr	kg		
20	2	3	Wurf-Enterhaken 100m Seil, Magnethaken Wm-10 10-20-40-100m P-E(1500)
60	3,5	3	Enterhaken-Pitole 200m Seil, Magnethaken Wm-10 10-40-80-200m P-E(1000)
125	5,8	3	Enterhaken Gewehr 500m Seil, Magnethaken Wm-10 15-60-180-500m 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, oder Std Raumanzüge)
1800	1,6	3	schwere Raumanzug Steuer Düsen P-E(500) (für Gefechtspanzer)
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.
200	2	3	LEH-Rucksack 20h (selbst Laden 40h) (Atom Zelle 100 Tage)
100	0,5	4	LEH-Gürtel pack 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)

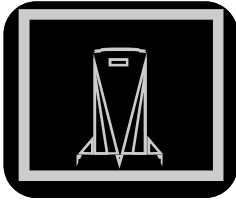
# *STARDUST & BRIGHT SUNS II*

**Das Universum ist voller Sternentramps. sei einer von ihnen**

## **Raumboote**

### **Designs**





STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raumboot**

VI

Name.: ADDER

Typ.: Std Shuttel

Größe.: Std

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	o
Gesamt PILOT WM	+0	Besatzung	x	AKP	o

Computer		Feuer-Leit-Programm	+0	o
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+0	o

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100%	+0	1 L-Sec		o
KOM 100%	+0	10 L-Sec	UKW #1000	o
ECM & ECCM 100%	+0	5 Klicks	Max # 1	o

Besonderheiten.: NOT-E 100,

Reaktor 100 %		10 E/ RD	Art Fusion	o
Schutzschirm 100 %	- 1 E	100 FSP max	A (X) B (X) C (X)	o
Triebwerk 100 %	- 8 E	8 Klicks/RD	Max-C 50 %	o
Zusatz TR		12 Klicks / RD	Vollschub	o

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		20 FSP max	Dock-Kragen 1	o
Panzerung 100 %		20 FSP max	Art	o

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 100 %		10 Sitze	o Kabinen	o
Frachtraum 100 %		50 CUM		o

Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	o
Standard / Turmwaffen	60°/360	o / o	2 / o	o


Klare Sensor Reflektion (gen Sensor Wm+10)

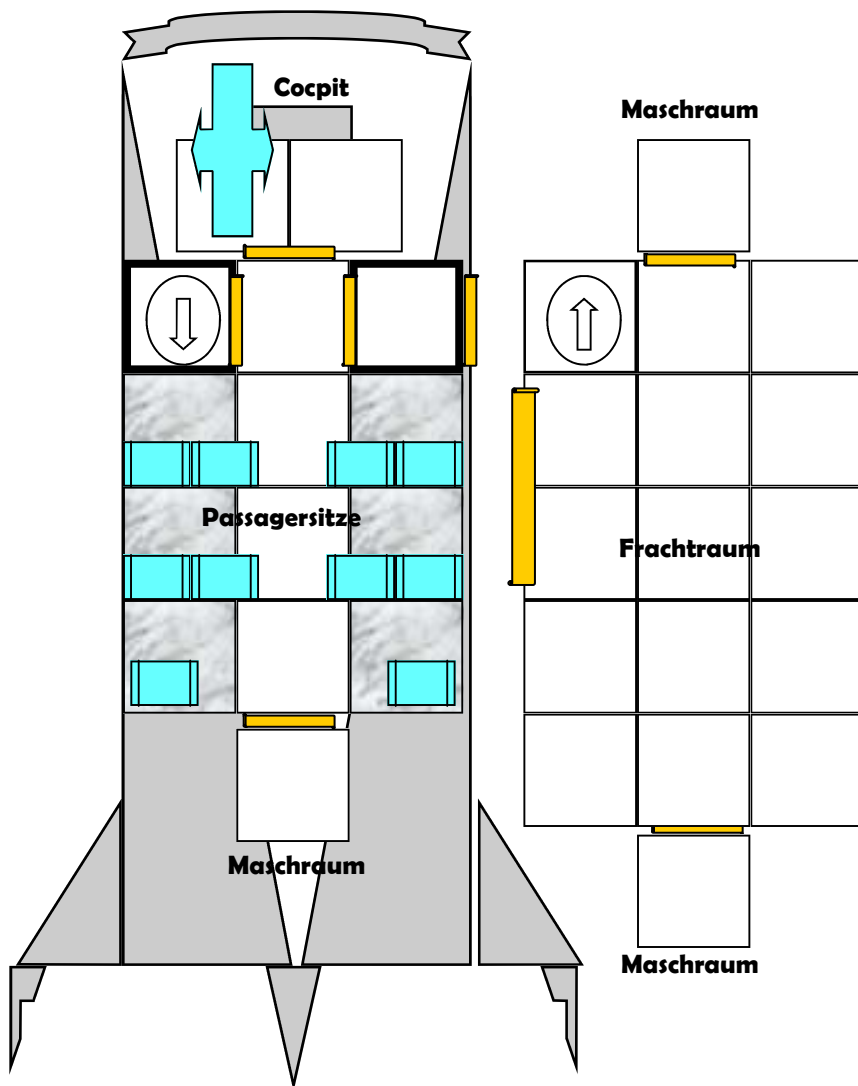
o

Qualität

Preis

Massenware

100 KCr



**Die ADDER ist ein „Standard“ Raumboot. Die Pläne sind öffentlich downloadbar und haben sehr große Verbreitung gefunden. Man muß keine Lizenz-Gebühren bezahlen.**

**Standard-Ausrüstung: ohne Waffen  
Ohne Kleinausrüstung**

**Sie ist ein Arbeitspferd. Vielseitig, günstig und qualitativ gut.**  
  
**Die Vielen billig Varianten haben sich wegen massiver Qualitätsmängel nicht durchgesetzt**

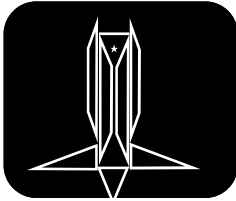
**Variante ADDER F**  
Passagiere 0% (-5)  
Frachtraum 250% (+4) 125 CUM  
Preis 99 KCr

**Variante ADDER S**  
Passagiere 50% (-2) 5 Sitze  
Frachtraum 50% (-2) 25 CUM  
Sensor WM+10 3 L-Sec  
Preis 100 KCr

**Variante ADDER „alt“**  
System WM-10  
System Reichweite x0,8  
System Leistung x0,8  
(Triebwerks verbrauch x0,8)  
Preis 50 KCr

**Variante ADDER P**  
Passagiere 250% (4) 25 Sitze  
Frachtraum 10% (-4) 5 CUM  
Preis 100 KCr

**Variante ADDER K**  
Passagiere 0% (-5)  
Frachtraum 0% (-5)  
Waffen 200 % (+2) 4 EN 60°  
Schild 140 % (+8) 140 FSP  
Preis 100 KCr



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raumbot**

VI

Name.: **AQUILANER-CLAN-Jäger**

Typ.: Aquilander Jäger

Größe.: Std

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	+0	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+10	4
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+0	0

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100%	+0	1 L-Sec		0
KOM 100%	+0	10 L-Sec	UKW #1000	0
ECM & ECCM 100%	+0	5 Klicks	Max # 1	0

Besonderheiten.: NOT-E 150,

Reaktor 150 %		30 E/ RD	Art Doppel Fusion	50
Schutzschirm T-\$2 160%	- 5 E	320 F5P	A (X) B (X) C (X)	116
Triebwerk 200 %	- 24 E	16 Klicks/RD	Max-C 100 %	32
Zusatz TR		24 Klicks / RD Vollschub		0

+ 3 /Rd

Interne Struktur 120 %		24 F5P max	Dock-Kragen 1	4
Panzerung 120 %		24 F5P max	Art	4

Besonderheiten.: Eject-Systeme 1,

Passagiere 0 %		0 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 10 %		5 CUM		-4

Waffen-Halter 200 %		Ballistisch	Energie	2
Standard / Turmwaffen 60°/360		4 / 0	4 / 0	27

Waffenbank 12E, Schiffsbank 18E, Halbe Not E	20

Nicht Stromlinien förmig, Brems TR ineffizient (+1 Schub Punkt)

250

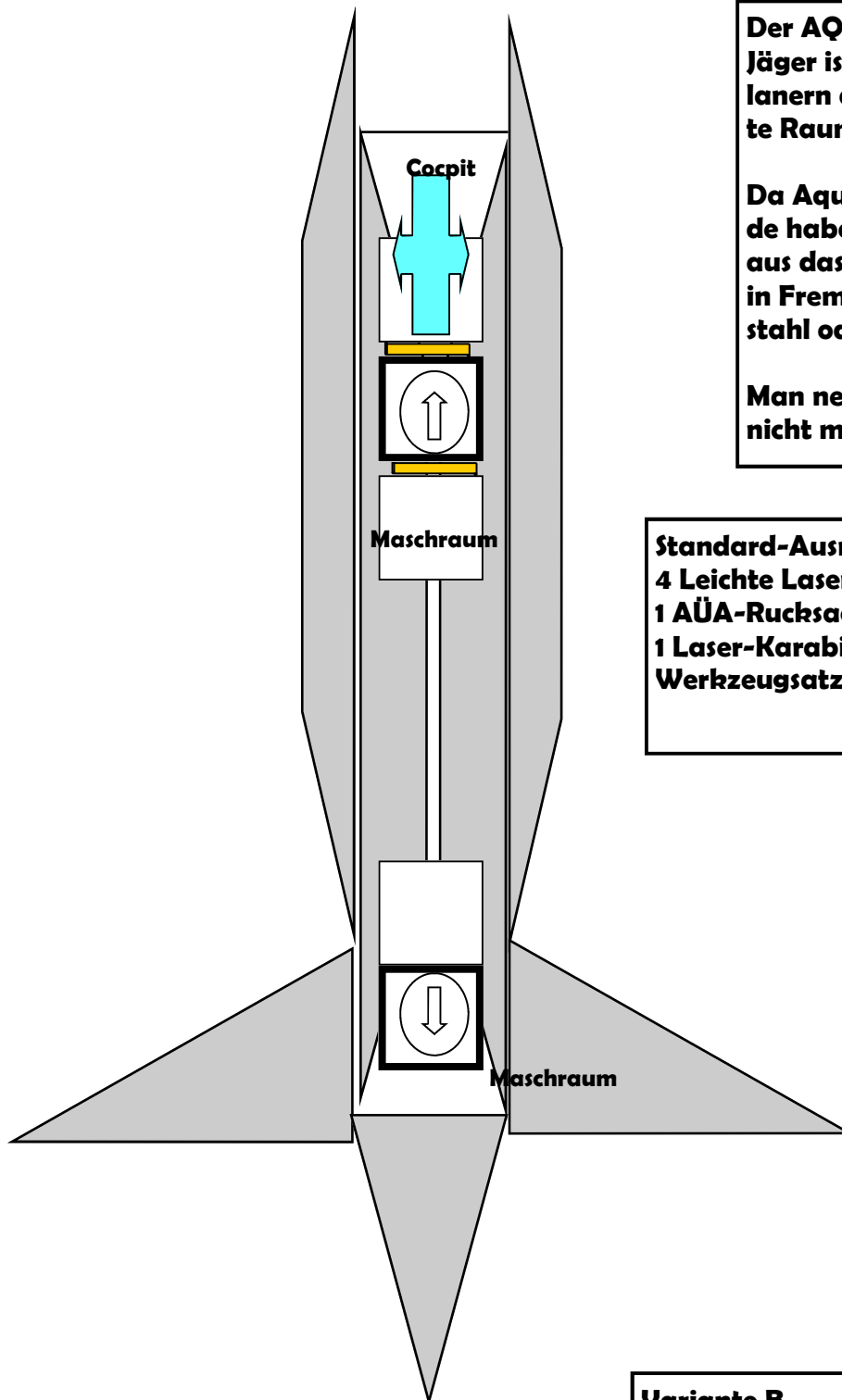
Leicht zu sabotieren

Qualität

Preis

Massenware

350 KCr



**Der AQUILANER-CLAN-Jäger ist der von den Aquilanern am meisten genutzte Raum-Jäger.**

**Da Aquilaner keine Freunde haben, gehen sie davon aus das Jeder dieser Jäger in Fremder Hand ein Diebstahl oder Raub Objekt ist.**

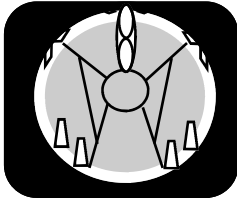
**Man nehme den also besser nicht mal geschenkt.**

**Standard-Ausrüstung:**

- 4 Leichte Laser**
- 1 AÜA-Rucksack**
- 1 Laser-Karabiner mit 1 G-E-Mag**
- Werkzeugsatz für Raumschiffe**

**Variante F**  
**EN-Waffen 2 / Ball Waffen 2 (-4)**  
**Frachtraum 100% 50 CUM (+4)**  
**Preis 350 KCr**

**Variante B**  
**EN-Waffen 6 / Ball Waffen 6 (+8)**  
**Interne Struktur 100% 20 FSP (-4)**  
**Panzerung 100% 20 FSP (-4)**  
**Preis 350 KCr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raumboot**

VI

Name.: ARGUS

Typ.: Scout

Größe.: Std

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	1x	+10 AKP	8
Gesamt PILOT WM	+5	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+0	0
Pilot-Programm	+5	Teil-Auto-Programm	+0	2

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 700%	+30	7 L-Sec		64
KOM 600%	+25	60 L-Sec	UKW #6000	32
ECM & ECCM 220%	+20	11 Klicks	Max # 5	16

Besonderheiten.: NOT-E 100,

Reaktor 200 %		20 E/ RD	Art Fusion	32
Schutzschirm 40 %	- 1 E	100 FSP max	A ( ) B (X) C ( )	-18
Triebwerk 100 %	- 8 E	8 Klicks/RD	Max-C 50 %	0
Zusatz TR		12 Klicks / RD Vollschub		0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 40 %		8 FSP max	Dock-Kragen 1	-3
Panzerung 100 %		10 FSP max	Art Leicht	-5

Besonderheiten.: Eject-Systeme 2,

Passagiere 0 %		0 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 0 %		50 CUM		-5

Waffen-Halter 50 %		Ballistisch	Energie	0
Standard / Turmwaffen 60°/360		0 / 0	1 / 0	-2

Hyper-triebwerk kurz (3E), Stealth Schirm 10 E,	125
Reflexbeschichtung (laser -1)	10
Sichere Bauteile 2 (Tech -20), nur leichte E-Waffen	-20

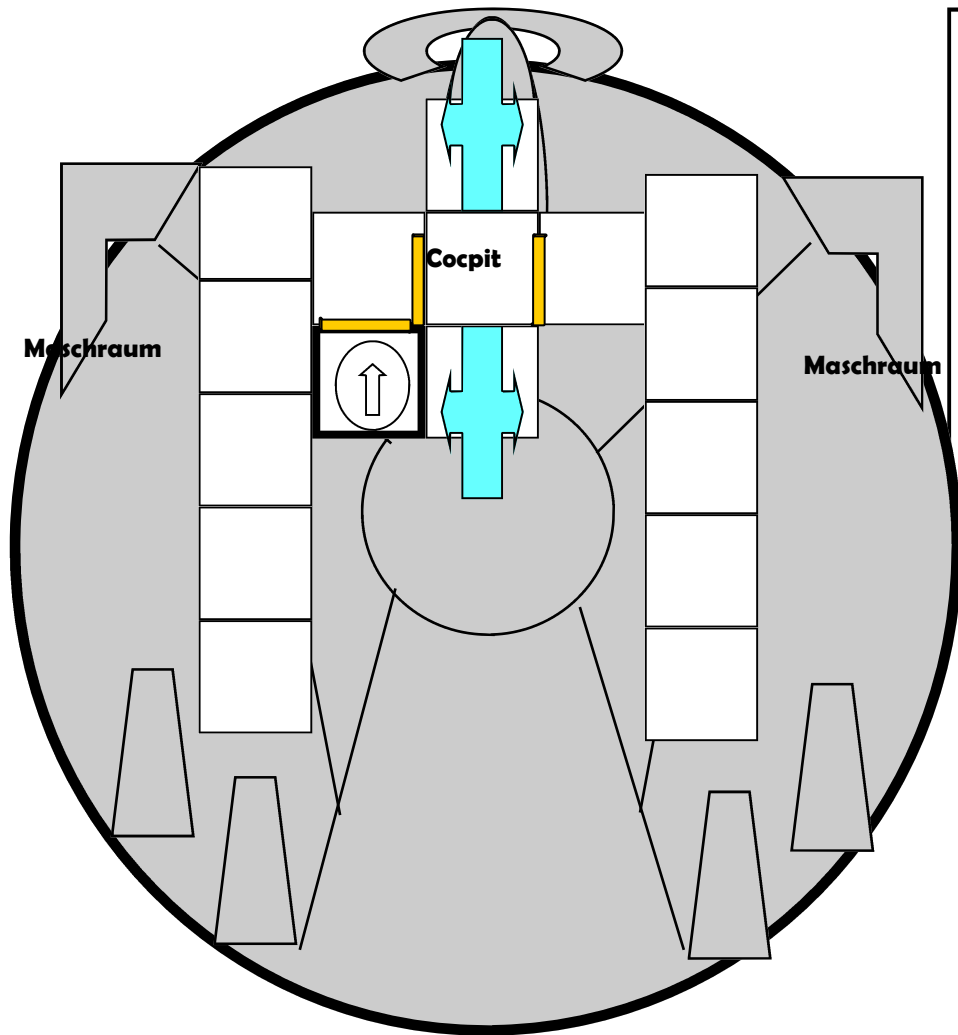
Unan (Copilot fliegt rückwärts & nur Sensor, Kom, Waffen)	231
Panzerung bröckelig (doppelte Kriticals)	

Qualität

Preis

Massenware

331 KCr



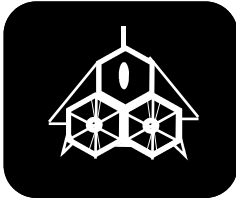
Die ARGUS ist ein schneller Scout, der für Fern und Tarn-Aufklärung konzipiert ist. Leider nicht für beides gleichzeitig. Sowohl zum Stealthen, als auch zum Hyper TR laden muß das Schub-Triebwerk herunter Geregelt werden.

**Standard-Ausrüstung.:**  
**ohne Waffen**  
**Ohne Kleinausrüstung**

Sie ist ein ziemlich empfindliches Teil, das von besonnenen Piloten geflogen werden sollte.

**Variante ARSUS-K**  
**Kein Stealth (-100)**  
**4 EN-Waffen Türme (+94)**  
**(auch normale Größen)**  
**Energie Bank Waffen 5 E (+5)**  
**Preis 330 KCr**

**Variante ARSUS-F**  
**Frachtraum 100% (+5)**  
**Frachtluke zu klein (-5)**  
**Preis 331 KCr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raumboot

VI

Name.: ASP

Typ.: Elite Jäger Langstrecke

Größe.: Std

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	+10	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+15	8
Pilot-Programm	+15	Teil-Auto-Programm	+0	8

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100%	+0	1 L-Sec		0
KOM 100%	+10	30 L-Sec	UKW #3000	4
ECM & ECCM 100%	+10	7 Klicks	Max # 3	4

Besonderheiten.: NOT-E 320,

Reaktor 160 %		32 E/ RD	Art A-MAT	208
Schutzschirm S2 180 %	- 3 E	180 F5P	A (X) B (X) C (X)	52
Triebwerk 140 %	- 14 E	10 Klicks/RD	Max-C 70 %	4
Zusatz TR		17 Klicks / RD	Vollschub	0

+ 3 /Rd

Interne Struktur 160 %		32 F5P max	Dock-Kragen 1	16
Panzerung 160 %		64 F5P max	Art schwer	36

Besonderheiten.: Eject-Systeme 1,

Passagiere 0 %		0 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 0 %		0 CUM		-5

Waffen-Halter 300 %		Ballistisch	Energie	8
Standard / Turmwaffen 60°/360		0 / 0	6 / 0	0

Hyper TR (kurz) 3E 2 LJ, Hyper Ladesystem 4E, Cameleon Plating,	40
1 Voll-Auto-Crew 60%/10 AKP, Cyber Controll Sitz (+5 AKP)	45
Auto Reperatur, Waffenkühl-sys 1E, Dauerfeuer Regulator 1E, H-E-fokus (+50% Reichweite) 1 E, Anti Laser Panzerung (laser-2)	385

Panzerungs Schwachpunkt 20%,	804
Fragilität (interne Krits x2)	

Qualität

Unan Pilot max Stat 7

Preis

Limitierte Serie

1814 KCr



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raumbot

VI

Name.: ASP Grey

Typ.: Elite Jäger Kurzstrecken

Größe.: Std

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	+5	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+10	8
Pilot-Programm	+10	Teil-Auto-Programm	+0	8

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100%	+0	1 L-Sec		0
KOM 100%	+10	30 L-Sec	UKW #3000	4
ECM & ECCM 100%	+10	7 Klicks	Max # 3	4

Besonderheiten.: NOT-E 320,

Reaktor 140 %		28 E/ RD	Art Doppel Fusion	54
Schutzschirm S1 180 %	- 2 E	180 F5P	A (X) B (X) C (X)	27
Triebwerk 120 %	- 11 E	8 Klicks/RD	Max-C 60 %	2
Zusatz TR		12 Klicks / RD	Vollschub	0

+ 2 /Rd

Interne Struktur 120 %		32 F5P max	Dock-Kragen 1	4
Panzerung 120 %		48 F5P max	Art schwer	24

Besonderheiten.: Eject-Systeme 1,

Passagiere 0 %		0 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 0 %		0 CUM		-5

Waffen-Halter 300 %		Ballistisch	Energie	8
Standard / Turmwaffen 60°/360		0 / 0	6 / 0	0

Hyper TR (kurz) 3E 2 LJ, Cameleon Plating	30
1 Voll-Auto-Crew 60%/10 AKP, Cyber Controll Sitz (+5 AKP)	45
Waffenkühl-sys 1E, Dauerfeuer Regulator 1E,	40

Panzerungs Schwachpunkt 20%, Fragilität (interne Krits x2)	248
---	-----

Qualität

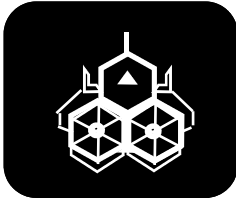
Unan Pilot max Stat 7

Preis

Massenware

348 KCr

24



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raumboot**

VI

Name.: ASP-B

Typ.: Elite Bomber Langstrecke

Größe.: Std

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	1x	+10 AKP	8
Gesamt PILOT WM	+5	Besatzung	2x	+0 AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+15	8
Pilot-Programm	+15	Teil-Auto-Programm	+0	8

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100%	+0	1 L-Sec		0
KOM 100%	+10	30 L-Sec	UKW #3000	4
ECM & ECCM 100%	+10	7 Klicks	Max # 3	4

Besonderheiten.: NOT-E 320,

Reaktor 160 %		32 E/ RD	Art A-MAT	208
Schutzschirm S2 180 %	- 3 E	180 F5P	A (X) B (X) C (X)	52
Triebwerk 100 %	- 8 E	6 Klicks/RD	Max-C 50 %	
Zusatz TR		9 Klicks / RD	Vollschub	0

+ 3 /Rd

Interne Struktur 160 %		32 F5P max	Dock-Kragen 1	16
Panzerung 160 %		96 F5P max	Art Extrem	66

Besonderheiten.: Eject-Systeme 4,

Passagiere 0 %		0 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 0 %		0 CUM		-5

Waffen-Halter 300 %		Ballistisch	Energie	8
Standard / Turmwaffen	60°/360	6 / 0	4 / 2	73

Hyper TR (kurz) 3E 2 LJ, Hyper Ladesystem 4E, Cameleon Plating	40
1 Voll-Auto-Crew 60%/10 AKP, Cyber Controll Sitz (+5 AKP)(pilot)	45
Auto Reperatur, Waffenkühl-sys 1E, Dauerfeuer Regulator 1E, H-E-fokus (+50% Reichweite) 1 E, Anti-Laser Panzerung (Laser-2)	385

Panzerungs Schwachpunkt 20%, Fragilität (interne Krits x2)	915
---	-----

Qualität

Unan Pilot max Stat 7

Preis

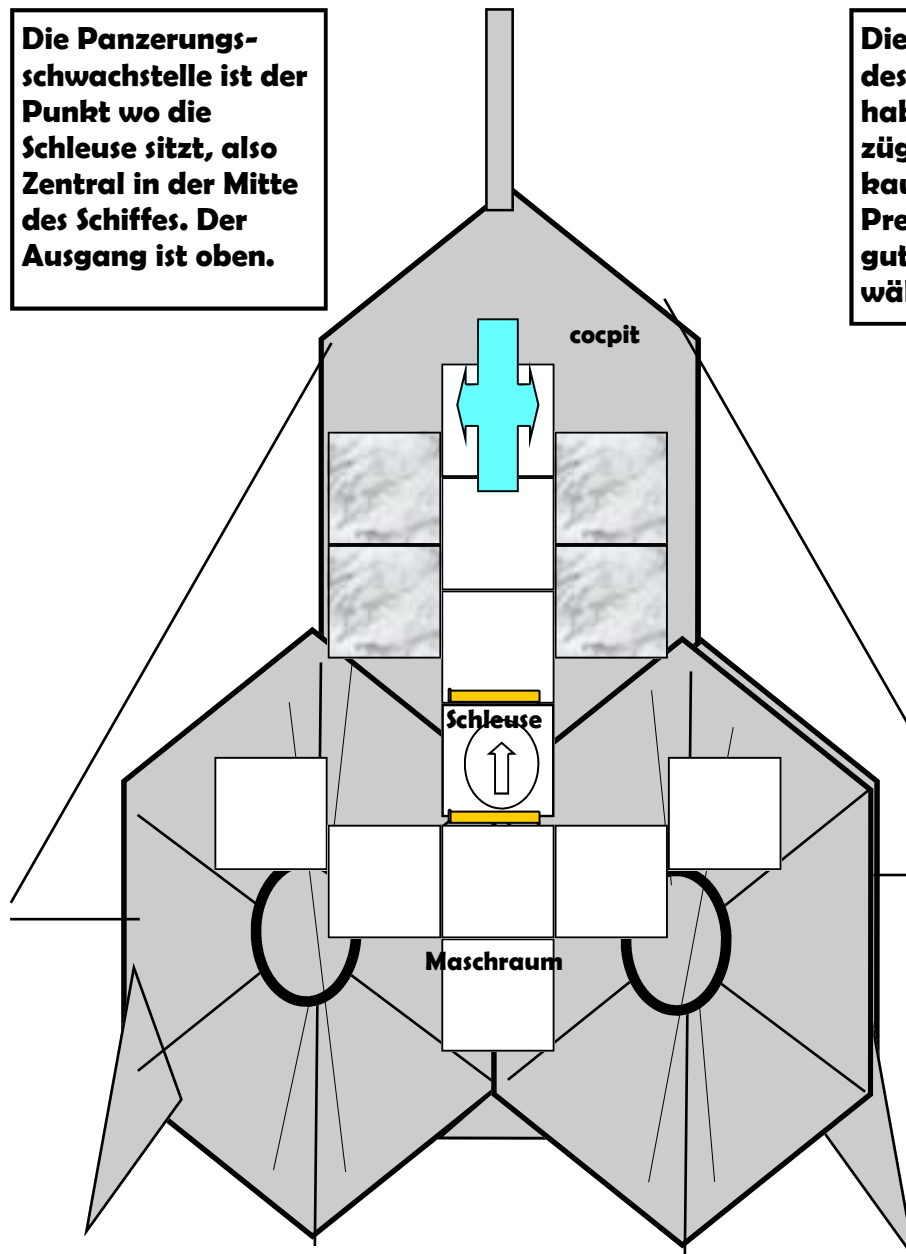
Limitierte Serie

2030 KCr

25

**Die Panzerungsschwachstelle ist der Punkt wo die Schleuse sitzt, also Zentral in der Mitte des Schiffes. Der Ausgang ist oben.**

**Die ASP ist ein Elite Jäger des Militärs. Zumindest haben alle Imperien großzügig diese Schiffe eingekauft. Wegen dem hohen Preis werden nur wirklich gute Piloten dafür ausgewählt.**

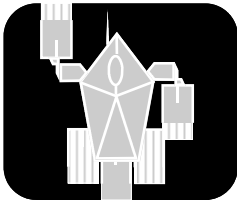


**Die ASP-Grey ist eigentlich nur eine alt geworden ASP.**

**Das große Problem an vielen Einsätzen und nur halbherzigen Reparaturen ist der Verschleiß.**

**Die ASP-B ist die bomber Version des Elite Jägers. Das Platzproblem im Cocpit geben ihm den Beinamen „Zwergen-Pferch“**

**Standard-Ausrüstung sind**  
**2 Leichte Laser**  
**1 AUA-Rucksack**  
**Bolzen Pistole mit je 1 Mag**



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raumbot

VI

Name.: ASTRO RACER

Typ.: Klein Renn Shuttel

Größe.: klein -5

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	+20	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	-10	-2
Pilot-Programm	+30	Teil-Auto-Programm	+0	64

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 600%	+25	6 L-Sec		32
KOM 500%	+20	50 L-Sec	UKW #5000	16
ECM & ECCM 12%	-30	0 Klicks	Max # 1	-6

Besonderheiten.: NOT-E 400,

Reaktor 200 %		40 E/ RD	Art D Fusion	82
Schutzschirm 100 %	- 1 E	50 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 200 %	- 25 E	24 Klicks/RD	Max-C 100 %	32
Zusatz TR s.extrem	4 E	36 Klicks / RD	Vollschub	40

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		10 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 100 %		10 FSP max	Art	0

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 0 %		0 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 0 %		0 CUM		-5

Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	0
Standard / Turmwaffen 60°/360		0 / 0	1 / 0	0

Klein (pilot+10/Tr+20%/Größe-5/ Systeme x1/2 ), besseres Eject system				-15
Cyber kontroll sitz (+15 AKP), Voll-Auto-Kom, Voll Auto Sensor				60
Keine Schleusen nur Türen, Sensor Emissionen 3 (gegn Sensor+30)				-25

Energie Fressende Triebwerke, leicht zu sabotieren,

274

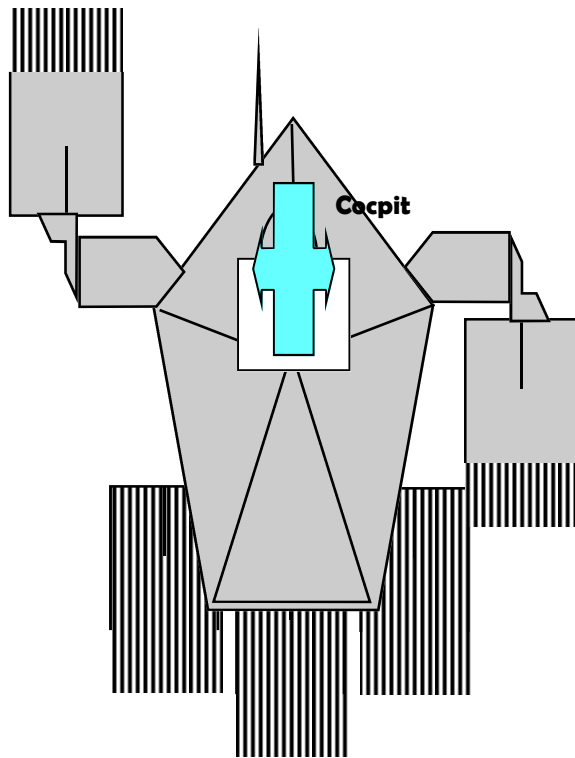
Unan „Vibrationen“,

Qualität

Preis

Limitierte Serie

748 KCr



**Die Astro-Racer ist eigentlich nicht mehr als eine starke Maschine, ein Cocpit und ein Starker Sensor.**

**Die Damit ausgeführten Rennen gelten als gefährlich und bestehen aus Weiten renn Strecken UND aus kleinen Hindernis-Parkuren.**

**Die Waffe ist eigentlich um bestimmte Ziel-Markierungen zu aktivieren.**

**Standard-Ausrüstung:  
Keine Kleinausrüstung  
1 leichter Laser**

**Varianten.: Hyper-Renn-Shuttel  
Hyper Tr (kurz) 3 E (+20)  
Hyper Lade System 4 E (+10)  
200% A-Mat Reaktor 40E (+150)**

**Preis 1108 KCr**

**Varianten.: Privat-Renn-Shuttel  
Massenware**

**Pilot Programm +20 (Pilot-10) (-48)**

**Sensor +25 500% 5 L-Sec (-16)**

**Reaktor 150% D-Fusion 30E (-16)**

**Kein cyber-sitz (-20)**

**Preis 274 KCr**

**Varianten.: Abfang-Jäger**

**Billig-Serie**

**Pilot Programm +0 (Pilot-30) (-64)**

**Sensor +0 100% 1 L-Sec (-32)**

**Reaktor 150% D-Fusion 30E (-16)**

**Kein cyber-sitz (-20)**

**Keine Voll-Auto Kom (-20)**

**Keine voll-Auto Sensor (-20)**

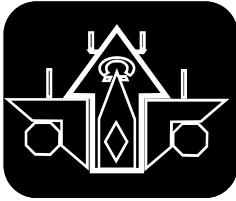
**Normale Schb TR (-40) 19/ 29**

**Panzerungs Schwachpunkt 30%**

**Panzerung brückelig**

**(Doppelte Kritcals)**

**Preis KCr 81 KCr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raumboot

VI

Name.: BLACK MAMBA

Typ.: Fayizzahr Jäger

Größe.: Std

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	1x	+10 AKP	8
Gesamt PILOT WM	+0	Besatzung	1x	+0 AKP	1

Computer		Feuer-Leit-Programm	+5	2
Pilot-Programm	+5	Teil-Auto-Programm	+0	2

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100%	+0	1 L-Sec		0
KOM 100%	+0	10 L-Sec	UKW #1000	0
ECM & ECCM 100%	+0	5 Klicks	Max # 1	0

Besonderheiten.: NOT-E 90,

Reaktor 180 %		18 E/ RD	Art Fusion	16
Schutzschirm 120 %	- 1 E	120 FSP max	A (X) B (X) C (X)	4
Triebwerk 120 %	- 12 E	10 Klicks/RD	Max-C 60 %	2
Zusatz TR		15 Klicks / RD Vollschub		0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		20 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 100 %		10 FSP max	Art Leicht	-5

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 0 %		0 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 0 %		0 CUM		-5

Waffen-Halter 200 %		Ballistisch	Energie	2
Standard / Turmwaffen 60°/360		0 / 0	4 / 0	0

Klare Sensor Emission 1 (Geg Sensor +10)				-5
Linear-TR schnell 4E, halbe Not E				5

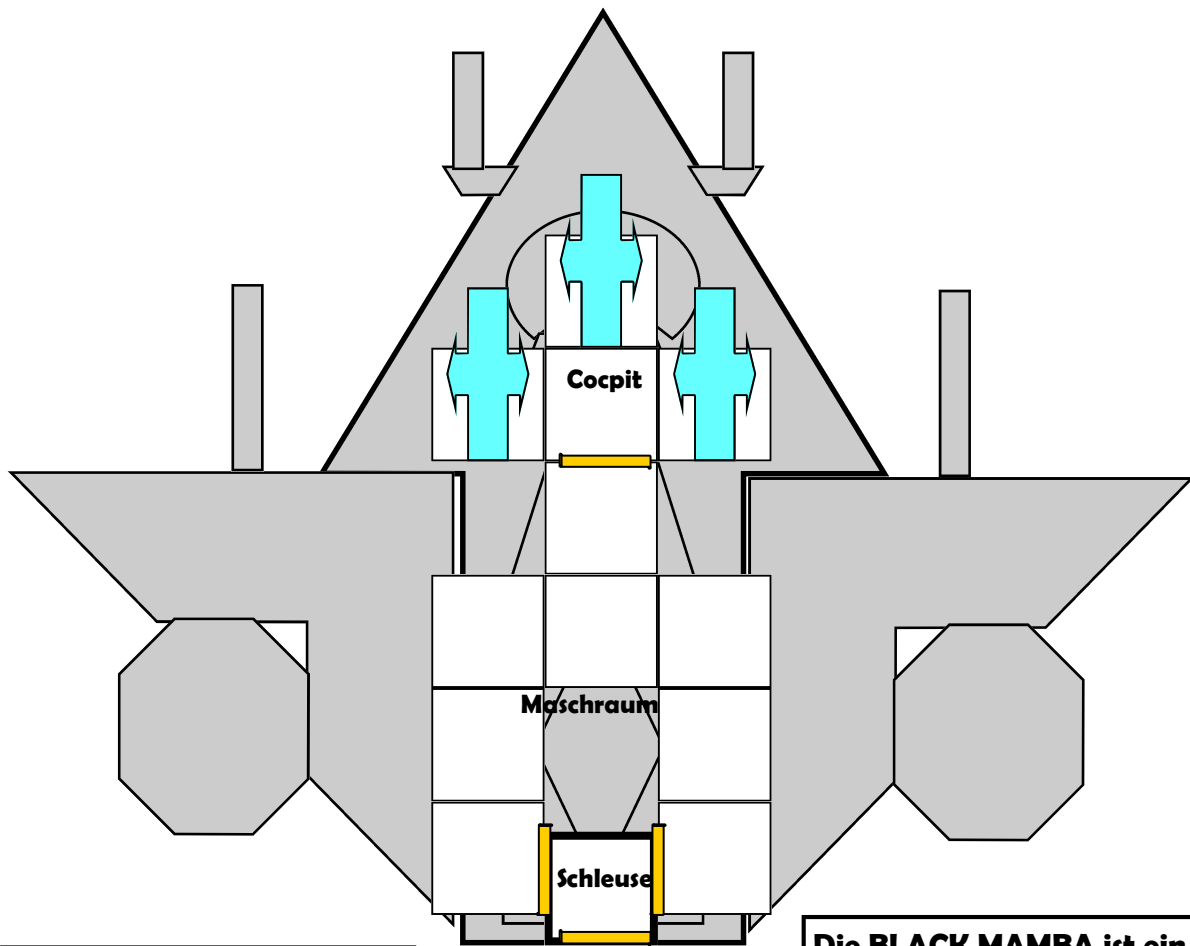
Schutzschirm Schwachstelle 20%				21
--------------------------------	--	--	--	----

Qualität

Preis

Massenware

121 KCr



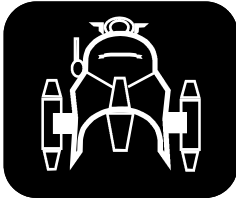
**Standard-Ausrüstung.:**  
**4 Leichte Laser**  
**3 AUA Rucksäcke**  
**1 Laser-Pistole 1 P-E**  
**6 Not-LEH**

**Die BLACK MAMBA ist ein bekannter Fayizzahr Jäger. Durch den massiven Einsatz von Besatzung ist er sogar Gefährlich.**

**Er hat einen besseren Ruf als seine technischen Daten vermuten lassen.**

**Variante S**  
**Sensor +10 3 L-sec (+4)**  
**Preis 125 KCr**

**Variante B**  
**EN Waffen 6 (+8)**  
**Ball Waffen 6 (+33)**  
**Sensor Überempfindlich WM-20**  
**Preis 166 KCr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raumbot**

VI

Name.: BOA

Typ.: Std Schlepper

Größe.: s.groß +10

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	1x	+10 AKP	8
Gesamt PILOT WM	-30	Besatzung	1x	+0 AKP	1

Computer		Feuer-Leit-Programm	-20	-4
Pilot-Programm	+20	Teil-Auto-Programm	+0	16

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100%	+0	1 L-Sec		0
KOM 100%	+0	10 L-Sec	UKW #1000	0
ECM & ECCM 12%	-30	0 Klicks	Max # 1	-6

Besonderheiten.: NOT-E 100,

Reaktor 180 %		18 E/ RD	Art Fusion	16
Schutzschirm 100 %	- 1 E	200 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 100 %	- 8 E	12 Klicks/RD	Max-C 50 %	0
Zusatz TR S.extr	- 4 E	18 Klicks / RD	Vollschub	40

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		40 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 100 %		40 FSP max	Art	0

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 50 %		10 Sitze	0 Kabinen	-2
Frachtraum 100 %		100 CUM		0

Waffen-Halter 50 %		Ballistisch	Energie	-2
Standard / Turmwaffen 60°/360		0 / 0	2 / 0	0

S.groß (Pilot-10/Größe+10/ Systeme x2), bessere Schleuse	105
Linear TR (schnell) 4 E, 5 Traktor Strahler je 1E, 5 Raumgreifarme	40

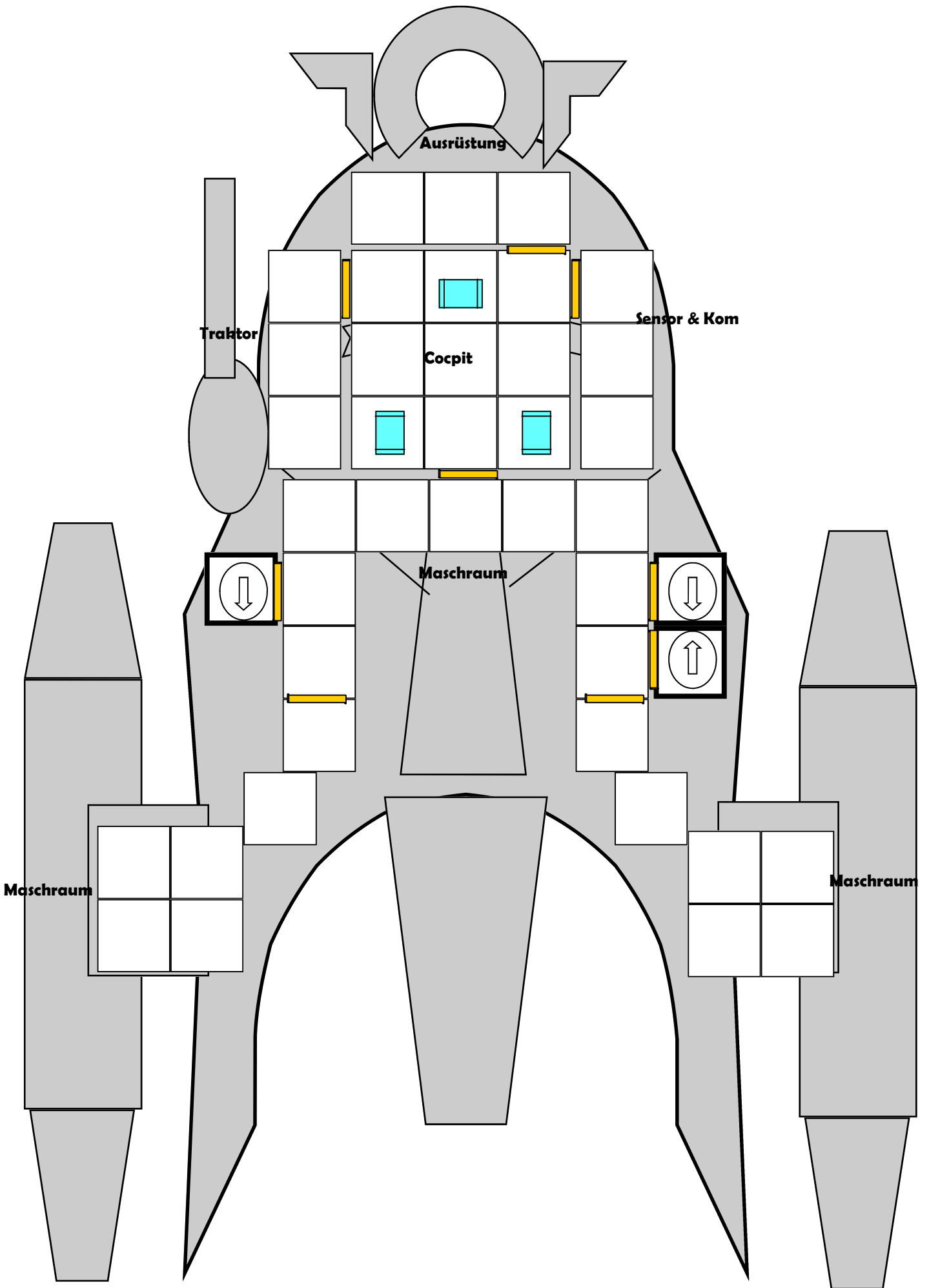
Energiefressende Waffen (+1E), Insassenschutz Versagen 50%	212
Brems TR ineffizient (bremsen 3 schub P)	

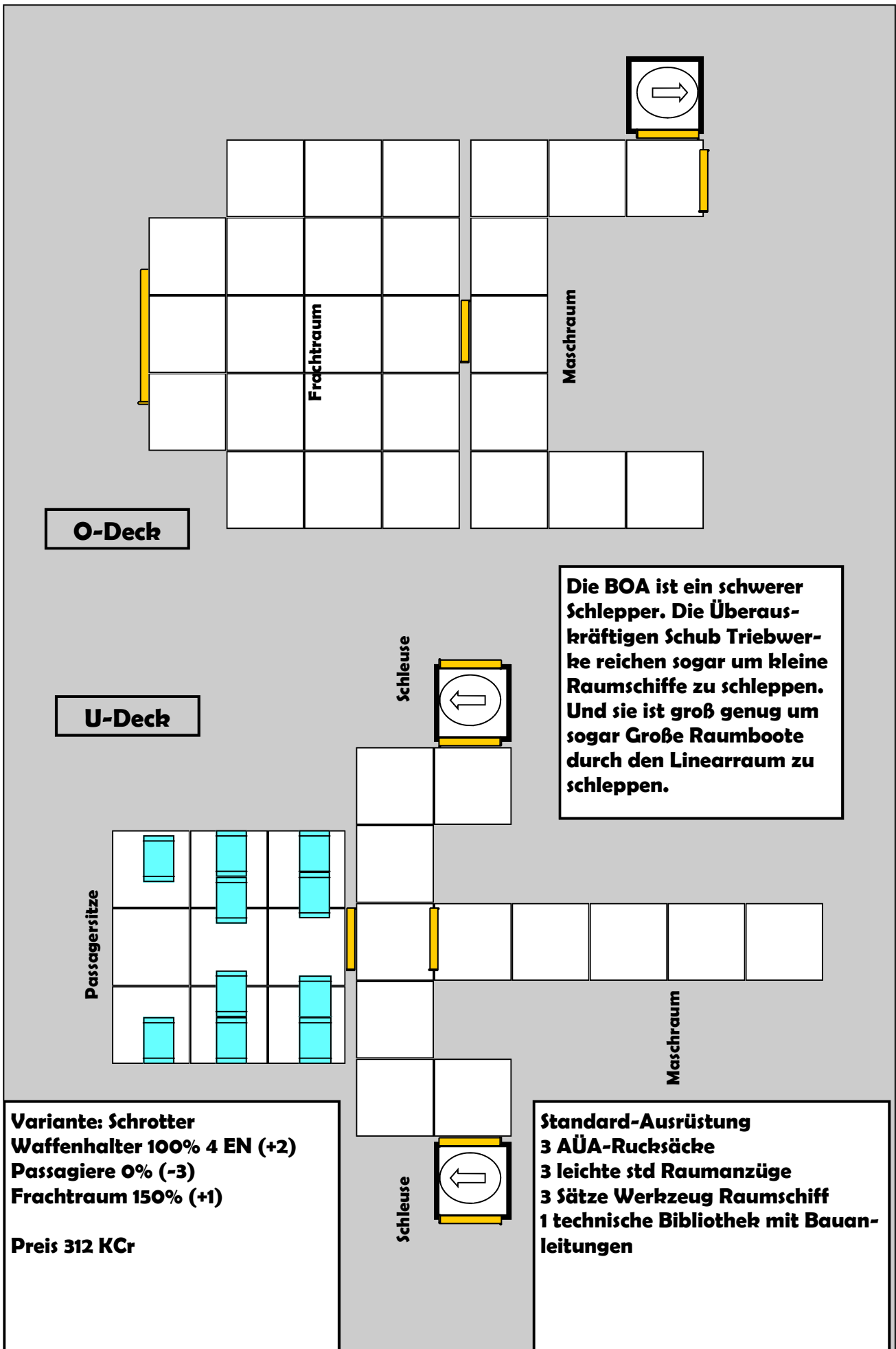
Qualität

Preis

Massenware

312 KCr





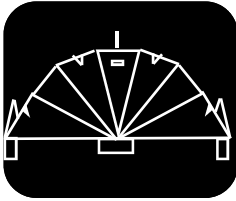
**O-Deck**

**U-Deck**

Die BOA ist ein schwerer Schlepper. Die Überauskräftigen Schub Triebwerke reichen sogar um kleine Raumschiffe zu schleppen. Und sie ist groß genug um sogar Große Raumboote durch den Linearraum zu schleppen.

**Variante: Schrotter**  
**Waffenhalter 100% 4 EN (+2)**  
**Passagiere 0% (-3)**  
**Frachtraum 150% (+1)**  
**Preis 312 KCr**

**Standard-Ausrüstung**  
**3 AÜA-Rucksäcke**  
**3 leichte std Raumanzüge**  
**3 Sätze Werkzeug Raumschiff**  
**1 technische Bibliothek mit Bauleitungen**



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raumboot**

VI

Name.: COBRA SK I

Typ.: Fern Shuttel

Größe.: Groß +5

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	1x	+10 AKP	8
Gesamt PILOT WM	+0	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+5	2
Pilot-Programm	+5	Teil-Auto-Programm	+5	4

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 200%	+5	2 L-Sec		2
KOM 200%	+5	20 L-Sec	UKW #2000	2
ECM & ECCM 100%	+0	5 Klicks	Max # 1	0

Besonderheiten.: NOT-E 200,

Reaktor 200 %		20 E/ RD	Art Fusion	32
Schutzschirm 160 %	- 1 E	240 FSP max	A (X) B (X) C (X)	16
Triebwerk 100 %	- 8 E	8 Klicks/RD	Max-C 50 %	0
Zusatz TR		12 Klicks / RD Vollschub		0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		30 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 100 %		30 FSP max	Art	0

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 100 %		15 Sitze	0 Kabinen	0
Frachtraum 300 %		225 CUM		8

Waffen-Halter 200 %		Ballistisch	Energie	2
Standard / Turmwaffen 60°/360		6 / 0	6 / 0	27

Groß (Pilot-5/Größe+5/Systeme x 1,5), Hyper TR (kurz) 3E	70
Besser Schleuse, Auto-Fracht-System, Raumgreifarm,	26
Leicht zu reparieren (Tech +10)	50

ECM anfällig (doppelte Zeit), Dauernd neue Defekte 10%

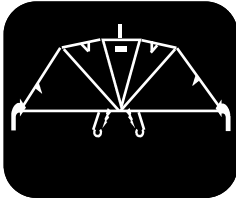
249

Qualität

Preis

Massenware

349 KCr



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raumboot**

VI

Name.: COBRA SK II

Typ.: Fern Shuttel

Größe.: Groß +5

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	1x	+10 AKP	8
Gesamt PILOT WM	+0	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+10	4
Pilot-Programm	+10	Teil-Auto-Programm	+10	8

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 200%	+5	2 L-Sec		2
KOM 200%	+5	20 L-Sec	UKW #2000	2
ECM & ECCM 100%	+0	5 Klicks	Max # 1	0

Besonderheiten.: NOT-E 200,

Reaktor 140 %		28 E/ RD	Art A-Mat	204
Schutzschirm 160 %	- 1 E	240 FSP max	A (X) B (X) C (X)	16
Triebwerk 100 %	- 8 E	8 Klicks/RD	Max-C 50 %	0
Zusatz TR		12 Klicks / RD	Vollschub	0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		30 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 120 %		36 FSP max	Art	4

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 100 %		15 Sitze	0 Kabinen	0
Frachtraum 300 %		225 CUM		8

Waffen-Halter 200 %		Ballistisch	Energie	2
Standard / Turmwaffen	60°/360	6 / 0	6 / 0	27

Groß (Pilot-5/Größe+5/Systeme x 1,5), Hyper TR (kurz) 3E	70
Besser Schleuse, Auto-Fracht-System, Raumgreifarm,	26
Leicht zu reparieren (Tech +10), Autotreperatur, Anti-Laser Panzerung (Laser-2)	375

ECM anfällig (doppelte Zeit), Dauernd neue Defekte 20%

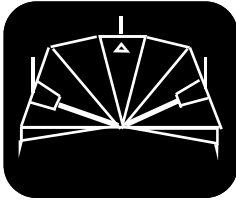
756

Qualität

Preis

Limitierte Serie

1712 KCr



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raumboot

VI

Name.: COBRA SK III

Typ.: Fern Shuttel

Größe.: Groß +5

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	1x	+10 AKP	8
Gesamt PILOT WM	+0	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+5	2
Pilot-Programm	+5	Teil-Auto-Programm	+5	4

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 200%	+5	2 L-Sec		2
KOM 200%	+5	20 L-Sec	UKW #2000	2
ECM & ECCM 100%	+0	5 Klicks	Max # 1	0

Besonderheiten.: NOT-E 200,

Reaktor 140 %		28 E/ RD	Art A-Mat	204
Schutzschirm 160 %	- 1 E	240 FSP max	A (X) B (X) C (X)	16
Triebwerk 100 %	- 8 E	6 Klicks/RD	Max-C 50 %	0
Zusatz TR		9 Klicks / RD Vollschub		0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		30 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 120 %		36 FSP max	Art	4

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 100 %		15 Sitze	0 Kabinen	0
Frachtraum 300 %		225 CUM		8

Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	0
Standard / Turmwaffen 60°/360		3 / 0	3 / 0	25

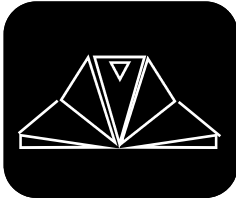
Groß (Pilot-5/Größe+5/Systeme x 1,5), Hyper TR (kurz) 3E	70
Besser Schleuse, Auto-Fracht-System, Raumgreifarm, Anti-Laser Panzerung (Laser-2)	51
Schnell Reperatur-System, Sichere Bauteile (tech-10)	90
ECM anfällig (doppelte Zeit), Schubtriebwerk schwach (-1)	486
Unan Fehlermeldung „jammert“ zu oft., Triebwerks Kühlung (-1)	

Qualität

Preis

Limitierte Serie

1172 KCr



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raumboot**

VI

Name.: **COBRA SK IV**

Typ.: Fern Shuttel

Größe.: Groß +5

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	1x	+10 AKP	8
Gesamt PILOT WM	+0	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+0	0
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+0	0

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100%	+0	1 L-Sec		1
KOM 100%	+0	10 L-Sec	UKW #1000	1
ECM & ECCM 100%	+0	5 Klicks	Max # 1	0

Besonderheiten.: NOT-E 200,

Reaktor 120 %		12 E/ RD	Art Fusion	2
Schutzschirm 100 %	- 1 E	150 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 80 %	- 7 E	6 Klicks/RD	Max-C 40 %	-1
Zusatz TR		9 Klicks / RD Vollschub		0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		30 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 100 %		30 FSP max	Art	0

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 100 %		15 Sitze	0 Kabinen	0
Frachtraum 100 %		75 CUM		0

Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	0
Standard / Turmwaffen	60°/360	3 / 0	3 / 0	25

Groß (Pilot-5/Größe+5/Systeme x 1,5), Hyper TR (kurz) 3E	70
Auto-Fracht-System, Raumgreifarm, Anti-Laser Panzerung (Laser-2)	46

Unan Passagier Gurte nicht schnell zu lösen

152

Hyper TR-Spar-version nur 1 L-Jahr, Öko-Version benötigt 200%

Qualität

Preis

Massenware

252 KCr

**Die COBRA SK I war ein hoffnungsträger, hatte aber Probleme, welche immer wieder in Stress-Situationen auftauchten.**

**Es ist bekannt das Techs hier Selten Urlaub haben**

**Die COBRA SK II versuchte die Probleme der SK I durch noch mehr Technik in den Griff zu bekommen.**

**Leider passierte das Gegenteil was Toram Technik Schwer Schadete.**

**Die COBRA SK III war endlich eine Cobra ohne den alten „reparaturbedürftig“ Status, aber auch nicht die SUPER-Maschine von der Toram Technik träumte.**

**Zu schwierig in der Reparatur, und deswegen ohne Großaufträge, aber unter Einzelgängern Sehr Beliebt.**

**Die COBRA SK IV wurde zusammen mit der Snake PIT als Gesamt-Paket den Militärs angeboten. Dabei sollte sie als bewaffnete Angriffs-Shuttle für Marienes eingesetzt werden, oder als einfacher Geleit Jäger agieren.**

**Es heißt es wurde Toram Technik folgende Aufgabe gestellt.**

**Maximal 250 K-Creds, Kampfwerte einer Gecko, mit hyper TR, mind 10 Passagiere, min 25 CUM Frachtraum**

**Variante Cobra SK III F**

**Passagiere 0% 0 Sitze (-5)**

**Frachtraum 500 % „375“ CUM (+32)**

**Große Frachträume 750 CUM“ (+25)**

**Pilot-10 / Schutzschirm 120 F5P**

**Waffen 50% 1 EN (-2)**

**Keine Ball-Waffen (-25)**

**Reaktor Fusion 140% 14E (-200)**

**Außen-Fracht-Halter „3“ (+10)**

**Keine „Anti-Laser Panzerung (Laser-2)“ (-25)**

**Preis 592 KCr**

**Standard-Ausrüstung**

**15 AÜA-Rucksäcke**

**15 LEH-Micro-Adapter, 30 Kartuschen**

**5 Bolzen-Pistolen 5 Magazine & 5 P-E**

**1 L-Laser**

**Variante COBRA SK III K**

**300% EN Waffen 9 (+8)**

**100% Frachtraum 150 CUM (-8)**

**Preis 972 KCr**

**Variante COBRA SK III B**

**300% EN Waffen 9 (+8)**

**300 % Ball Waffen 9 (+8)**

**2 Crew-Plätze (+2) +0 AKP**

**0% Frachtraum 0 CUM (-13)**

**0% Passagier-Raum 0 Sitze (-5)**

**Preis 972 KCr**

**Variante Cobra SK III Stealth**

**Reaktor D-Fusion 140% 28 E (-150)**

**Stealth-Schirm 10 E (+100)**

**Not-Reaktor Fusion 180 % 18 E (+43)**

**1 Traktor Strahler 1E (+5)**

**+2 Raumgreifarme (+2)**

**Preis 972 KCr**

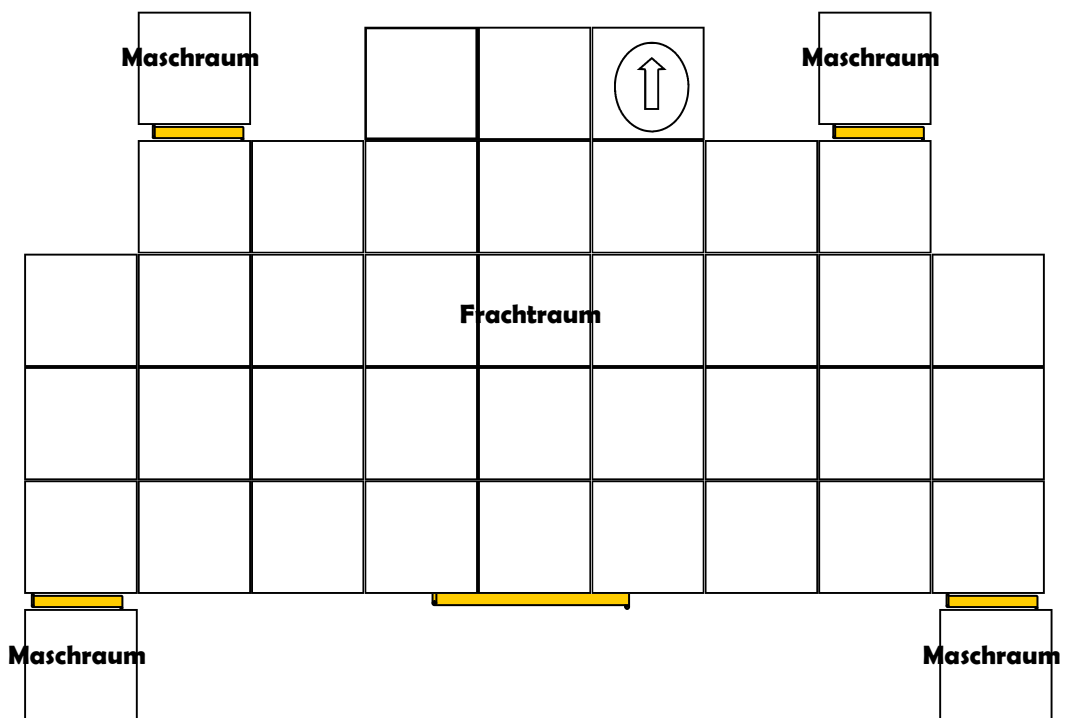
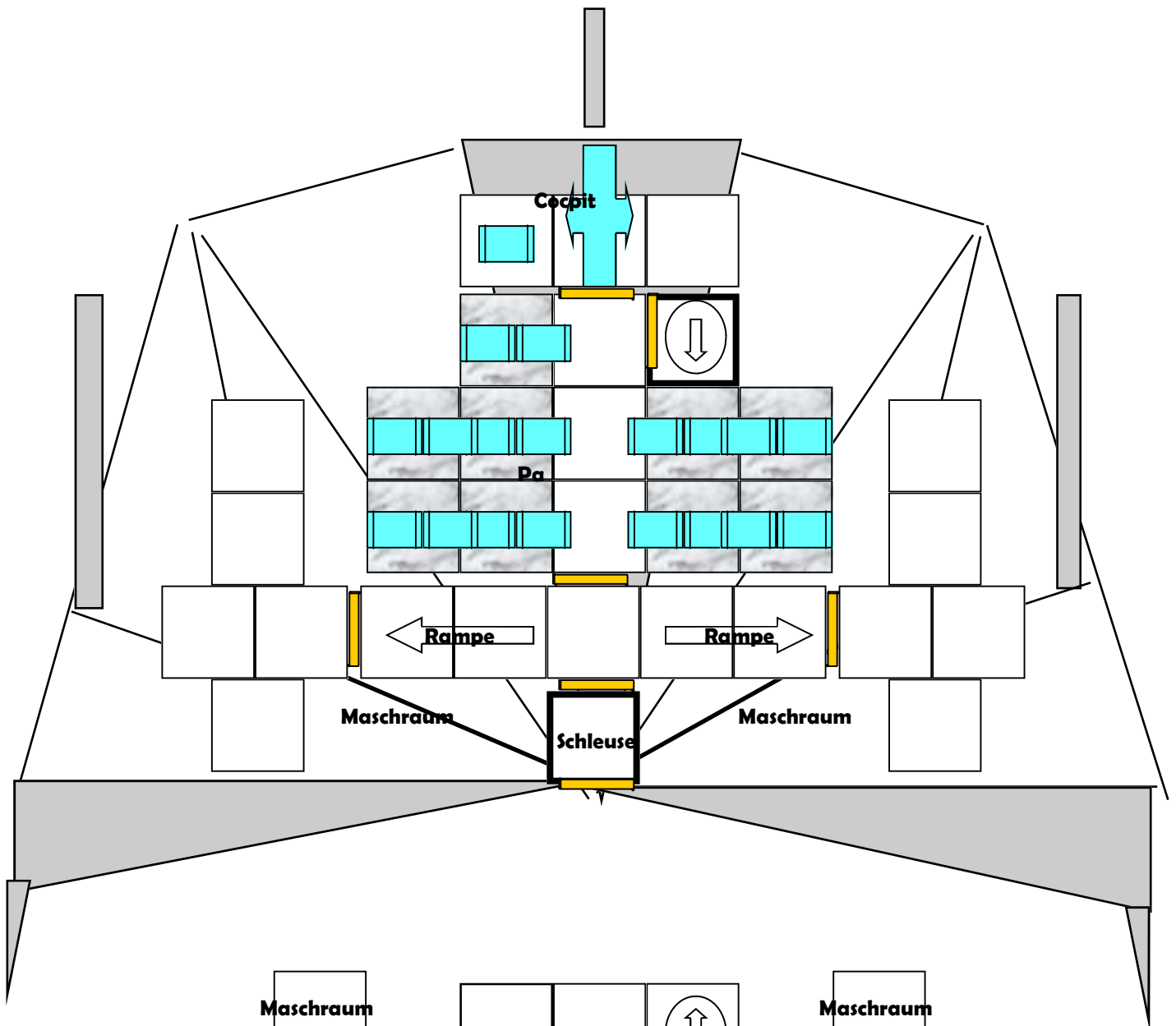
**Variante Cobra SK III P**

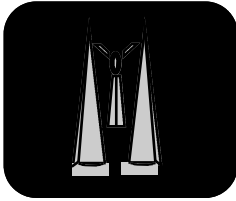
**Passagiere 300% 45 Sitze (+8)**

**Frachtraum 100 % 150 CUM (-8)**

**Keine Anti-Laser Panzerung (Laser-2) (-25)**

**Preis 922 KCr**





STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raumbot

VI

Name.: Constrictor

Typ.: Elite Stealth Jäger

Größe.: Klein -5

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	+30	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+25	32
Pilot-Programm	+20	Teil-Auto-Programm	+20	32

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 500%	+20	5 L-Sec		16
KOM 500%	+20	50 L-Sec	UKW #5000	16
ECM & ECCM 180%	+20	9 Klicks	Max # 5	16

Besonderheiten.: NOT-E 100,

Reaktor 200 %		40 E/ RD	Art D-Fusion	82
Schutzschirm 180 %	- 3 E	180 FSP max	A (X) B (X) C (X)	82
Triebwerk 200 %	- 24 E	19 Klicks/RD	Max-C 100 %	32
Zusatz TR		29 Klicks / RD Vollschub		0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 180 %		18 FSP max	Dock-Kragen 1	32
Panzerung 180 %		18 FSP max	Art	32

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 0 %		0 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 10 %		5 CUM		-4

Waffen-Halter 300 %		Ballistisch	Energie	8
Standard / Turmwaffen 60°/360		1 / 2	1 / 2	113

Klein Pilot+10/TR+20%/Größe -5 / Systeme x0,5 , Stealth 10 E, Dauerfeuer Reg 1E	100
Not-Fusions Reaktor 200% 20E, Hyper Tr (kurz) 3 E, Waffenkühl-Sys 1 E,	72
Cameleon Plating, Naniten Reperatur, 4 Auto-Crew 60% 10 AKP, H-E-Fokus 1E Trippel-Schirm, KEINE BETA-Systeme, , E-Bank 16 E Waffen, 16E TR, 16 E Stealth	340

Fragilität (interne Kritical x2), Brems TR ineffizient (3 schub P)	996
Keine Schleuse nur Cocpitscheibe	

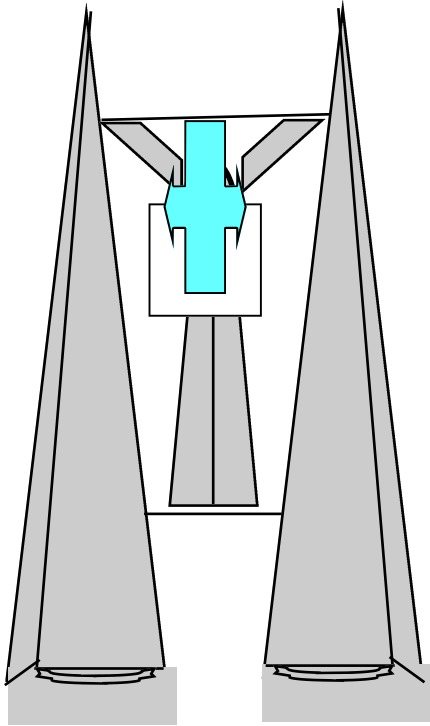
Qualität

Preis

Limitierte Serie

2192 KCr

40



**Die CONSTRIKTOR ist wohl einer der gefährlichsten Jäger. Nicht nur weil er eine Gute Kampfkraft hat trotz seiner Größe, sondern Weil man ihn erstmal schwer unterschätzt.**

**Hinzu kommt die Stealth-Fähigkeit, und trotzdem Möglichen Alpha-Strike Schießen.**

**Zusätzlich kann man sie gut an Jäger Tender für billig jäger Verstecken.**

**Die CONSTRIKTOR ist gerade Der Testphase entwachsen, aber viel zu teuer um von offiziellen Stellen gekauft zu werden, welche ja schon die ASP als „zu teuer“ empfanden.**

**Erfahrene Piloten würden jedoch die Kampf-werte der Constriktor als besser einschätzen, als ihre große Konkurrenz die ASP.**

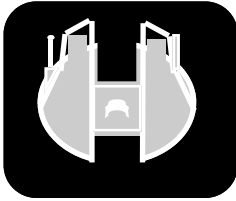
#### **Standard-Ausrüstung.:**

**3 Leichte Laser**

**3 Mini missel Werfer**

**1 AÜA-Rucksack**

**1 Blaster Pistole mit 2 P-H 2P-E**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raumboot**

VI

Name.: Firefist

Typ.: Billig Jäger

Größe.: Klein -5

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	+0	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+5	2
Pilot-Programm	+5	Teil-Auto-Programm	+0	2

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100%	+0	1 L-Sec		0
KOM 300%	+10	30 L-Sec	UKW #3000	4
ECM & ECCM 100%	+0	5 Klicks	Max # 1	0

Besonderheiten.: NOT-E 100,

Reaktor 100 %		10 E/ RD	Art Fusion	0
Schutzschirm 120 %	- 1 E	60 FSP max	A (X) B (X) C (X)	4
Triebwerk 100 %	- 8 E	8 Klicks/RD	Max-C 50 %	0
Zusatz TR		12 Klicks / RD Vollschub		0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		10 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 100 %		20 FSP max	Art schwer	20

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 0 %		0 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 10 %		2 CUM		-4

Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	0
Standard / Turmwaffen 60°/360		1 / 0	1 / 0	25

Klein Pilot+10/TR+20%/Größe -5 / Systeme x0,5 , keine Frachtluke	-30
Waffenkühl-System 1E, Waffen-E-Bank 4E, keine Not-E-Bänke	20
KEINE BETA Maschinen, Keine Schleuse nur Cocpitschiebe	-30

Unan max Pilot STATur 8, Fragilität (interne Kritical x2)	8
Manöver Tr ineffizient (Drehen +1 Schub P), leicht zu sabotieren	

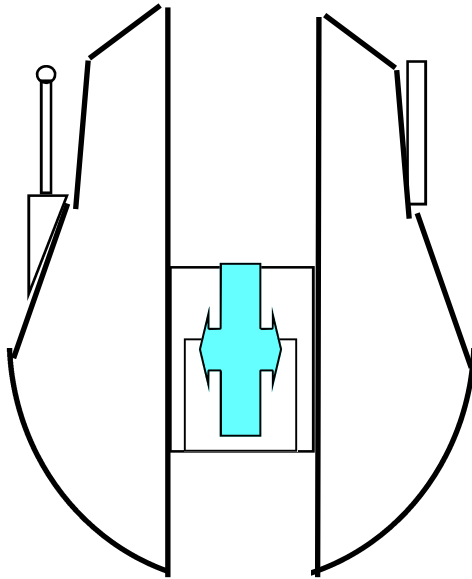
Qualität

Insassenschutz Versagen 50%

Preis

Billig Serie

54 KCr



**Die FIREFIST ist eigentlich ein Wegwerf-Raumboot, welches Gerne als Ferngesteuerte Drone benutzt wird.**

**Als Scout ziemlich unbrauchbar, und nur leicht bewaffnet, dient es eher als Mobiler Geschützturm.**

**Meist sitzen „entbehrliche“ Piloten drin. Also GENETOIDEN oder Androiden**

**Standard-Ausrüstung:  
1 Leichter Laser  
1 Leichte Gauss  
Keine Kleinausrüstung**

**Variante K**

**Waffen 200% EN 2 (+2)**

**Ball 200% Ball 2 (+2)**

**Kom 100% 10 L-sec / 1000 UKW (-4)**

**Preis 54 KCr**

**Variante B**

**Waffen 300% EN 3 (+8)**

**Ball 300% Ball 3 (+8)**

**Kein Waffenkühl-Sys (-20)**

**Sensor 300 % +10 3 L-Sec (+4)**

**Preis 54 KCr**

**Variante S**

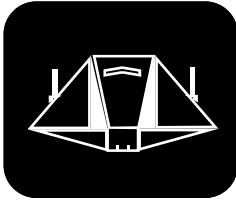
**Keine ball Waffen (-25)**

**Sensor 500% +20 5 L-Sec (+16)**

**ECM 140% +10 7 klick (+4)**

**Linear TR langsam 2E 1Lj/24h (+5)**

**Preis 54 KCr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raumboot**

VI

Name.: **GECKO**

Typ.: Std Jäger

Größe.: Std

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	o
Gesamt PILOT WM	+0	Besatzung	x	AKP	o

Computer		Feuer-Leit-Programm	+5	2
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+0	o

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100%	+0	1 L-Sec		o
KOM 100%	+0	10 L-Sec	UKW #1000	o
ECM & ECCM 120%	+5	6 Klicks	Max # 2	2

Besonderheiten.: NOT-E o,

Reaktor 100 %		10 E/ RD	Art Fusion	o
Schutzschirm 100 %	- 1 E	100 FSP max	A (X) B (X) C (X)	o
Triebwerk 100 %	- 8 E	8 Klicks/RD	Max-C 50 %	o
Zusatz TR		12 Klicks / RD	Vollschub	o

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		20 FSP max	Dock-Kragen 1	o
Panzerung 100 %		20 FSP max	Art	o

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 0 %		0 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 100 %		50 CUM		o

Waffen-Halter 150 %		Ballistisch	Energie	1
Standard / Turmwaffen 60°/360		o / o	3 / o	o

Reflektions Beschichtung (Laser-1), keine not-E Bänke				o

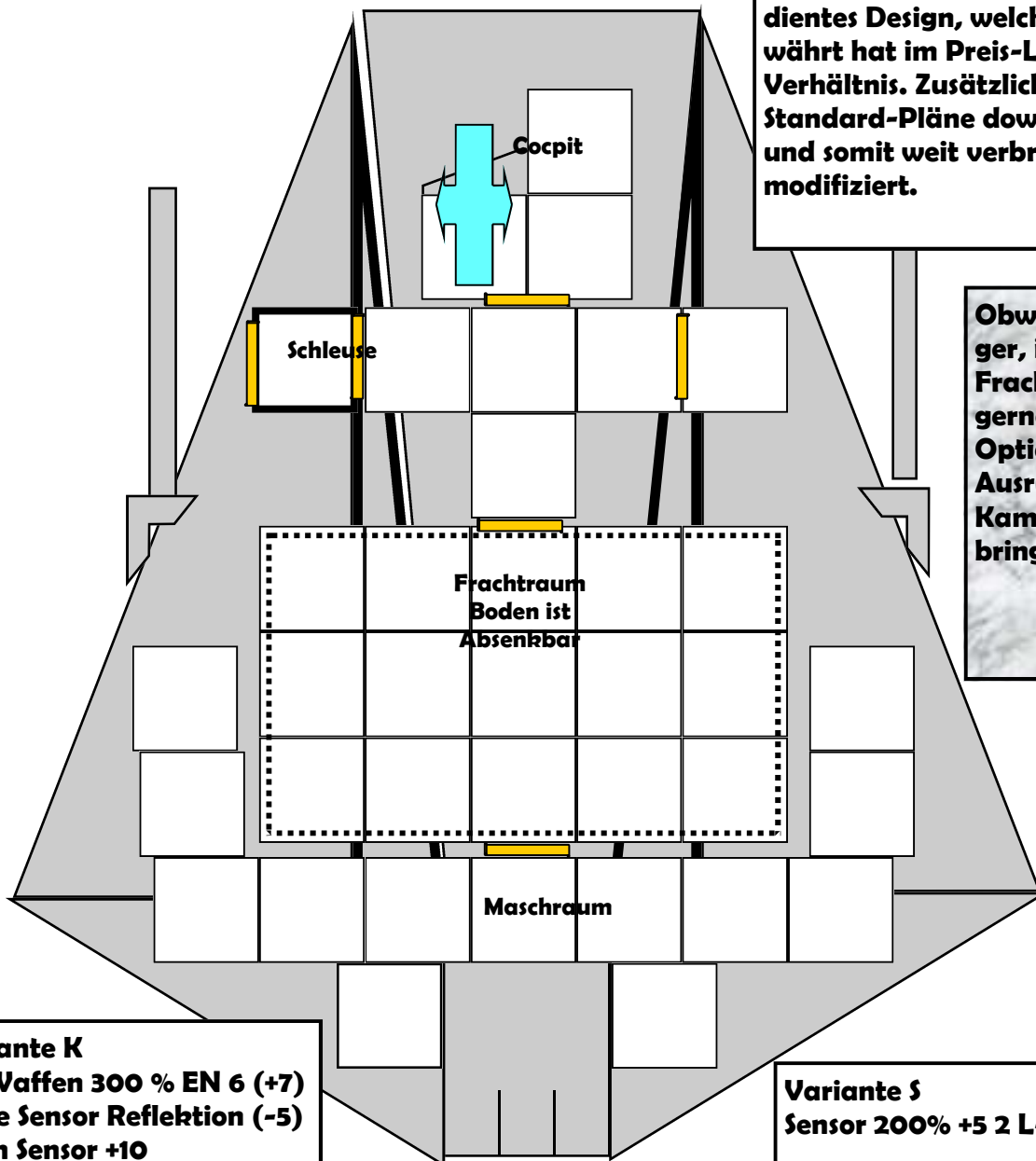
Licht zu sabotieren, nicht Wasserdicht				o

Qualität

Preis

Massenware

100 KCr



Die GECKO ist ein eher altgedientes Design, welches sich bewährt hat im Preis-Leistungs-Verhältnis. Zusätzlich sind die Standard-Pläne downloadbar, und somit weit verbreitet und oft modifiziert.

Obwohl ein Jäger, ist der Frachtraum eine gerne genutzte Option um Ausrüstung in Kampfgebiete zu bringen.

**Variante K**  
 EN Waffen 300 % EN 6 (+7)  
 Klare Sensor Reflektion (-5)  
 Gegn Sensor +10  
 Preis 102 KCr

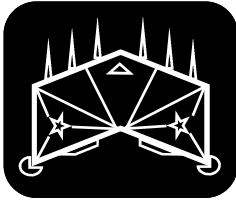
**Variante S**  
 Sensor 200% +5 2 L-Sec (+2)  
 Preis 102 KCr

**Variante B**  
 EN Waffen 200 % EN 4 (+2)  
 Ball Waffen 300 % BALL 6 (+33)  
 Keine Not-E-Bänke (-10)  
 Keine BETA Systeme (-20)  
 Preis 105 KCr

**Variante P**  
 Frachtraum 50% 25 CUM (-2)  
 Passagiere 100% 10 Sitze (+5)  
 (der Fracht/Passagierraum wird abgesenkt, ohne Schleusenfunktion)  
 Preis 103 KCr

**Variante „Alt“ LIZARD 08**  
 Comp / sensor / kom / ECM -10  
 System Reichweite x 0,8  
 System Leistung x0,8  
 System E-Verbrauch x 0,8  
 Preis 50 KCr

**Variante FiaT (Fehler in allen Teilen)**  
 „Billig Serie“  
 „Fragil“ (interne Kriticals doppelt)  
 Panzerung bröselig (Panzer Krits doppelt)  
 Preis 50 KCr



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raumbot

VI

Name.: GHOST

Typ.: Elite Zyloh Jäger

Größe.: Std

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	+0	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+20	16
Pilot-Programm	+20	Teil-Auto-Programm	+10	20

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 500%	+20	5 L-Sec		16
KOM 500%	+20	50 L-Sec	UKW #5000	16
ECM & ECCM 180%	+20	9 Klicks	Max # 5	16

Besonderheiten.: NOT-E 100,

Reaktor 200 %		10 E/ RD	Art A-Mat	232
Schutzschirm 160 %	- 1 E	160 FSP max	A (X) B (X) C (X)	16
Triebwerk 160 %	- 18 E	13 Klicks/RD	Max-C 80 %	8
Zusatz TR		20 Klicks / RD Vollschub		0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 120 %		24 FSP max	Dock-Kragen 1	4
Panzerung 140 %		28 FSP max	Art	8

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 0 %		0 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 0 %		0 CUM		-5

Waffen-Halter 300 %		Ballistisch	Energie	8
Standard / Turmwaffen 60°/360		0 / 0	4 / 2	40

Cameleon Plating, Holo Tarnschirm 5E, 3 Voll-Auto Crew 60% 10 AKP	110
Auto-Reparatur, Struktur Schutzfelder (Desint-1) 1E, Linear TR 4 E	320
Cyber Kontrol Sitz (+5 AKP), Reflekt Schicht (Laser-1)	30

Unan kein Hyper TR möglich, Schwierig zu steuern 2 (Pilot -20)

850

Unan Auto Crew benimmt sich wie lebende Crew

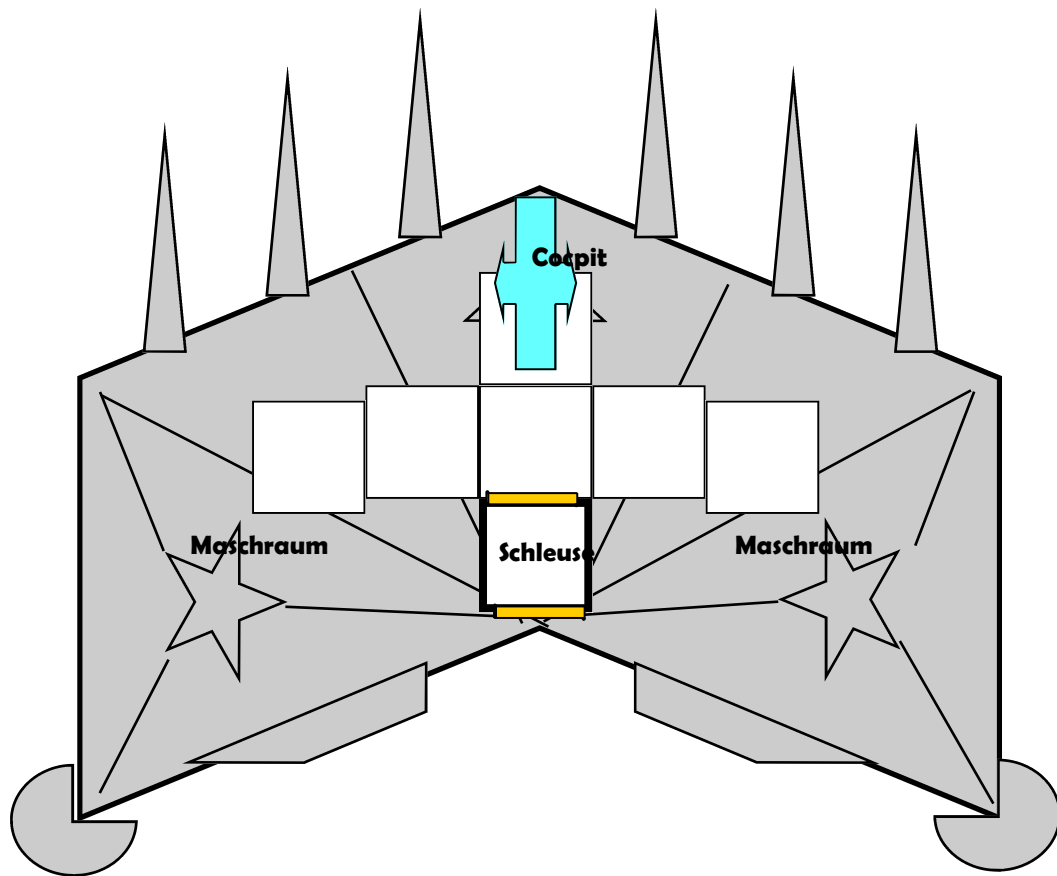
Qualität

Klare Sensor Emission 2 (gegn Sensor +20)

Preis

Limitierte Serie

2000 KCr



**Die GHOST ist ein recht teurer Elite-Jäger, der als Geleitschiff sehr gute Dienste leisten kann.**

**Da er aber von ZYLOH entwickelt wurde, gehen offizielle Stellen von Fragilität aus und ignorieren dieses Schiff.**

**Für Zylchs zählt es als der Ausbund an Robustheit. Aber nur als „einigermaßen technisiert“ und „brauchbar“**

**Standard-Ausrüstung:**

**6 Leichte Laser**

**3 Verschiedene EGO-Programme für die Auto-Crew.**

**Keine Kleinausrüstung.**

**Varianten Stealth**

**Doppel Fusion 200% 40 E (-150)**

**Stealth 10 E (+100)**

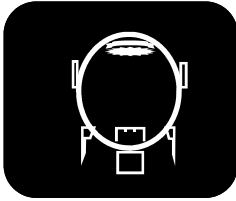
**NOT-Reaktor Fusion 180% 18 E (+41)**

**Preis 1981 KCr**

**Varianten B**

**Ball 300% 6 BALL (+33)**

**Preis 2066 KCr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raumboot

VI

Name.: KIREAN

Typ.: Privat Shuttel

Größe.: klein -5

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	+0	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	-15	-3
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	-15	-3

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100%	-10	0,3 L-Sec		-2
KOM 100%	-20	3,3 L-Sec	UKW #333	-2
ECM & ECCM 100%	AUS!	0 Klicks	Max # 1	-6

Besonderheiten.: NOT-E 60,

Reaktor 120 %		6 E/ RD	Art FISSION	-13
Schutzschirm 100 %	- 1 E	50 FSP max	A ( ) B (X) C ( )	-15
Triebwerk 20 %	- 5 E	2 Klicks/RD	Max-C 10 %	-4
Zusatz TR		3 Klicks / RD	Vollschub	0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		10 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 60 %		2 FSP max	Art Sehr leicht	-12

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 100 %		5 Sitze	0 Kabinen	0
Frachtraum 50 %		12,5 CUM		-2

Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	0
Standard / Turmwaffen 60°/360		0 / 0	1 / 0	0

Vollschub verursacht Schlingern				0
---------------------------------	--	--	--	---

Keine BETA-Systeme, FLT Überlastet (Waffen-10),

KOM & ECM Problem (WM-10), LEH nur für 5 Personen

-62

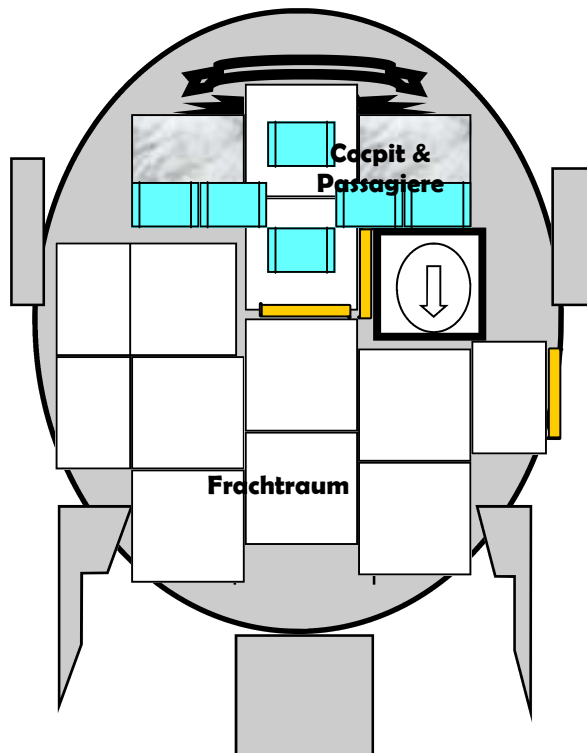
Qualität

Sensor Reflektion 2 (gegn Sensor +20)

Preis

Billig Serie

20 KCr



**Die KIREAN gilt als „Weltraum-Trabbi“ , oder auch als Fliegender Müll-Eimer.**

**Sehr billig in den Einzelteilen, der Verarbeitung und dem Gesamt-Konzept. Andererseits als kleines taxi zum orbit, oder als Frachter für „Tür- zu Tür“ Händler in Asteroidenkolonien sehr gut brauchbar. Manche Werden auch als Kleine Wohnungen genutzt.**

#### **Standard-Ausrüstung:**

**(ohne Aufpreis)**

- **Stoff-Bezüge für die Sitze in 6 verschiedenen Farben bestellbar .**
- **6 Kaffe-Becher-Halter, 12 Plastik-becher und 1 (billig) Null-G-Kaffee-Maschine.**
- **Aktivierungs-Schlüssel mit Pfeif-Melde-Pieper-Anhänger.**
- **5 Game-Pads Mini Computer**
- **1 Game-Pad Netzwerk controler**
- **6 Game-Pad Netzwerk-Spiele**
- **Ultra Putze –Wasch-Set mit 3 Dosen Panzerungs-Politur.**
- **Sound-Musik-Anlage für Planetaren Funk.**

#### **Aufrüstungs-Set.**

**Fusions-Reaktor 100% EN 10 (+13)  
(ohne klare Sensor Reflektion2)  
7500 Cr plus Einbau 1000 Cr**

**Turbo-Schub-System (+4)  
Triebwerk 100% 8E Schub 8/12 50%C  
(ohne Triebwerk verursacht Schlingern)  
3500 Cr plus Einbau 1000 Cr**

**Leistungs- KOM-system (+8)  
Kom +0 10 L-Sec 1000 UKW  
ECM +0 5 Klicks / 1 ziel  
(ohne KOM& ECM-Störung)  
7000 Cr plus Einbau 1000 Cr**

**Allround-Schutzschirm (+15)  
Schutzschirm A-B-C 100 % 50 FSP  
7500 Cr plus Einbau 1000 Cr**

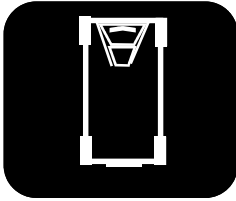
**Robust-Hüllen-Panzerung (+12)  
Normale 100% Panzerung 10 FSP  
7000 Cr plus Einbau 1000 Cr**

**Zylo-Style Bord-Hirn (+6)  
Pilot / FLT / tech +0  
9000 Cr plus Einbau 1000 Cr**

**Die Kirean hat einen gewissen Kult-Status. Manche Tri-Videos handeln sogar von Ultra-Mega-aufgerüsteten Kireans, welche ihre Piloten in aberwitzigen (halb Slapstick) Abenteuern begleiten.**

**Man stelle sich eine Kirean im dogfight mit 3 Geckos vor die sich dabei gegenseitig abschießen, und die Rauchfahne hinter sich herziehende Kirean siegreich davon fliegend vor, die der Passagier dann mit Draht und Kleber wieder repariert.**

**Es gilt wohl der Ausspruch  
„WER ETWAS BILLIGERES ALS EINE KIREAN FINDET, DER SOLL ES BEHALTEN!“**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raumboot

VI

Name.: KONTAINER

Typ.: Transport-System

Größe.: klein -5

Cocpit primär	+0 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	+0	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	-30	-6
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	-30	-6

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 33%	-10	0,3 L-Sec		-2
KOM 20%	-25	2 L-Sec	UKW #200	-4
ECM & ECCM 10%	AUS	0 Klicks	Max # 1	-6

Besonderheiten.: NOT-E 100,

Reaktor 120 %		6 E/ RD	Art FISSION	-13
Schutzschirm 10 %	- 1 E	5 FSP max	A ( ) B (X) C ( )	-21
Triebwerk 20 %	- 5 E	2 Klicks/RD	Max-C 10 %	-4
Zusatz TR		3 Klicks / RD	Vollschub	0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		10 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 40 %		4 FSP max	Art	-3

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 0 %		0 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 200 %		50 CUM		2

Waffen-Halter 0 %		Ballistisch	Energie	-5
Standard / Turmwaffen 60°/360		0 / 0	0 / 0	0

Klein Pilot+10/TR+20%/Größe -5 / Systeme x0,5	-20
Auto Fracht-system	20
Keine Sichtscheibe, Keine ballistischen Waffen möglich	-10

Unan. Kein Pilotensitz, sondern nur Sitzt-Stange und Kontrollwand	-77
LEH-Ineffizient (0 Personen), Vollschub = Schlingern, KOM-ECM -5	

Qualität

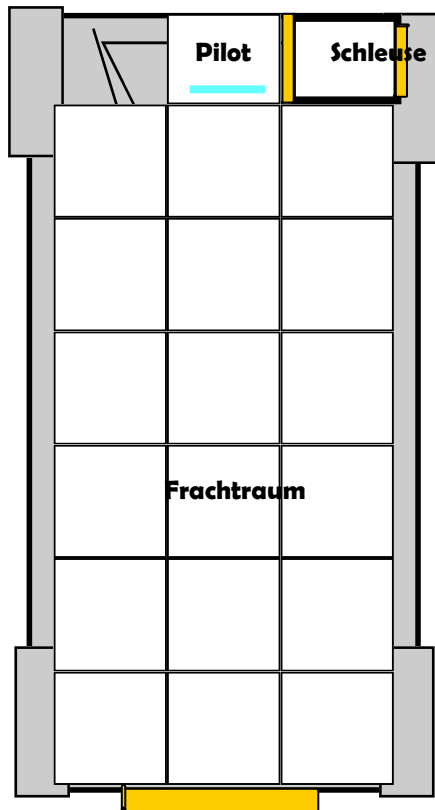
Insassenschutz Versagen ernst

Preis

Billig Serie

20 KCr

50



**Der KONTAINER ist ein Nahbereichs-Transporter, der manchmal auf Luftleeren Welten eingesetzt wird.**

**Sie sind etwas höher als breit, und erinnern an die guten alte Fracht-Container wie sie zu großen Mengen Auf Frachtschiffen Transportiert werden.**

**Tatsächlich werden sie oft als 50 CUM Fracht-Container Außen angedockt an Außen-Fracht-Halter.**

**Kontainer-Piloten sind die Gabelstaplerfahrer des Weltraumes. Meist schlecht ausgerüstet, schlecht bezahlt, von „echten“ Piloten verachtet.**

**Dummerweise benötigt man schon eine gewisse Erfahrung um sicher mit diesen dingern um zu gehen und auch an an jeder alten Schrottkiste an zu Docken zum umladen.**

**Varianten P**

**Frachtraum 50% 25 CUM (-4)  
Passagiere 200 % 10 Passagiere (+7)  
LEH 11 Personen (u-g-F)  
Fragilität (Interne Kritical x2) (u-g-F)**

**Preis 20 KCr**

**Varianten Doppeldecker**

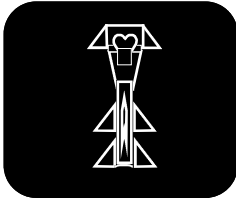
**Frachtraum 400% (+14) 100 CUM  
(nicht mehr Außen-Fracht-Halter fähig)**

**Preis 20 KCr**

**Varianten Qualität „Massenware“**

**LEH- Funktioniert (u-g-F)  
Kein Vollschrub Schlingern (u-g-F)  
Pilotensitz (+10 AKP) (u-g-F)  
Kein Insassenschutz-Versagen (u-g-F)**

**Preis 23 KCr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raumboot

VI

Name.: MISLYWIETZ

Typ.: Geleit-Jäger

Größe.: Std

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	o
Gesamt PILOT WM	+0	Besatzung	x	AKP	o

Computer		Feuer-Leit-Programm	+0	o
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+0	o

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100%	-10	1 L-Sec		o
KOM 100%	+0	10 L-Sec	UKW #1000	o
ECM & ECCM 100%	+0	5 Klicks	Max # 1	o

Besonderheiten.: NOT-E 100,

Reaktor 100 %		10 E/ RD	Art Fusion	o
Schutzschirm 80 %	- 1 E	80 FSP max	A (X) B (X) C (X)	-1
Triebwerk 80 %	- 7 E	6 Klicks/RD	Max-C 40 %	-1
Zusatz TR		9 Klicks / RD Vollschub		o

+ 1 /Rd

Interne Struktur 60 %		12 FSP max	Dock-Kragen 1	-2
Panzerung 80 %		16 FSP max	Art	-1

Besonderheiten.: Eject-Systeme 0,

Passagiere 0 %		o Sitze	o Kabinen	-5
Frachtraum 0 %		o CUM		-5

Waffen-Halter 200 %		Ballistisch	Energie	2
Standard / Turmwaffen 60°/360		o / o	4 / o	o

Kein Eject system, Keine Schleuse nur Cocpitscheibe	-12
Komplizierte Bauteile 1 (Tech-10)	-5

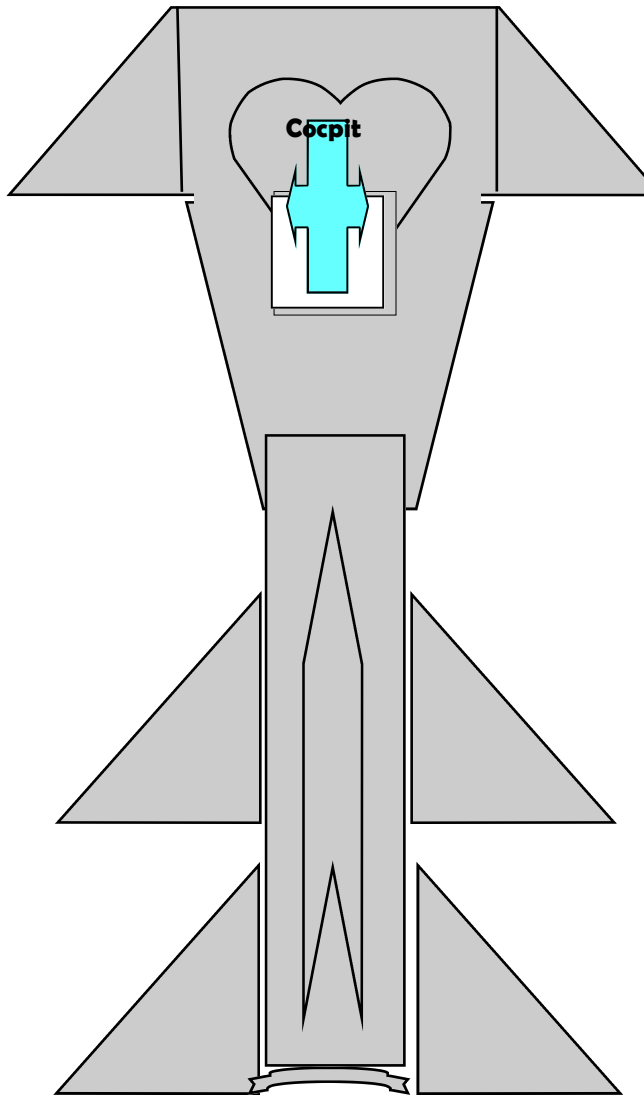
Unan (keine Fernsteuerung möglich) nicht Wasserdicht	-30
Maximal leichte E-Waffen, Sensor Problem 1, leicht zu sabotieren	

Qualität

Preis

Billig Serie

35 KCr



**Die MISLYWIETZ ist einer jener Jäger, die als Witwenmacher gelten. Entweder man kommt damit zurück oder gar nicht.**

**Ansonsten ist sie ja schon recht Kampfstark im Vergleich zur Firefist und deutlich billiger.**

**Andoiden , Genetoiden, oder Ex-Häftlinge dürfen darin fliegen.**

**Oft stehen ganze Staffeln davon in einem vergessenen Hangar und warten auf den Not-Einsatz.**

**Standard-Ausrüstung**  
**3 Leichte Laser**  
**1 Leichte Gauss**  
**Keine Kleinausrüstung**

**Varianten K**  
**EN-Waffen 300% 6 (+6)**

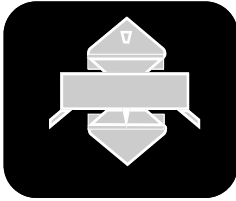
**Preis 38 KCr**

**Varianten B**  
**Ball-Waffen 200 % 3 (+33)**

**Preis 51,5 KCr**

**Varianten zivil & Training**  
**EN-Waffen 0% (-7)**

**Preis 31,5 KCr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raumboot

VI

Name.: NILPFERD

Typ.: Müll-Shuttel

Größe.: s.groß +10

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	+0	Besatzung (-30)	5x	+0 AKP	5

Computer		Feuer-Leit-Programm	-20	-4
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+0	0

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100%	+0	1 L-Sec		0
KOM 100%	+0	10 L-Sec	UKW #1000	0
ECM & ECCM 10%	-30	0 Klicks	Max # 1	-6

Besonderheiten.: NOT-E 100,

Reaktor 80 %		8 E/ RD	Art Fusion	-1
Schutzschirm 100 %	- 1 E	200 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 80 %	- 7 E	6 Klicks/RD	Max-C 40 %	-1
Zusatz TR		9 Klicks / RD Vollschub		0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		40 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 100 %		40 FSP max	Art	0

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 0 %		10 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 500 %		2000 CUM		32

Waffen-Halter 0 %		Ballistisch	Energie	-5
Standard / Turmwaffen 60°/360		0 / 0	0 / 0	0

Sehr großer Rumpf Pilot-10/Größe+10/ Systeme x2	100
Sehr große Frachträume Fracht x4/Pilot-20/Schirm x0,1 / waffen 0%	50

Vollschub =Schäden InT 1 FSP/Rd,

166

Manöver TR ineffizient (Drehen +1 Sch-P),

Qualität

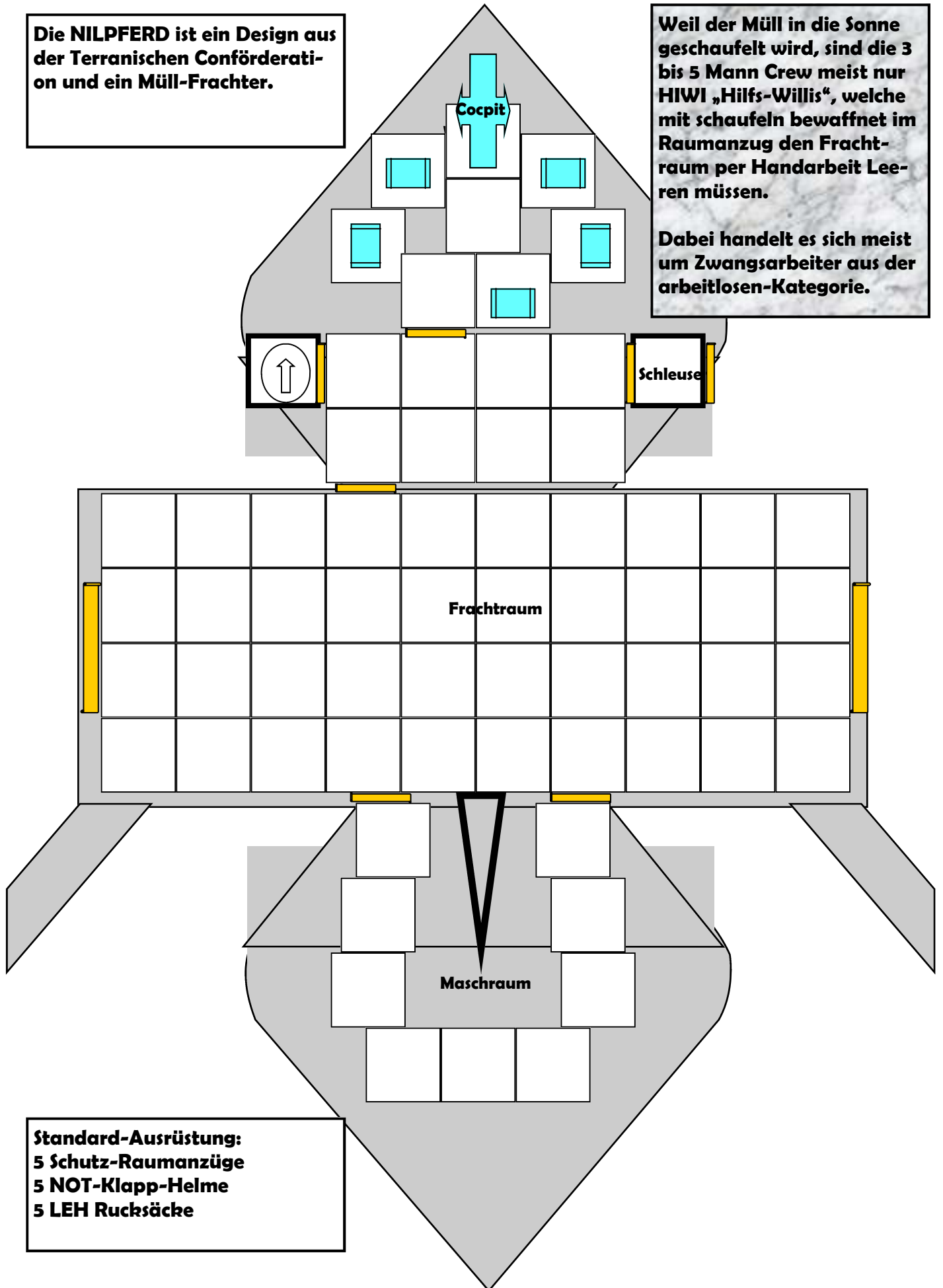
Preis

Massenware

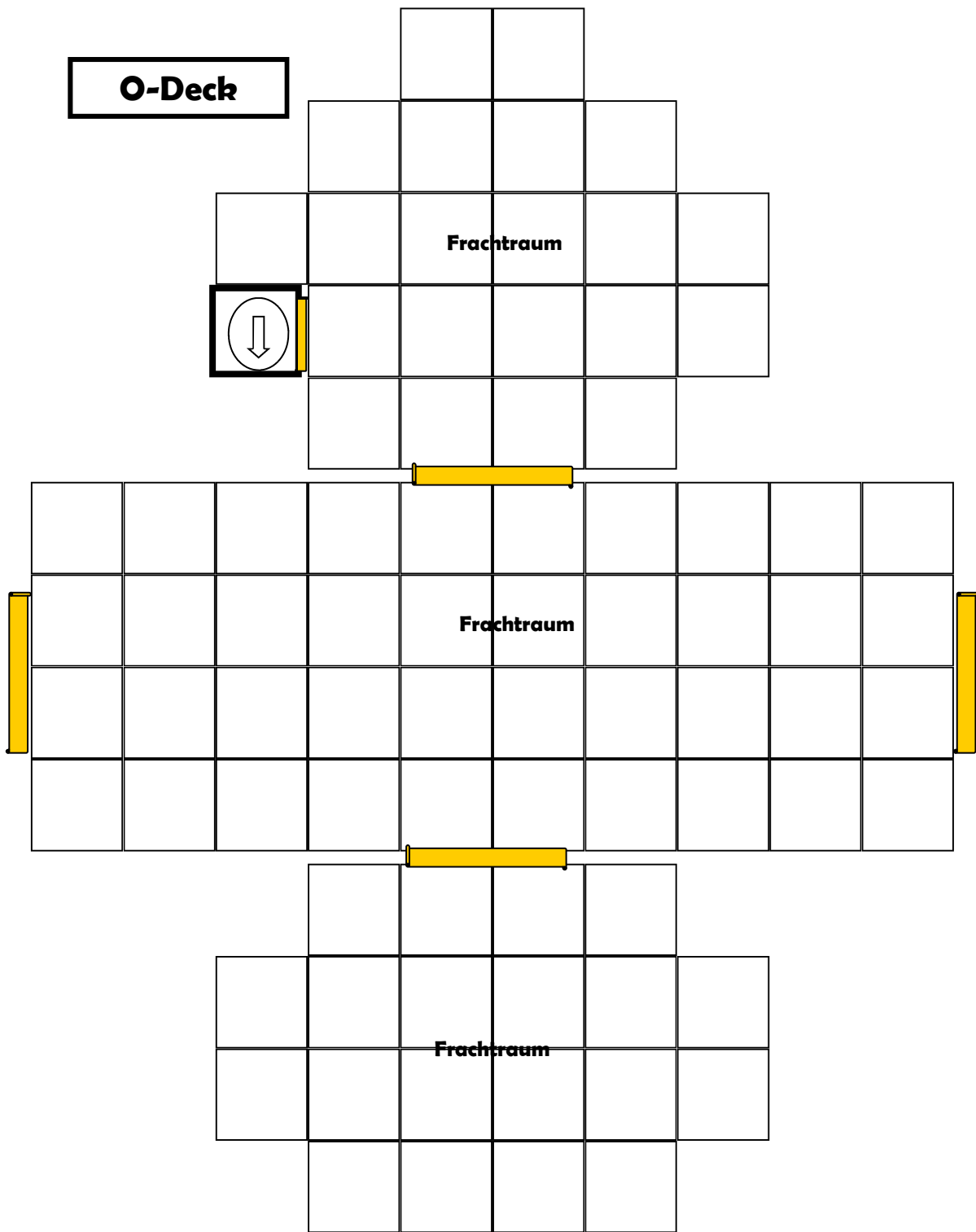
266 KCr

Die NILPFERD ist ein Design aus der Terranischen Conföderation und ein Müll-Frachter.

Weil der Müll in die Sonne geschaufelt wird, sind die 3 bis 5 Mann Crew meist nur HIWI „Hilfs-Willis“, welche mit schaufeln bewaffnet im Raumanzug den Frachtraum per Handarbeit Leeren müssen.  
Dabei handelt es sich meist um Zwangsarbeiter aus der arbeitslosen-Kategorie.

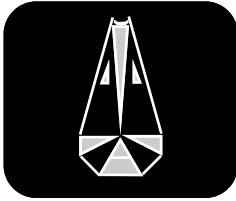


**Standard-Ausrüstung:**  
5 Schutz-Raumanzüge  
5 NOT-Klapp-Helme  
5 LEH Rucksäcke



**Varianten Schrotter**  
**5 Raumgreifarme (+5)**  
**1 Traktor-Strahl (+5) 1 E**  
**Bessere Schleusen (+5)**  
**Preis 277 KCr**

**Varianten H (fern-Shuttel)**  
**Reaktor 120% 12 E Fusion (+3)**  
**Hyper TR kurz 3 E (+20)**  
**Preis 289 KCr**



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raumboot**

**VI**

Name.: PHYTON

Typ.: Fern Shuttel

Größe.: s.Groß +10

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	1x	+10 AKP	8
Gesamt PILOT WM	+0	Besatzung	2x	+0 AKP	2

Computer		Feuer-Leit-Programm	+0	0
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+10	4

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 50%	-5	0,5 L-Sec		-1
KOM 300%	+10	30 L-Sec	UKW #3000	4
ECM & ECCM 80%	-5	4 Klicks	Max # 1	-1

Besonderheiten.: NOT-E 160,

Reaktor 160 %		16 E/ RD	Art Fusion	8
Schutzschirm 100 %	- 1 E	200 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 80 %	- 7 E	6 Klicks/RD	Max-C 40 %	-1
Zusatz TR		9 Klicks / RD Vollschub		0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		40 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 100 %		40 FSP max	Art	0

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 100 %		20 Sitze	0 Kabinen	0
Frachtraum 300 %		300 CUM		8

Waffen-Halter 50 %		Ballistisch	Energie	-1
Standard / Turmwaffen 60°/360		0 / 0	0 / 2	40

Sehr großer Rumpf Pilot-10/Größe+10/ Systeme x2, bessere Schleuse	105
Hyper TR kurz 3 E, Auto-Fracht-System, Traktor-Strahler 1E	45
Raumgreifarm, bessere Externe Lichtanlage	6

Waffen Steu Problem (Waffen-10), Schutzschirm-Schwachpunkt 20%	226
Schub TR ineffizient (2 Schub-P)	

Qualität

Preis

Massenware

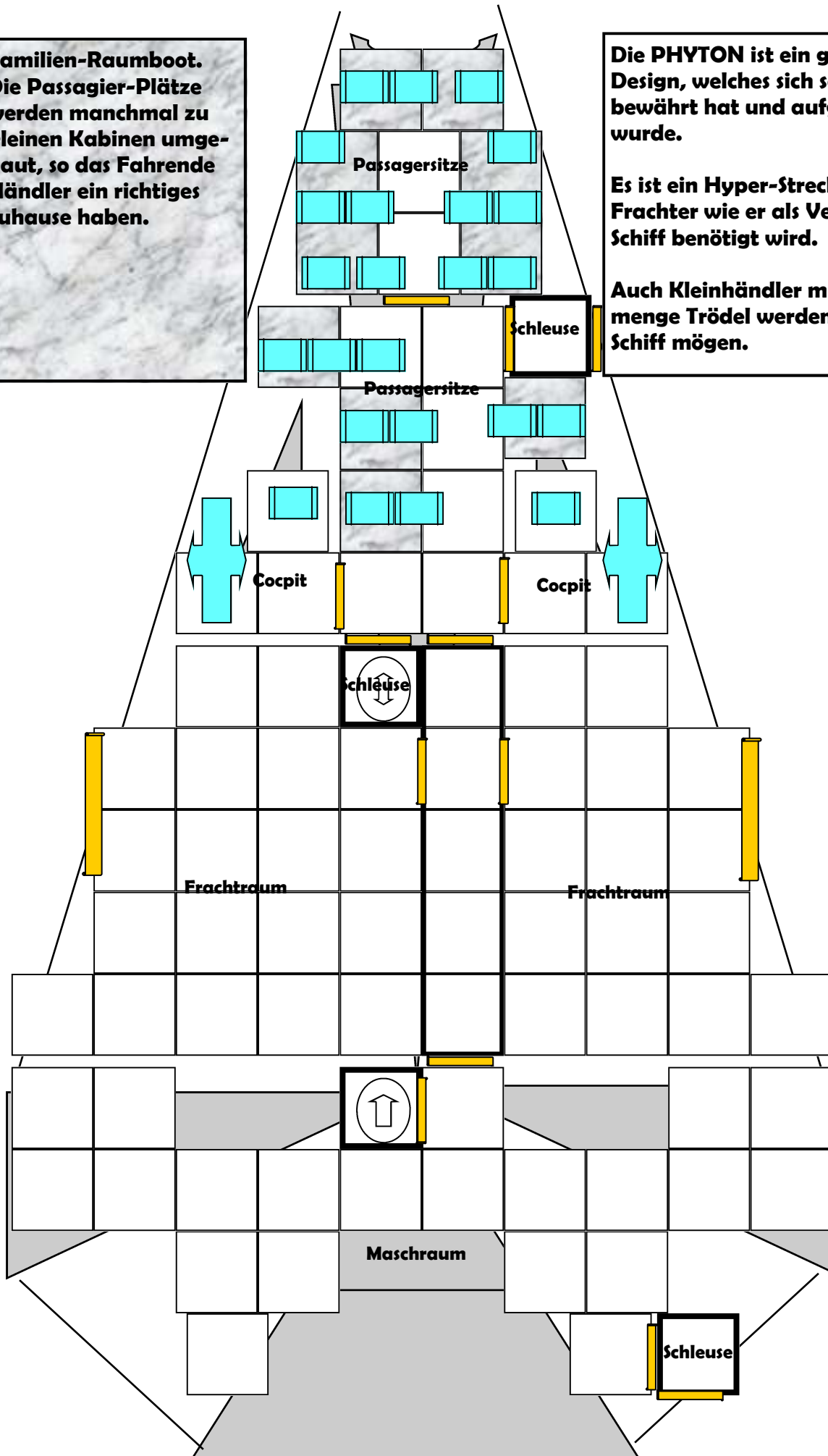
326 KCr

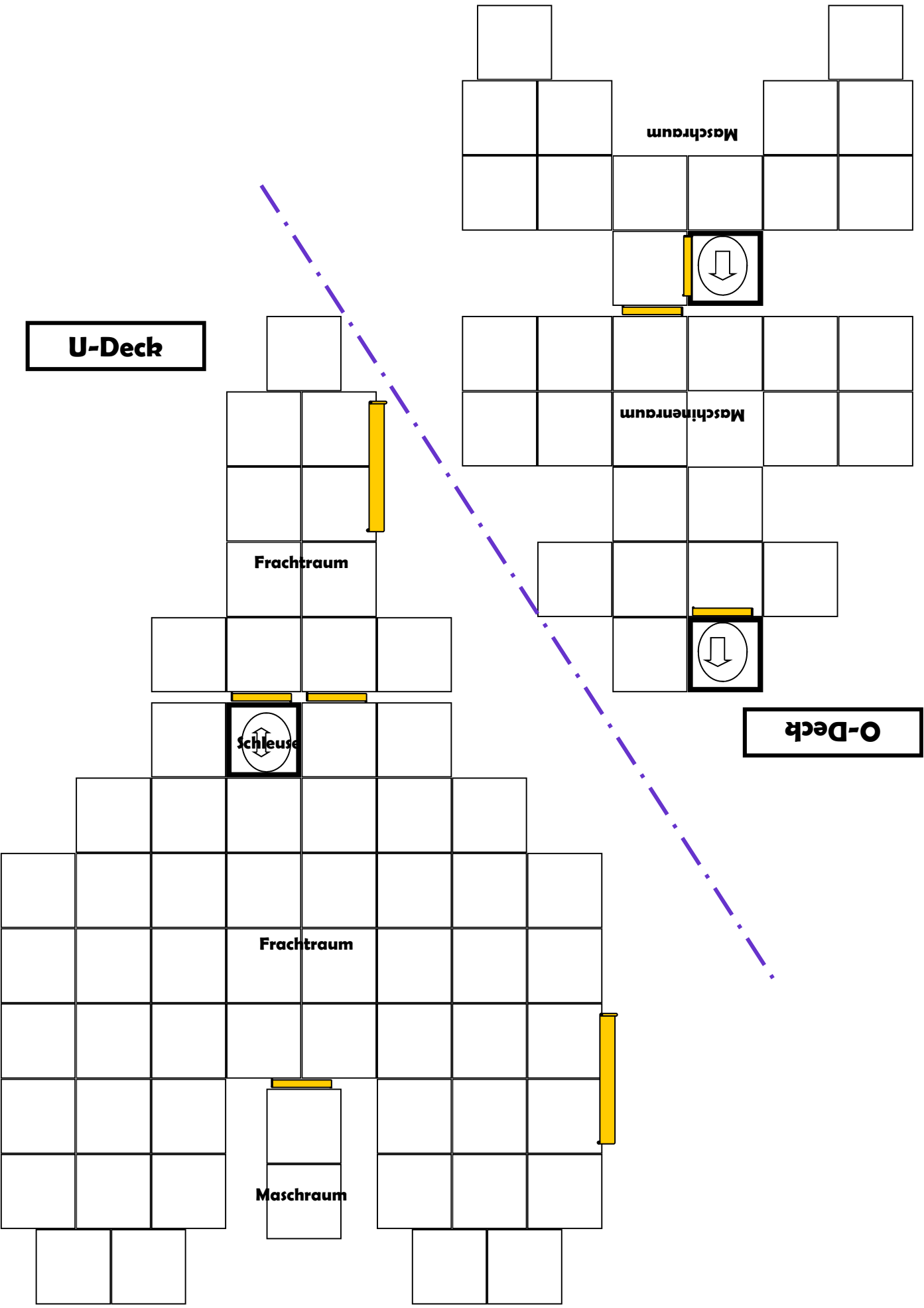
**Familien-Raumboot.**  
Die Passagier-Plätze  
werden manchmal zu  
kleinen Kabinen umge-  
baut, so das Fahrende  
Händler ein richtiges  
Zuhause haben.

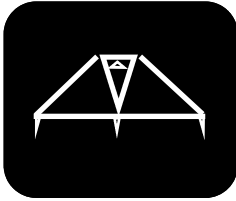
**Die PHYTON ist ein gestandenes  
Design, welches sich schon lange  
bewährt hat und aufgerüstet  
wurde.**

**Es ist ein Hyper-Strecken-  
Frachter wie er als Versorgungs-  
Schiff benötigt wird.**

**Auch Kleinhändler mit jeder  
menge Trödel werden dieses  
Schiff mögen.**







STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raumboot**

VI

Name.: Siedewinder

Typ.: Scout-Jäger Kurzstrecke

Größe.: klein (-5)

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	+10	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	-5	-1
Pilot-Programm	+5	Teil-Auto-Programm	-5	+1

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 400%	+15	4 L-Sec		8
KOM 400%	+15	40 L-Sec	UKW #4000	8
ECM & ECCM 100%	+0	5 Klicks	Max # 1	0

Besonderheiten.: NOT-E 140,

Reaktor 140 %		14 E/ RD	Art Fusion	4
Schutzschirm 100 %	- 1 E	50 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 120 %	- 11 E	11 Klicks/RD	Max-C 60 %	2
Zusatz TR		17 Klicks / RD Vollschub		0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		10 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 100 %		10 FSP max	Art	0

Besonderheiten.: Eject-Systeme 1,

Passagiere 0 %		0 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 25 %		6 CUM		-3

Waffen-Halter 200 %		Ballistisch	Energie	2
Standard / Turmwaffen 60°/360		0 / 0	1 / 1	20

Klein (Pilot+10/ Triebwerk+20%/ Größe-5/ Systeme x1/2)				-20

Schwierig zu steuern (pilot-5), Schub Tr schwächelt (-1 Schub-P)

16

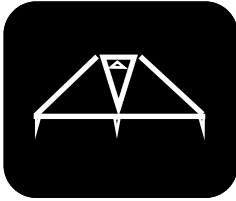
Qualität

Preis

Massenware

116 KCr

60



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raumboot**

VI

Name.: Siedewinder Zwo

Typ.: Scout-Fernaufklärer

Größe.: klein (-5)

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	+10	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	0	0
Pilot-Programm	+5	Teil-Auto-Programm	0	+2

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 400%	+15	4 L-Sec		8
KOM 400%	+15	40 L-Sec	UKW #4000	8
ECM & ECCM 100%	+0	5 Klicks	Max # 1	0

Besonderheiten.: NOT-E 140,

Reaktor 140 %		14 E/ RD	Art Fusion	4
Schutzschirm 100 %	- 1 E	50 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 100 %	- 8 E	10 Klicks/RD	Max-C 50 %	0
Zusatz TR		15 Klicks / RD	Vollschub	0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		10 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 100 %		10 FSP max	Art	0

Besonderheiten.: Eject-Systeme 1,

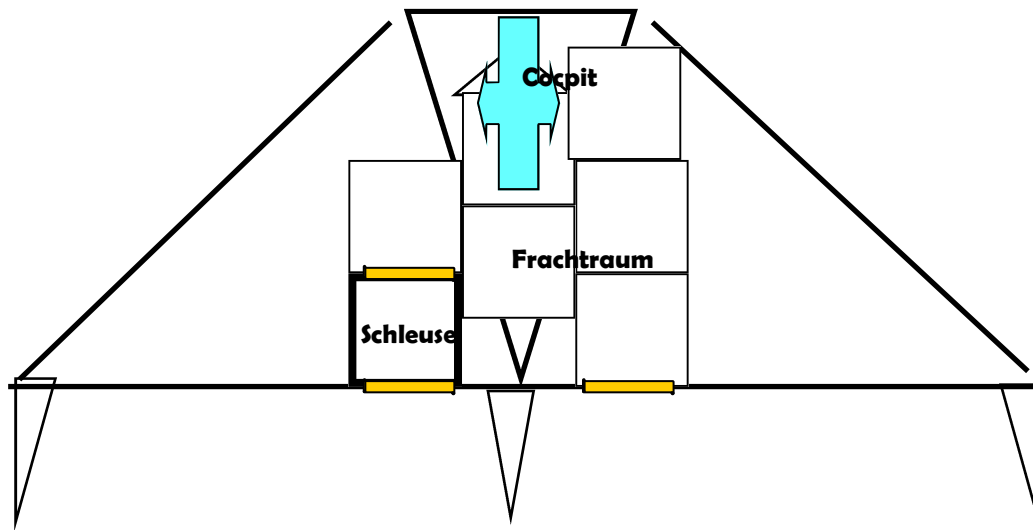
Passagiere 0 %		0 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 25 %		6 CUM		-3

Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	0
Standard / Turmwaffen 60°/360		2 / 0	0 / 1	47

Klein (Pilot+10/ Treibwerk+20%/ Größe-5/ Systeme x1/2)				-20
Hyper TR kurz 3E,				20

Schwierig zu steuern (Pilot-5),				63

Qualität		Preis
Limitierte Serie		326 KCr



Die **SIDEWINDER** ist ein beliebtes **Scout-Shuttel**. Dieser **Kurzstrecken Aufklärer** wird oft im **Verbund mit Firefists** eingesetzt und stellt deren **Geschwaderführer**.

**Standard-Ausrüstung:**  
**1 AÜA-Rucksack**  
**Kleine Taschenbibliothek**  
**10 buch chips**

**Variante Hyper**  
**Hyper TR kurz 3E (+20)**  
**Frachtraum 0% 0 CUM (-2)**  
**Keine ball waffen möglich (-5)**  
**Nur LEICHTE E-Waffen (-10)**

**Preis 119 KCr**

**Variante K**  
**Waffen 300% 3 E-Waffen 60° (-14)**  
**Schutzschirm 160% (+16)**

**Preis 118 KCr**

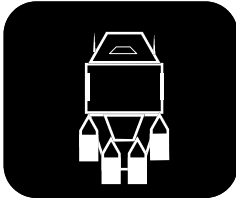
Die **SIDEWINDER ZWO** ist ein deutlich selteneres **Scout-Shuttel**. Dieser **Langstrecken Aufklärer** wird normalerweise alleine eingesetzt, und sehr häufig mit den normalen **Side-winders** verwechselt. Leider macht der **Preis** ihn recht **unantraktiv** im Vergleich zu den **Varianten der normalen Side-winder**.

**Variante ZWO-K**  
**Waffen 300% 2 x 60° / 1 x 360° (+8)**  
**Schutzschirm 140% (+8)**

**Preis 358 KCr**

**Variante ZWO-B**  
**EWaffen 300% 2 x 60° / 1 x 360° (+8)**  
**Ball-Waffen 300% 3x 60° (4)**  
**Schutzschirm 140% (+8)**

**Preis 364 KCr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raumboot**

VI

Name.: SPARROWHAWK

Typ.: STURM Shuttel

Größe.: Klein (-5)

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	1x	+10 AKP	8
Gesamt PILOT WM	+5	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+15	8
Pilot-Programm	+15	Teil-Auto-Programm	+15	16

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 200%	+10	2 L-Sec		4
KOM 300%	+15	30 L-Sec	UKW #3000	8
ECM & ECCM 160%	+15	8 Klicks	Max # 4	8

Besonderheiten.: NOT-E 800,

Reaktor 200 %		40 E/ RD	Art A-MAT	232
Schutzschirm T 160 %	- 3 E	160 FSP max	A (X) B (X) C (X)	66
Triebwerk 200 %	- 28 E	24 Klicks/RD	Max-C 100 %	32
Zusatz TR sehr extrem		36 Klicks / RD Vollschub		40

+ 1 /Rd

Interne Struktur 160 %		16 FSP max	Dock-Kragen 1	16
Panzerung 160 %		16 FSP max	Art	16

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 75 %		4 Sitze	0 Kabinen	-1
Frachtraum 100 %		25 CUM		0

Waffen-Halter 200 %		Ballistisch	Energie	2
Standard / Turmwaffen 60°/360		0 / 0	0 / 2	40

Klein (Pilot+10/ Triebwerk+20%/ Größe-5/ Systeme x1/2) Dauerfeuer Regulator	0
Hyper TR kurz 3E, Hyper Lade-System 4E, Waffenkühl-System 1 E, Not E 200%	55
Reflekt schicht (laser-1), Struktur Schutzfeld (Desint-1) 1E, Hitze Dämpfer (-1) 1 E Gauss Dämpfer (-1) 1 E, Graviton dämpfer (ball-1) 1 E	80

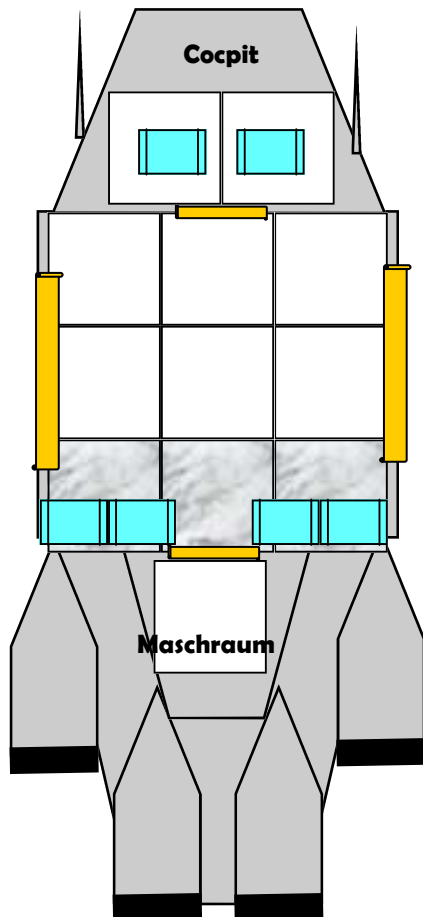
Klare Sensor Reflektion 2 (gen Sensor Wm+20)	630
Fremd-Technik (Tech-30)	

Qualität

Preis

Limitierte Serie

1460 KCr



**Die SPARROWHAWK ist ein von Zyloh geplantes Angriffs- und Sturm Shuttle. Leider stehen Preis und Transportkapazität in keinem Verhältnis zu einander. Trefferanfällig und zu wenig Transport-Kapazität.**

**Die Extremen Beschleunigungs-Werte hingegen machen sie ideal für Kurier-Missionen und für Flucht-Transport wichtiger Personen.**

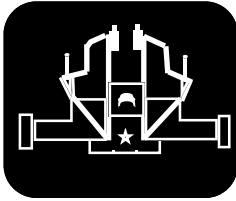
**Andererseits gingen schon viele Sparrowhaks beim Einflug in die Atmosphäre verloren, weil das Bremsen nicht konsequent genug durchgeführt wurde.**

**Schmuggler haben erfolglos versucht sich hiermit anzuwenden, aber der A-MAT reaktor macht sie zu leicht aufspürbar**

**Es gibt also nur sehr wenige die etwas hiermit werden anfangen können.**

**Standard-Ausrüstung  
5 Folienraumanzu Sets  
5 AUA- Rucksäcke  
5 Laser Pistolen & 5 P-E**

**Es gab keine erfolgreichen Varianten.  
Nur sehr viele nicht erfolgreiche.**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raumbot

VI

Name.: SPIT SNAKE

Typ.: Bomber

Größe.: Std

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	+0	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+10	4
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+0	0

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100%	+0	1 L-Sec		0
KOM 300%	+10	30 L-Sec	UKW #3000	4
ECM & ECCM 140%	+10	7 Klicks	Max # 3	4

Besonderheiten.: NOT-E 160,

Reaktor 160 %		16 E/ RD	Art Fusion	8
Schutzschirm 100 %	- 1 E	100 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 80 %	- 7 E	6 Klicks/RD	Max-C 40 %	-1
Zusatz TR		9 Klicks / RD Vollschub		0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 120 %		24 FSP max	Dock-Kragen 1	4
Panzerung 120 %		24 FSP max	Art	4

Besonderheiten.: Eject-Systeme 1,

Passagiere 0 %		0 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 0 %		0 CUM		-5

Waffen-Halter 200 %		Ballistisch	Energie	2
Standard / Turmwaffen 60°/360		6 / 0	4 / 0	33

Keine Schleuse nur Cocpitsweibe				10

Nicht Stromlinienförmig, Dauernd neue Defekte (10% / Rd)

42

Vollschub verursacht schwere Schäden (1W6 FSP intern & Panzerung)

Qualität

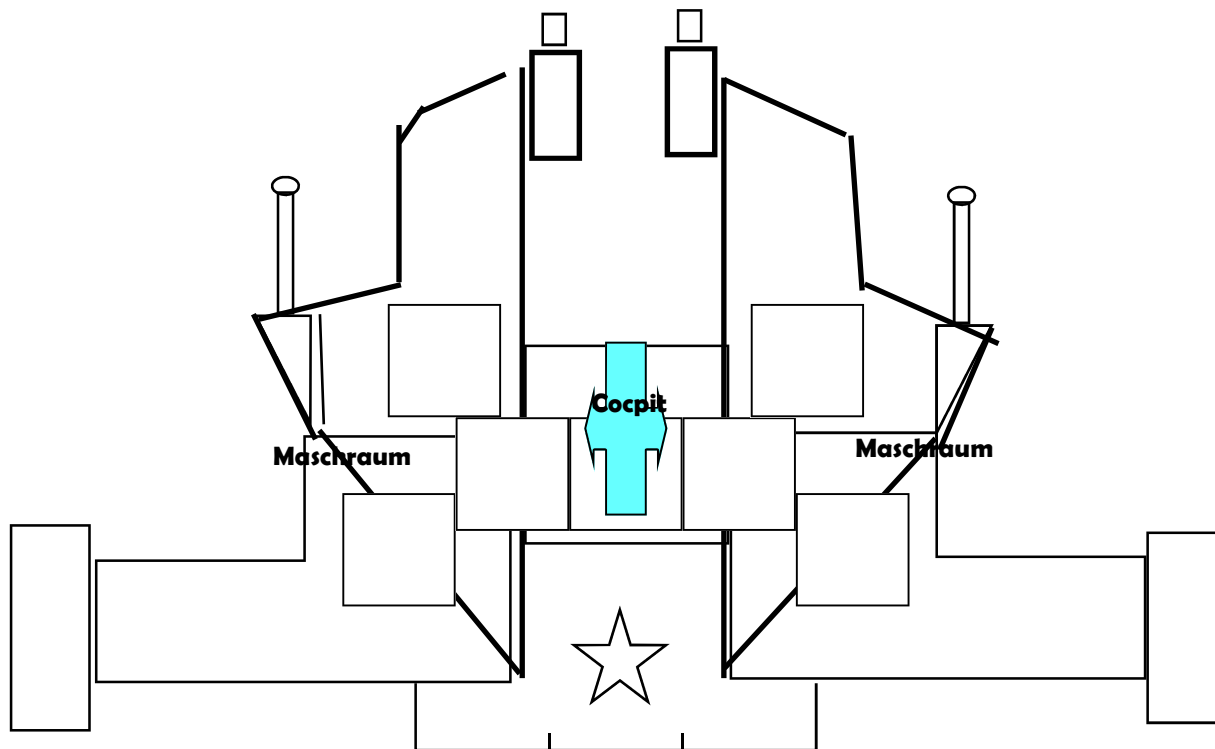
Insassenschutz Versagen (ernst)

Preis

Billig Serie

71 KCr

65



**Die SPITSNAKE kann eine große Menge Torpedos in den Kampf tragen. Gegen Jäger hingegen wird sie sehr hilflos**

**Sie gilt als „Wegwerf-Raumboot“, welches oft als Ferngesteuerte Drone eingesetzt wird. Meist sind die Energiewaffen Harmlos, oder sogar weitere Raketenwerfer.**

**Standard-Ausrüstung:**

**Leer.**

**In Verbindung mit firefists, können solche Staffeln von Billigschiffen aber schon Gefechte entscheiden.**

**Variante K**

**300 % E-Waffen 6x 60° (+4)**

**ECM 100% WM+0 5 Klicks (-4)**

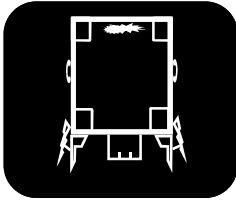
**Preis 71 KCr**

**Variante S**

**200% Ball Waffen 4x60° (-4)**

**Sensor 300% Wm +10 3 Lsec (+4)**

**Preis 71 KCr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raumboot**

VI

Name.: TAGARA

Typ.: Std Shuttel

Größe.: Std

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	+0	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	-20	-4
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	-10	-2

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 50%	-5	0,5 L-Sec		-1
KOM 33%	-10	33 L-Sec	UKW #333	-2
ECM & ECCM 60%	-10	3 Klicks	Max # 1	-2

Besonderheiten.: NOT-E 80,

Reaktor 100 %		8 E/ RD	Art Plasma	-10
Schutzschirm 40 %	- 1 E	40 FSP max	A ( ) B (X) C ( )	-18
Triebwerk 80 %	- 7 E	6 Klicks/RD	Max-C 40 %	-1
Zusatz TR		9 Klicks / RD Vollschub		0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		20 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 60 %		12 FSP max	Art	-2

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 50 %		5 Sitze	0 Kabinen	-2
Frachtraum 100 %		50 CUM		0

Waffen-Halter 50 %		Ballistisch	Energie	-2
Standard / Turmwaffen 60°/360		0 / 0	1 / 0	0

Keine BETA Maschinen, Komplizierte Bauteile (Tech -10) -25

Keine E-Waffen möglich -15

Unan Piloten STAT min 8+, FLT\_überlastung (Waffen-20), Nicht wasserdicht, -86

Fragilität (interne Krit x2) Panzerung Bröselig (Panzerungs Krit x2)

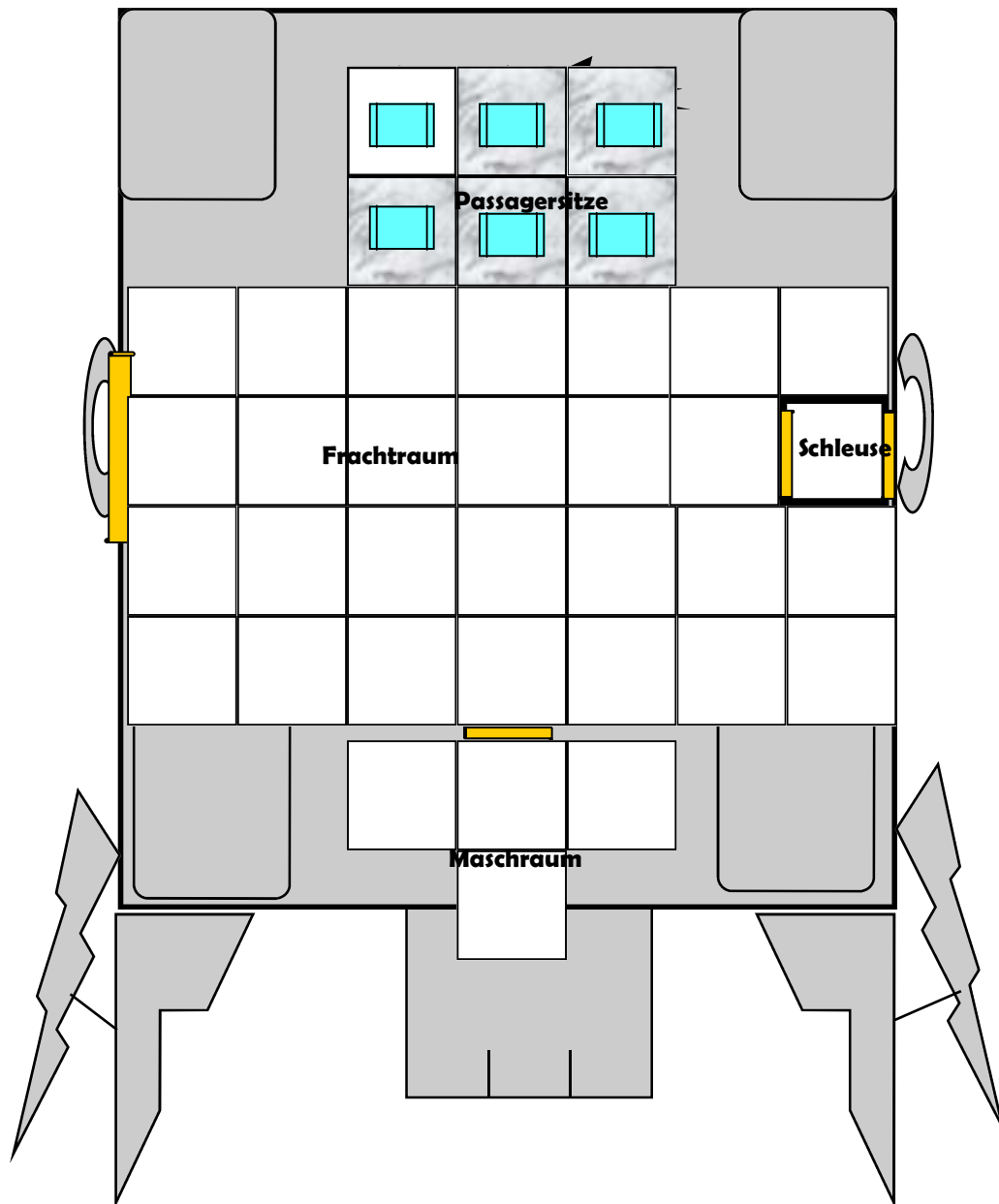
Qualität

Unan Wassereinfüllung unzugänglich, UNAN Computer spricht nur „lurrack“

Preis

Billig Serie

20 KCr



**Die TAGARA gilt auch als „LURRACK-Waschmaschine“, denn wegen der Großen sitze bei den Lurracks sehr beliebt, und nicht ganz so leicht zerstörbar wie die Kirean, ist sie leider Dennoch kein kampffähiges Raumboot.**

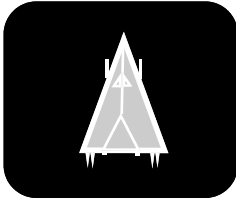
**Andererseits hat die Manie mit den Trivideo Helden in super aufgemotzten Tagaras (ähnlich wie mit den Kireans) sich auch eingebürgert. Witzigerweise Gibt es seit kurzem die aufgerüstete Massenwaren –Version**

**Variant Qualität  
Massenware  
Keine Fragilität  
Keine bröckelige Panzerung**

**Preis 20 KCr**

**Variant gute Qualität  
Limitierte Serie  
Keine Fragilität  
Keine bröckelige Panzerung  
Keine FLT Überlastung  
Keine UNAN Comp sprache  
Kein „nicht wasserdicht“**

**Preis 28 KCr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raumboot**

VI

Name.: Viper

Typ.: Polizei Jäger

Größe.: Std

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	-10	Besatzung	1x	+0 AKP	1

Computer		Feuer-Leit-Programm	+5	2
Pilot-Programm	+5	Teil-Auto-Programm	-10	0

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 300%	+10	3 L-Sec		4
KOM 100%	+0	10 L-Sec	UKW #1000	0
ECM & ECCM 140%	+10	7 Klicks	Max # 3	4

Besonderheiten.: NOT-E 180,

Reaktor 180 %		18 E/ RD	Art Fusion	16
Schutzschirm 160 %	- 1 E	160 FSP max	A (X) B (X) C (X)	16
Triebwerk 120 %	- 11 E	9 Klicks/RD	Max-C 60 %	2
Zusatz TR		14 Klicks / RD	Vollschub	0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 140 %		28 FSP max	Dock-Kragen 1	8
Panzerung 140 %		56 FSP max	Art Schwer	28

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 25 %		2 Sitze	0 Kabinen	-3
Frachtraum 25 %		12,5 CUM		-3

Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	0
Standard / Turmwaffen 60°/360		3 / 0	2 / 0	26

Hyper TR kurz 3E, Bessere Schleuse, Reflekt Beschichtung (Laser-1)	31
Traktor-Strahl 1E, A-Grav Aussetzer (Landung -10), Raumgreifarm	5
Komplizierte Bauteile (Tech -10), Klare Sensor Ref 3 (gegn Sensor +30)	-20

Schwierig zu steuern (Pilot-10), FLT Überlastet (Waffen-10)

91

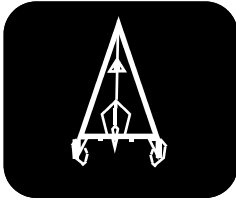
UNAN alle Pilotenaktionen werden aufgezeichnet.

Qualität

Preis

Massenware

191 KCr



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raumboot

VI

Name.: Viper-J

Typ.: Elite Polizei Jäger

Größe.: Std

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	1x	+10 AKP	8
Gesamt PILOT WM	-10	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+5	2
Pilot-Programm	+5	Teil-Auto-Programm	-10	0

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 300%	+10	3 L-Sec		4
KOM 100%	+0	10 L-Sec	UKW #1000	0
ECM & ECCM 140%	+10	7 Klicks	Max # 3	4

Besonderheiten.: NOT-E 180,

Reaktor 180 %		18 E/ RD	Art A-MAT	216
Schutzschirm T&S2 160%	- 5 E	320 F5P	A (X) B (X) C (X)	116
Triebwerk 160 %	- 18 E	13 Klicks/RD	Max-C 80 %	8
Zusatz TR		20 Klicks / RD Vollschub		0

+ 3 /Rd

Interne Struktur 160 %		32 F5P max	Dock-Kragen 1	16
Panzerung 160 %		64 F5P max	Art Schwer	36

Besonderheiten.: Eject-Systeme 5,

Passagiere 25 %		2 Sitze	0 Kabinen	-3
Frachtraum 25 %		12,5 CUM		-3

Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	0
Standard / Turmwaffen 60°/360		3 / 0	0 / 2	66

Hyper TR kurz 3E, Bessere Schleuse, Raumgreifarm	26
Traktor-Strahl 1E, Anti-Laser Panzerung (Laser -2)	30
Komplizierte Bauteile (Tech -10), Klare Sensor Ref 3 (gegn Sensor +30)	-20

Schwierig zu steuern (Pilot-10),

511

UNAN alle Pilotenaktionen werden aufgezeichnet.

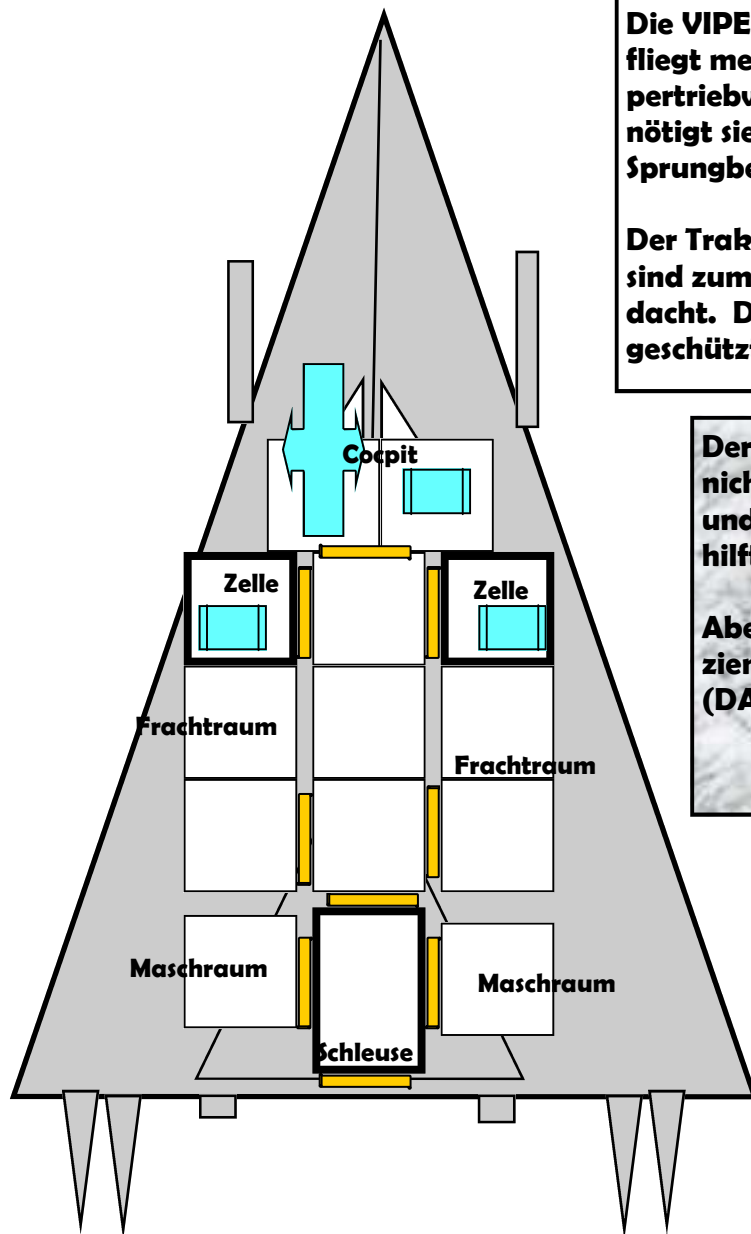
Qualität

Preis

Limitierte Serie

1222 KCr

70



Die VIPER ist als POLIZEI-Boot bekannt. Sie fliegt meist mit komplett deaktiviertem Hypertriebwerk (Energiesparen). Deswegen benötigt sie immer eine kleine Ewigkeit Sprungbereit zu sein.

Der Traktorstrahler und der Raumgreifarm sind zum Retten und Gefangennehmen gedacht. Die beiden Passagiere sitzen in gut geschützten Zellen.

Der Co-Pilot ist im allgemeine nicht als Raumfahrer ausgebildet, und stört meist mehr als das er hilft.

Aber beim Enterkampf ist er eine ziemlich harte Nuß. (DAK „dummAberKräftig“)

Die VIPER J ist dem normalen Polizei-boot so ähnlich das man schon genau hinsehen muß, oder mal auf den A-Mat erkenntungs Ping achten.

Es ist definitiv ein sehr guter Abfang-Jäger.

Aber welcher bürokrat würde so etwas bezahlen wollen?

**Variante Viper K**  
200% Energie-Waffen 4 x60° (+2)

Preis 193 KCr

**Variante Viper-J-K**  
200% E-Waffen 2 x60° 2x 360° (+2)

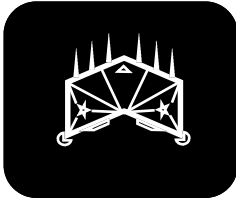
Preis 1216 KCr

**Variante Viper B**  
300% Energie-Waffen 6 x60° (+8)  
300 % Ball Waffen 6 x60° (+7)

Preis 208 KCr

**Variante Viper-J-B**  
300% E-Waffen 4 x60° 2x 360° (+8)  
300 % Ball Waffen 6 x60° (+7)

Preis 1242 KCr



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raumbot

VI

Name.: WRAITH

Typ.: Alter Elite Stealth Jäger

Größe.: Std

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	-10	Besatzung	x	AKP	0

Computer	(alt)	Feuer-Leit-Programm	+15	32
Pilot-Programm	+5	Teil-Auto-Programm	+5	16

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 240%	(+5)	2,4 L-Sec		8
KOM 480%	(+15)	48 L-Sec	UKW #4800	32
ECM & ECCM 128%	(+5)	6 Klicks	Max # 3	8

Besonderheiten.: NOT-E 160,

Reaktor (160 %)		16 E/ RD	Art Fusion	32
Schutzschirm (0 %)	- 1 E	-3 FSP / Treffer	A ( ) B ( ) C (X)	-5
Triebwerk (80 %)	- 8 E	7 Klicks/RD	Max-C 40 %	0
Zusatz TR sehr stark		11 Klicks / RD Vollschub		10

Interne Struktur 160 %		32 FSP max	Dock-Kragen 1	16
Panzerung 160 %		64 FSP max	Art Schwer	16

Besonderheiten.: Eject-Systeme 1,

Passagiere 0 %		0 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 0 %		0 CUM		-5

Waffen-Halter 300 %		Ballistisch	Energie	8
Standard / Turmwaffen 60°/360		0 / 0	4 / 2	20

Besseres Eject system, Cameleon Plating, Holo Tarn Schirm 4 E, voll Auto Kom,	60
Voll-Auto Sensor, Naniten Reparatur-System, Waffenbänke 6E	210
Reflekt Beschichtung (Laser-1), Stealth 8E , Linear Tr schnell 4E (80%)	120

ALT (Programme -10/ Systeme -10/ 80% Systemleistung Energie... )

573

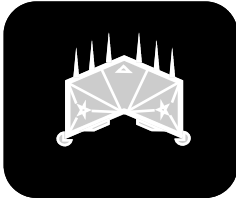
Fragil (intere Criticals x2),

Qualität

Preis

Limitierte Serie (alt)

673 KCr



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raumboot**

VI

Name.: WRAITH-Breath

Typ.: S., Alter Elite Stealth Jäger

Größe.: Std

Cocpit primär	+10 AKP	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	-20	Besatzung	x	AKP	0

Computer	(alt)	Feuer-Leit-Programm	+5	32
Pilot-Programm	-5	Teil-Auto-Programm	-5	16

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 180%	(-5)	1,8 L-Sec		8
KOM 360%	(+5)	36 L-Sec	UKW #3600	32
ECM & ECCM 84%	(-5)	4 Klicks	Max # 2	8

Besonderheiten.: NOT-E 120,

Reaktor (120 %)		12 E/ RD	Art Fusion	32
Schutzschirm ( 0 %)	- 1 E	-3 FSP / Treffer	A ( ) B ( ) C (X)	-5
Triebwerk ( 60 %)	- 7 E	6 Klicks/RD	Max-C 30 %	0
Zusatz TR sehr stark		9 Klicks / RD Vollschub		10

Interne Struktur 160 %		32 FSP max	Dock-Kragen 1	16
Panzerung 160 %		64 FSP max	Art Schwer	16

Besonderheiten.: Eject-Systeme 1,

Passagiere 0 %		0 Sitze	0 Kabinen	-5
Frachtraum 0 %		0 CUM		-5

Waffen-Halter 300 %		Ballistisch	Energie	8
Standard / Turmwaffen 60°/360		0 / 0	4 / 2	20

Besseres Eject system, Cameleon Plating, Holo Tarn Schirm 3 E, voll Auto Kom,	60
Voll-Auto Sensor, Naniten Reparatur-System, Waffenbänke 5E	210
Reflekt Beschichtung (Laser-1), Stealth 6E , Linear Tr schnell 3E (60%)	120

ALT (Programme -10/ Systeme -10/ 80% Systemleistung Energie... )

573

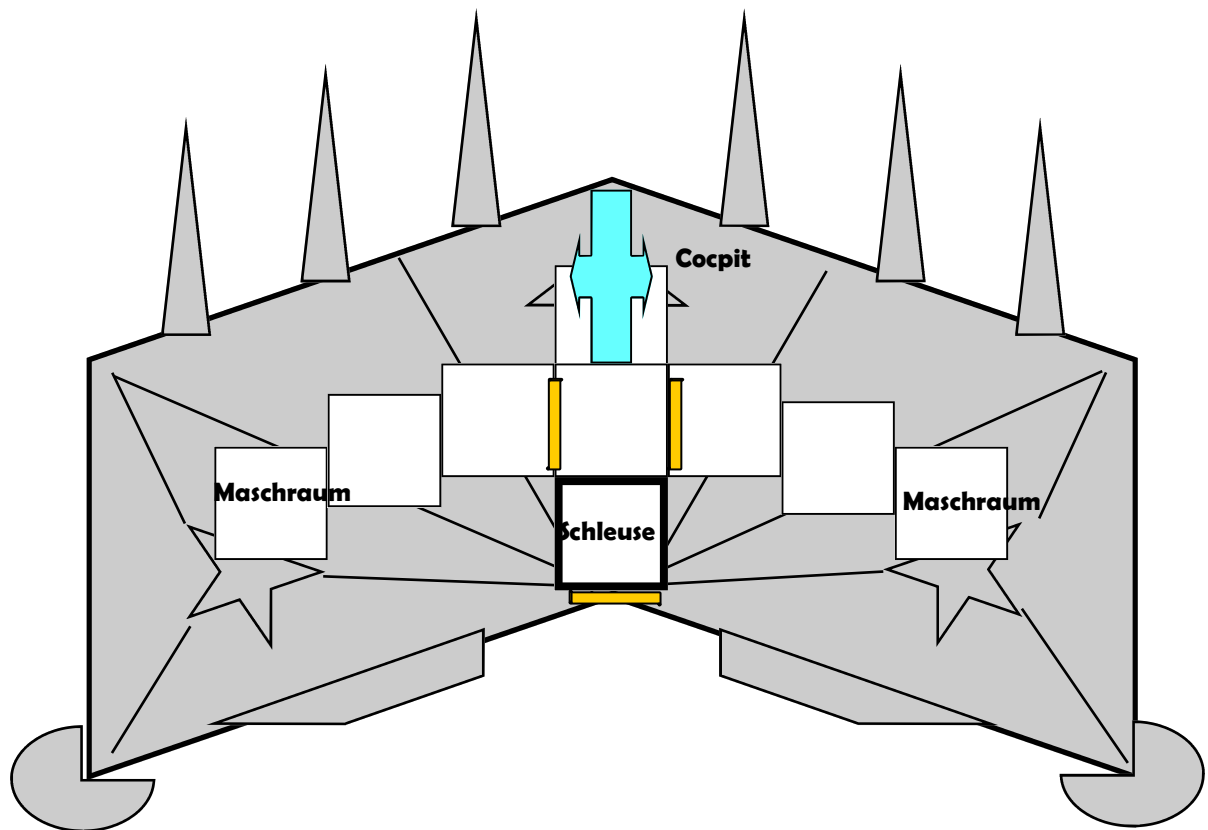
Fragil (intere Criticals x2),

Qualität

Preis

Limitierte Serie (S.alt)

336,5 KCr



**Die WRAITH ist der alte Vorläufer der GHOST, hatte aber zu große Verluste, die Durch unerfahrene Piloten bedingt waren, welche ihren Energie-Haushalt aus den Augen verloren.**

**Sie gilt als Zerbrechliches Zyloh-Schiff (und ist Mitbegründer dieser Vorurteile.)**

**Meist sind 2 Waffen leichte Energie Waffen und der Rest ballistische Waffen.**

**Die WRAITH-Breath ist der Vorläufer der Wraith, welcher in den Boliden Konflikten als DER Elite Jäger galt.**

**Da sie meist von Robotern geflogen wurde die sich nie über deren Schwäche der Fragilität beschwerten, hatte dieses Schiff früher nie diesen schlechten Ruf.**

**Auch Heute noch kann eine Wraith es mit einem Modernen Jäger aufnehmen.**

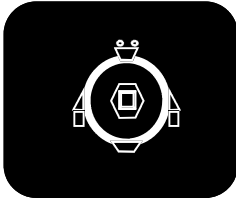
**Sogar die WRAITH-breath hat genug Kampfkraft um ein ernst zu nehmender Gegner zu sein.**

# *STARDUST & BRIGHT SUNS II*

**Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von ihnen**

**Dronen**

**Designs**



*STARDUST & BRIGHT SUNS II*  
**Konstruktions-Bogen- Drone**

**VI**

**Name.: ADLER-07**

**Typ.: Std Drone**

**Größe.: Std -10**

<b>Cocpit primär</b>	<b>20 AKP 60%</b>	<b>Cocpit Sekundär</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>+0</b>	<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>o</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>o</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 100%</b>	<b>+0</b>	<b>1 L-Sec</b>		<b>o</b>
<b>KOM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW #1000</b>	<b>o</b>
<b>ECM &amp; ECCM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>5 Klicks</b>	<b>Max # 1</b>	<b>o</b>

**Besonderheiten.: NOT-E 25,**

<b>Reaktor 100 %</b>		<b>5 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>o</b>
<b>Schutzschirm 100 %</b>	<b>- 1 E</b>	<b>20 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>o</b>
<b>Triebwerk 100 %</b>	<b>- 4 E</b>	<b>6 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 20 %</b>	<b>o</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>9 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>o</b>

+ 1 /Rd

<b>Interne Struktur 100 %</b>		<b>5 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen o</b>	<b>o</b>
<b>Panzerung 100 %</b>		<b>10 FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>o</b>

**Besonderheiten.: Eject-Systeme o,**

<b>Passagiere 100 %</b>		<b>o Sitze</b>	<b>o Kabinen</b>	<b>o</b>
<b>Frachtraum 100 %</b>		<b>1 CUM</b>		<b>o</b>

<b>Waffen-Halter 100 %</b>	<b>Gr 2</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>o</b>
<b>Standard / Turmwaffen</b>	<b>60°/360</b>	<b>o / o</b>	<b>1 / o</b>	<b>o</b>


**ECM Anfällig (Doppelte Dauer)**

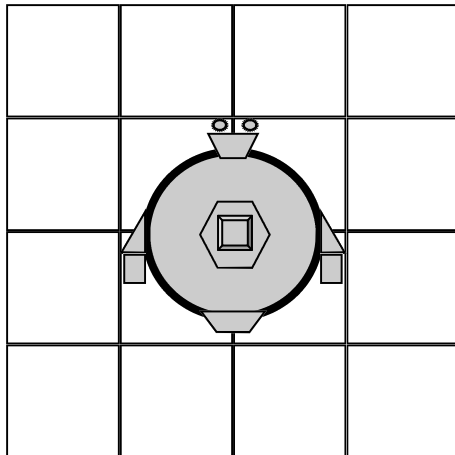
**o**

**Qualität**

**Preis**

**Massenware**

**50 KCr**



**Die ADLER 07 ist eine weit verbreitete Universal-Drone. Ihre Blaupausen sind Downloadbar, und somit kann sie in vielen Formen so nachgebaut werden.**

**Kom-Drone, Externer Waffenturm, Sensor Drone.**

**Ansonsten ist sie einigermaßen geeignet für Wach-Dienste und flugfähig in Atmosphäre und klein genug für Fliegen in Großraumern.**

#### **Variante 07-Kom**

**Kom 300 % WM+10 30 L-Sec 3000 UKW (+4)  
Sensor 33% WM-10 0,3 L-Sec (-2)  
ECM 60% WM-10 3 Klicks (-2)**

**Preis 50 KCr**

#### **Variante 07-Sensor**

**Kom 33 % WM-10 3 L-Sec 333 UKW (-2)  
Sensor 300% WM+10 3 L-Sec (+4)  
ECM 60% WM-10 3 Klicks (-2)**

**Preis 50 KCr**

#### **Variante 07-ECM**

**Kom 33 % WM-10 3 L-Sec 333 UKW (-2)  
Sensor 33% WM-10 0,3 L-Sec (-2)  
ECM 140% WM+10 7 Klicks (+4)**

**Preis 50 KCr**

#### **Variante 07 Kampf**

**E-Waffen 200% 2x 60° (+2) (oder Größe 4)  
Treibwerk 60% 3 E 4/6 12 %C (-2)**

**Preis 50 KCr**

#### **Variante 07-Bomber**

**E-Waffen 200% 2x 60° (+2)  
B-Waffen 200 % 2x 60° (+27)  
Treibwerk 60% 3 E 4/6 12 %C (-2)**

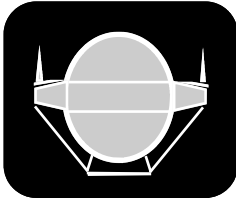
**Keine E-Waffen einbaubar  
Schutzschirm Schwachpunkt 20%**

**Preis 63,5 KCr**

#### **Variante 07-Transport**

**Kom 33 % WM-10 3 L-Sec 333 UKW (-2)  
Sensor 33% WM-10 0,3 L-Sec (-2)  
ECM 60% WM-10 3 Klicks (-2)  
Frachtraum 300 % 3 CUM (+8)  
Treibwerk 60% 3 E 4/6 12 %C (-2)**

**Preis 50 KCr**



*STARDUST & BRIGHT SUNS II*  
**Konstruktions-Bogen- Drone**

**VI**

**Name.: FLEDERMAUS**

**Typ.: Std Drone**

**Größe.: Std -10**

<b>Cocpit primär</b>	<b>20 AKP 60%</b>	<b>Cocpit Sekundär</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>+0</b>	<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>o</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>o</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 100%</b>	<b>+0</b>	<b>1 L-Sec</b>		<b>o</b>
<b>KOM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW #1000</b>	<b>o</b>
<b>ECM &amp; ECCM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>5 Klicks</b>	<b>Max # 1</b>	<b>o</b>

**Besonderheiten.: NOT-E 25,**

+ 1 /Rd

<b>Reaktor 100 %</b>		<b>5 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>o</b>
<b>Schutzschirm 100 %</b>	<b>- 1 E</b>	<b>20 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>o</b>
<b>Triebwerk 100 %</b>	<b>- 4 E</b>	<b>6 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 20 %</b>	<b>o</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>9 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>o</b>

<b>Interne Struktur 100 %</b>		<b>5 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen 1</b>	<b>5</b>
<b>Panzerung 100 %</b>		<b>10 FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>o</b>

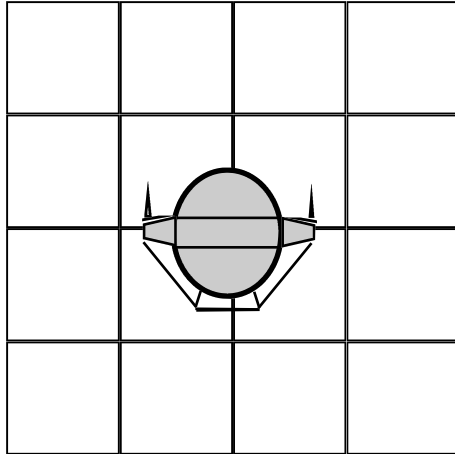
**Besonderheiten.: Eject-Systeme 0,**

<b>Passagiere 100 %</b>		<b>0 Sitze</b>	<b>0 Kabinen</b>	<b>o</b>
<b>Frachtraum 100 %</b>		<b>1 CUM</b>		<b>o</b>

<b>Waffen-Halter 100 %</b>	<b>Gr 2</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>o</b>
<b>Standard / Turmwaffen</b>	<b>60°/360</b>	<b>o / o</b>	<b>1 / o</b>	<b>o</b>


<b>Schub TR ineffizient (2 schub-P /x)</b>	<b>o</b>
--	----------

<b>Qualität</b>		<b>Preis</b>
<b>Massenware</b>		<b>50 KCr</b>



Die **FLEDERMAUS** ist als Standard Drone zu für einen Dronen-Halter Konzipiert, wird aber manchmal anstatt von kleinen Raumbooten Transportiert. Sie sind so klein das, 4 davon anstatt eines Kleinen Jägers im Hangar parken können.

Die Bewaffnung und Kampfkraft lässt sie sogar in Kämpfen in Stationen Verwendung finden. Manche von denen werden auch als Orbitale Verteidigung eingesetzt.

Auch die Fledermaus ist ein downloadbares Standard-Design, und verfügt so über viele Varianten.

#### Variante Kom

**Kom 200 % WM+5 20 L-Sec 2000 UKW (+2)**  
**ECM 60% WM-10 3 Klicks (-2)**

**Preis 50 KCr**

#### Variante Sensor

**Sensor 200% WM+5 2 L-Sec (+2)**  
**ECM 60% WM-10 3 Klicks (-2)**

**Preis 50 KCr**

#### Variante ECM

**Kom 50 % WM-5 0,5 L-Sec 500 UKW (-1)**  
**Sensor 50% WM-5 0,5 L-Sec (-1)**  
**ECM 140% WM+10 7 Klicks (+4)**

**Preis 50 KCr**

#### Variante Kampf

**E-Waffen 200% 2x 60° (+2)**  
**Treibwerk 60% 3 E 4/6 12 %C (-2)**

**Preis 50 KCr**

#### Variante 07-Bomber

**B-Waffen 300 % 3x 60° (+33)**  
**Treibwerk 60% 3 E 4/6 12 %C (-2)**

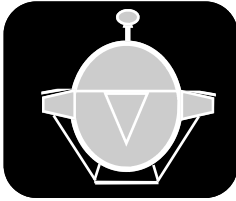
**Keine E-Waffen einbaubar**  
**Schwierig zu steuern WM-10**

**Preis 65,5 KCr**

#### Variante 07-Transport

**Kom 33 % WM-10 3 L-Sec 333 UKW (-2)**  
**Sensor 33% WM-10 0,3 L-Sec (-2)**  
**ECM 60% WM-10 3 Klicks (-2)**  
**Frachtraum 250 % 2,5 CUM (+6)**

**Preis 50 KCr**



*STARDUST & BRIGHT SUNS II*  
**Konstruktions-Bogen- Drone**

**VI**

**Name.: FLUGHUND**

**Typ.: Mini Drone**

**Größe.: Klein -15**

<b>Cocpit primär</b>	<b>20 AKP 60%</b>	<b>Cocpit Sekundär</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>+5</b>	<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>o</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>o</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 100%</b>	<b>+0</b>	<b>1 L-Sec</b>		<b>o</b>
<b>KOM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW #1000</b>	<b>o</b>
<b>ECM &amp; ECCM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>5 Klicks</b>	<b>Max # 1</b>	<b>o</b>

**Besonderheiten.: NOT-E 25,**

+ 1 /Rd

<b>Reaktor 100 %</b>		<b>5 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>o</b>
<b>Schutzschirm 100 %</b>	<b>- 1 E</b>	<b>10 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>o</b>
<b>Triebwerk 100 %</b>	<b>- 4 E</b>	<b>7 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 24 %</b>	<b>o</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>11 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>o</b>

<b>Interne Struktur 100 %</b>		<b>3 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen o</b>	<b>o</b>
<b>Panzerung 100 %</b>		<b>5 FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>o</b>

**Besonderheiten.: Eject-Systeme o,**

<b>Passagiere 100 %</b>		<b>o Sitze</b>	<b>o Kabinen</b>	<b>o</b>
<b>Frachtraum 100 %</b>		<b>0,5 CUM</b>		<b>o</b>

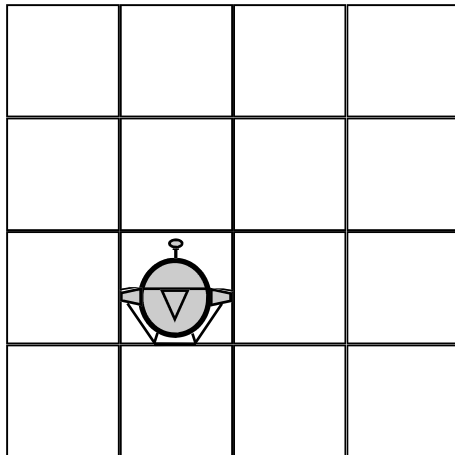
<b>Waffen-Halter 100 %</b>	<b>Gr 1</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>o</b>
<b>Standard / Turmwaffen</b>	<b>60°/360</b>	<b>o / o</b>	<b>1 / o</b>	<b>o</b>

<b>Klein (Pilot+5/ Triebwerk+20% / Systeme 50%)</b>	<b>-20</b>
<b>Externe Lichtanlage / Greifarm</b>	<b>6</b>

<b>Sichere Bauteile (Tech-10)</b>	<b>-14</b>
-----------------------------------	------------

<b>Qualität</b>		<b>Preis</b>
<b>Massenware</b>		<b>43 KCr</b>

**80**



**Der FLUGHUND ist eine Kleine Drone, Deren Hauptaufgabe wohl im Inneren von Raumschiffen und Wracks zu suchen ist.**

**Sie Ist klein Genug um in Kleine-Dronen-Halterungen zu passen, oder 8 Stück davon anstatt eines kleinen Jägers im Hangar zu Parken.**

**Auch sie ist eine Standard-Drone deren Konstruktionspläne downloadbar sind.**

**Variante Kom**

**Kom 200 % WM+5 20 L-Sec 2000 UKW (+2)**

**Preis 44 KCr**

**Variante Sensor**

**Sensor 200% WM+5 2 L-Sec (+2)**

**Preis 44 KCr**

**Variante ECM**

**ECM 140% WM+10 7 Klicks (+4)**

**Preis 45 KCr**

**Variante Kampf**

**E-Waffen 200% 2x 60° (+2) (Größe 1)**

**Preis 44 KCr**

**Variante TECH**

**Pilot Comp WM +10 (+4)**

**Teilauto Comp WM +10 (+4)**

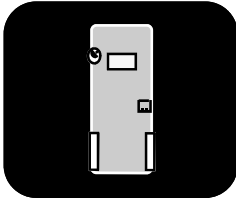
**Werkzeugarm zusätzlich (+1)**

**Preis 47,5 KCr**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Drone**

VI



Name.: Jonas Waal

Typ.: Rettungs Drone

Größe.: Klein -15

Cocpit primär	20 AKP 60%	Cocpit Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	-5	Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	-10	0
Pilot-Programm	-10	Teil-Auto-Programm	-10	0

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100%	+0	1 L-Sec		0
KOM 100%	+0	10 L-Sec	UKW #1000	0
ECM & ECCM 100%	+0	5 Klicks	Max # 1	0

Besonderheiten.: NOT-E 50,

Reaktor 200 %		10 E/ RD	Art Fusion	32
Schutzschirm 100 %	- 1 E	3 FSP/ Treffer	A (X) B (X) C (X)	-5
Triebwerk 160 %	- 9 E	12 Klicks/RD	Max-C 38 %	8
Zusatz TR		18 Klicks / RD Vollschub		0

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		3 FSP max	Dock-Kragen 0	0
Panzerung 100 %		5 FSP max	Art	0

Besonderheiten.: Eject-Systeme 0,

Passagiere 500 %		1 Sitze	0 Kabinen	32
Frachtraum 0 %		0 CUM		-5

Waffen-Halter 0 %	Gr 1	Ballistisch	Energie	0
Standard / Turmwaffen	60°/360	0 / 0	0 / 0	0

Klein (Pilot+5/ Triebwerk+20% / Systeme 50%)				-20

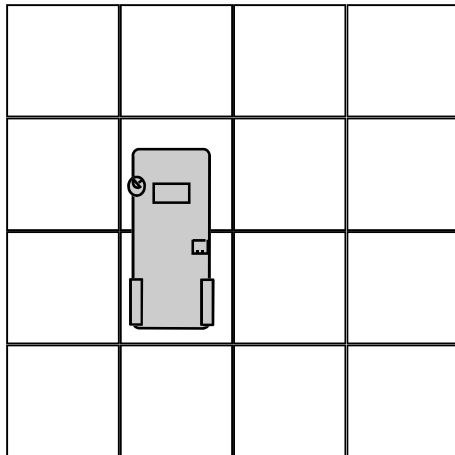
Panzerung Bröselig (doppelte krits), Comp Programm Probleme-10				42
--	--	--	--	----

Qualität

Preis

Massenware

71 KCr



**Der JONAS WAAL ist eine 1 Personen Rettungs-Drone. Der Passagier hat eine 24h LEH an Bord.**

**Sie ist so konzipiert, das sie per Torpedo Werfer verschossen werden kann.**

**Da es eine großen Bedarf gibt für Rettungssysteme solcher Art gibt es diverse Varianten die etwas mit der Reichweite und dergleichen tun.**

### **Variante JESUS WAAL**

**Qualität billig Serie  
Schutzschirm Schwachpunkt 20%  
Panzerungs Schwachpunkt 20%  
Fragilität (interne Criticals x2)  
A-Grav aussetzer (Landing-10)  
Preis 35,5 KCr**

### **Variante JONAS Hyper**

**Linear-TR Langsam 2 E (+5)  
LEH-Systeme 30 Tage (+1)  
  
Nicht stromlinienförmig  
  
Preis 74 KCr**

### **Variante JONAS TSK**

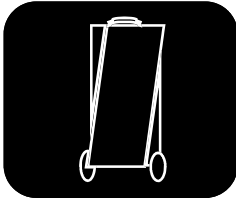
**TSK-System (+1) (Tiefschlafkammer)  
  
Preis 71,5 KCr**

### **Variante JONAS Hyper-TSK**

**Linear-TR Langsam 2 E (+5)  
TSK-System (+1) (Tiefschlafkammer)  
  
Nicht stromlinienförmig  
  
Preis 74 KCr**

### **Variante Savior**

**Qualität Limitierte Serie  
Linear-TR Schnell 3 E (+10)  
Linear-TR Langsam 2 E (+5)  
LEH-Systeme 30 Tage (+1)  
TSK-System (+1) (Tiefschlafkammer)  
  
Keine comp Programm Probleme  
  
Preis 159 KCr**



*STARDUST & BRIGHT SUNS II*  
**Konstruktions-Bogen- Drone**

**VI**

**Name.: Orbiter**

**Typ.: Kampf Drone**

**Größe.: Groß -5**

<b>Cocpit primär</b>	20 AKP 60%	<b>Cocpit Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	0
<b>Gesamt PILOT WM</b>	-5	<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	0

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	+0	0
<b>Pilot-Programm</b>	+0	<b>Teil-Auto-Programm</b>	+0	0

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
<b>Sensoren</b> 500%	+20	5 L-Sec		16
<b>KOM</b> 100%	+0	10 L-Sec	UKW #1000	0
<b>ECM &amp; ECCM</b> 100%	+0	5 Klicks	Max # 1	0

**Besonderheiten.: NOT-E 40,**

<b>Reaktor</b> 160 %		8 E/ RD	<b>Art Fusion</b>	8
<b>Schutzschirm</b> 140 %	- 1 E	42 FSP max	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	8
<b>Triebwerk</b> 100 %	- 4 E	6 Klicks/RD	<b>Max-C 20 %</b>	0
<b>Zusatz TR</b>		9 Klicks / RD	<b>Vollschub</b>	0

+ 1 /Rd

<b>Interne Struktur</b> 100 %		8 FSP max	<b>Dock-Kragen 1</b>	0
<b>Panzerung</b> 140 %		21 FSP max	<b>Art</b>	8

**Besonderheiten.: Eject-Systeme 0,**

<b>Passagiere</b> 100 %		0 Sitze	0 Kabinen	0
<b>Frachtraum</b> 0 %		0 CUM		-5

<b>Waffen-Halter</b> 300 %	Gr 3	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	8
<b>Standard / Turmwaffen</b>	60°/360	0 / 0	3 / 0	0

<b>Großer Rumpf (Pilot -5/ Größe+5/ Systeme x1,5)</b>	50

**ECM Anfällig (Doppelte Dauer), keine Landestützen**

93

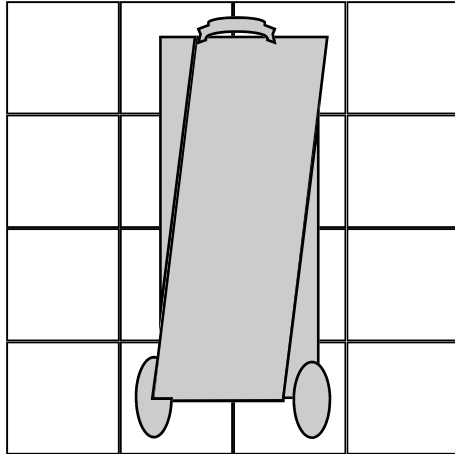
**Klare Sensor Reflektion 2 (Gegn Sensor+20)**

**Qualität**

**Preis**

**Massenware**

**96,5 KCr**



**Der ORBITER ist eine weit verbreitete Kampf-Drone. Normalerweise als Orbital-Verteidigung, oder als netfernter Abwehrring sind Orbiter etwas ganz normales.**

**Das Nachfüllen dieser Dronen ist eine der Sonderaufgaben mit denen sich Kadettenschulschiffe herumschlagen.**

**Als Große Drone benötigen sie einen großen Dronen Halter oder 2 davon könne im kleinen Hangar geparkt werden.**

#### **Variante B**

**300% Ball Waffe 3x 60° Gr3 (+33)  
Sensor 100% 1 L-sec (-16)  
Panzerung 100% 15 FSP (-8)  
Schutzschirm 100% 30 FSP (-8)**

**Preis 97 KCr**

#### **Variante Linear**

**Linear TR langsam 2E (+5)**

**Preis 96 KCr**

#### **Variante Killer**

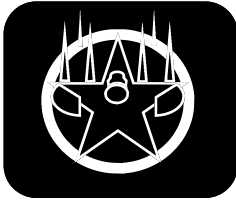
**300% Ball Waffe 3x 60° Gr3 (+33)  
Dauer Feuer Regulator (+20)  
Waffen Kühl-System 1 E (+20)  
E-WaffenFokus (+50% reichw) 1 E (+20)**

**Preis 276 KCr**

#### **Variante Billig**

**Nicht stromlinienförmig  
Fragil (interne Krits x2)  
Panzerung bröselig (Panzer krits x2)  
Schutzschirm Schwachpunkt 40%**

**Preis 48,25 KCr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Drone**

VI

Name.: SEEIGEL

Typ.: Std Drone

Größe.: Std -10

<b>Cocpit primär</b>	20 AKP 60%	<b>Cocpit Sekundär</b>	2x	20 AKP 60%	16
<b>Gesamt PILOT WM</b>	+0	<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	0

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	+10	4
<b>Pilot-Programm</b>	+0	<b>Teil-Auto-Programm</b>	+0	0

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT	
<b>Sensoren</b>	100%	+0	1 L-Sec	0	
<b>KOM</b>	100%	-5	10 L-Sec	UKW #1000	0
<b>ECM &amp; ECCM</b>	100%	-5	5 Klicks	Max # 1	0

Besonderheiten.: NOT-E 100,

<b>Reaktor</b>	200 %		20 E/ RD	<b>Art Doppel Fusion</b>	82
<b>Schutzschirm</b>	120 %	- 1 E	24 FSP max	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	4
<b>Triebwerk</b>	200 %	- 12 E	12 Klicks/RD	<b>Max-C 40 %</b>	32
<b>Zusatz TR</b>			18 Klicks / RD	<b>Vollschub</b>	0

+ 1 /Rd

<b>Interne Struktur</b>	120 %		6 FSP max	<b>Dock-Kragen 0</b>	4
<b>Panzerung</b>	120 %		12 FSP max	<b>Art</b>	4

Besonderheiten.: Eject-Systeme 0,

<b>Passagiere</b>	100 %		0 Sitze	0 Kabinen	0
<b>Frachtraum</b>	0 %		0 CUM		-5

<b>Waffen-Halter</b>	300 %	Gr 2	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	8
<b>Standard / Turmwaffen</b>	60°/360		0 / 0	1 / 2	40

<b>Traktor-Strahl 1E ,</b>	<b>Waffenkühl-System 1 E,</b>	<b>Dauerfeuer Regul</b>	45
<b>Hoch-energie-Fokus 1E,</b>	<b>Komplizierte bauteile 8Tech-10)</b>		15

**ECM-Anfällig (doppelte Dauer), doch nicht Stromlinienförmig,  
Schwierig zu steuern (pilot-10), Waffen Steu Problem (Waffen-10)**

249

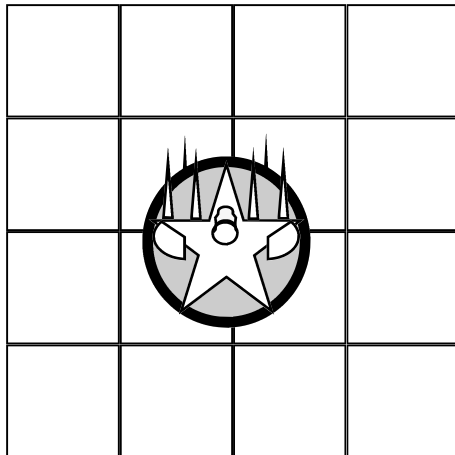
**Qualität**

**Kom & ECM problem -5**

**Preis**

**Massenware**

**174,5 KCr**



**Die SEEIGEL ist unter Piraten sehr beliebt. Nahezu Autarke Kampfarm, Schwere Bewaffnung und die Möglichkeit Beute weg zu schleppen. Die Einsatzzeit von maximal 6h macht sie ungeeignet zum Verteidigen.**

**Ob sich die weiteren Kühlsysteme bewähren ist selbst unter Experten ein Streitpunkt, genauso die Drehbaren Waffensysteme**

**Bei der Unmenge an Technik gibt es sehr wenige Varianten die ernst zu nehmen sind.**

### **Variante B**

**300% Ball Waffe 3x 60° Gr2 (+33)  
300% Energie-Waffen 3x60° Gr 2 (-40)**

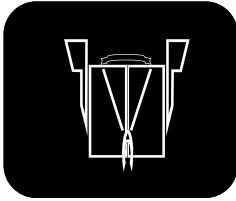
**Preis 171 KCr**

### **Variante Killer**

**300% Ball Waffe 3x 60° Gr3 (+33)**

**Kein Schwierig zu steuern  
Kein Waffen-Problem  
Kein Kom & ECM system**

**Preis 382 KCr**



*STARDUST & BRIGHT SUNS II*  
**Konstruktions-Bogen- Drone**

**VI**

**Name.: 400er KONTROLER**

**Typ.: Leader Drone**

**Größe.: klein -15**

<b>Cocpit primär</b>	<b>20 AKP 60%</b>	<b>Cocpit Sekundär</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>+5</b>	<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>o</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+20</b>	<b>16</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 100%</b>	<b>+0</b>	<b>1 L-Sec</b>		<b>o</b>
<b>KOM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW #1000</b>	<b>o</b>
<b>ECM &amp; ECCM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>5 Klicks</b>	<b>Max # 1</b>	<b>o</b>

**Besonderheiten.: NOT-E 25,**

+ 1 /Rd

<b>Reaktor 100 %</b>		<b>5 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>o</b>
<b>Schutzschirm 100 %</b>	<b>- 1 E</b>	<b>10 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>o</b>
<b>Triebwerk 100 %</b>	<b>- 4 E</b>	<b>7 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 24 %</b>	<b>o</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>11 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>o</b>

<b>Interne Struktur 100 %</b>		<b>3 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen 1</b>	<b>5</b>
<b>Panzerung 100 %</b>		<b>5 FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>o</b>

**Besonderheiten.: Eject-Systeme 0,**

<b>Passagiere 100 %</b>		<b>o Sitze</b>	<b>o Kabinen</b>	<b>o</b>
<b>Frachtraum 100 %</b>		<b>0,5 CUM</b>		<b>o</b>

<b>Waffen-Halter 0 %</b>	<b>Gr 1</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>-5</b>
<b>Standard / Turmwaffen</b>	<b>60°/360</b>	<b>o / o</b>	<b>o / o</b>	<b>o</b>

<b>Klein (Pilot+5/ Triebwerk+20% / Systeme 50%), Ionen Segel</b>	<b>-19</b>
<b>Voll Auto-Sensor, Voll Auto KOM, Voll Auto Pilot</b>	<b>60</b>
<b>klare Sensor Ref 3 (geg S+30)</b>	<b>-15</b>
<b>ECM Anfällig (Doppelte Dauer), leicht zu sabotieren</b>	<b>42</b>
<b>Schub TR ineffizient (2Schub-P / x)</b>	

<b>Qualität</b>		<b>Preis</b>
<b>Massenware</b>		<b>71 KCr</b>



*STARDUST & BRIGHT SUNS II*  
**Konstruktions-Bogen- Drone**

**VI**

**Name.: 401er ANT**

**Typ.: Berge Drone**

**Größe.: klein -15**

<b>Cocpit primär</b>	<b>20 AKP 60%</b>	<b>Cocpit Sekundär</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>+25</b>	<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>o</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+20</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>16</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 100%</b>	<b>+0</b>	<b>1 L-Sec</b>		<b>o</b>
<b>KOM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW #1000</b>	<b>o</b>
<b>ECM &amp; ECCM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>5 Klicks</b>	<b>Max # 1</b>	<b>o</b>

**Besonderheiten.: NOT-E 25,**

<b>Reaktor 100 %</b>		<b>5 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>o</b>
<b>Schutzschirm 100 %</b>	<b>- 1 E</b>	<b>10 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>o</b>
<b>Triebwerk 100 %</b>	<b>- 4 E</b>	<b>7 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 24 %</b>	<b>o</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>11 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>o</b>

+ 1 /Rd

<b>Interne Struktur 100 %</b>		<b>3 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen 1</b>	<b>5</b>
<b>Panzerung 100 %</b>		<b>5 FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>o</b>

**Besonderheiten.: Eject-Systeme 0,**

<b>Passagiere 100 %</b>		<b>0 Sitze</b>	<b>0 Kabinen</b>	<b>o</b>
<b>Frachtraum 100 %</b>		<b>0,5 CUM</b>		<b>o</b>

<b>Waffen-Halter 100 %</b>	<b>Gr 1</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>o</b>
<b>Standard / Turmwaffen</b>	<b>60°/360</b>	<b>o / o</b>	<b>1 / o</b>	<b>o</b>

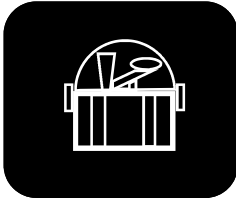
<b>Klein (Pilot+5/ Triebwerk+20% / Systeme 50%), Ionen Segel</b>	<b>-19</b>
<b>Voll Auto KOM, Voll Auto Pilot, 2 Raumgreifarme</b>	<b>42</b>
<b>klare Sensor Ref 3 (geg S+30)</b>	<b>-15</b>
<b>ECM Anfällig (Doppelte Dauer), leicht zu sabotieren</b>	<b>29</b>
<b>Schub TR ineffizient (2 Schub-P / x)</b>	

**Qualität**

**Preis**

**Massenware**

**64,5 KCr**



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Drone

VI

Name.: 403er PARASIT

Typ.: Tech Drone

Größe.: klein -15

Cocpit primär	20 AKP 60%	Cocpit Sekundär	x	AKP	o
Gesamt PILOT WM	+5	Besatzung	x	AKP	o

Computer		Feuer-Leit-Programm	+0	o
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+0	o

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100%	+0	1 L-Sec		o
KOM 100%	+0	10 L-Sec	UKW #1000	o
ECM & ECCM 100%	+0	5 Klicks	Max # 1	o

Besonderheiten.: NOT-E 25,

Reaktor 100 %		5 E/ RD	Art Fusion	o
Schutzschirm 100 %	- 1 E	10 FSP max	A (X) B (X) C (X)	o
Triebwerk 100 %	- 4 E	7 Klicks/RD	Max-C 24 %	o
Zusatz TR		11 Klicks / RD	Vollschub	o

+ 1 /Rd

Interne Struktur 100 %		3 FSP max	Dock-Kragen 1	5
Panzerung 100 %		5 FSP max	Art	o

Besonderheiten.: Eject-Systeme 0,

Passagiere 100 %		0 Sitze	0 Kabinen	o
Frachtraum 100 %		0,5 CUM		o

Waffen-Halter 100 %	Gr 1	Ballistisch	Energie	o
Standard / Turmwaffen	60°/360	o / o	1 / o	o

Klein (Pilot+5/ Triebwerk+20% / Systeme 50%), Ionen Segel				-19
Voll Auto KOM, Voll Auto Pilot, 2 Werkzeug-Arme,				42
klare Sensor Ref 3 (geg S+30), externe Lichtanlage, Traktor-Strahl 1 E				-5
ECM Anfällig (Doppelte Dauer), leicht zu sabotieren				23
Schub TR ineffizient (2 Schub-P / x)				

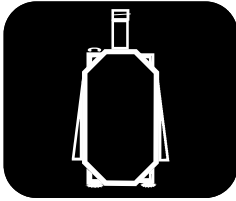
Qualität

Preis

Massenware

61,5 KCr

90



*STARDUST & BRIGHT SUNS II*  
**Konstruktions-Bogen- Drone**

**VI**

**Name.: 410er BATTLEBUG**

**Typ.: Infanterie Kampf- Drone**

**Größe.: klein -15**

<b>Cocpit primär</b>	<b>20 AKP 60%</b>	<b>Cocpit Sekundär</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>0</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>+5</b>	<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>0</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+20</b>	<b>16</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>0</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 100%</b>	<b>+0</b>	<b>1 L-Sec</b>		<b>0</b>
<b>KOM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW #1000</b>	<b>0</b>
<b>ECM &amp; ECCM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>5 Klicks</b>	<b>Max # 1</b>	<b>0</b>

**Besonderheiten.: NOT-E 25,**

<b>Reaktor 100 %</b>		<b>5 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>0</b>
<b>Schutzschirm 100 %</b>	<b>- 1 E</b>	<b>10 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>0</b>
<b>Triebwerk 100 %</b>	<b>- 4 E</b>	<b>7 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 24 %</b>	<b>0</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>11 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>0</b>

+ 1 /Rd

<b>Interne Struktur 100 %</b>		<b>3 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen 1</b>	<b>5</b>
<b>Panzerung 100 %</b>		<b>5 FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>0</b>

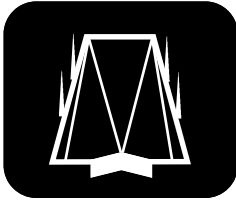
**Besonderheiten.: Eject-Systeme 0,**

<b>Passagiere 100 %</b>		<b>0 Sitze</b>	<b>0 Kabinen</b>	<b>0</b>
<b>Frachtraum 100 %</b>		<b>0,5 CUM</b>		<b>0</b>

<b>Waffen-Halter 300 %</b>	<b>Gr 1</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>8</b>
<b>Standard / Turmwaffen</b>	<b>60°/360</b>	<b>0 / 0</b>	<b>3 / 0</b>	<b>0</b>

<b>Klein (Pilot+5/ Triebwerk+20% / Systeme 50%), Ionen Segel</b>	<b>-19</b>
<b>Voll Auto KOM, Voll Auto Pilot, Voll-Atuo Sensor,</b>	<b>60</b>
<b>klare Sensor Ref 3 (geg S+30),</b>	<b>-15</b>
<b>ECM Anfällig (Doppelte Dauer), leicht zu sabotieren</b>	<b>55</b>
<b>Schub TR ineffizient (2 Schub-P / x)</b>	

<b>Qualität</b>		<b>Preis</b>
<b>Massenware</b>		<b>77,5 KCr</b>



*STARDUST & BRIGHT SUNS II*  
**Konstruktions-Bogen- Drone**

**VI**

**Name.: 437er BOOMER**

**Typ.: Raum-Kampf Drone**

**Größe.: Std -10**

<b>Cocpit primär</b>	<b>20 AKP 60%</b>	<b>Cocpit Sekundär</b>	<b>2x</b>	<b>20 AKP 60%</b>	<b>32</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>+0</b>	<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>0</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+20</b>	<b>16</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>0</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 100%</b>	<b>+0</b>	<b>1 L-Sec</b>		<b>0</b>
<b>KOM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW #1000</b>	<b>0</b>
<b>ECM &amp; ECCM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>5 Klicks</b>	<b>Max # 1</b>	<b>0</b>

**Besonderheiten.: NOT-E 25,**

<b>Reaktor 200 %</b>		<b>10 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>32</b>
<b>Schutzschirm 100 %</b>	<b>- 1 E</b>	<b>20 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>0</b>
<b>Triebwerk 100 %</b>	<b>- 4 E</b>	<b>6 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 20 %</b>	<b>0</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>9 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>0</b>

+ 1 /Rd

<b>Interne Struktur 100 %</b>		<b>5 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen 1</b>	<b>5</b>
<b>Panzerung 100 %</b>		<b>10 FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>0</b>

**Besonderheiten.: Eject-Systeme 0,**

<b>Passagiere 100 %</b>		<b>0 Sitze</b>	<b>0 Kabinen</b>	<b>0</b>
<b>Frachtraum 100 %</b>		<b>0,5 CUM</b>		<b>0</b>

<b>Waffen-Halter 300 %</b>	<b>Gr 2</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>8</b>
<b>Standard / Turmwaffen</b>	<b>60°/360</b>	<b>3 / 0</b>	<b>3 / 0</b>	<b>33</b>

<b>Ionen Segel</b>				<b>1</b>
<b>Voll Auto KOM, Voll Auto Pilot, Voll-Atuo Sensor,</b>				<b>60</b>
<b>klare Sensor Ref 3 (geg S+30),</b>				<b>-15</b>

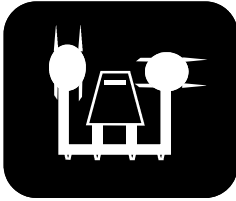
<b>ECM Anfällig (Doppelte Dauer),</b>				<b>172</b>
---------------------------------------	--	--	--	------------

**Qualität**

**Preis**

**Limitierte Serie**

**272 KCr**



*STARDUST & BRIGHT SUNS II*  
**Konstruktions-Bogen- Drone**

**VI**

**Name.: 981 DEFENDER**

**Typ.: Raum-Kampf Drone**

**Größe.: groß -5**

<b>Cocpit primär</b>	<b>20 AKP 60%</b>	<b>Cocpit Sekundär</b>	<b>1x</b>	<b>20 AKP 60%</b>	<b>8</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>-5</b>	<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>0</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+20</b>	<b>16</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>0</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 100%</b>	<b>+0</b>	<b>1 L-Sec</b>		<b>0</b>
<b>KOM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW #1000</b>	<b>0</b>
<b>ECM &amp; ECCM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>5 Klicks</b>	<b>Max # 1</b>	<b>0</b>

**Besonderheiten.: NOT-E 25,**

<b>Reaktor 200 %</b>		<b>10 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>32</b>
<b>Schutzschirm 100 %</b>	<b>- 1 E</b>	<b>30 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>0</b>
<b>Triebwerk 100 %</b>	<b>- 4 E</b>	<b>6 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 20 %</b>	<b>0</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>9 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>0</b>

+ 1 /Rd

<b>Interne Struktur 100 %</b>		<b>8 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen 1</b>	<b>5</b>
<b>Panzerung 100 %</b>		<b>15 FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>0</b>

**Besonderheiten.: Eject-Systeme 0,**

<b>Passagiere 100 %</b>		<b>0 Sitze</b>	<b>0 Kabinen</b>	<b>0</b>
<b>Frachtraum 100 %</b>		<b>0,5 CUM</b>		<b>0</b>

<b>Waffen-Halter 200 %</b>	<b>Gr 3</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>4</b>
<b>Standard / Turmwaffen</b>	<b>60°/360</b>	<b>0 / 0</b>	<b>0 / 2</b>	<b>40</b>

<b>Großer Rumpf (Pilot -5/ Größe+5/ Systeme x1,5) ionen Segel</b>	<b>51</b>
<b>Voll Auto KOM, Voll Auto Pilot, Voll-Atuo Sensor,</b>	<b>60</b>
<b>klare Sensor Ref 3 (geg S+30),</b>	<b>-15</b>

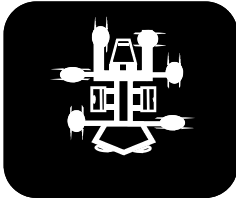
<b>ECM Anfällig (Doppelte Dauer), leicht zu Sabotieren</b>	<b>201</b>
--	------------

**Qualität**

**Preis**

**Limitierte Serie**

**301 KCr**



*STARDUST & BRIGHT SUNS II*  
**Konstruktions-Bogen- Drone**

**VI**

**Name.: 983 CEREBUS**

**Typ.: Raum-Kampf Drone**

**Größe.: s.groß +0**

<b>Cocpit primär</b>	<b>20 AKP 60%</b>	<b>Cocpit Sekundär</b>	<b>2x</b>	<b>20 AKP 60%</b>	<b>32</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>-5</b>	<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>0</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+20</b>	<b>16</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>0</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 100%</b>	<b>+0</b>	<b>1 L-Sec</b>		<b>0</b>
<b>KOM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW #1000</b>	<b>0</b>
<b>ECM &amp; ECCM 100%</b>	<b>+0</b>	<b>5 Klicks</b>	<b>Max # 1</b>	<b>0</b>

**Besonderheiten.: NOT-E 25,**

<b>Reaktor 200 %</b>		<b>10 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>32</b>
<b>Schutzschirm 100 %</b>	<b>- 1 E</b>	<b>40 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>0</b>
<b>Triebwerk 100 %</b>	<b>- 4 E</b>	<b>6 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 20 %</b>	<b>0</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>9 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>0</b>

+ 1 /Rd

<b>Interne Struktur 100 %</b>		<b>10 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen 1</b>	<b>5</b>
<b>Panzerung 100 %</b>		<b>20 FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>0</b>

**Besonderheiten.: Eject-Systeme 0,**

<b>Passagiere 100 %</b>		<b>0 Sitze</b>	<b>0 Kabinen</b>	<b>0</b>
<b>Frachtraum 100 %</b>		<b>0,5 CUM</b>		<b>0</b>

<b>Waffen-Halter 300 %</b>	<b>Gr 3</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>8</b>
<b>Standard / Turmwaffen</b>	<b>60°/360</b>	<b>0 / 3</b>	<b>0 / 3</b>	<b>153</b>

<b>Sehr Großer Rumpf (Pilot -10/ Größe+10/ Systeme x2) Ionen Segel</b>	<b>101</b>
<b>Voll Auto KOM, Voll Auto Pilot, Voll-Atuo Sensor,</b>	<b>60</b>
<b>klare Sensor Ref 3 (geg S+30),</b>	<b>-15</b>

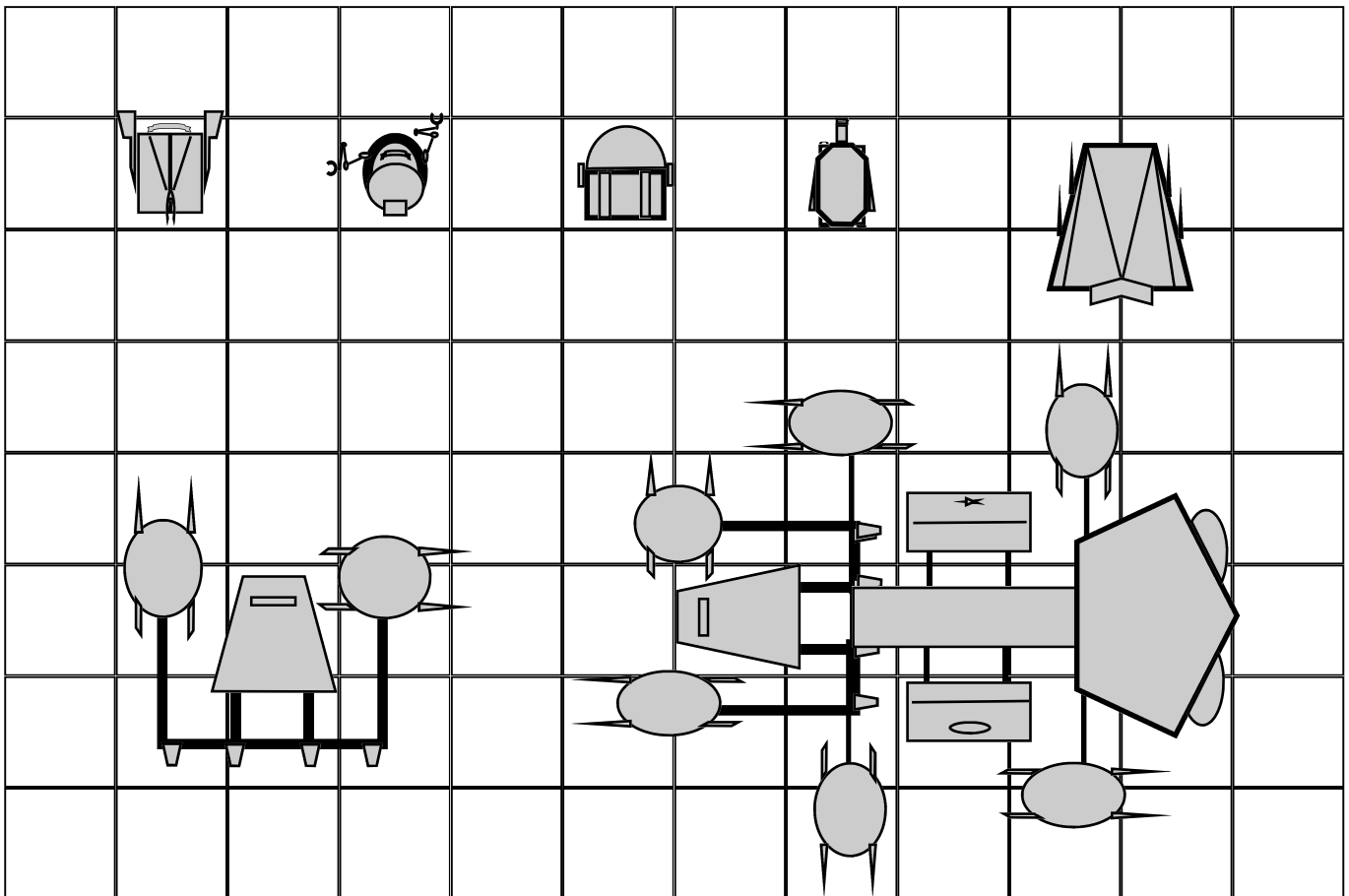
<b>ECM Anfällig (Doppelte Dauer), leicht zu Sabotieren</b>	<b>392</b>
<b>Vollschub verursacht schlingern (pilot-20)</b>	

**Qualität**

**Preis**

**Limitierte Serie**

**492 KCr**



**Diese 400er Dronen-Serie Arbeitet als Gesamt-Konzept zusammen.**

**Der 400er Kontroler Kombiniert die Fähigkeiten und leitet als Taktischer „CHEF“ die ganze truppe an.**

**Die Kleinen 401 & 403 durchsuchen ein Raumschiff von innen und erhalten Geleitschutz von der 410er Kampfdrone.**

**Die 437er Bewacht das Schiff von außen.**

**Die 900er Serie hingegen ist die wirklich exklusive Stations-Verteidigung.**

**Die 981 ist quasi der Leichte Verteidiger, während die 983 Als Schweres Angriffs-Gerät konzipiert ist. Leider Benötigt man für die 983er schon einen kleinen Hangar.**

**Meist werden 1x 983 plus 2x 981 in einem Standard Hangar gelagert... voll aufmunitiert und kampfbereit.**

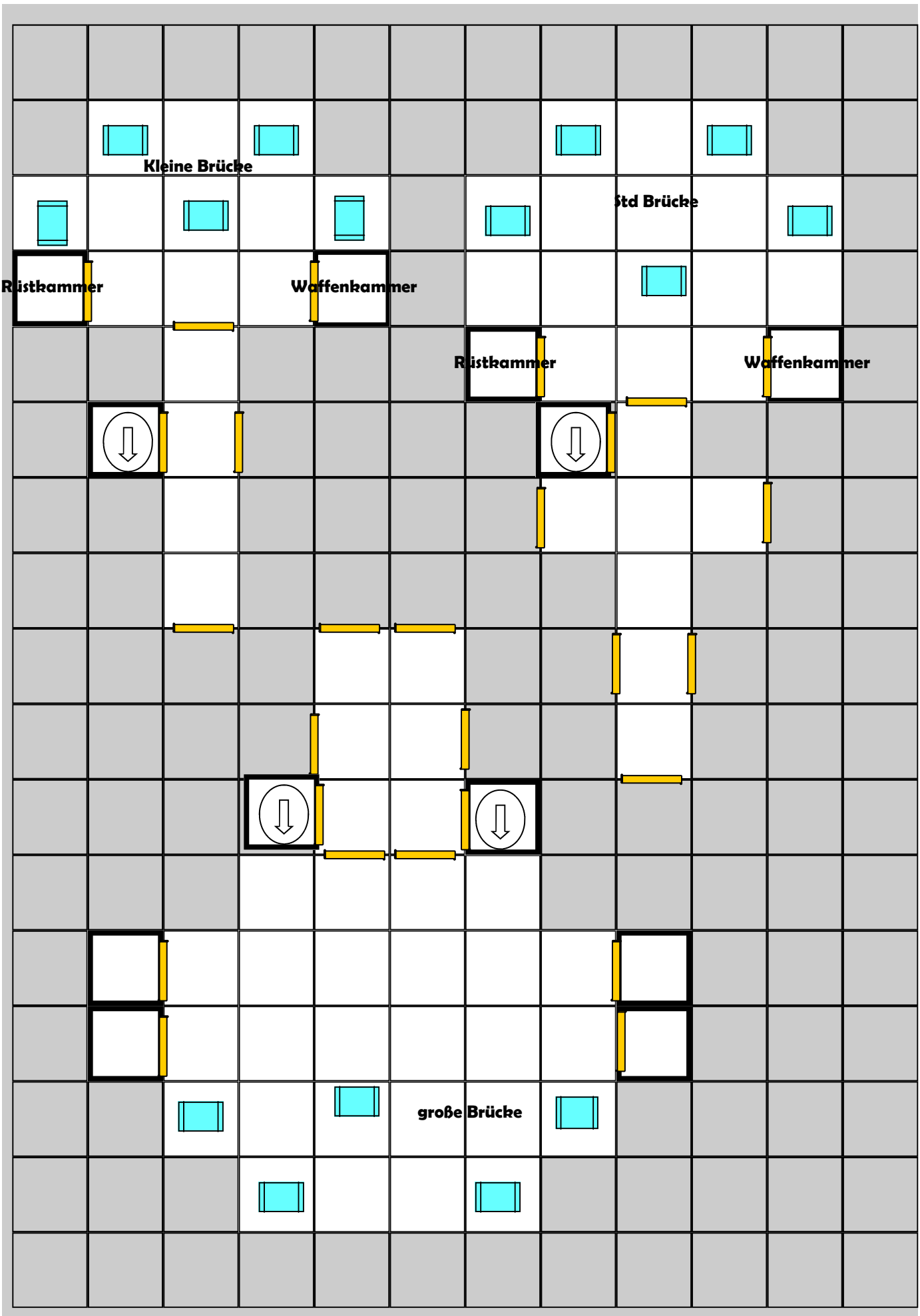
# *STARDUST & BRIGHT SUNS II*

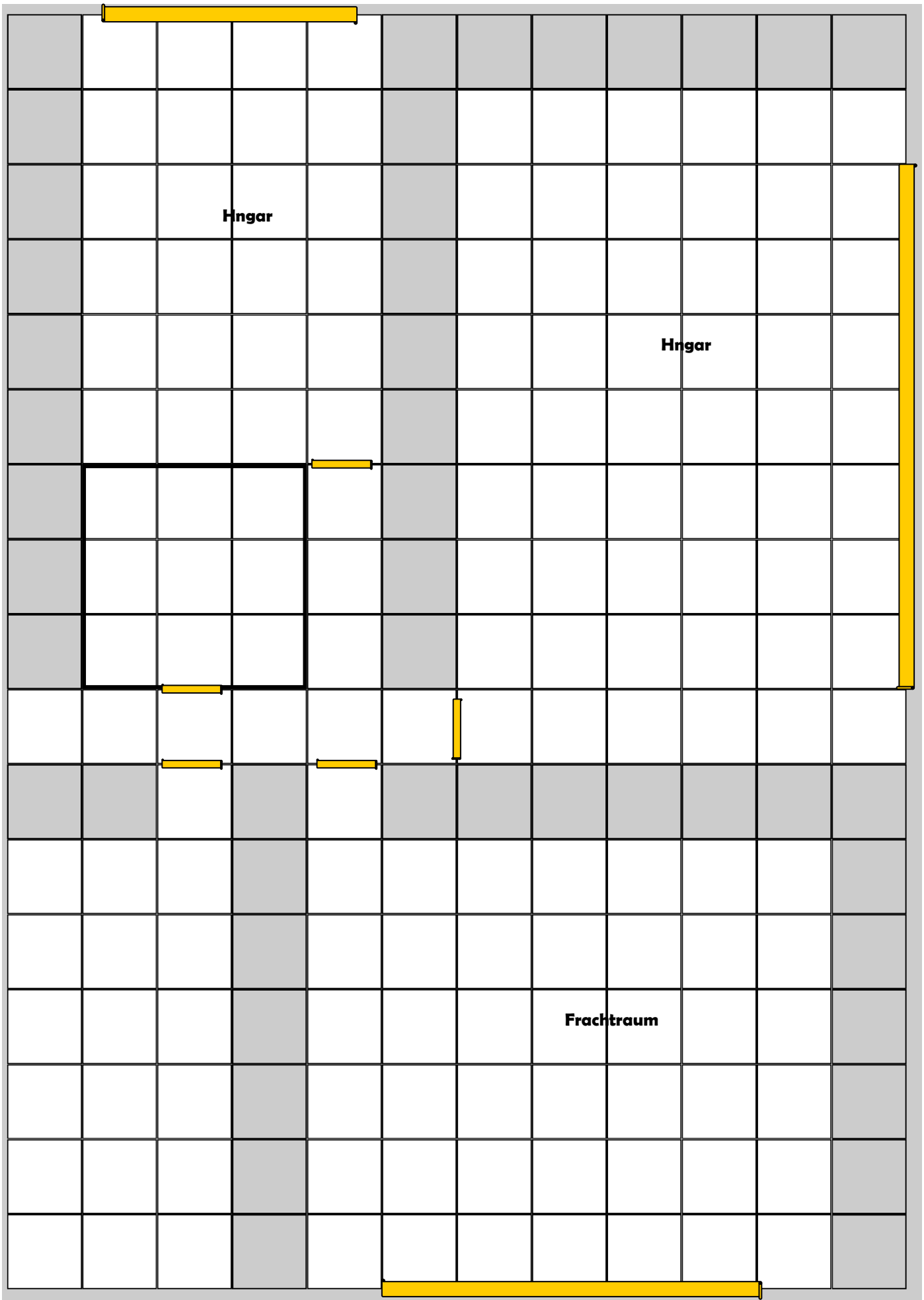
**Das Universum ist voller Sternentramps. sei einer von ihnen**

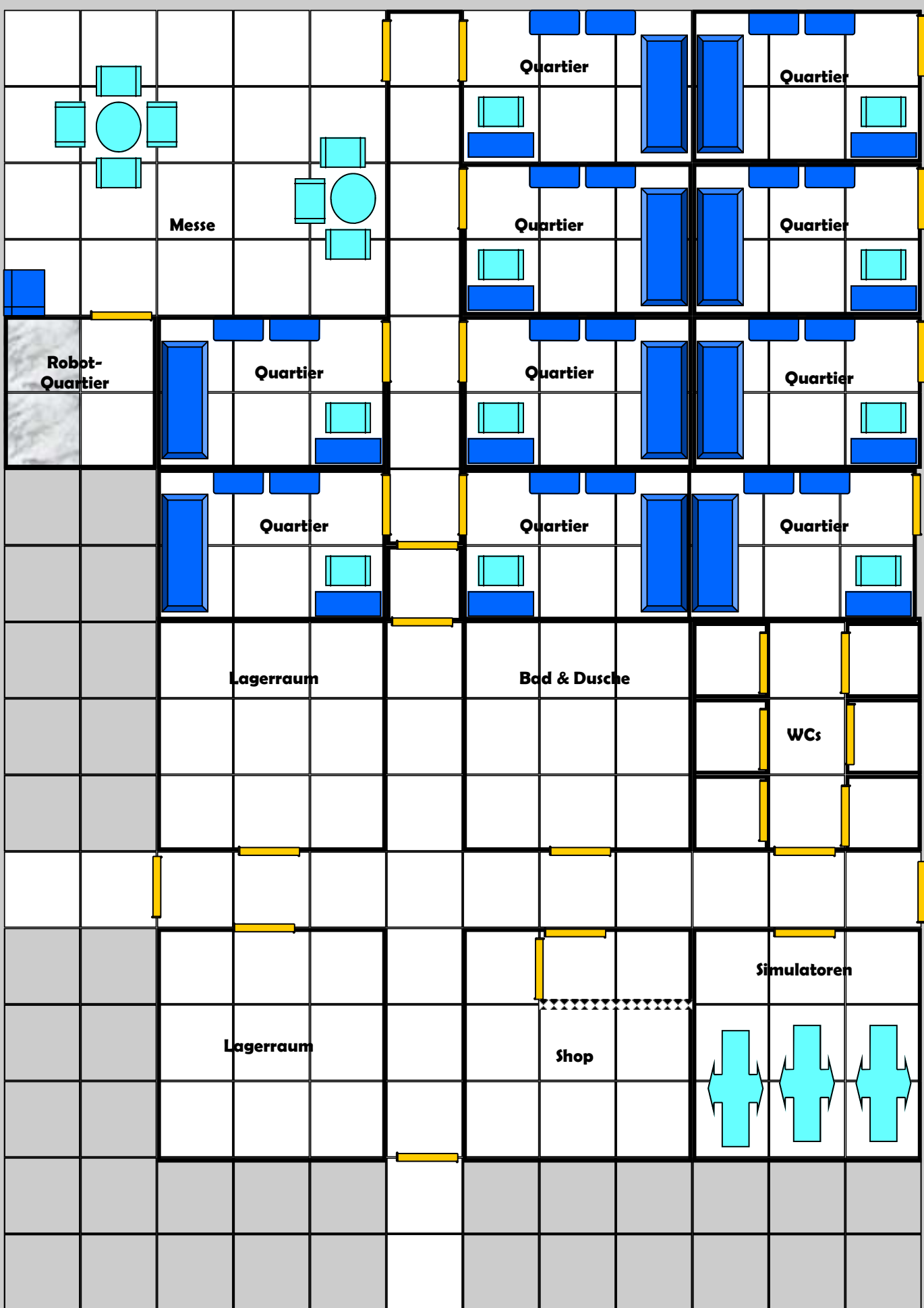
## **Raumschiffe**

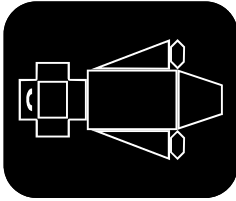
### **Designs**











STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen-Raum-Schiff

VII

Name.: AIDAN

Typ.: Std Yacht

Größe.: Std +20

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	o
Gesamt PILOT WM		Brücke Besatzung	x	AKP	o

Computer		Feuer-Leit-Programm	+0	o
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+0	o

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100 %	+0	1 L-Sec		o
KOM 100 %	+0	10 L-Sec	UKW # 1000	o
ECM & ECCM 100 %	+0	5 Klicks	Max # 2	o

Besonderheiten.: Not-E 400

Reaktor 100 %		20 E/ RD	Art Fusion	o
Schutzschirm 100 %	- 2 E	200 FSP max	A (X) B (X) C (X)	o
Triebwerk 100 %	- 12 E	6 Klicks/RD	Max-C 50 %	o
Zusatz TR		9 Klicks / RD	Vollschub	o

+ 2 /Rd

Interne Struktur 100 %		100 FSP max	Dock-Kragen 1	o
Panzerung 100 %		100 FSP max	Art	o

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 100 %		50 Kabinen	Hangars / Größe	o
Frachtraum 100 %		500 CUM	2 / Std	o
Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	o
Turmwaffen / DFG	360/60°	o / o	4 / o	o

Hyper TR Kurz 3 E 20

Keine BETA Systeme -20

Nur leichte Energie Waffen o

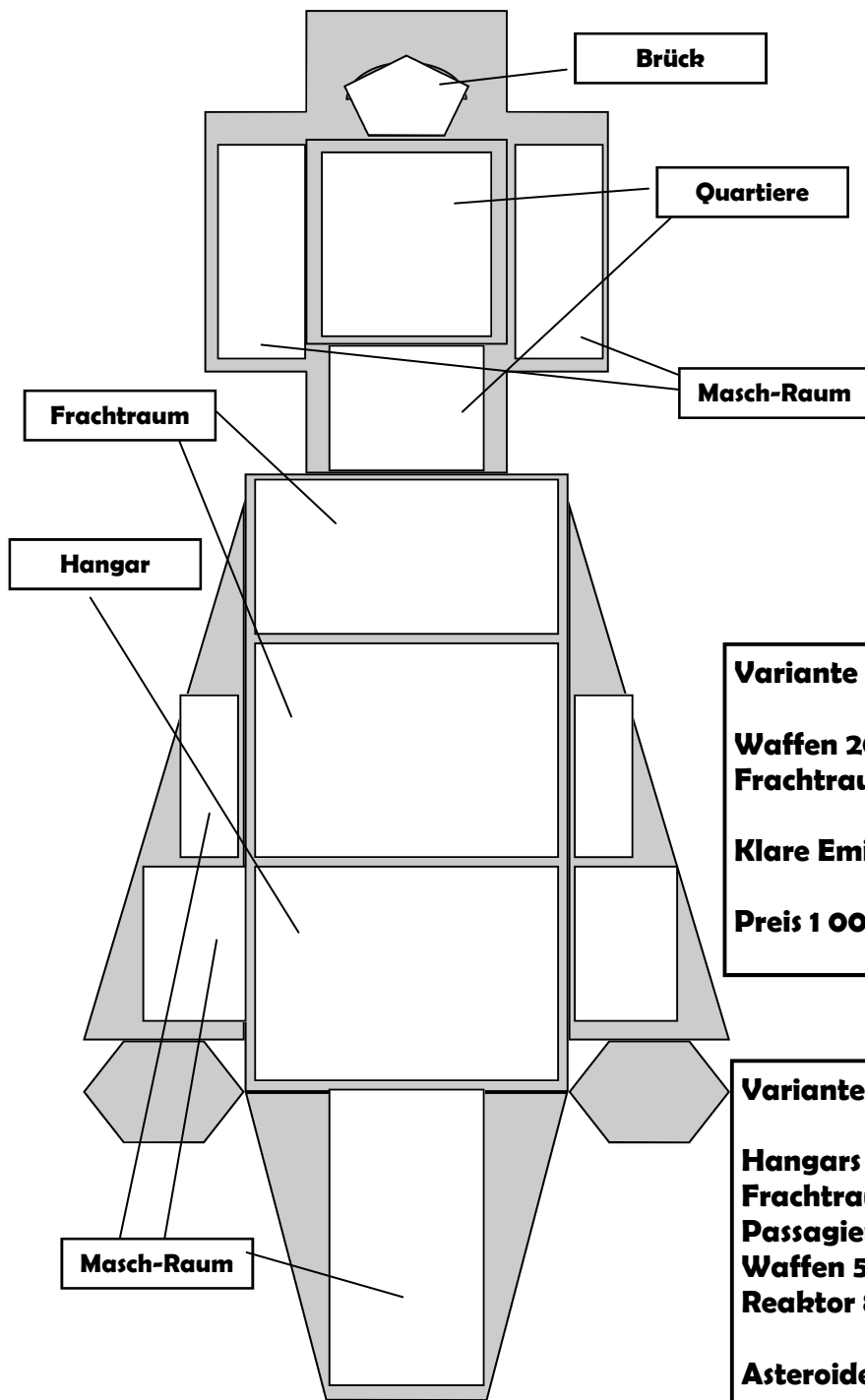
Qualität

Preis

Massenware

1 000 000Cr

100



**Die AIDAN ist ein Standard-Design, deren Baupläne Downloadbar sind.**

**Sie gilt als Zuverlässig, aber nur leicht bewaffnet, weswegen sie für Militär-Operationen als nicht geeignet abgetan wird.**

**Es gibt eine Handvoll Varianten, aber der Wirklich groß sind die Unterschiede nicht**

**Variante K**

- Waffen 200% 8x360° (+2)**
- Frachtraum 50% 250 CUM (-2)**
- Klare Emissionen 2 (gegn Sensor +20)**
- Preis 1 000 KCr**

**Variante H**

- Hangars 200% 4 x Std (+16)**
- Frachtraum 50% 250 CUM (-2)**
- Passagiere 50 % 25 Quartiere (-2)**
- Waffen 50% 2x 360° (-2)**
- Reaktor 80% 16E (-1)**

**Asteroiden Schilde Ball**

**Preis 1 010 KCr**

**Variante F**

- Passagiere 50 % 25 Quartiere (-2)**
- Frachtraum 200% 1000 CUM (+2)**

**Halbe Not E-Bänke**

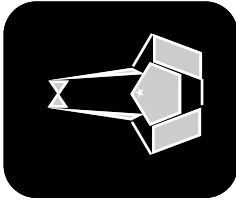
**Preis 1 000 KCr**

**Variante P**

- Passagiere 200 % 100 Quartiere (+2)**
- Frachtraum 50% 250 CUM (-2)**
- Rettungskapseln 200% 50 (+2)**

**Waffen Steuerungs Problem (Waffen-10)**

**Preis 1 020 KCr**



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

**VII**

Name.: ASALUS

Typ.: Allround Frachter

Größe.: Std +20

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM		Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+10	4
Pilot-Programm	+5	Teil-Auto-Programm	+0	2

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100 %	+0	1 L-Sec		0
KOM 100 %	+10	30 L-Sec	UKW # 3000	4
ECM & ECCM 100 %	+0	5 Klicks	Max # 2	0

Besonderheiten.: Not-E 400

Reaktor 100 %		20 E/ RD	Art Fusion	0
Schutzschirm Q 200 %	- 8 E	500 FSP max	A (X) B (X) C (X)	108
Triebwerk 100 %	- 12 E	6 Klicks/RD	Max-C 50 %	0
Zusatz TR		9 Klicks / RD Vollschub		0

+ 2 /Rd

Interne Struktur 100 %		100 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 100 %		100 FSP max	Art	0

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 150 %		75 Kabinen	Hangars / Größe	1
Frachtraum 100 %		500 CUM	4 / Std	16
Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	0
Turmwaffen / DFG	360/60°	0 / 0	4 / 0	0

Hyper TR mittel 5 E				50

Nicht Wasserdicht, nicht stromlinienförmig

181

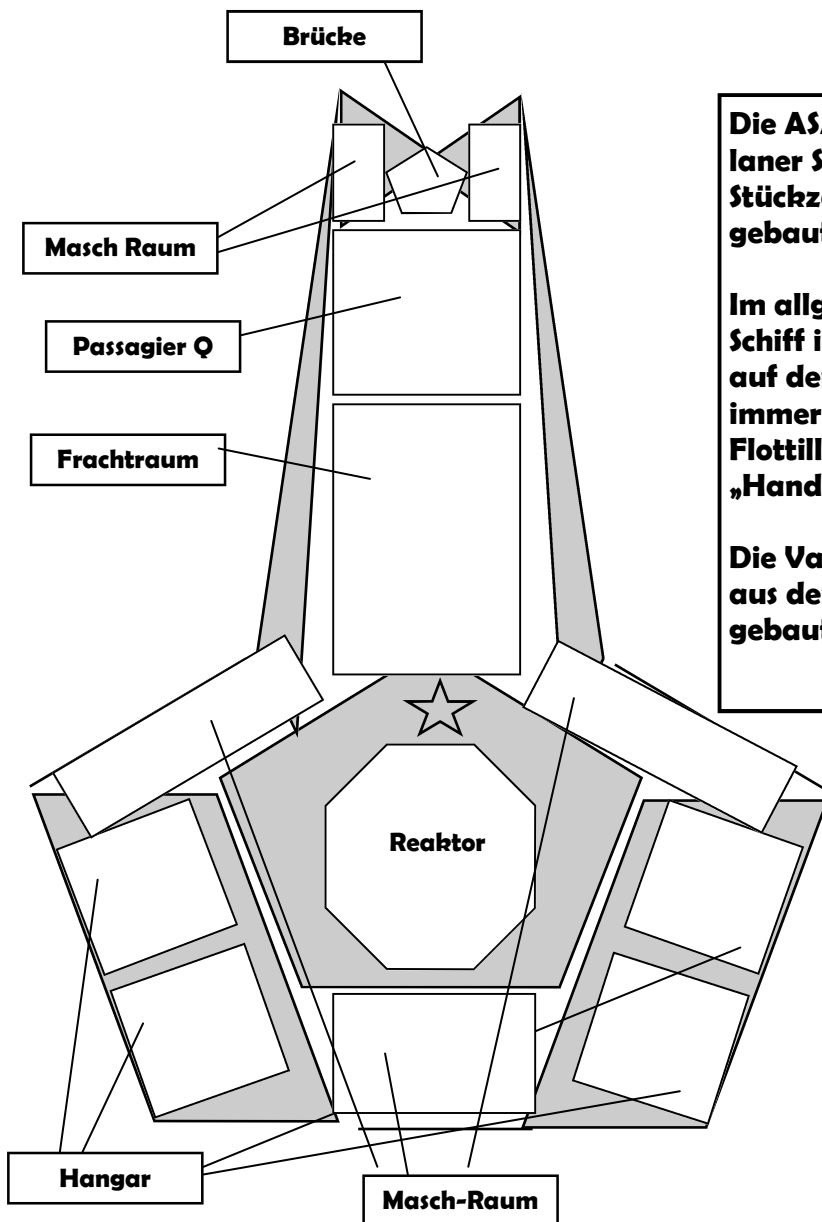
Unan Kontrollen auf Aquilanisch, Unan LEH Stinkt

Qualität

Preis

Massenware

2 810 000 Cr



Die ASALUS ist ein typisches Aquilaner Schiff, wie es in großen Stückzahlen von ihnen im Raum gebaut wird.

Im allgemeinen bedeutet solch ein Schiff immer Ärger für die Station auf der es andockt, denn man muß immer damit rechnen das eine Flottille auftaucht um zu „Handeln“.

Die Varianten sind eigentlich eher aus der Not, denn aus dem Wunsch gebaut worden.

#### Variante P

Passagiere 200 % 100 Quartiere (+1)  
 Frachtraum 50% 250 CUM (-2)  
 Rettungskapseln 200% 50 (+2)

Preis 2 820 KCr

#### Variante K

Waffen 300% 12x360° (+8)  
 Frachtraum 50% 250 CUM (-2)  
 Reaktor 140% 28 E (+4)

Preis 2 910 KCr

#### Variante F

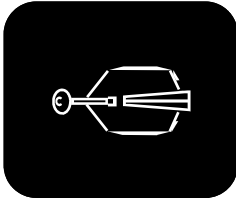
Passagiere 100 % 50 Quartiere (-2)  
 Frachtraum 200% 1000 CUM (+2)

Preis 2 810 KCr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

VII



Name.: **ATTILAIN**

Typ.: **Passagie Liner**

Größe.: **groß +25**

<b>Brücke 5 Off.</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>Brücke Offizier</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>0</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>-10</b>	<b>Brücke Besatzung</b>	<b>5x</b>	<b>+0AKP</b>	<b>5</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>-10</b>	<b>-2</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>-5</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>-1</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>	<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>1 L-Sec</b>	<b>0</b>
<b>KOM 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec UKW # 1000</b>	<b>0</b>
<b>ECM &amp; ECCM 80 %</b>	<b>-5</b>	<b>4 Klicks Max # 2</b>	<b>-1</b>

Besonderheiten.: **Not-E 400**

<b>Reaktor 100 %</b>		<b>20 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>0</b>
<b>Schutzschirm 20 %</b>	<b>- 2 E</b>	<b>40 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>-4</b>
<b>Triebwerk 80 %</b>	<b>- 11 E</b>	<b>4 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 40 %</b>	<b>-1</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>6 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>0</b>

+ 2 /Rd

<b>Interne Struktur 80 %</b>		<b>120 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen 1</b>	<b>-1</b>
<b>Panzerung 80 %</b>		<b>120 FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>-1</b>

Besonderheiten.: **Rettungskapseln 25**

<b>Passagiere 300 %</b>		<b>225 Kabinen</b>	<b>Hangars / Größe</b>	<b>8</b>
<b>Frachtraum 100 %</b>		<b>750 CUM</b>	<b>2 / Groß</b>	<b>0</b>
<b>Waffen-Halter 50 %</b>		<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>-2</b>
<b>Turmwaffen / DFG</b>	<b>360/60°</b>	<b>0 / 0</b>	<b>3 / 0</b>	<b>0</b>

<b>Groß (Pilot-5/ Systeme x1,5/ große +5)</b>	<b>50</b>
<b>Hyper TR Mittel 5 E</b>	<b>50</b>

**Keine Landestützen, nicht Wasserdicht,**

**Schutzschirm Schwachpunkt 50%**

**100**

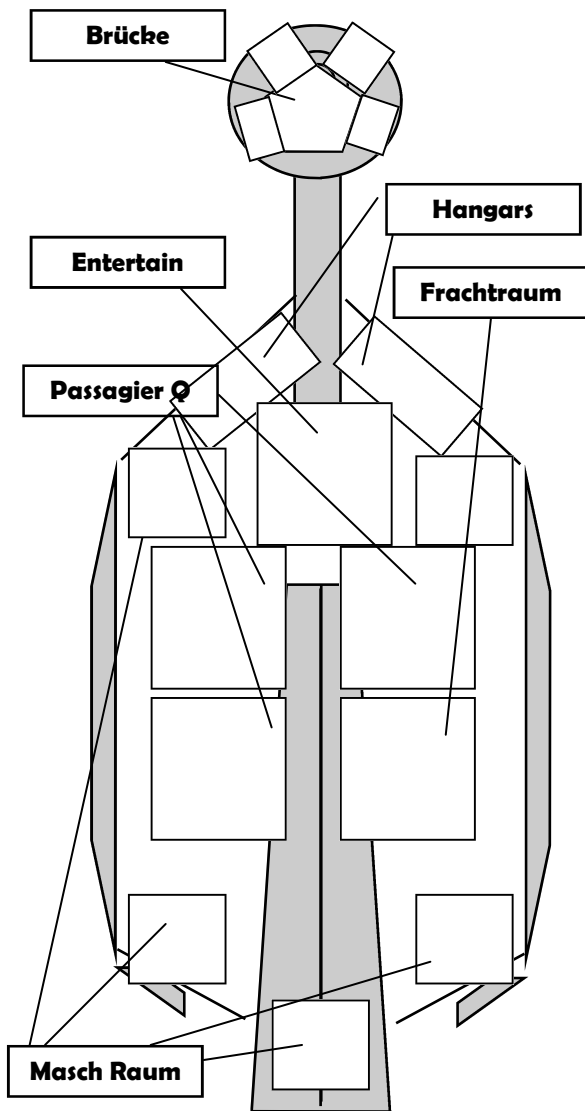
**Qualität**

**Unan Computer ist höflich**

**Preis**

**Massenware**

**2 000 000 Cr**



**Die ATILAIN ist ein Passagier-Liner . Die Crew ist hauptsächlich zur Robotter –Kontrolle da, welche sich um die Bequemlichkeit der Passagiere kümmern.**

**Natürlich gibt es die Attilain auch in der „Underdog“ (billig) Klasse für die verzweifelten, und in der „gehobenen“ Klasse für die kleine Luxus-Reise**

#### **Variante Underdog**

**Qualität BILLIG SERIE**

**Fragilität (intere krits x2)**

**Panzerung Brüchig (Panz Krit x2)**

**Schub TR Ineffizient (2 schub p/ x)**

**Schwierig zu steuern (Pilot-10)**

**Preis 1 000 KCr**

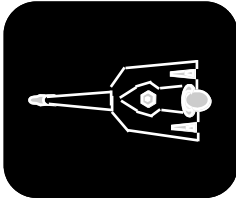
#### **Variante Luxus**

**Qualität Limitierte Serie**

**Besitzt Landestützen**

**Kein „nicht Wasserdicht“**

**Preis 4 000 KCr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen-Raum-Schiff

VII

Name.: BIRD-STAR

Typ.: Passagier Liner

Größe.: s.Groß +30

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	5x	+5 AKP	8
Gesamt PILOT WM	-15	Brücke Besatzung	10x	+0 AKP	10

Computer		Feuer-Leit-Programm	-10	-2
Pilot-Programm	-5	Teil-Auto-Programm	+10	3

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100 %	+0	1 L-Sec		0
KOM 200 %	+5	20 L-Sec	UKW # 2000	2
ECM & ECCM 100 %	+0	5 Klicks	Max # 2	0

Besonderheiten.: Not-E 400

Reaktor 100 %		20 E/ RD	Art Fusion	0
Schutzschirm 100 %	- 2 E	200 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 100 %	- 12 E	6 Klicks/RD	Max-C 50 %	0
Zusatz TR		9 Klicks / RD Vollschub		0

+ 2 /Rd

Interne Struktur 100 %		200 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 100 %		100 FSP max	Art Leicht	-5

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 100 %		100 Kabinen	Hangars / Größe	0
Frachtraum 100 %		1000 CUM	2 / s.groß	0
Waffen-Halter 25 %		Ballistisch	Energie	-3
Turmwaffen / DFG	360/60°	0 / 0	2 / 0	0

s.Groß Pilot -10 / Systeme x2 /Größe+10, Bessere Schleuse,	105
Sensor Reflektion 3 (gegn Sensor +30), Hyper Triebwerk mittel 5E	35
Beta -Maschinen eingebaut / Beta -Kontrollen eingebaut	200
Sichere Bauteile (Tech -20), ECM anfällig (doppelte Dauer)	353

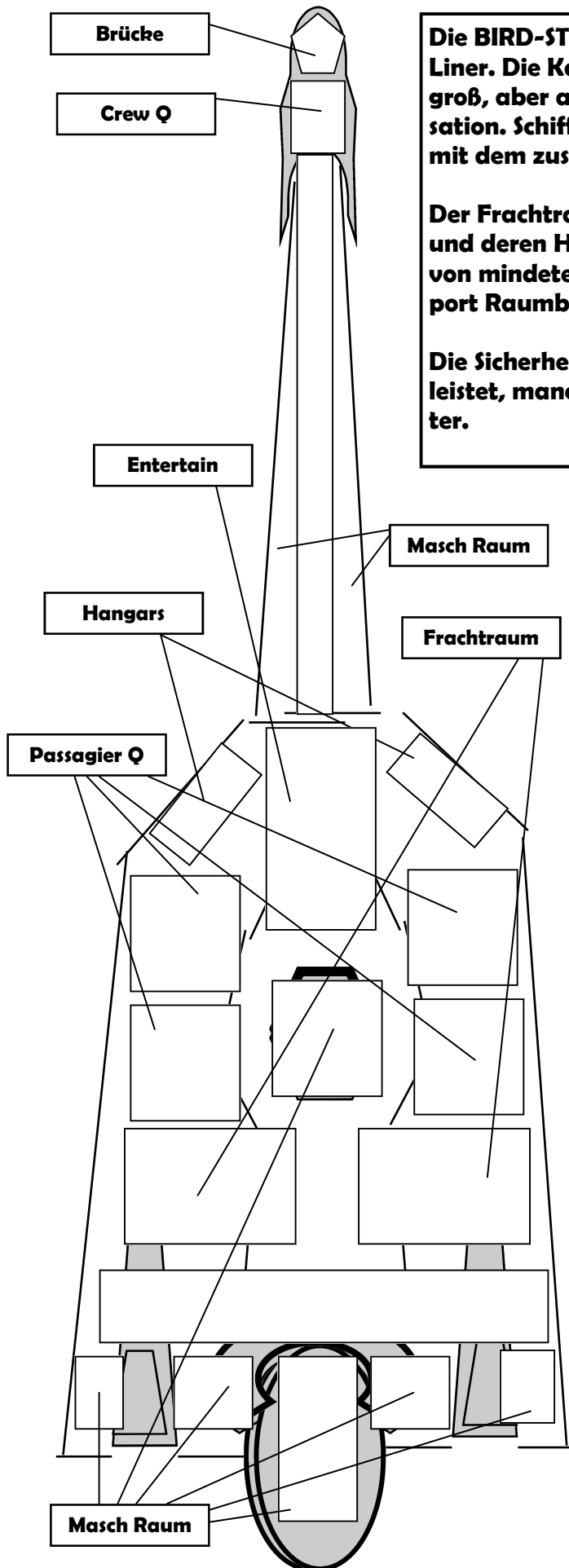
Qualität

Preis

Limtierte Serie

8 760 000Cr

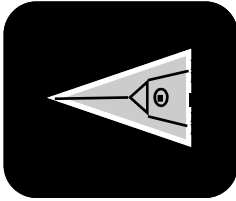
106



**Die BIRD-STAR ist ein Sehr großer Passagier Luxus Liner. Die Kabinen sind teilweise klein, mittel und groß, aber allesamt verfügen sie über Vollautomatisation. Schiffe dieser Serie bekommen vogelnamen mit dem zusatz „-STAR“.**

**Der Frachtraum ist hauptsächlich für die Passagiere und deren Habseligkeiten reservier. Auch kann man von mindetens einem Begleitjäger und einem Transport Raumboot in den Hangars ausgehen.**

**Die Sicherheit wird durch Wach-Robotter gewährleistet, manchmal sogar durch schwere Kriegsrobotter.**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

VII

Name.: **BALLISTOL**

Typ.: **leichter Kreuzer**

Größe.: **Std +30**

<b>Brücke 5 Off.</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>Brücke Offizier</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>0</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>+5</b>	<b>Brücke Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>0</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+10</b>	<b>4</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+10</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+5</b>	<b>6</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 300 %</b>	<b>+10</b>	<b>3 L-Sec</b>		<b>4</b>
<b>KOM 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW # 1000</b>	<b>0</b>
<b>ECM &amp; ECCM 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>5 Klicks</b>	<b>Max # 2</b>	<b>0</b>

Besonderheiten.: **Not-E 1120**

<b>Reaktor 160 %</b>		<b>56 E/ RD</b>	<b>Art A-MAT</b>	<b>208</b>
<b>Schutzschirm 140 %</b>	<b>- 2 E</b>	<b>560 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>8</b>
<b>Triebwerk 140 %</b>	<b>- 22 E</b>	<b>7 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 70 %</b>	<b>4</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>11 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>0</b>

+ 2 /Rd

<b>Interne Struktur 140 %</b>		<b>280 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen 1</b>	<b>8</b>
<b>Panzerung 140 %</b>		<b>560 FSP max</b>	<b>Art schwer</b>	<b>28</b>

Besonderheiten.: **Rettungskapseln 25**

<b>Passagiere 100 %</b>		<b>100 Kabinen</b>	<b>Hangars / Größe</b>	<b>0</b>
<b>Frachtraum 100 %</b>		<b>1000 CUM</b>	<b>4 / s.groß</b>	<b>16</b>
<b>Waffen-Halter 200 %</b>		<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>2</b>
<b>Turmwaffen / DFG</b>	<b>360/60°</b>	<b>16 / 0</b>	<b>16 / 0</b>	<b>27</b>

<b>S.Groß Pilot -10 / Systeme x2 /Größe+10, Hyper Triebwerk mittel 5E,</b>	<b>150</b>
<b>Albedo Reflekt Felder 1 E (Laser-3), Gravitron Dämpfer 1 E (proj -1)</b>	<b>75</b>
<b>Auto Reparatur system, Gute Med-Station (Med+10 50 Patienten)</b>	<b>310</b>

<b>Keine Landstützen, nicht Wasserdicht</b>	<b>850</b>
<b>Manöver ineffizient (Drehen Schub+1), Schub Ineffizient (2 schub p)</b>	

**Qualität**

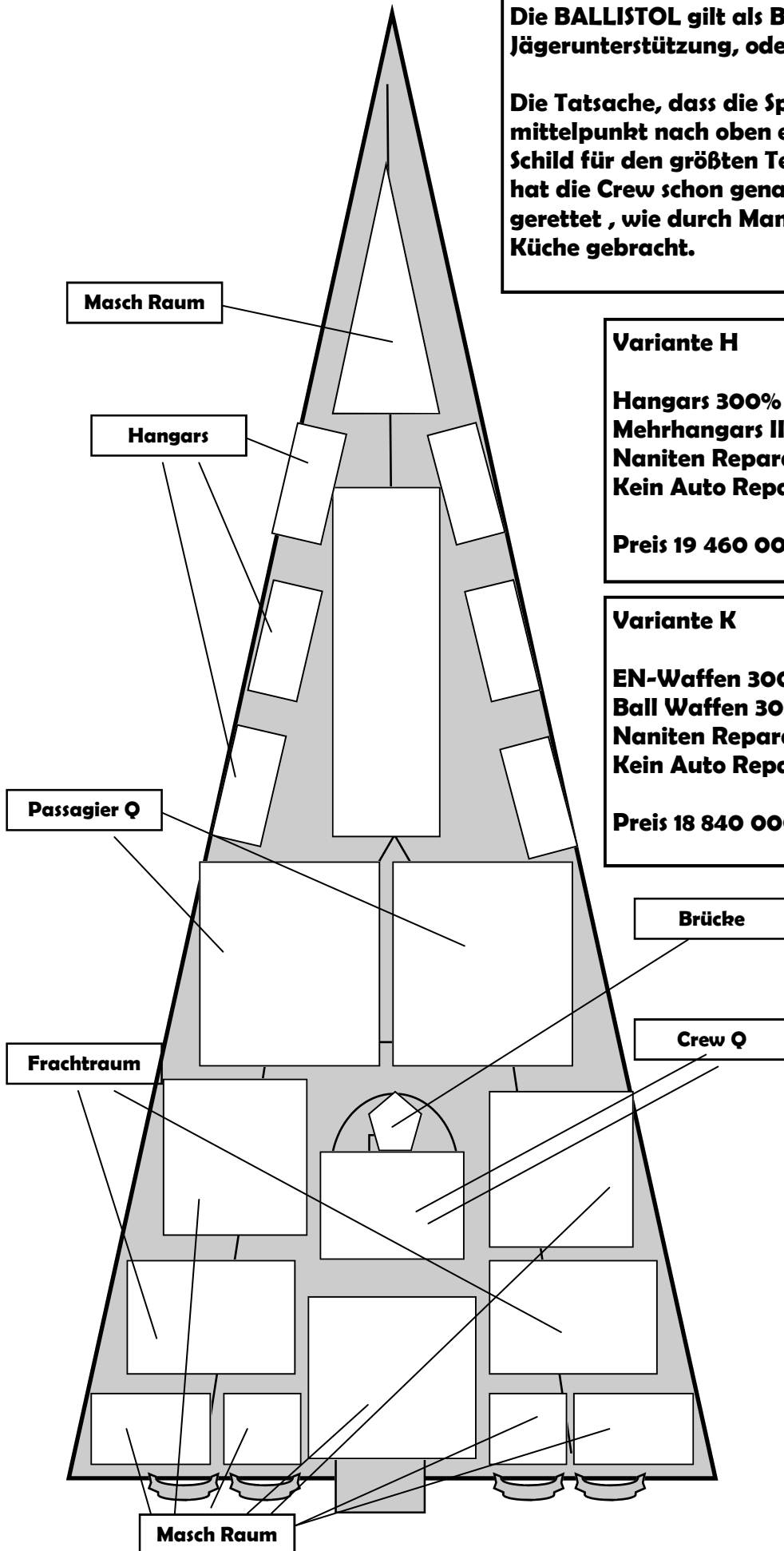
**Preis**

**Limitierte Serie**

**19 000 000Cr**

Die **BALLISTOL** gilt als Blockadebrecher mit Jägerunterstützung, oder auch als Jägertender.

Die Tatsache, dass die Spitze sich zum Schiffsmittelpunkt nach oben erhöht und somit als Schild für den größten Teil der Brücke fungiert, hat die Crew schon genauso oft vor Asteroiden gerettet, wie durch Manöverfehler in Teufels Küche gebracht.



#### Variante H

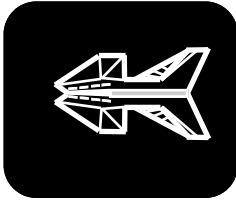
**Hangars 300% (+48)**  
**Mehrhangars II 18 x s.Groß (+75)**  
**Naniten Reparatur System (+200)**  
**Kein Auto Reparatur System (-300)**

**Preis 19 460 000 Cr**

#### Variante K

**EN-Waffen 300% 20 / 4 (+86)**  
**Ball Waffen 300 % 24 / 0 (+6)**  
**Naniten Reparatur System (+200)**  
**Kein Auto Reparatur System (-300)**

**Preis 18 840 000 Cr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff

VII

Name.: FIREWALL

Typ.: Zerstörer

Größe.: Std +20

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	10x	+5 AKP	32
Gesamt PILOT WM		Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+10	4
Pilot-Programm	+5	Teil-Auto-Programm	+0	2

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100 %	+0	1 L-Sec		0
KOM 100 %	+0	10 L-Sec	UKW # 1000	0
ECM & ECCM 180 %	+20	9 Klicks	Max # 10	16

Besonderheiten.: Not-E 560

Reaktor 140 %		28 E/ RD	Art Fusion	4
Schutzschirm 100 %	- 2 E	200 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 120 %	- 17 E	7 Klicks/RD	Max-C 60 %	2
Zusatz TR		11 Klicks / RD Vollschub		0

+ 2 /Rd

Interne Struktur 140 %		140 FSP max	Dock-Kragen 1	8
Panzerung 140 %		140 FSP max	Art	8

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 25 %		12 Kabinen	Hangars / Größe	-3
Frachtraum 50 %		250 CUM	2 / Std	-2
Waffen-Halter 250 %		Ballistisch	Energie	4
Turmwaffen / DFG	360/60°	10 / 0	10 / 0	29

Hyper TR mittel 5 E, Traktor Strahl 1 E,	55
Anit-Laser Panzerung (Laser-2),	50
Waffenkühl-System 1 E,	00

Bremsen ineffizient (3 Schup /x) , ECM anfällig (doppelte Dauer)	229
UNAN Inneneinrichtung geschmacklos	

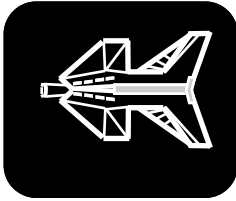
Qualität

Schotte nicht Piratensicher

Preis

Massenware

3 290 000Cr



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff

VII

Name.: FIREWALL / ICE-WALL

Typ.: Zerstörer

Größe.: Std +20

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	10x	+5 AKP	32
Gesamt PILOT WM		Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+10	4
Pilot-Programm	+5	Teil-Auto-Programm	+0	2

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100 %	+0	1 L-Sec		0
KOM 100 %	+0	10 L-Sec	UKW # 1000	0
ECM & ECCM 180 %	+20	9 Klicks	Max # 10	16

Besonderheiten.: Not-E 280

Reaktor 160 %		32 E/ RD	Art Fusion	8
Schutzschirm 100 %	- 2 E	200 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 120 %	- 17 E	7 Klicks/RD	Max-C 60 %	2
Zusatz TR		11 Klicks / RD Vollschub		0

+ 2 /Rd

Interne Struktur 140 %		140 FSP max	Dock-Kragen 1	8
Panzerung 140 %		140 FSP max	Art	8

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 25 %		12 Kabinen	Hangars / Größe	-3
Frachtraum 50 %		250 CUM	2 / Std	-2
Waffen-Halter 250 %		Ballistisch	Energie	24
Turmwaffen / DFG	360/60°	10 / 0	9 / 1	29

Linear TR schnell 4 E, Traktor Strahl 1 E, Holo-Tarnschirm 5 E	40
Waffenkühl sys 1 E, Dauerfeuer Regul 1 E, Hochenergie Fokus 1 E	60

50% Not-Energie, komplizierte Bauteile (Tech -10)

203

UNAN Fyizahrische Kontrollen,

Qualität

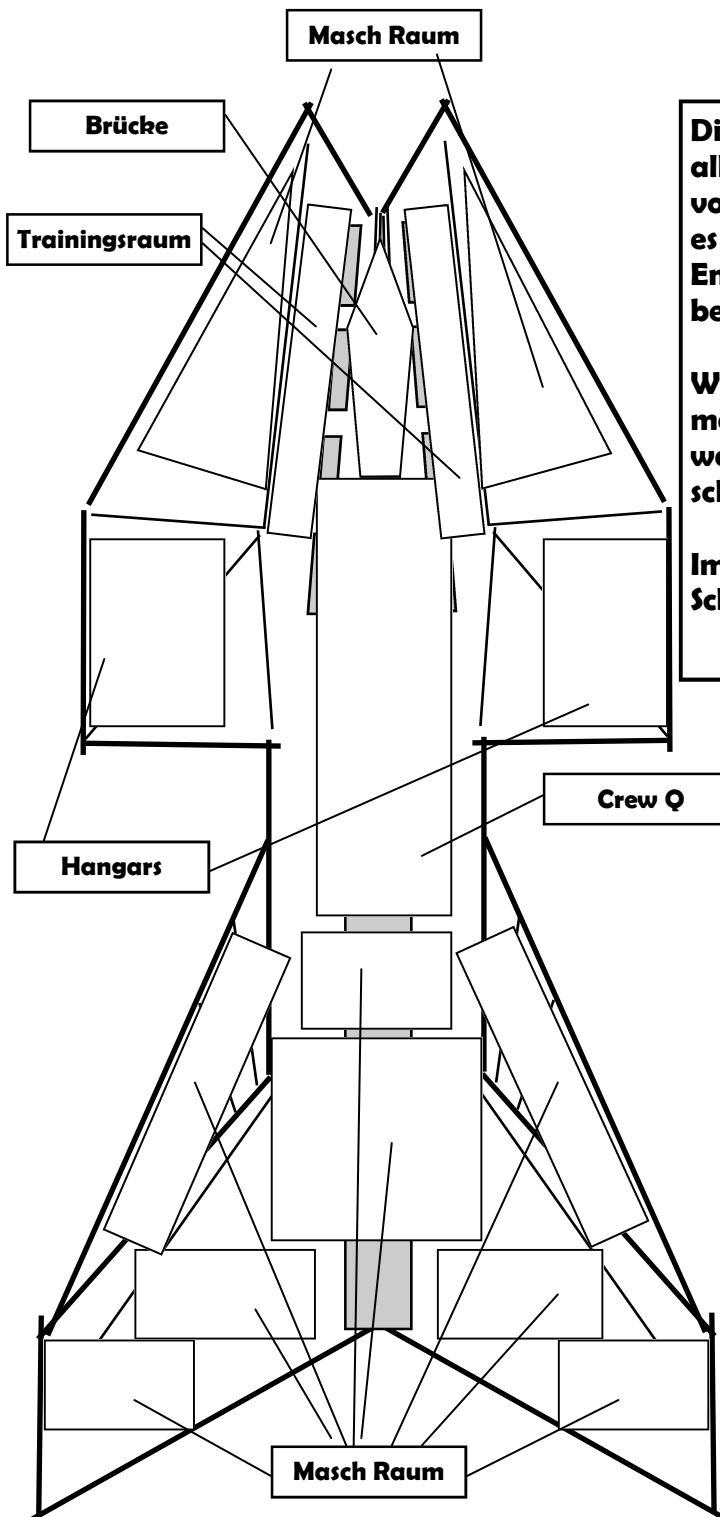
Schotte nicht Piratensicher

Preis

Massenware

3 030 000Cr

III



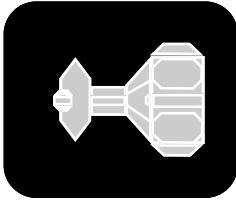
Die FIRE-WALL ist darauf ausgerichtet um alle Waffen ab zu feuern und gleichzeitig volle ECM-Abwehr leisten zu können. Naja es wird manchmal etwas knapp mit der Energie. Deswegen sind Gausswaffen sehr beliebt.

Wegen der großen Besatzungen nennt man sie auch „Kadettengrab“. Es liegt wohl auch daran, dass sie oft als Kadettenschulschiffe eingesetzt.

Im Kampf gegen Jägerstaffeln hat sich das Schiff bewährt.

Die ICE-WALL ist eine von Fayizzahr hergestellte Version der Fire-Wall, was auch den Einbau von Linear Triebwerken erklärt. Andererseits haben sie die Fehler der Fire-Wall nur teilweise übernommen, und eine Direkt-Feuer-Waffe eingebaut.

Volles Auto-Feuer ist so gut wie unmöglich aufgrund von Energiemangel. Das Hauptgeschütz wird eigentlich nur gegen große Ziele eingesetzt.



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen-Raum-Schiff

VII

Name.: HAMMER HEAD

Typ.: Zerstörer

Größe.: Std +20

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	5x	+5 AKP	8
Gesamt PILOT WM	-5	Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+0	0
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+0	0

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100 %	+0	1 L-Sec		0
KOM 100 %	+0	10 L-Sec	UKW # 1000	0
ECM & ECCM 100 %	+0	5 Klicks	Max # 2	0

Besonderheiten.: Not-E 1440

Reaktor 180 %		72 E/ RD	Art A-MAT	216
Schutzschirm 140 %	- 2 E	280 FSP max	A (X) B (X) C (X)	8
Triebwerk 100 %	- 12 E	6 Klicks/RD	Max-C 50 %	0
Zusatz TR		9 Klicks / RD Vollschub		0

+ 2 /Rd

Interne Struktur 140 %		140 FSP max	Dock-Kragen 0	3
Panzerung 140 %		280 FSP max	Art schwer	28

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 50 %		25 Kabinen	Hangars / Größe	-2
Frachtraum 50 %		250 CUM	2 / Std	-2
Waffen-Halter 300 %		Ballistisch	Energie	8
Turmwaffen / DFG	360/60°	0 / 0	12 / 0	0

Hyper TR Kurz 3E, keine Sichtscheibe	15
Frachtluke zu klein, Klare Sensor Emissionen 2 8gegen Sensor +20)	-15
Kein BETA-Systeme, Komplizierte Bauteile (Tech -10)	-25
LEH ineffizienz 60%, Hyper TR ÖKO (benötigt 200% Ladung)	242
UNAN Alle Wände sind mit _dickem Gummi isoliert	

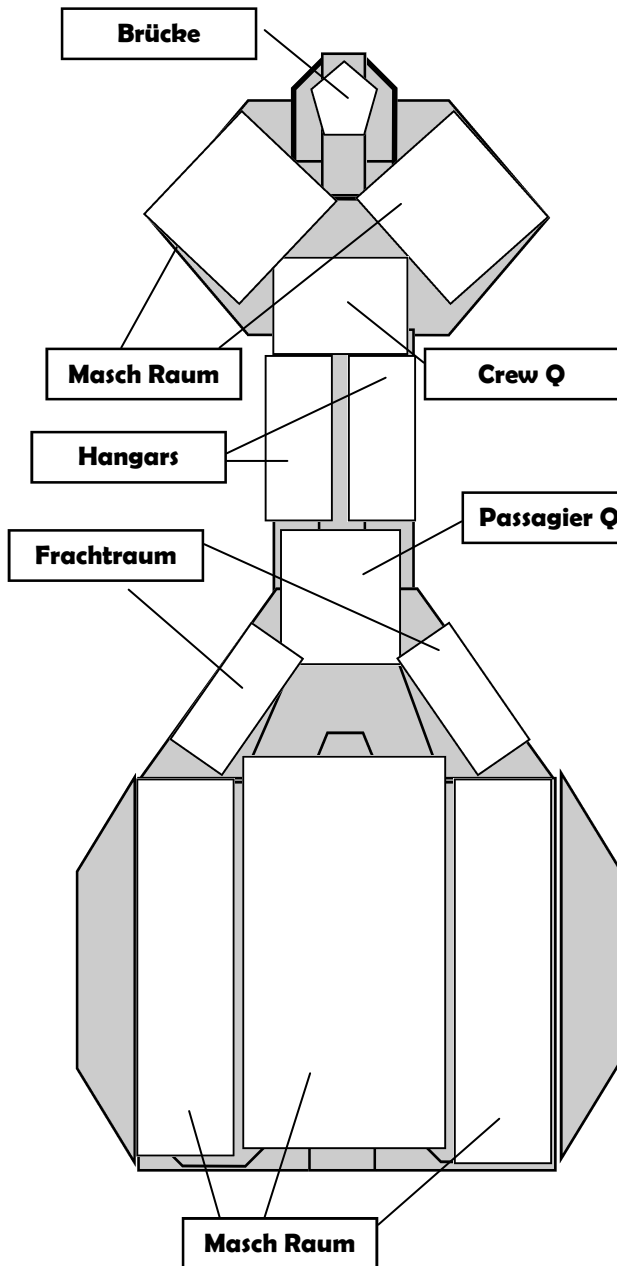
Qualität

UNAN LEH stinkt nach Ozon,

Preis

Massenware

3 420 000Cr



**Die HAMMER-HEAD hat einen völlig überdimensionierten Reaktor, so dass er mit Ionen-Kanonen nur schwerlich ausgeschaltet werden kann. Sein Haupteinsatzgebiet ist das Durchbrechen unter Schwerem Feuer. Von Weit weg Anlauf nehmen, und durch feindliche Linien fliegen ohne lahm geschossen zu werden.**

**Leider wird dieser Versuch oft durch zu viele Triebwerks-Treffer zunichte gemacht.**

**Also mobile Waffen-Plattform ist sie brauchbar.**

#### **Variante K**

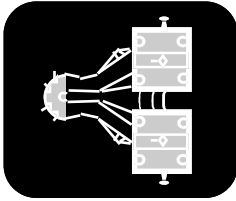
**Ball –Waffen 300% 12 / 0 (+33)  
Qualität „limitierte Serie“  
Kein ÖKO Hyper TR**

**Preis 7 500 000 Cr**

#### **Variante ECM**

**ECM 160 % +15 6 Ziele (+8)**

**Preis 3 500 000 Cr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

VII

Name.: **Hornet**

Typ.: **Zerstörer**

Größe.: **Std +20**

<b>Brücke 5 Off.</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>Brücke Offizier</b>	<b>5 x</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>8</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>-10</b>	<b>Brücke Besatzung</b>	<b>10 x</b>	<b>+0 AKP</b>	<b>10</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+10</b>	<b>4</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>-10</b>	<b>-2</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 100 %</b>	<b>-10</b>	<b>1 L-Sec</b>		<b>0</b>
<b>KOM 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW # 1000</b>	<b>0</b>
<b>ECM &amp; ECCM 140 %</b>	<b>+10</b>	<b>7 Klicks</b>	<b>Max # 6</b>	<b>4</b>

Besonderheiten.: **Not-E 1440**

<b>Reaktor 180 %</b>		<b>72 E/ RD</b>	<b>Art A-MAT</b>	<b>216</b>
<b>Schutzschirm Q53 160 %</b>	<b>- 14 E</b>	<b>800 F5P +8</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>166</b>
<b>Triebwerk 160 %</b>	<b>- 26 E</b>	<b>6 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 80 %</b>	<b>8</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>9 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>0</b>

+ 8 /Rd

<b>Interne Struktur 160 %</b>		<b>160 F5P max</b>	<b>Dock-Kragen 1</b>	<b>16</b>
<b>Panzerung 160 %</b>		<b>480 F5P max</b>	<b>Art extrem</b>	<b>66</b>

Besonderheiten.: **Rettungskapseln 25**

<b>Passagiere 25 %</b>		<b>12 Kabinen</b>	<b>Hangars / Größe</b>	<b>-10</b>
<b>Frachtraum 25 %</b>		<b>125 CUM</b>	<b>0 / Std</b>	<b>-3</b>
<b>Waffen-Halter 300 %</b>		<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>8</b>
<b>Turmwaffen / DFG</b>	<b>360/60°</b>	<b>12 / 0</b>	<b>12 / 0</b>	<b>33</b>

<b>Hyper TR mittel 5 E</b>	<b>50</b>
<b>Waffenkühl-System 1 E, Dauerfeuer Reg 1 E, Hochenergie Fokus 1 E</b>	<b>60</b>
<b>Albedo Felder 1 E (Laser-1), Gravitron Dämpfer 1 E (Proj -1)</b>	<b>75</b>

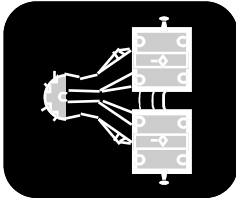
<b>Waffen steu problem (Waffen-10), Sensor Problem (Sensor -10)</b>	<b>643</b>
---	------------

**Qualität**

**Preis**

**Limitierte Serie**

**14 860 000Cr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

VII

Name.: **Hornet / Shaddow Claw**

Typ.: **Zerstörer**

Größe.: **Std +20**

<b>Brücke 5 Off.</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>Brücke Offizier</b>	<b>5 x</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>8</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>-10</b>	<b>Brücke Besatzung</b>	<b>10 x</b>	<b>+0 AKP</b>	<b>10</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+10</b>	<b>4</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>-10</b>	<b>-2</b>

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
<b>Sensoren 100 %</b>	<b>-10</b>	<b>1 L-Sec</b>		<b>0</b>
<b>KOM 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW # 1000</b>	<b>0</b>
<b>ECM &amp; ECCM 140 %</b>	<b>+10</b>	<b>7 Klicks</b>	<b>Max # 6</b>	<b>4</b>

Besonderheiten.: **Not-E 1440**

<b>Reaktor 180 %</b>		<b>72 E/ RD</b>	<b>Art D-Fusion</b>	<b>66</b>
<b>Schutzschirm Q53 160 %</b>	<b>- 14 E</b>	<b>800 F5P</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>166</b>
<b>Triebwerk 160 %</b>	<b>- 26 E</b>	<b>6 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 80 %</b>	<b>8</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>9 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>0</b>

+ 8 /Rd

<b>Interne Struktur 160 %</b>		<b>160 F5P max</b>	<b>Dock-Kragen 1</b>	<b>16</b>
<b>Panzerung 160 %</b>		<b>480 F5P max</b>	<b>Art extrem</b>	<b>66</b>

Besonderheiten.: **Rettungskapseln 25**

<b>Passagiere 25 %</b>		<b>12 Kabinen</b>	<b>Hangars / Größe</b>	<b>-10</b>
<b>Frachtraum 25 %</b>		<b>125 CUM</b>	<b>0 / Std</b>	<b>-3</b>
<b>Waffen-Halter 300 %</b>		<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>8</b>
<b>Turmwaffen / DFG</b>	<b>360/60°</b>	<b>12 / 0</b>	<b>12 / 0</b>	<b>33</b>

<b>Hyper TR mittel 5 E, Hyper Lade-System 4 E</b>	<b>60</b>
<b>Waffenkühl-System 1 E, Anti Laser Panzerung (Laser-2)</b>	<b>45</b>

**Waffen steu problem (Waffen-10),**  
**Sensor Reflektion 1 (gegn Sensor +10)**

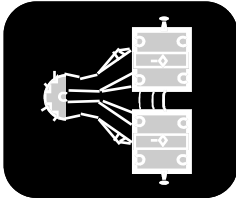
**513**

**Qualität**

**Preis**

**Limitierte Serie**

**12 260 000Cr**



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

VII

Name.: **Hornet / Shaddow Dog**

Typ.: **Zerstörer**

Größe.: **Std +20**

<b>Brücke 5 Off.</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>Brücke Offizier</b>	<b>5 x</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>8</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>-20</b>	<b>Brücke Besatzung</b>	<b>10 x</b>	<b>+0 AKP</b>	<b>10</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+10</b>	<b>4</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>-10</b>	<b>-2</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 100 %</b>	<b>-10</b>	<b>1 L-Sec</b>		<b>0</b>
<b>KOM 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW # 1000</b>	<b>0</b>
<b>ECM &amp; ECCM 120 %</b>	<b>+5</b>	<b>6 Klicks</b>	<b>Max # 4</b>	<b>2</b>

Besonderheiten.: **Not-E 720**

<b>Reaktor 180 %</b>		<b>36 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>16</b>
<b>Schutzschirm DS1 160 %</b>	<b>- 6 E</b>	<b>480 F5P</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>66</b>
<b>Triebwerk 120 %</b>	<b>- 17 E</b>	<b>5 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 60 %</b>	<b>2</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>8 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>0</b>

+ 4 /Rd

<b>Interne Struktur 140 %</b>		<b>160 F5P max</b>	<b>Dock-Kragen 1</b>	<b>8</b>
<b>Panzerung 140 %</b>		<b>420 F5P max</b>	<b>Art extrem</b>	<b>58</b>

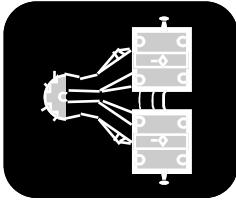
Besonderheiten.: **Rettungskapseln 25**

<b>Passagiere 25 %</b>		<b>12 Kabinen</b>	<b>Hangars / Größe</b>	<b>-10</b>
<b>Frachtraum 25 %</b>		<b>125 CUM</b>	<b>0 / Std</b>	<b>-3</b>
<b>Waffen-Halter 300 %</b>		<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>8</b>
<b>Turmwaffen / DFG</b>	<b>360/60°</b>	<b>12 / 0</b>	<b>12 / 0</b>	<b>33</b>

<b>Hyper TR mittel 5 E,</b>				<b>50</b>

<b>Waffen steu problem (Waffen-10), Schwierig zu Steu (Pilot -10)</b>	<b>250</b>
<b>Sensor Reflektion 1 (gegn Sensor +10), Schotte nicht piratensicher</b>	

<b>Qualität</b>	<b>Panzerungs Schwachpunkt 10%</b>	<b>Preis</b>
<b>Massenware</b>		<b>3 500 000Cr</b>



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

VII

Name.: **Hornet / Shaddow PIG**

Typ.: **Zerstörer**

Größe.: **Std +20**

<b>Brücke 5 Off.</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>Brücke Offizier</b>	<b>5 x</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>8</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>-5</b>	<b>Brücke Besatzung</b>	<b>10 x</b>	<b>+0 AKP</b>	<b>10</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+10</b>	<b>4</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>-10</b>	<b>-2</b>

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
<b>Sensoren 100 %</b>	<b>-10</b>	<b>1 L-Sec</b>		<b>0</b>
<b>KOM 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW # 1000</b>	<b>0</b>
<b>ECM &amp; ECCM 120 %</b>	<b>+5</b>	<b>6 Klicks</b>	<b>Max # 4</b>	<b>2</b>

Besonderheiten.: **Not-E 640**

<b>Reaktor 160 %</b>		<b>32 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>8</b>
<b>Schutzschirm 160 %</b>	<b>- 2 E</b>	<b>160 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>8</b>
<b>Triebwerk 100 %</b>	<b>- 12 E</b>	<b>5 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 50 %</b>	<b>2</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>8 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>0</b>

+ 2 /Rd

<b>Interne Struktur 140 %</b>		<b>140 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen 1</b>	<b>4</b>
<b>Panzerung 140 %</b>		<b>280 FSP max</b>	<b>Art schwer</b>	<b>28</b>

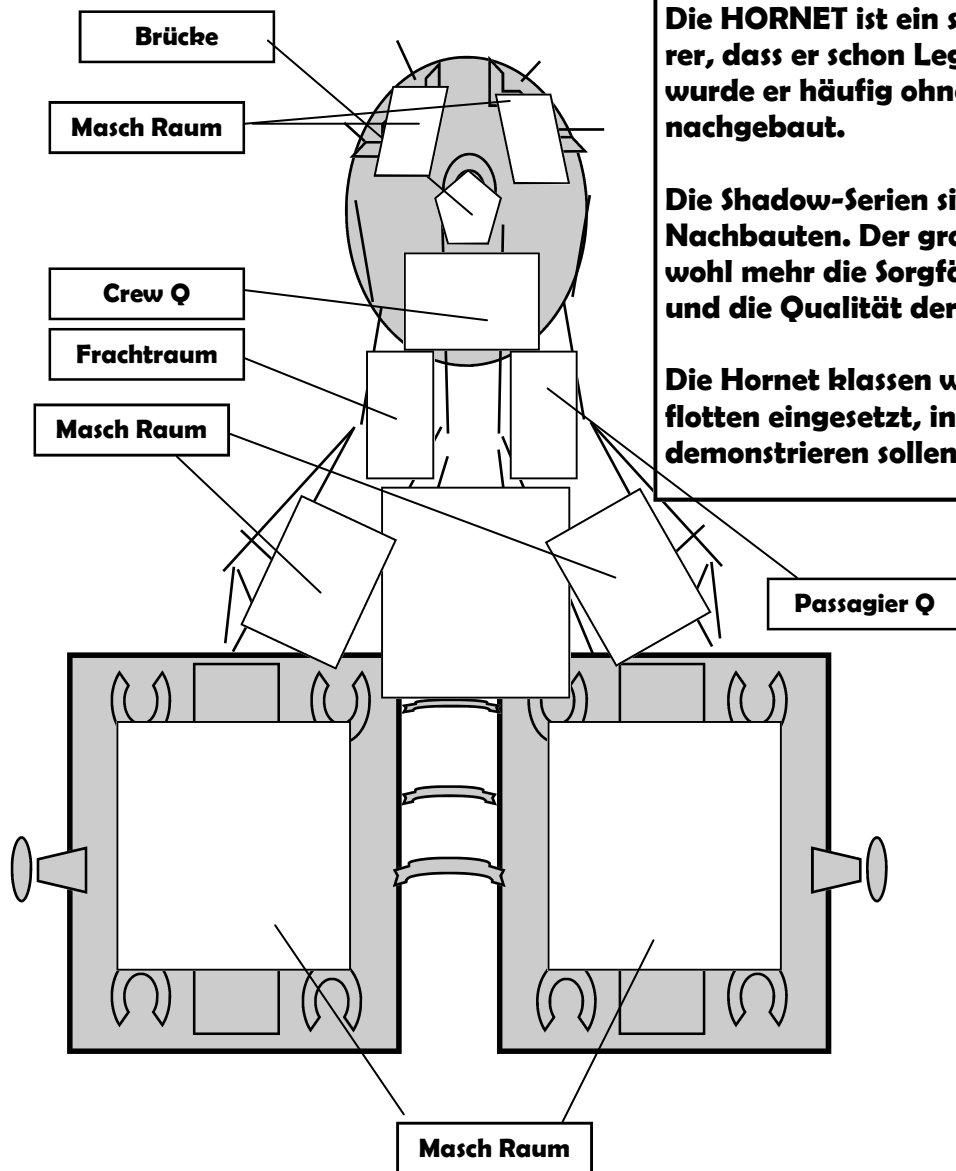
Besonderheiten.: **Rettungskapseln 25**

<b>Passagiere 25 %</b>		<b>12 Kabinen</b>	<b>Hangars / Größe</b>	<b>-10</b>
<b>Frachtraum 25 %</b>		<b>125 CUM</b>	<b>0 / Std</b>	<b>-3</b>
<b>Waffen-Halter 300 %</b>		<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>8</b>
<b>Turmwaffen / DFG</b>	<b>360/60°</b>	<b>12 / 0</b>	<b>12 / 0</b>	<b>33</b>

<b>Hyper TR kurz 3 E,</b>				<b>20</b>
<b>Keine BETA systeme</b>				<b>-20</b>

<b>Waffen steu Problem (Waffen-20), Schwierig zu Steu (Pilot -20)</b>	<b>100</b>
<b>Fragil (interne krits x2) Schutzschirm Schwchpunkt 20%</b>	

<b>Qualität</b>	<b>Panzerungs Schwachpunkt 20%</b>	<b>Preis</b>
<b>Billig Serie</b>		<b>1 000 000Cr</b>



**Die HORNET ist ein so Berühmter Zerstörer, dass er schon Legendar ist. Deswegen wurde er häufig ohne jegliche Lizenz nachgebaut.**

**Die Shadow-Serien sind verschiedene Nachbauten. Der große unterschied ist wohl mehr die Sorgfältigkeit des Bauens und die Qualität der Verarbeitung.**

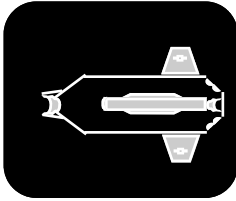
**Die Hornet klassen werden sehr gerne in flotten eingesetzt, in denen sie Soll-Stärke demonstrieren sollen.**

**Die SHADOW-CLAW ist ein Recht exakter Nachbau der von Piraten-Werften ohne Lizenz gebaut wird und gilt als „gutes“ Kriegsschiff.**

**Die SHADOW-Dog hingegen ist ein eher weniger guter Nachbau und hat eine Menge Probleme.**

**Die SHADOW-Pig ist das Opfer unter den Zerstörern. Schlampig gebaut, miserable Materialien, unfähige Techs.**

**Tja manchmal ist auch was angeblich gutes ziemlicher Dreck.**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

VII

Name.: Linopool

Typ.: Fregatte

Größe.: Std +25

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	5x	+5 AKP	8
Gesamt PILOT WM	+0	Brücke Besatzung	10x	+0 AKP	10

Computer		Feuer-Leit-Programm	+20	16
Pilot-Programm	+10	Teil-Auto-Programm	+10	8

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100 %	+0	1 L-Sec		0
KOM 300 %	+10	30 L-Sec	UKW # 3000	4
ECM & ECCM 160 %	+15	8 Klicks	Max # 8	8

Besonderheiten.: Not-E 400

Reaktor 200 %		80 E/ RD	Art A-MAT	232
Schutzschirm Q53 180 %	- 14 E	1350 FSP max	A (X) B (X) C (X)	182
Triebwerk 200 %	- 36 E	11 Klicks/RD	Max-C 100 %	32
Zusatz TR		17 Klicks / RD Vollschub		0

+ 8 /Rd

Interne Struktur 160 %		240 FSP max	Dock-Kragen 1	16
Panzerung 160 %		480 FSP max	Art schwer	36

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 100 %		75 Kabinen	Hangars / Größe	0
Frachtraum 100 %		750 CUM	2 / Groß	0
Waffen-Halter 300 %		Ballistisch	Energie	8
Turmwaffen / DFG	360/60°	18 / 0	18 / 0	33

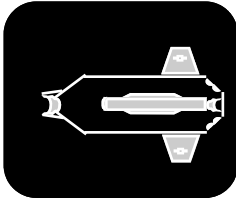
Groß Pilot-5/Systeme x1,5 / Größe+5, Naniten-Reparatur-System,	250
Hyper TR mittel 5 E, 1 Traktor Strahler je 1E, Med Station (+10) 37 Pers	65
Gamma Reserve Systeme, Waffenkühl-System 1 E, Reflekt Schicht (laser-1)	85
Schotte nicht Piratensicher, Unan Reinigungs-System Putzfimmel	993
ECM anfällig	

Qualität

Preis

Limitierte Serie

21 860 000Cr



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

**VII**

**Name.: Linopool / STARFIRE**

**Typ.: Fregatte**

**Größe.: Std +25**

<b>Brücke 5 Off.</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>Brücke Offizier</b>	<b>5x</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>8</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>+0</b>	<b>Brücke Besatzung</b>	<b>10x</b>	<b>+0 AKP</b>	<b>10</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+20</b>	<b>16</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+10</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+10</b>	<b>8</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>1 L-Sec</b>		<b>0</b>
<b>KOM 300 %</b>	<b>+10</b>	<b>30 L-Sec</b>	<b>UKW # 3000</b>	<b>4</b>
<b>ECM &amp; ECCM 160 %</b>	<b>+15</b>	<b>8 Klicks</b>	<b>Max # 8</b>	<b>8</b>

**Besonderheiten.: Not-E 1440**

+ 6 /Rd

<b>Reaktor 180 %</b>		<b>72 E/ RD</b>	<b>Art A-MAT</b>	<b>216</b>
<b>Schutzschirm T52 180 %</b>	<b>- 10 E</b>	<b>1080 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>132</b>
<b>Triebwerk 180 %</b>	<b>- 36 E</b>	<b>10 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 90 %</b>	<b>16</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>15 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>0</b>

<b>Interne Struktur 160 %</b>		<b>240 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen 1</b>	<b>16</b>
<b>Panzerung 160 %</b>		<b>480 FSP max</b>	<b>Art schwer</b>	<b>36</b>

**Besonderheiten.: Rettungskapseln 25**

<b>Passagiere 100 %</b>		<b>75 Kabinen</b>	<b>Hangars / Größe</b>	<b>0</b>
<b>Frachtraum 100 %</b>		<b>750 CUM</b>	<b>2 / Groß</b>	<b>0</b>
<b>Waffen-Halter 300 %</b>		<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>8</b>
<b>Turmwaffen / DFG</b>	<b>360/60°</b>	<b>18 / 0</b>	<b>18 / 0</b>	<b>33</b>

<b>Groß Pilot-5/Systeme x1,5 / Größe+5, Naniten-Reparatur-System,</b>	<b>250</b>
<b>Hyper TR mittel 5 E, 1 Traktor Strahler je 1E, Med Station (+10) 37 Pers</b>	<b>65</b>
<b>Gamma Reserve Systeme, Waffenkühl-System 1E</b>	<b>70</b>

**Schotte nicht Piratensicher, ECM anfällig**

**896**

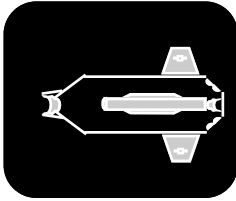
**Unan Computer ist „flapsig“**

**Qualität**

**Preis**

**Limitierte Serie**

**19 920 000Cr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

VII

Name.: Linopool / STARDUST

Typ.: Fregatte

Größe.: Std +25

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	5x	+5 AKP	8
Gesamt PILOT WM	+0	Brücke Besatzung	10x	+0 AKP	10

Computer		Feuer-Leit-Programm	+10	4
Pilot-Programm	+10	Teil-Auto-Programm	+0	4

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100 %	+0	1 L-Sec		0
KOM 300 %	+10	30 L-Sec	UKW # 3000	4
ECM & ECCM 160 %	+15	8 Klicks	Max # 8	8

Besonderheiten.: Not-E 720

Reaktor 180 %		36 E/ RD	Art Fusion	16
Schutzschirm D 160 %	- 4 E	720 FSP max	A (X) B (X) C (X)	41
Triebwerk 140 %	- 22 E	7 Klicks/RD	Max-C 70 %	4
Zusatz TR		11 Klicks / RD Vollschub		0

+ 2 /Rd

Interne Struktur 140 %		210 FSP max	Dock-Kragen 1	8
Panzerung 140 %		420 FSP max	Art Schwer	28

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 100 %		75 Kabinen	Hangars / Größe	0
Frachtraum 100 %		750 CUM	2 / Groß	0
Waffen-Halter 300 %		Ballistisch	Energie	8
Turmwaffen / DFG	360/60°	18 / 0	18 / 0	33

Groß Pilot-5/systeme x1,5 / Größe+5,	50
Hyper TR kurz 3 E,	20

Schotte nicht Piratensicher, Unan Reinigungs-System Putzfimmel

246

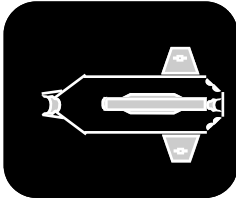
ECM anfällig, Dauernd neue Defekte (10%)

Qualität

Preis

Massenware

3 460 000Cr



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen-Raum-Schiff

VII

Name.: Linopool / STARBLAST

Typ.: Fregatte

Größe.: Std +25

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	-5	Brücke Besatzung	5x	+0 AKP	5

Computer		Feuer-Leit-Programm	-5	-1
Pilot-Programm	-10	Teil-Auto-Programm	-10	-4

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 50 %	-5	0,5 L-Sec		-1
KOM 50 %	-5	5 L-Sec	UKW # 500	-1
ECM & ECCM 80 %	-5	4 Klicks	Max # 1	-1

Besonderheiten.: Not-E 620

Reaktor 160 %		32 E/ RD	Art Fusion	8
Schutzschirm 140 %	- 2 E	420 FSP max	A (X) B (X) C (X)	8
Triebwerk 100 %	- 12 E	6 Klicks/RD	Max-C 50 %	0
Zusatz TR		9 Klicks / RD Vollschub		0

+ 2 /Rd

Interne Struktur 120 %		180 FSP max	Dock-Kragen 1	4
Panzerung 120 %		180 FSP max	Art	4

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 50 %		38,5 Kabinen	Hangars / Größe	-2
Frachtraum 50 %		385 CUM	2 / Groß	-2
Waffen-Halter 300 %		Ballistisch	Energie	8
Turmwaffen / DFG	360/60°	18 / 0	18 / 0	33

Groß Pilot-5/Systeme x1,5 / Größe+5,	50
Hyper TR kurz 3 E,	20
Keine Beta Systeme, nur leichte E-Waffen,	-30

Fragil (interne krits x2) Panzerung bröseln (Panz krit x2)	98
Schutzschirm Schwach (20%), ECM anfällig (doppelte Zeit)	

Qualität

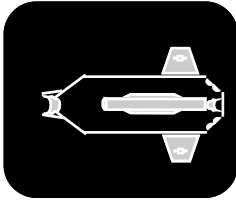
Manöver TR ineffizient (Drehen +1 Schub P)

Preis

Billig Serie

990 000Cr

123



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

VII

Name.: Linopool /STAR-NOVA

Typ.: Fregatte

Größe.: Std +25

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	5x	+5 AKP	8
Gesamt PILOT WM	+5	Brücke Besatzung	5x	+0 AKP	5

Computer		Feuer-Leit-Programm	+20	16
Pilot-Programm	+20	Teil-Auto-Programm	+20	32

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 300 %	+0	3 L-Sec		4
KOM 300 %	+10	30 L-Sec	UKW # 3000	4
ECM & ECCM 140 %	+10	7 Klicks	Max # 6	4

Besonderheiten.: Not-E 400

Reaktor 180 %		72 E/ RD	Art D-Fusion	66
Schutzschirm Q53 200%	- 14 E	1500 FSP max	A (X) B (X) C (X)	212
Triebwerk 180 %	- 36 E	9 Klicks/RD	Max-C 90 %	16
Zusatz TR		14 Klicks / RD Vollschub		0

+ 8 /Rd

Interne Struktur 140 %		210 FSP max	Dock-Kragen 1	8
Panzerung 140 %		630 FSP max	Art Extrem	58

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 100 %		75 Kabinen	Hangars / Größe	0
Frachtraum 100 %		750 CUM	2 / Groß	0
Waffen-Halter 300 %		Ballistisch	Energie	8
Turmwaffen / DFG	360/60°	18 / 0	18 / 0	33

Groß Pilot-5/Systeme x1,5 / Größe+5, Auto-Reparatur-System,	350
Hyper TR mittel 5 E, 3 Traktor Strahler je 1E, Auto Fracht System	35
Not-Reaktor Fusion 180% 36 E, Stealth Schirm 10 E	141

Sensor Problem (-10), LEH ineffizienz 80%, leicht zu sabotieren

1000

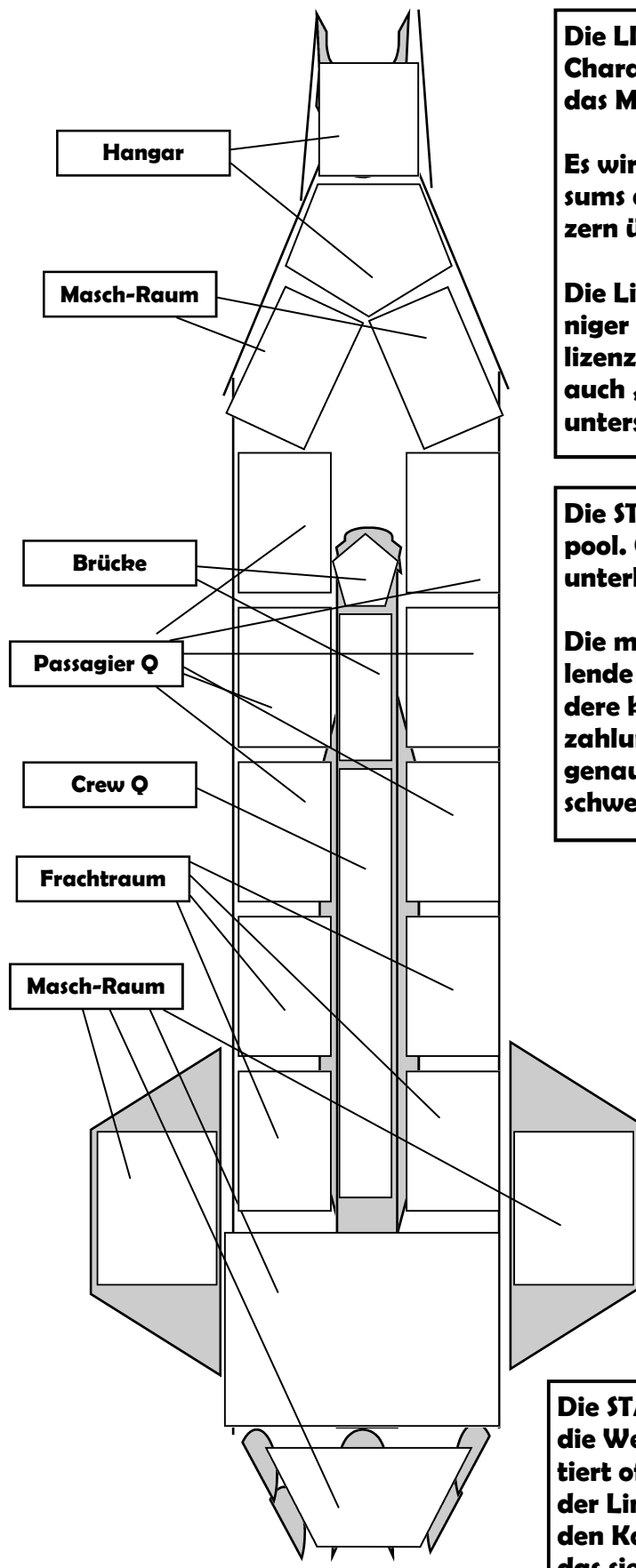
Nicht Wasserdicht

Qualität

Preis

Limitierte Serie

22 000 000Cr



**Die LINOPOOL ist ein Kriegsschiff mit Status-Character. Eigenwillige arrogante Crews sind das Markenzeichen dieser Schiffe.**

**Es wird als eines der besten Schiffe des Universums angesehen, und soll sogar leichten Kreuzern überlegen sein.**

**Die Linopool Varianten sind die mehr oder weniger stümperhaften Nachbauten aus Nicht lizenzierten Werften. Man nennt diese Schiffe auch „Linopool-Klasse“, das es schwer ist sie zu unterscheiden.**

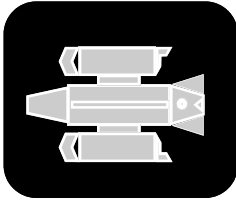
**Die STARFIRE ist die Piratenversion der Linopool. Gute Qualität aber der Linopool knapp unterlegen.**

**Die meist schlechter geschulten Crews, die Fehlende Pflege durch Crew und Systeme, und andere kleine Problemchen wie Legalität der Bezahlung, haben ihren schlechteren Ruf oder genauer gesagt den Ruf der „Bösen Piratenschwester der Linopool“ gegründet.**

**Die STARDUST hingegen ist eigentlich nicht mehr als eine brauchbare Kampf-Fregatte mit dem Aussehen einer Linopool. Sie gilt als unzuverlässig, weil sie angeblich immer im falschen Moment versagt.**

**Die STARBLAST ist eigentlich ein ziemlicher Müll. Manchmal werden alte zu Wrack geschossene Linopool-Klassen zusammengeflickt, und dann wieder verkauft. Manchmal kriegt man sogar neu gebauten billig Müll, der dann oft als bessere Version verhöckert werden soll.**

**Die STAR-NOVA ist etwas besonderes. Sie ist die Weiterentwicklung der Linopool und existiert offiziell nicht. Sie Soll als Billig-Nachbau der Linopool angesehen werden und dann in den Kampfmodus gehen. Experten schätzen, das sie gegen 2 Linopools einen ausgewogenen Kampf hätte.**



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

**VII**

**Name.: MENEON TENDER**

**Typ.: Jäger Tender**

**Größe.: s.groß +30**

<b>Brücke 5 Off.</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>Brücke Offizier</b>	<b>5x</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>8</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>+0</b>	<b>Brücke Besatzung</b>	<b>10x</b>	<b>+0 AKP</b>	<b>10</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>0</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+10</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+20</b>	<b>20</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>1 L-Sec</b>		<b>0</b>
<b>KOM 700 %</b>	<b>+30</b>	<b>70 L-Sec</b>	<b>UKW # 7000</b>	<b>64</b>
<b>ECM &amp; ECCM 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>5 Klicks</b>	<b>Max # 2</b>	<b>0</b>

**Besonderheiten.: Not-E 2880**

<b>Reaktor 180 %</b>		<b>36 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>16</b>
<b>Schutzschirm 160 %</b>	<b>- 2 E</b>	<b>640 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>16</b>
<b>Triebwerk 100 %</b>	<b>- 12 E</b>	<b>4 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 50 %</b>	<b>0</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>6 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>0</b>

+ 2 /Rd

<b>Interne Struktur 160 %</b>		<b>320 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen 3</b>	<b>26</b>
<b>Panzerung 160 %</b>		<b>960 FSP max</b>	<b>Art Extrem</b>	<b>66</b>

**Besonderheiten.: Rettungskapseln 200**

<b>Passagiere 200 %</b>		<b>200 Kabinen</b>	<b>Hangars / Größe</b>	<b>2</b>
<b>Frachtraum 200 %</b>		<b>2000 CUM</b>	<b>18 / s.groß</b>	<b>166</b>
<b>Waffen-Halter 200 %</b>		<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>2</b>
<b>Turmwaffen / DFG</b>	<b>360/60°</b>	<b>0 / 0</b>	<b>16 / 0</b>	<b>0</b>

<b>s.groß Pilot -10 / Systeme x2 / Größe +10, Quadro NOT-E bänke</b>	<b>120</b>
<b>Rettungssysteme x8, NOT-E-Reaktor 3% /h, Auto Fracht System</b>	<b>61</b>
<b>Hyper TR Mittel 5E, 3 Traktor Strahler je 1E, Schnell Reparatur System</b>	<b>165</b>

**Nicht Stromlinienförmig, ECM anfällig, Nicht Wasserdicht**

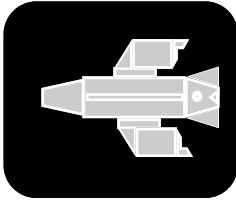
**742**

**Qualität**

**Preis**

**Limitierte Serie**

**16 840 000Cr**



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff

VII

Name.: KULTOR

Typ.: Fregatte alt

Größe.: groß +25

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	5x	+5 AKP	8
Gesamt PILOT WM	-10	Brücke Besatzung	10x	+0 AKP	10

Computer		Feuer-Leit-Programm		-10	0
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm		+00	20

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 80 %	+0	0,8 L-Sec		0
KOM 560 %	+30	56 L-Sec	UKW # 5600	64
ECM & ECCM 80 %	+0	4 Klicks	Max # 2	0

Besonderheiten.: Not-E 2320

Reaktor 144 %		29 E/ RD	Art Fusion	16
Schutzschirm 128 %	- 2 E	512 FSP max	A (X) B (X) C (X)	16
Triebwerk 80 %	- 10 E	3 Klicks/RD	Max-C 40 %	0
Zusatz TR		5 Klicks / RD Vollschub		0

+ 2 /Rd

Interne Struktur 160 %		240 FSP max	Dock-Kragen 3	26
Panzerung 160 %		720 FSP max	Art Extrem	66

Besonderheiten.: Rettungskapseln 200

Passagiere 200 %		200 Kabinen	Hangars / Größe	2
Frachtraum 200 %		2000 CUM	2 / groß	2
Waffen-Halter 200 %		Ballistisch	Energie	2
Turmwaffen / DFG	360/60°	16 / 0	16 / 0	27

5.groß Pilot -5 / Systeme x1,5 / Größe +5, Quadro NOT-E Bänke	70
Rettungssysteme x8, NOT-E-Reaktor 3% /h, Auto Fracht System	61
Hyper TR Mittel 4E, 3 Traktor Strahler je 1E, Schnell Reparatur System	165

ECM anfällig, Nicht Wasserdicht

555

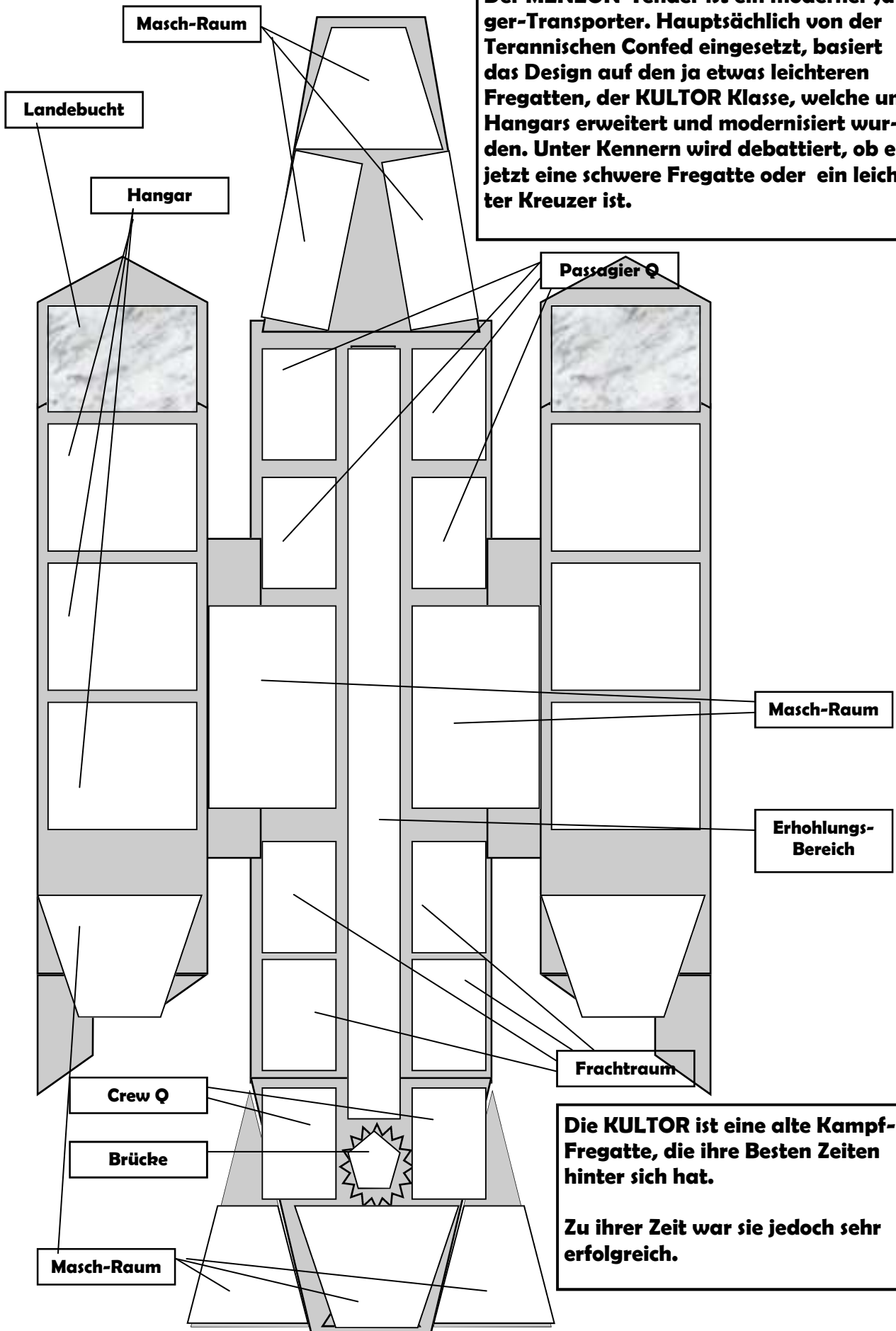
ALT (WM-10 / Systeme 80% / E-Verbrauch 80%)

Qualität

Preis

Limitierte Serie alt

6 550 000Cr



**Der MENEON-Tender ist ein moderner Jäger-Transporter. Hauptsächlich von der Terannischen Confed eingesetzt, basiert das Design auf den ja etwas leichteren Fregatten, der KULTOR Klasse, welche um Hangars erweitert und modernisiert wurden. Unter Kennern wird debattiert, ob es jetzt eine schwere Fregatte oder ein leichter Kreuzer ist.**

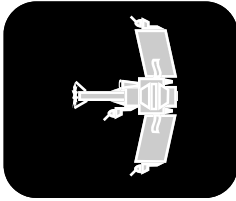
**Die KULTOR ist eine alte Kampf-Fregatte, die ihre Besten Zeiten hinter sich hat.**

**Zu ihrer Zeit war sie jedoch sehr erfolgreich.**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

**VII**



**Name.: NASHORN**

**Typ.: Zerstörer**

**Größe.: Std +20**

<b>Brücke 1 Off.</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>Brücke Offizier</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>-4</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>		<b>Brücke Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>0</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+10</b>	<b>4</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>0</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>1 L-Sec</b>		<b>0</b>
<b>KOM 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW # 1000</b>	<b>0</b>
<b>ECM &amp; ECCM 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>5 Klicks</b>	<b>Max # 2</b>	<b>0</b>

**Besonderheiten.: Not-E 560**

<b>Reaktor 140 %</b>		<b>28 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>4</b>
<b>Schutzschirm 100 %</b>	<b>- 2 E</b>	<b>200 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>0</b>
<b>Triebwerk 100 %</b>	<b>- 12 E</b>	<b>6 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 50 %</b>	<b>0</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>9 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>0</b>

+ 2 /Rd

<b>Interne Struktur 100 %</b>		<b>100 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen 1</b>	<b>0</b>
<b>Panzerung 100 %</b>		<b>100 FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>0</b>

**Besonderheiten.: Rettungskapseln 25**

<b>Passagiere 0 %</b>		<b>0 Kabinen</b>	<b>Hangars / Größe</b>	<b>-5</b>
<b>Frachtraum 0 %</b>		<b>0 CUM</b>	<b>0 / Std</b>	<b>-12</b>
<b>Waffen-Halter 100 %</b>		<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>0</b>
<b>Turmwaffen / DFG</b>	<b>360/60°</b>	<b>0 / 0</b>	<b>3 / 1</b>	<b>20</b>

<b>Voll-Auto-kom, Voll-Auto-Sensor, Voll-Auto-Pilot,</b>	<b>60</b>
<b>Voll-Auto Crew (10 AKP 60%), Hyper TR kurz 3E</b>	<b>45</b>

**keine BETA -Systeme, nicht Stromlinienförmig**

**112**

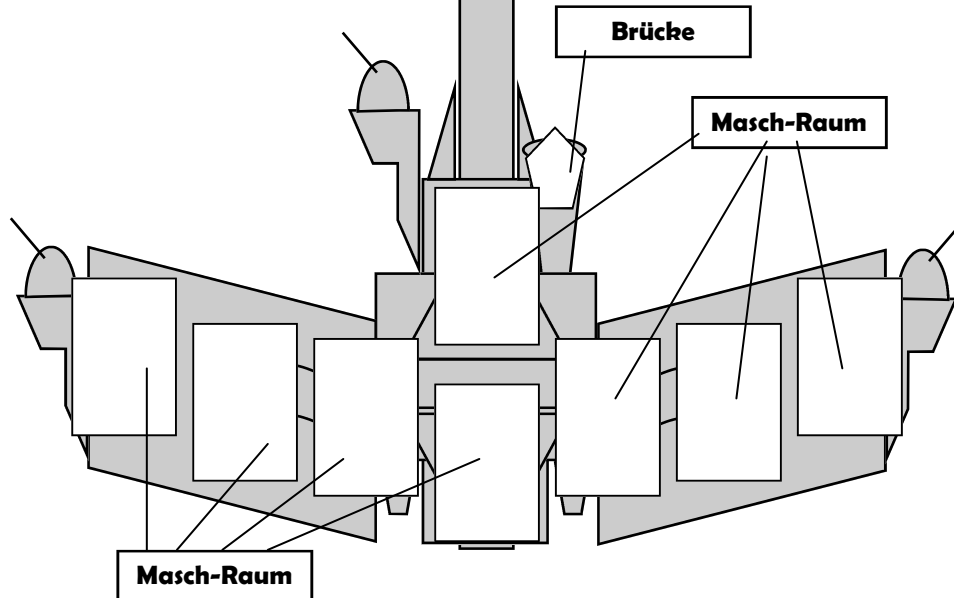
**Qualität**

**Preis**

**Massenware**

**2 120 000Cr**

Die NASHORN ist eigentlich ein Robot-Schiff, dessen Brücke nur dann gebraucht wird, wenn das Schiff gewartet wird. Normalerweise sind sie Planetenverteidiger, deren Beschleunigung ziemlich uninteressant sind.



#### Variante S

Sensor 500% +20 5 L-Sec (+16)

Klare Sensor Reflektion 2 (gen Sensor +20)

Preis 2 280 000 Cr

#### Variante B

Ball Waffen 200% 8/0 (+27)

Nicht Wasserdicht

Preis 2 390 000 Cr

#### Variante K

E-Waffen 200% 7/1 (+2)

ECM anfällig

Preis 2 140 000 Cr

#### Variante Crew

Brücke 100% 5 Offiziere +5 AKP (+4)

Panzerungs-Schwachpunkt 10%

Preis 2 160 000 Cr

#### Variante Rhinozerus

Billig Serie

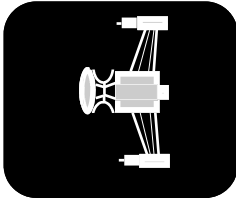
E-Waffen 100% 4/0 (-20)

Fragil (intere Kriticals doppelt)

Panzerung Bröselt (panzerungs Krit x2)

Schwierig zu steuern (Pilot-10)

Preis 960 000 Cr



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

**VII**

Name.: ORKA

Typ.: Leichter Kreuzer

Größe.: s.groß +30

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	-10	Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+20	16
Pilot-Programm	+20	Teil-Auto-Programm	+0	16

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100 %	+0	1 L-Sec		0
KOM 100 %	+0	10 L-Sec	UKW # 1000	0
ECM & ECCM 220 %	+30	11 Klicks	Max # 14	64

Besonderheiten.: Not-E 1280

Reaktor 160 %		64 E/ RD	Art A-MAT	208
Schutzschirm Q53 200%	- 14 E	2000 FSP max	A (X) B (X) C (X)	214
Triebwerk 200 %	- 40 E	12 Klicks/RD	Max-C 100 %	32
Zusatz TR sehr Extrem		18 Klicks / RD Vollschub		40
Interne Struktur 200 %		400 FSP max	Dock-Kragen 2	69
Panzerung 200 %		1200 FSP max	Art Extrem	114

+ 8 /Rd

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 500 %		500 Kabinen	Hangars / Größe	32
Frachtraum 100 %		1000 CUM	2 / s.Groß	0
Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	0
Turmwaffen / DFG	360/60°	0 / 0	6 / 2	40

Sehr groß Pilot -10 / Systeme x2 / Größe +10, Reflekt-Schicht (laser-1)	110
Hyper TR Mittel 5 E, Warp-Störer 10 E, bessere Schleusen	80
Klare Sensor Reflektion 2 (gegn Sensor+20), Keine Sichtscheibe	-15
ECM anfällig, UNAN Brücke im Heck, Nicht wasserdicht, Hyper TR öko benötigt 200% Ladung	981

Qualität

Preis

Limitierte Serie

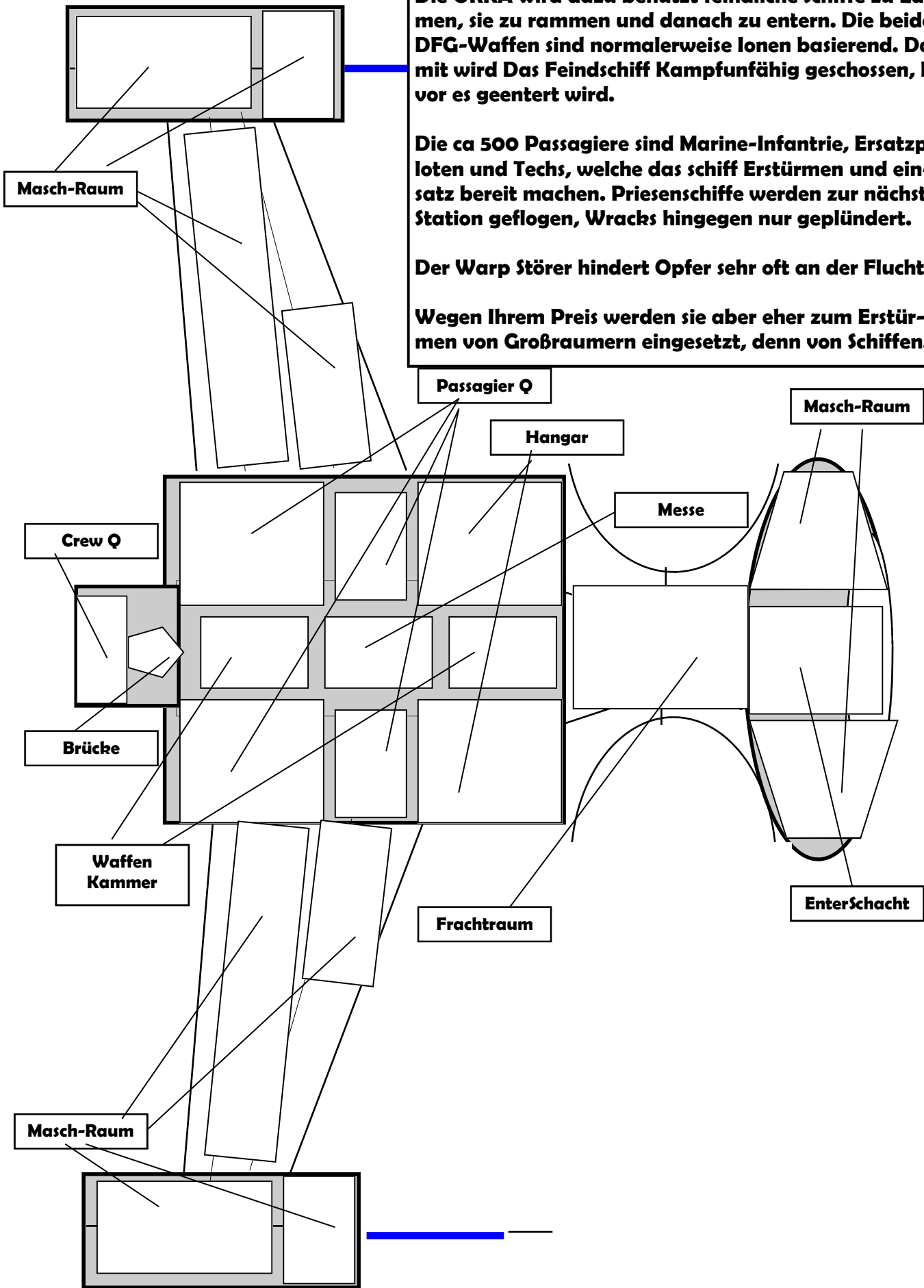
21 620 000Cr

**Die ORKA wird dazu benutzt feindliche schiffe zu Lähmen, sie zu rammen und danach zu entern. Die beiden DFG-Waffen sind normalerweise Ionen basierend. Damit wird Das Feindschiff Kampfunfähig geschossen, bevor es geentert wird.**

**Die ca 500 Passagiere sind Marine-Infanterie, Ersatzpiloten und Techs, welche das schiff Erstürmen und ein-satz bereit machen. Priesenschiffe werden zur nächsten Station geflogen, Wracks hingegen nur geplündert.**

**Der Warp Störer hindert Opfer sehr oft an der Flucht.**

**Wegen Ihrem Preis werden sie aber eher zum Erstürmen von Großraumern eingesetzt, denn von Schiffen.**



Masch-Raum

Passagier Q

Hangar

Masch-Raum

Crew Q

Messe

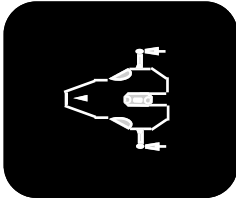
Brücke

Waffen  
Kammer

Frachtraum

EnterSchacht

Masch-Raum



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff

VII

Name.: SCARABUS

Typ.: Yacht

Größe.: klein +15

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	+20	Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+0	0
Pilot-Programm	+15	Teil-Auto-Programm	+5	10

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 200 %	+5	2 L-Sec		2
KOM 100 %	+0	10 L-Sec	UKW # 1000	0
ECM & ECCM 60 %	-10	3 Klicks	Max # 1	-2

Besonderheiten.: Not-E 400

Reaktor 120 %		24 E/ RD	Art Fusion	2
Schutzschirm 100 %	- 2 E	100 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 100 %	- 12 E	6 Klicks/RD	Max-C 50 %	0
Zusatz TR		9 Klicks / RD Vollschub		0

+ 2 /Rd

Interne Struktur 100 %		100 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 100 %		100 FSP max	Art	0

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 100 %		25 Kabinen	Hangars / Größe	0
Frachtraum 100 %		250 CUM	2 / klein	0
Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	0
Turmwaffen / DFG	360/60°	0 / 0	2 / 0	0

Klein Pilot+5 / Triebwerk +20% / System x 0,5 / Größe -5 / -20

Hyper TR kurz 3 E, Externe Lichtanlage, 25

Kleine Med-Station (Med+5) 1 Person 5

Nur leichte Energie Waffen, keine Ballistischen Waffen 22

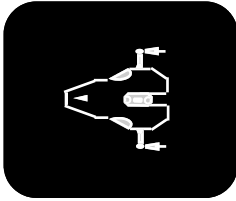
UNAN Service erkundigt sich zu oft nach den Wünschen

Qualität

Preis

Massenware

1 220 000Cr



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen-Raum-Schiff

VII

Name.: golden SCARABUS

Typ.: Yacht

Größe.: klein +15

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	+20	Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+0	0
Pilot-Programm	+15	Teil-Auto-Programm	+5	10

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 200 %	+5	2 L-Sec		2
KOM 200 %	+5	20 L-Sec	UKW # 2000	2
ECM & ECCM 60 %	-10	3 Klicks	Max # 1	-2

Besonderheiten.: Not-E 400

Reaktor 120 %		24 E/ RD	Art Fusion	2
Schutzschirm 100 %	- 2 E	100 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 100 %	- 12 E	6 Klicks/RD	Max-C 50 %	0
Zusatz TR		9 Klicks / RD Vollschub		0

+ 2 /Rd

Interne Struktur 100 %		100 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 100 %		100 FSP max	Art	0

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 100 %		25 Kabinen	Hangars / Größe	0
Frachtraum 100 %		250 CUM	2 / klein	0
Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	0
Turmwaffen / DFG	360/60°	0 / 0	2 / 0	0

Klein Pilot+5 / Triebwerk +20% / System x 0,5 / Größe -5 /	-20
Hyper TR mittel 5 E, Externe Lichtanlage, Voll auto Pilot	75
gute Med-Station (Med+10) 2 Person, Voll auto Kom, voll Auto Sensor	50

Nur leichte Energie Waffen	119
----------------------------	-----

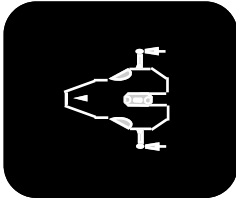
Qualität

Preis

Limitierte Serie

4 380 000Cr

134



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff

VII

Name.: Silber SCARABUS

Typ.: Yacht

Größe.: klein +15

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	+0	Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+0	0
Pilot-Programm	+5	Teil-Auto-Programm	+0	2

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100 %	+0	1 L-Sec		0
KOM 100 %	+0	10 L-Sec	UKW # 1000	0
ECM & ECCM 60 %	-10	3 Klicks	Max # 1	-2

Besonderheiten.: Not-E 400

Reaktor 100 %		20 E/ RD	Art Fusion	0
Schutzschirm 100 %	- 2 E	100 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 100 %	- 12 E	6 Klicks/RD	Max-C 50 %	0
Zusatz TR		9 Klicks / RD Vollschub		0

+ 2 /Rd

Interne Struktur 100 %		100 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 100 %		100 FSP max	Art	0

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 100 %		25 Kabinen	Hangars / Größe	0
Frachtraum 100 %		250 CUM	2 / klein	0
Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	0
Turmwaffen / DFG	360/60°	0 / 0	2 / 0	0

Klein Pilot+5 / Triebwerk +20% / System x 0,5 / Größe -5 /

-20

Hyper TR kurz 3 E, Auto Pilot

40

Nur leichte Energie Waffen, Fragil (interene krits x2)

+18

Dauernd neue Defekte (10%), Schwer zu fliegen (pilot-10)

Qualität

Preis

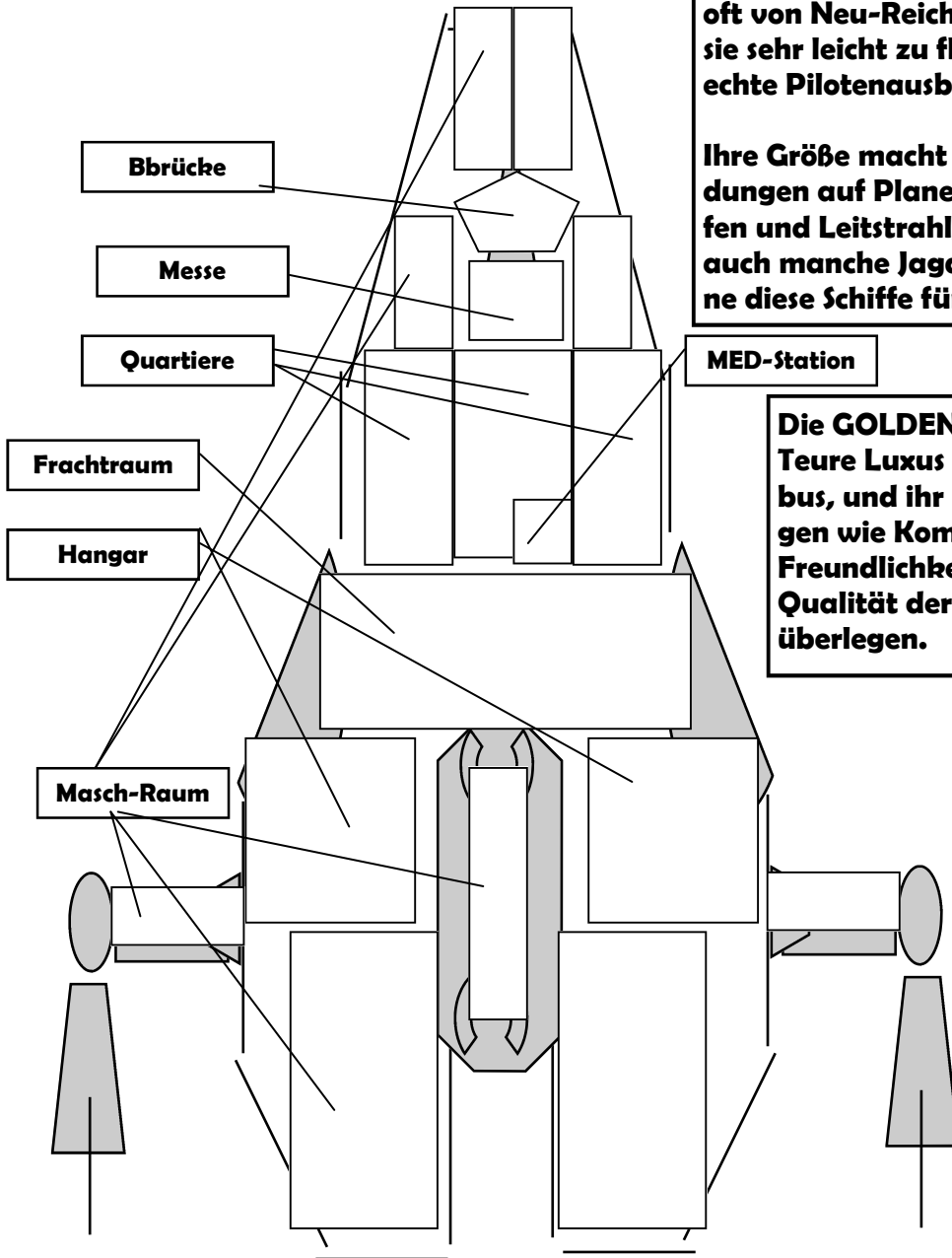
Billig Serie

590 000Cr

135

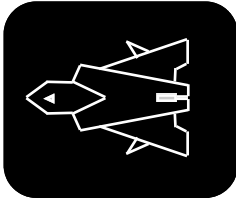
Die **SCARABUS** ist eine Yacht, welche oft von Neu-Reichen gekauft wird, da sie sehr leicht zu fliegen ist, und keine echte Pilotenausbildung erfordert.

Ihre Größe macht sie ideal für Landungen auf Planeten ohne Raumhafen und Leitstrahl, und so nehmen auch manche Jagd-Gesellschaften gerne diese Schiffe für ihre Ausflüge.



Die **GOLDEN SCARABUS** ist die Teure Luxus variante der Scarabus, und ihr in den wichtigen dingen wie Komfort, Bediener-Freundlichkeit, Automatisierung, Qualität der Ausstattung deutlich überlegen.

Die **SILBER SCARABUS** hingegen besticht durch ihren recht günstigen Preis. Der Rest ist da eher ein Problem für die Billig Crew die sich Besitzer dieser Schiffe vermutlich suchen.



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff

VII

Name.: SILBERWOLF

Typ.: Vermessungs-Scout

Größe.: Std +20

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM		Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+0	0
Pilot-Programm	+10	Teil-Auto-Programm	+0	4

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 500 %	+20	5 L-Sec		16
KOM 500 %	+20	50 L-Sec	UKW # 5000	16
ECM & ECCM 100 %	+0	5 Klicks	Max # 2	0

Besonderheiten.: Not-E 400

Reaktor 100 %		20 E/ RD	Art Fusion	0
Schutzschirm 100 %	- 2 E	200 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 100 %	- 12 E	6 Klicks/RD	Max-C 50 %	0
Zusatz TR		9 Klicks / RD	Vollschub	0

+ 2 /Rd

Interne Struktur 100 %		100 FSP max	Dock-Kragen 1	0
Panzerung 100 %		100 FSP max	Art	0

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 25 %		12 Kabinen	Hangars / Größe	-3
Frachtraum 100 %		500 CUM	2 / Std	0
Waffen-Halter 50 %		Ballistisch	Energie	-2
Turmwaffen / DFG	360/60°	0 / 0	2 / 0	0

Externe Lichtanlage, kleine Med Station (Med+5) 1 Patient	10
Cameleon Plating, Hyper TR Kurz 3 E, Reflekt-Schicht (Laser-1)	55

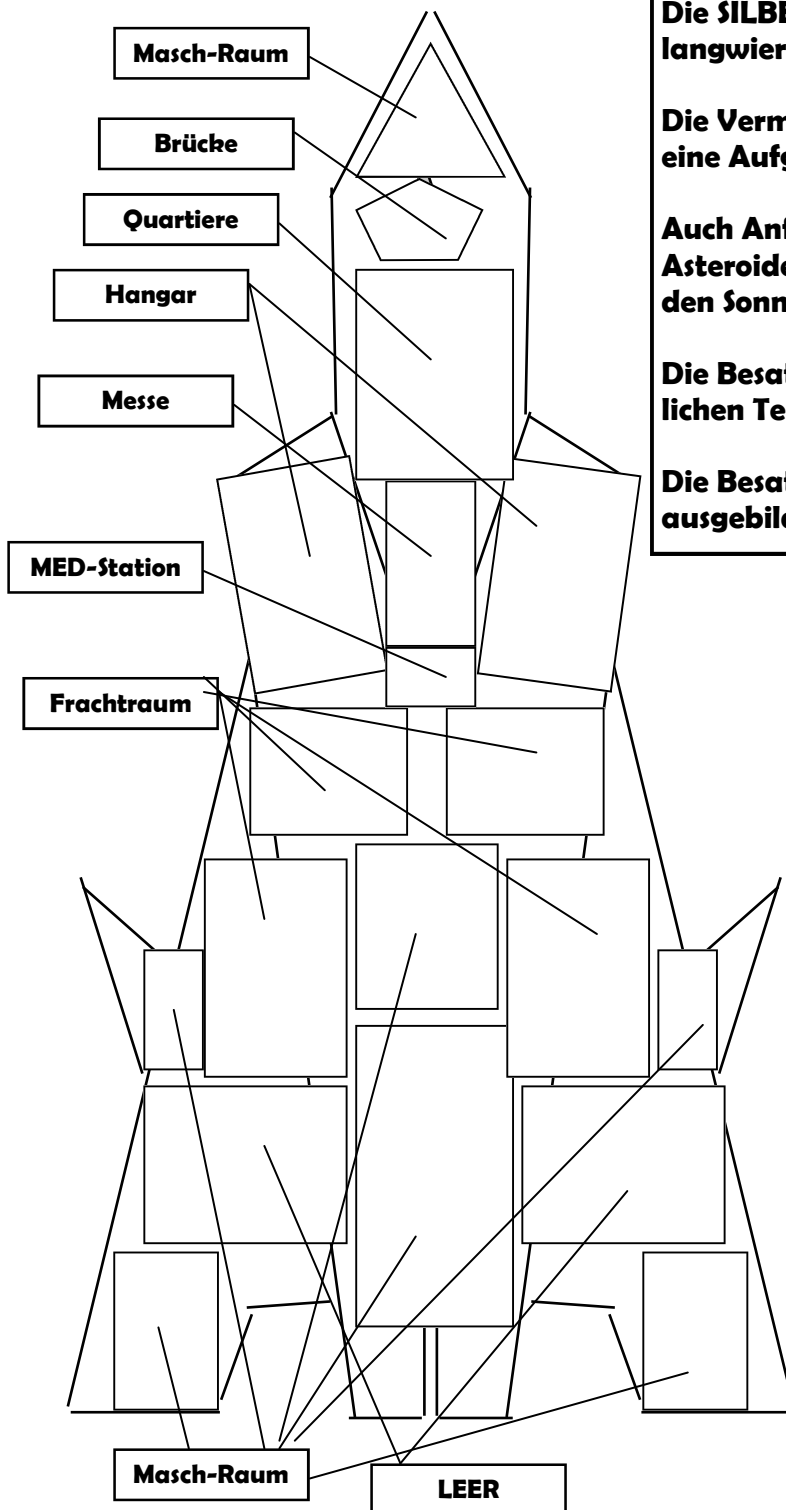
UNAN Hangars könne nur vom Computer geöffnet werden	56
LEH ineffizient 80% (15 Personen),	

Qualität

Preis

Massenware

1 560 000Cr



**Die SILBERWOLF ist ein Scout Schiff für langwierige Fernmissionen.**

**Die Vermessung des Hyperraumes ist solch eine Aufgabe.**

**Auch Anflüge auf Ziele in Ionen-Nebeln, Asteroidenfelder, oder bei stark Strahlenden Sonnen.**

**Die Besatzung besteht oft zu einem erheblichen Teil aus Androiden und Robotern.**

**Die Besatzungen sind also meist allround ausgebildet.**

**Variante RAUMWOLF  
Qualität Billig Serie**

**Ohne Reflekt-Schicht (-10)  
Schwierig zu fliegen (Pilot -10)  
Triebwerk ineffizient (schub-1) 5/8 50%  
Sensor Reflektion 3 (geng Sensor +30)  
ECM anfällig**

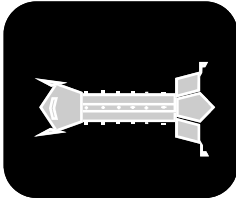
**Preis 655 000 Cr**

**Variante Kriegswolf**

**EN-Waffen 200 % 6/0 (+4)  
Frachtraum 50% 250 CUM (-2)**

**UNAN Schadenskontrolle jammert zu viel**

**Preis 1 430 000 Cr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

**VII**

**Name.: SNAKE-PIT**

**Typ.: Jäger Tender**

**Größe.: Std +20**

<b>Brücke 5 Off.</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>Brücke Offizier</b>	<b>5x</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>8</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>		<b>Brücke Besatzung</b>	<b>10x</b>	<b>+0 AKP</b>	<b>10</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>-10</b>	<b>-2</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>0</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 200 %</b>	<b>+5</b>	<b>2 L-Sec</b>		<b>2</b>
<b>KOM 200 %</b>	<b>+5</b>	<b>20 L-Sec</b>	<b>UKW # 2000</b>	<b>2</b>
<b>ECM &amp; ECCM 60 %</b>	<b>-10</b>	<b>3 Klicks</b>	<b>Max # 1</b>	<b>-2</b>

**Besonderheiten.: Not-E 240**

+ 2 /Rd

<b>Reaktor 60 %</b>		<b>12 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>-2</b>
<b>Schutzschirm 100 %</b>	<b>- 2 E</b>	<b>200 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>0</b>
<b>Triebwerk 20 %</b>	<b>- 7 E</b>	<b>1 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 10 %</b>	<b>-4</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>2 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>0</b>

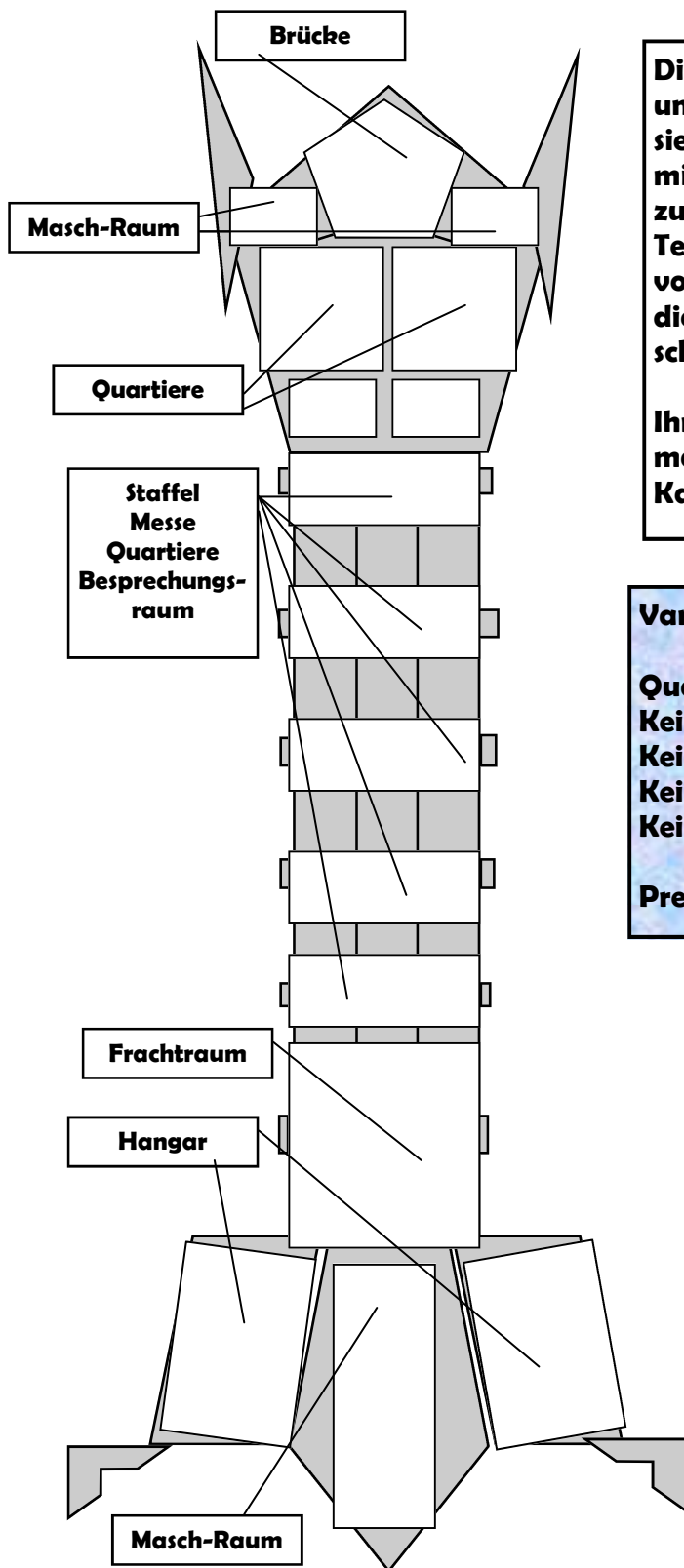
<b>Interne Struktur 100 %</b>		<b>100 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen 20</b>	<b>95</b>
<b>Panzerung 100 %</b>		<b>100 FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>0</b>

**Besonderheiten.: Rettungskapseln 25**

<b>Passagiere 100 %</b>		<b>50 Kabinen</b>	<b>Hangars / Größe</b>	<b>0</b>
<b>Frachtraum 100 %</b>		<b>500 CUM</b>	<b>2 / Std</b>	<b>0</b>
<b>Waffen-Halter 0 %</b>		<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>-5</b>
<b>Turmwaffen / DFG</b>	<b>360/60°</b>	<b>0 / 0</b>	<b>0 / 0</b>	<b>0</b>

<b>Keine E-Waffen, klare Sensor Reflektion 3 (gen Sensor+30)</b>	<b>-30</b>
<b>Keine beta Systeme, nicht Piratensicher, keine ball Waffen</b>	<b>-40</b>
<b>Außenfrachthalter (10 x), Hyper TR mittel 5 E</b>	<b>60</b>
<b>Fragil (interne Krit x2), leicht zu sabotieren, nicht stromlinienförmig</b>	<b>92</b>
<b>dauernd neu Defekte (10%), ECM anfällig (doppelte Dauer)</b>	

<b>Qualität</b>	<b>Keine Landestützen</b>	<b>Preis</b>
<b>Billig Serie</b>		<b>960 000Cr</b>



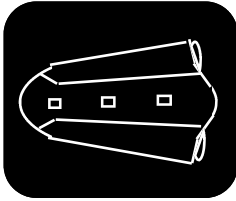
Die SNAKE-PIT ist als Design relativ neu und aus dem Hause „Toram Technik“. Da sie in der Lage ist 20 Jäger Jeglicher Größe mit zu nehmen hat sie direkt den Sprung zum Militär geschafft, wo sie als Flottillen Tender eingesetzt wird. Die Andockvorrichtungen sind ideal für COBRAs, da diese Heckschleusen haben, und mit Vollschub starten können falls es nötig ist.

Ihre schlechte Manövrierfähigkeit hingegen machen sie für Operationen mit einem Kampfverband ziemlich zu einem Problem

### Variante Zwei

Qualität Limitierte Serie  
Kein „fragil“  
Kein „Dauernd neue Defekte“  
Kein ECM anfällig  
Kein leicht zu sabotieren

Preis 3 840 000 Cr



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

**VII**

**Name.: STONE GARGOYLE**

**Typ.: Frachter**

**Größe.: groß +25**

<b>Brücke 5 Off.</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>Brücke Offizier</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>-15</b>	<b>Brücke Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>-10</b>	<b>-2</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>o</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>1 L-Sec</b>		<b>o</b>
<b>KOM 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW # 1000</b>	<b>o</b>
<b>ECM &amp; ECCM 60 %</b>	<b>-10</b>	<b>3 Klicks</b>	<b>Max # 1</b>	<b>-2</b>

**Besonderheiten.: Not-E 400**

<b>Reaktor 100 %</b>		<b>20 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>o</b>
<b>Schutzschirm 100 %</b>	<b>- 2 E</b>	<b>300 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>o</b>
<b>Triebwerk 100 %</b>	<b>- 12 E</b>	<b>6 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 50 %</b>	<b>o</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>9 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>o</b>

+ 2 /Rd

<b>Interne Struktur 100 %</b>		<b>150 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen 1</b>	<b>o</b>
<b>Panzerung 100 %</b>		<b>150 FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>o</b>

**Besonderheiten.: Rettungskapseln 25**

<b>Passagiere 50 %</b>		<b>375 Kabinen</b>	<b>Hangars / Größe</b>	<b>-2</b>
<b>Frachtraum 300 %</b>		<b>22500 CUM</b>	<b>4 / groß</b>	<b>16</b>
<b>Waffen-Halter 50 %</b>		<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>-2</b>
<b>Turmwaffen / DFG</b>	<b>360/60°</b>	<b>o / o</b>	<b>3 / o</b>	<b>o</b>

<b>Groß (Pilot-5 / systeme x 1,5 / Größe +5 ), Auto Fracht-System</b>	<b>20</b>
<b>Große Frachträume Fracht/Pass x10 Pilot -10/ SchutzSch x 1/2</b>	<b>25</b>
<b>Kleine MED station (Med +5/ 19 Patienten), Hpyer TR mittel 5 E</b>	<b>55</b>

**Keine Sichtscheibe, Sensor-Emissionen 2 (gen Sensor +20)**

**108**

**Brems TR ineffizient (2 schub P /x), ECM anfällig (doppelte Dauer)**

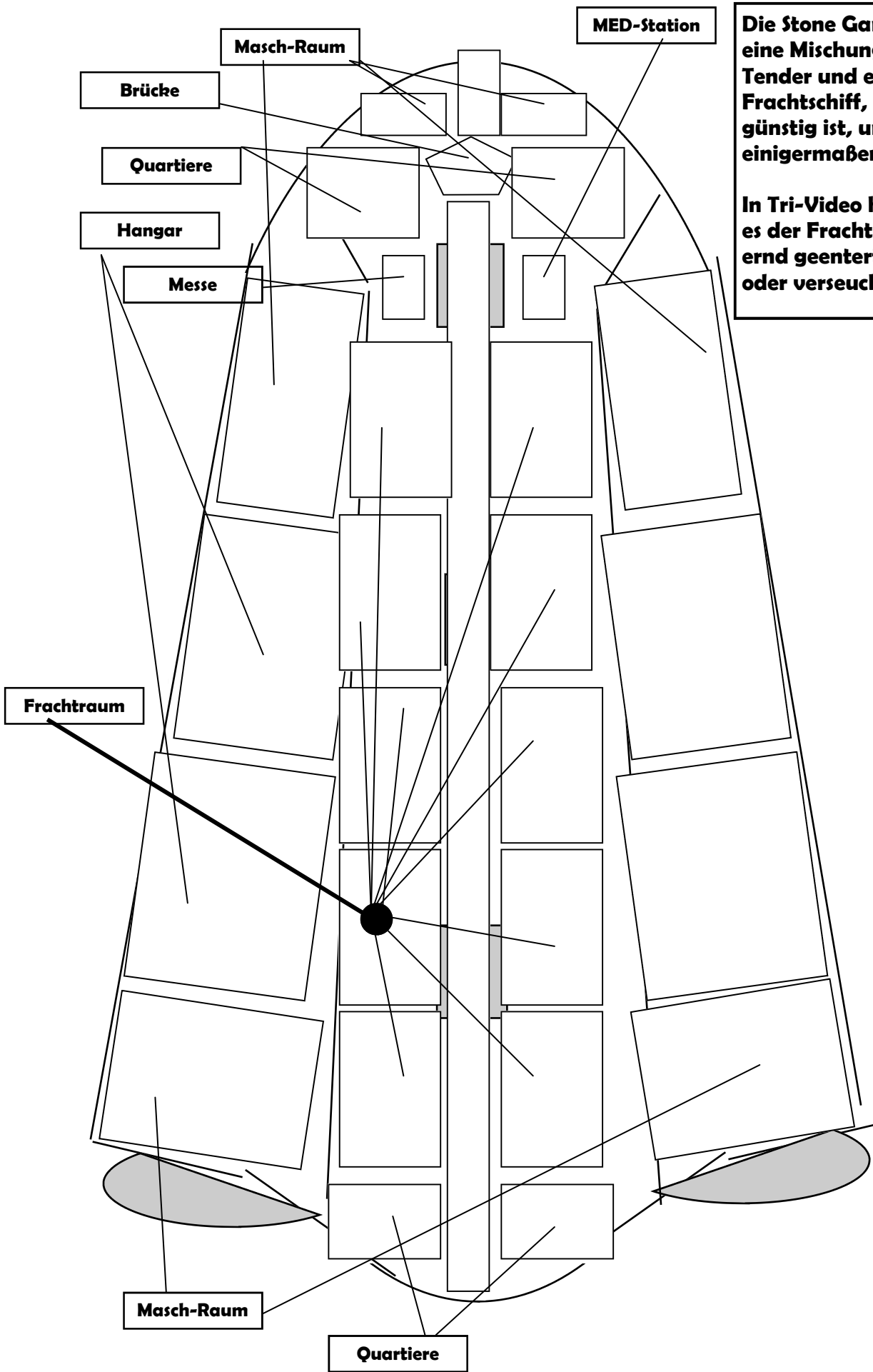
**Qualität**

**UNAN Trivideo -Looser-Schiff**

**Preis**

**Massenware**

**2 080 000Cr**



**Die Stone Gargoyle ist eine Mischung aus einem Tender und einem Frachtschiff, das kostengünstig ist, und trotzdem einigermaßen robust.**

**In Tri-Video hingegen ist es der Frachter der dauernd geentert, gekapert, oder verseucht wird.**

Masch-Raum

MED-Station

Brücke

Quartiere

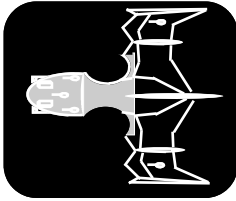
Hangar

Messe

Frachtraum

Masch-Raum

Quartiere



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

VII

Name.: TAIFUN

Typ.: Zerstörer

Größe.: Std +20

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	-15	Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+10	16
Pilot-Programm	+10	Teil-Auto-Programm	+0	20

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 240 %	+0	2,4 L-Sec		4
KOM 240 %	+0	24 L-Sec	UKW # 2400	4
ECM & ECCM 112 %	+0	6 Klicks	Max # 5	4

Besonderheiten.: Not-E 520

Reaktor 128 %		26 E/ RD	Art Fusion	8
Schutzschirm „T“ 128 %	- 5 E	512 FSP max	A (X) B (X) C (X)	66
Triebwerk 96 %	- 17 E	8 Klicks/RD	Max-C 48 %	2
Zusatz TR sehr Extrem		12 Klicks / RD Vollschub		40

+ 2 /Rd

Interne Struktur 160 %		160 FSP max	Dock-Kragen 1	16
Panzerung 160 %		320 FSP max	Art schwer	36

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 10 %		5 Kabinen	Hangars / Größe	-4
Frachtraum 50 %		250 CUM	2 / Std	-2
Waffen-Halter 250 %		Ballistisch	Energie	4
Turmwaffen / DFG	360/60°	8 / 0	10 / 0	29

Hyper TR Kurz 3 E, Ionensegel (in Ionenwolken 1% / h)	21
Cameleon Plating, Manöver Verstärker 1E, Waffenkühl-System 1E	80
Dauerfeuer Regulator 1 E, Hoch Energie fokus 1E,	40

Nicht Wasserdicht, ECM anfällig,

384

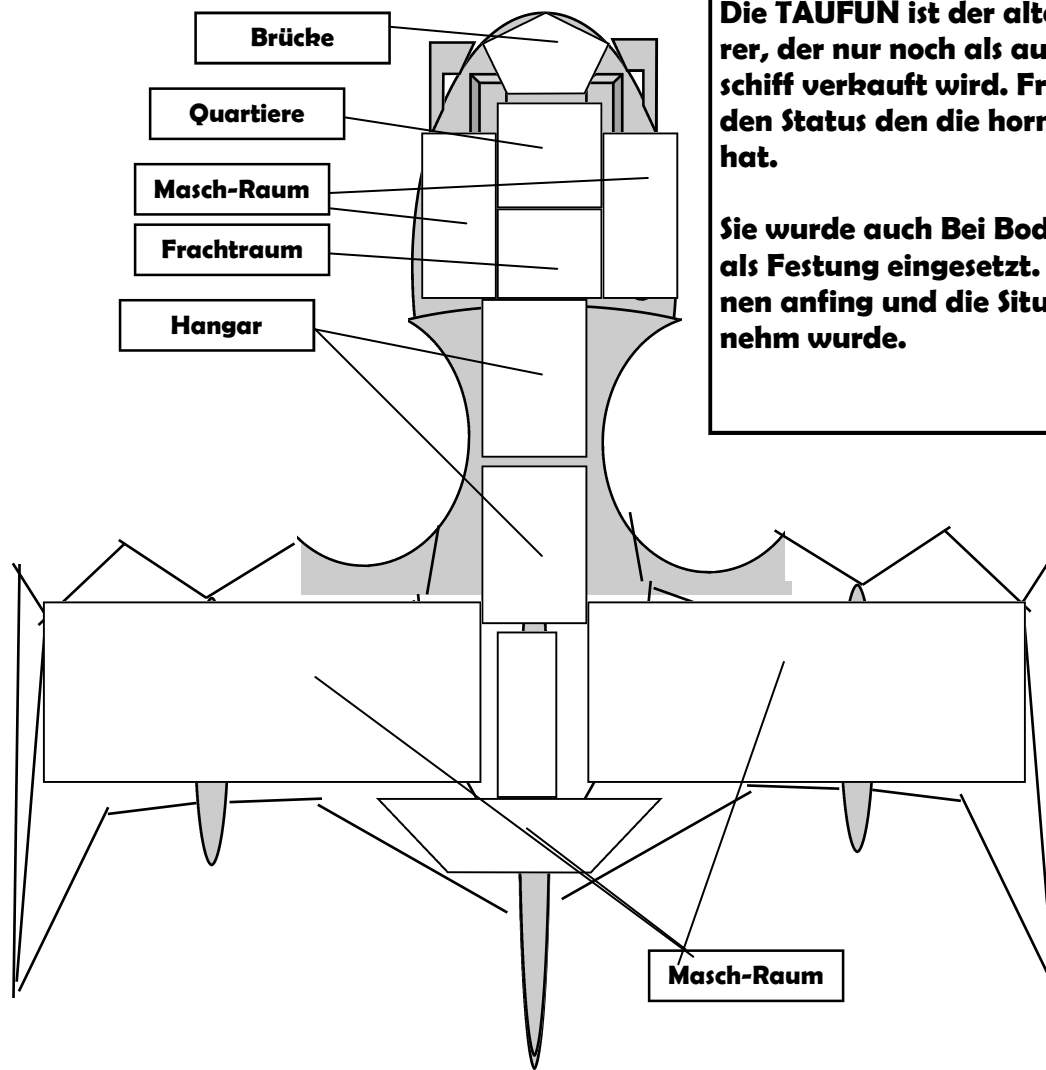
UNAN Wandverkleidungen riechen immer etwas unangenehm

Qualität

Preis

Limitierte Serie ALT

4 840 000Cr



**Die TAUFUN ist der alte ELITE Zerstörer, der nur noch als ausgemustertes schiff verkauft wird. Früher hatte er den Status den die hornet jetzt inne hat.**

**Sie wurde auch Bei Bodenkämpfen als Festung eingesetzt. Bis es zu Regnen anfang und die Situation unange-nehm wurde.**

**Variante SchlammHüpfer**

**Passagiere 100 % 50 Passagiere(+4)**

**Frachtraum 100 % 500 CUM (+2)**

**Klare Emissionen 2 (gegn Sensor +20)**

**Preis 4 900 KCr**

**Zum Einsatz von Bodentruppen**

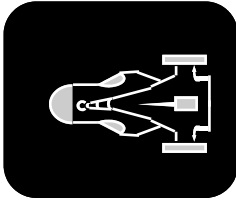
**Variante Patroulie**

**Hyper TR Mittel 4 E / 8 LJ (+30)**

**Klare Emissionen 2 (gegn Sensor +20)**

**Preis 5 180 KCr**

**Für Große Langstrecken-Aufgaben**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen-Raum-Schiff

VII

Name.: TARSUOL

Typ.: Std Yacht

Größe.: Std +20

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	o
Gesamt PILOT WM		Brücke Besatzung	x	AKP	o

Computer		Feuer-Leit-Programm	+0	o
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+0	o

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100 %	+0	1 L-Sec		o
KOM 100 %	+0	10 L-Sec	UKW # 1000	o
ECM & ECCM 100 %	+0	5 Klicks	Max # 2	o

Besonderheiten.: Not-E 400

Reaktor 100 %		20 E/ RD	Art Fusion	o
Schutzschirm 100 %	- 2 E	200 FSP max	A (X) B (X) C (X)	o
Triebwerk 100 %	- 12 E	6 Klicks/RD	Max-C 50 %	o
Zusatz TR		9 Klicks / RD	Vollschub	o

+ 2 /Rd

Interne Struktur 100 %		100 FSP max	Dock-Kragen 1	o
Panzerung 100 %		100 FSP max	Art	o

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 100 %		50 Kabinen	Hangars / Größe	o
Frachtraum 100 %		500 CUM	2 / Std	o
Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	o
Turmwaffen / DFG	360/60°	o / o	4 / o	o

Hyper Triebwerk kurz 3E			20

Sensor Reflektion 1 (gen sensor +10)

20

ECM anfällig (doppelte Dauer)

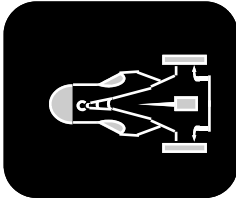
Qualität

Preis

Massenware

1 200 000Cr

145



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff

VII

Name.: TARSUOL ALT

Typ.: Std Yacht

Größe.: Std +20

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	o
Gesamt PILOT WM		Brücke Besatzung	x	AKP	o

Computer		Feuer-Leit-Programm	-10	o
Pilot-Programm	-10	Teil-Auto-Programm	-10	o

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 80 %	-10	0,8 L-Sec		o
KOM 80 %	-10	8 L-Sec	UKW # 1000	o
ECM & ECCM 80 %	-10	4 Klicks	Max # 2	o

Besonderheiten.: Not-E 320

Reaktor 80 %		16 E/ RD	Art Fusion	o
Schutzschirm 80 %	- 2 E	160 FSP max	A (X) B (X) C (X)	o
Triebwerk 80 %	- 10 E	5 Klicks/RD	Max-C 40 %	o
Zusatz TR		8 Klicks / RD	Vollschub	o

+ 2 /Rd

Interne Struktur 100 %		100 FSP max	Dock-Kragen 1	o
Panzerung 100 %		100 FSP max	Art	o

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 100 %		50 Kabinen	Hangars / Größe	o
Frachtraum 100 %		500 CUM	2 / Std	o
Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	o
Turmwaffen / DFG	360/60°	o / o	4 / o	o

Hyper Triebwerk kurz 3E			20

Sensor Reflektion 1 (gen sensor +10)

20

ECM anfällig (doppelte Dauer)

Qualität

Preis

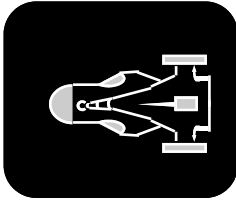
Massenware ALT

600 000Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-Raum-Schiff**

VII



Name.: TARSUOL-K

Typ.: Std Kampfschiff

Größe.: Std +20

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	-15	Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+10	4
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+0	0

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100 %	+0	1 L-Sec		0
KOM 100 %	+0	10 L-Sec	UKW # 1000	0
ECM & ECCM 120 %	+5	6 Klicks	Max # 4	2

Besonderheiten.: Not-E 480

Reaktor 140 %		24 E/ RD	Art Fusion	4
Schutzschirm 120 %	- 2 E	240 FSP max	A (X) B (X) C (X)	4
Triebwerk 100 %	- 12 E	5 Klicks/RD	Max-C 50 %	0
Zusatz TR		8 Klicks / RD	Vollschub	0

+ 2 /Rd

Interne Struktur 120 %		120 FSP max	Dock-Kragen 1	4
Panzerung 120 %		240 FSP max	Art schwer	24

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 100 %		50 Kabinen	Hangars / Größe	0
Frachtraum 100 %		500 CUM	2 / Std	0
Waffen-Halter 200 %		Ballistisch	Energie	2
Turmwaffen / DFG	360/60°	0 / 0	8 / 0	0

Hyper Triebwerk kurz 3E				20
Keine BETA Systeme				-20

Sensor Reflektion 1 (gen Sensor +10), Schwierig zu Steuern (Pilot-10)

ECM anfällig (doppelte Dauer)

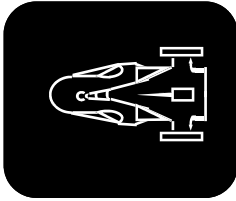
44

Qualität

Preis

Massenware

1 440 000Cr



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff

VII

Name.: TARSUOL-F

Typ.: Std Frachter

Größe.: Std +20

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM	-10	Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm		-10	-2
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm		-10	-2

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 50 %	-5	0,5 L-Sec		-1
KOM 100 %	+0	10 L-Sec	UKW # 1000	0
ECM & ECCM 80 %	-5	4 Klicks	Max # 1	-1

Besonderheiten.: Not-E 400

Reaktor 100 %		20 E/ RD	Art Fusion	0
Schutzschirm 100 %	- 2 E	200 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 100 %	- 12 E	6 Klicks/RD	Max-C 50 %	0
Zusatz TR		9 Klicks / RD Vollschub		0

+ 2 /Rd

Interne Struktur 100 %		100 FSP max	Dock-Kragen 1	4
Panzerung 100 %		100 FSP max	Art	24

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 300 %		150 Kabinen	Hangars / Größe	8
Frachtraum 400 %		2000 CUM	2 / Std	16
Waffen-Halter 50 %		Ballistisch	Energie	-2
Turmwaffen / DFG	360/60°	0 / 0	4 / 0	0

Hyper Triebwerk kurz 3E				20
Keine BETA Systeme				-20

Sensor Reflektion 1 (gen Sensor +10), Schwierig zu Steuern (Pilot-10)				44
ECM anfällig (doppelte Dauer)				

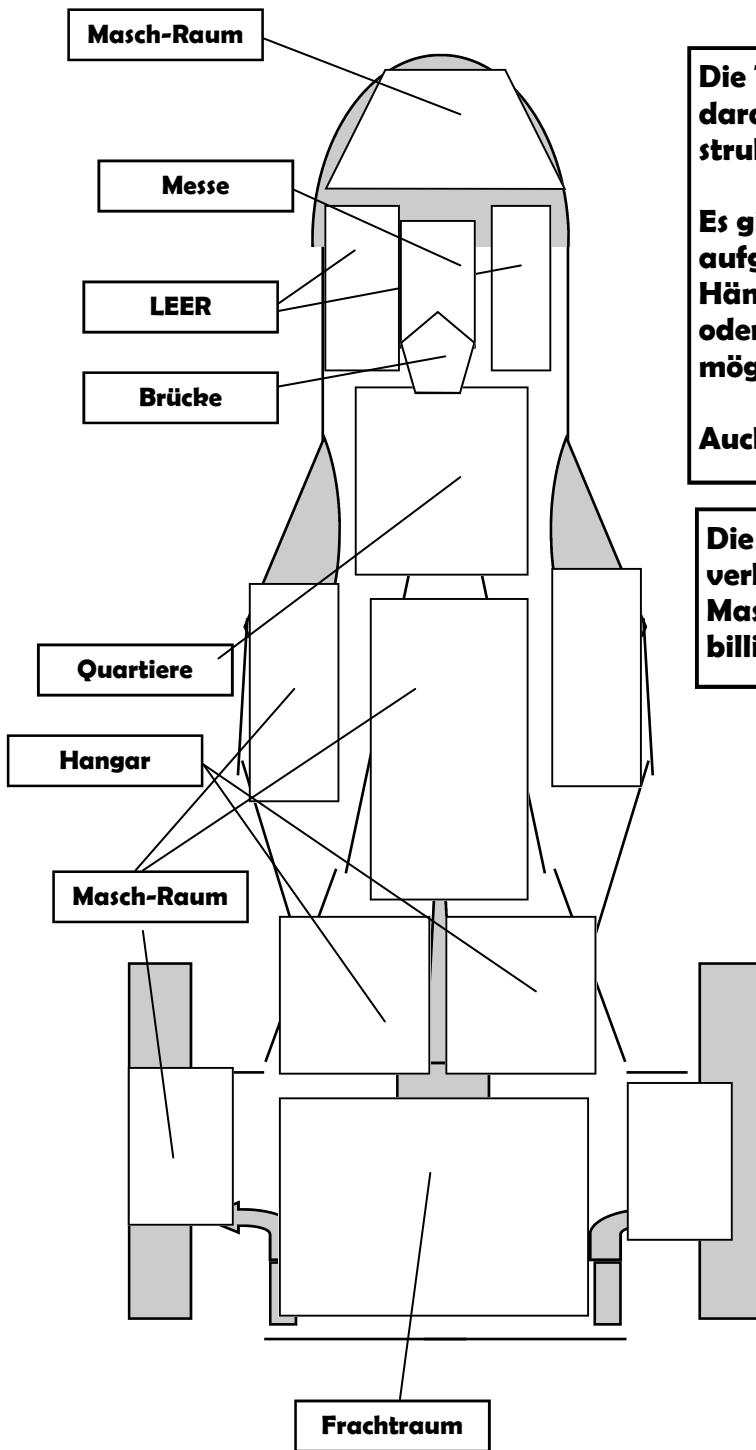
Qualität

Preis

Massenware

1 440 000Cr

148



**Die TARSUOL ist ein so genanntes Standard Schiff, was bedeutet, das seine Konstruktionspläne downloadbar sind.**

**Es gilt als Verlässlich, und wird in vielen aufgaben eingesetzt. Sowohl Private Händler, also auch Kleine Passagier Linien oder Para militärische Transport Flieger mögen dieses Schiff.**

**Auch alle Varianten sind downloadbar.**

**Die TARSUOL ALT ist ein immer noch sehr verbreitetes Schiff. Trotz seiner veralteten Maschinen ist dieses Schiff besser als die billig Version.**

**Die TARSUOL K ist ein Paramilitärisches Kampfschiff, das mit einer guten Crew gut in allen Arten Des Kampfes eingesetzt werden kann.**

**Die TARSUOL-F ist ein Frachter, der die Leerräume der Tarsuol einfach als Frachtraum nutzt. Das gesamte Unterdeck zum Beispiel sind nur noch Frachträume und Passagierräume.**

#### **Variante Freeman**

**Qualität BILLIG SERIE**

**Keine Sichtscheibe  
A-Grav-aussetzer (landung -10)  
Computer problem (alle prog -15)  
Asteroiden Schilde Ball  
Dauernd neue Defekte (10%)**

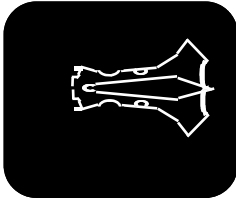
**Preis 600 KCr**

#### **Varinate Lord**

**Qualität Limitierte Serie**

**Keine ECM Anfälligkeit  
Keine Sensor Reflektion  
UNAN der Avatar (Androide des Computers) ist sehr anhänglich.**

**Preis 2400 KCr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff

VII

Name.: TROUBLE SEEKER

Typ.: Scout

Größe.: klein +15

Brücke 5 Off.	+5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	o
Gesamt PILOT WM	+5	Brücke Besatzung	x	AKP	o

Computer		Feuer-Leit-Programm	+0	o
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+0	o

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 500 %	+20	5 L-Sec		16
KOM 200 %	-15	20 L-Sec	UKW # 2000	2
ECM & ECCM 60 %	-25	3 Klicks	Max # 1	-2

Besonderheiten.: Not-E 480

Reaktor 120 %		24 E/ RD	Art Fusion	2
Schutzschirm 100 %	- 2 E	100 FSP max	A (X) B (X) C (X)	o
Triebwerk 100 %	- 12 E	6 Klicks/RD	Max-C 50 %	o
Zusatz TR		9 Klicks / RD Vollschub		o

+ 2 /Rd

Interne Struktur 100 %		50 FSP max	Dock-Kragen 1	o
Panzerung 100 %		50 FSP max	Art	o

Besonderheiten.: Rettungskapseln 25

Passagiere 100 %		25 Kabinen	Hangars / Größe	o
Frachtraum 50 %		125 CUM	2 / klein	-2
Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	o
Turmwaffen / DFG	360/60°	o / o	2 / o	o

Klein Pilot +5 / System x 1/2 / Schub TR +20% / Größe -5

-20

Hyper TR mittel 5 E

50

Zusätzliche Ball Waffenhalter nicht möglich,  
dauernd neue Defekte 10 %, Schub TR ineffizient (2 Schub / x)

46

Qualität

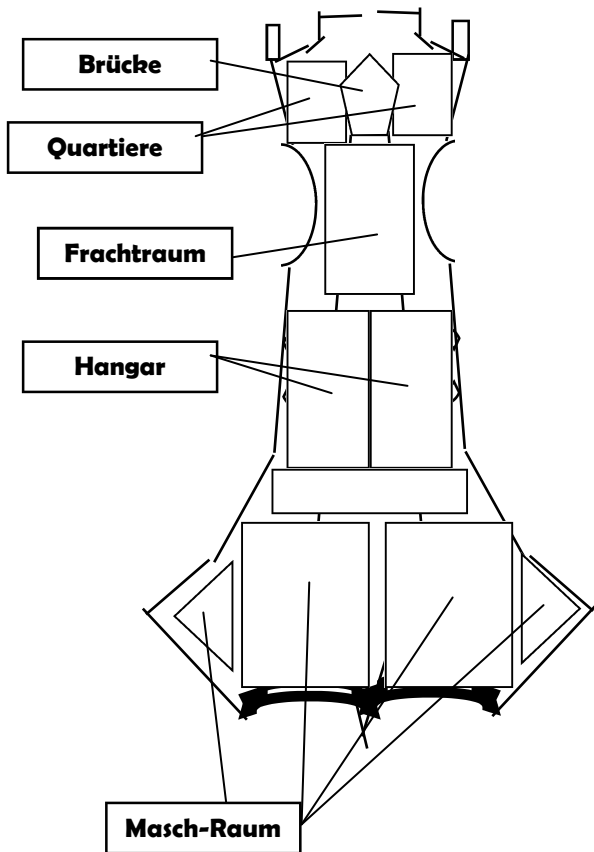
KOM & ECM Problem (-20)

Preis

Billig Serie

730 000Cr

150



**Die TROUBLE-SEEKER ist ein recht günstiger Scout, der in großen Mengen Hergestellt werden kann, und leicht von anderen Schiffen gerettet falls nötig.**

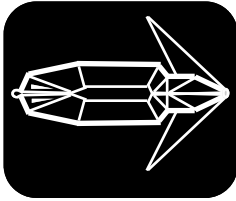
**Es fällt wohl unter die Kategorie Wegwerf-Raumschiff. Meist wird das schiff schon beim abflug als Verlust verbucht. Manchmal nicht ... es könnte ja sein das dieses Schiff mal auf keine Probleme trifft.**

#### **Variante K**

**Waffen 200% 4x360° (+2)**

**Nicht Wasserdicht**

**Preis 740 KCr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Raum-Schiff**

VII

Name.: **WARCHILD**

Typ.: **Leichter Zerstörer**

Größe.: **klein +15**

<b>Brücke 5 Off.</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>Brücke Offizier</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>0</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>		<b>Brücke Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>0</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>0</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>0</b>

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
<b>Sensoren 200 %</b>	<b>+5</b>	<b>2 L-Sec</b>		<b>2</b>
<b>KOM 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW # 1000</b>	<b>0</b>
<b>ECM &amp; ECCM 120 %</b>	<b>+6</b>	<b>6 Klicks</b>	<b>Max # 4</b>	<b>2</b>

Besonderheiten.: **Not-E 400**

<b>Reaktor 160 %</b>		<b>32 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>8</b>
<b>Schutzschirm 140 %</b>	<b>- 2 E</b>	<b>140 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>8</b>
<b>Triebwerk 100 %</b>	<b>- 12 E</b>	<b>7 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 50 %</b>	<b>0</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>11 Klicks / RD Vollschub</b>		<b>0</b>

+ 2 /Rd

<b>Interne Struktur 140 %</b>		<b>70 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen 1</b>	<b>8</b>
<b>Panzerung 140 %</b>		<b>140 FSP max</b>	<b>Art schwer</b>	<b>28</b>

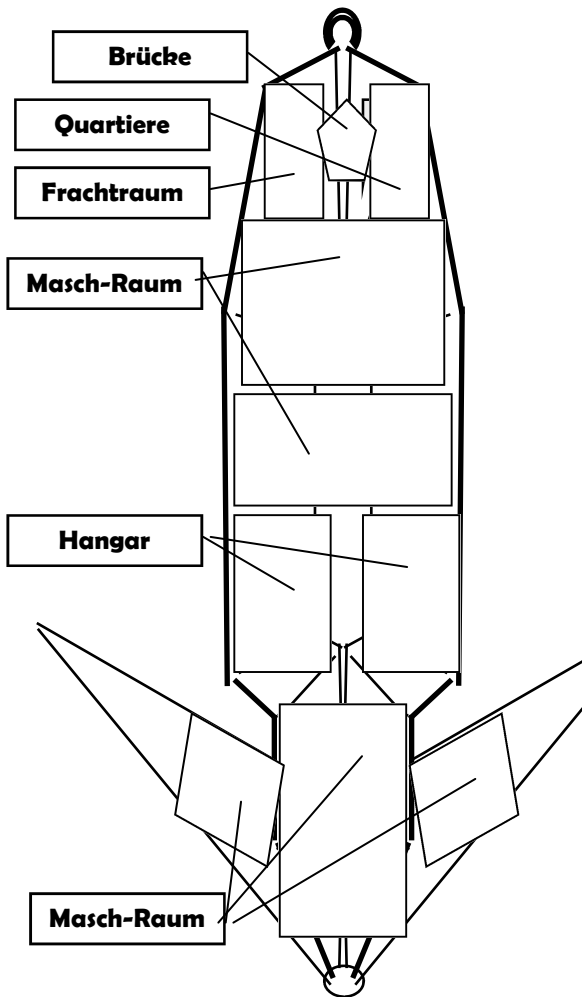
Besonderheiten.: **Rettungskapseln 25**

<b>Passagiere 10 %</b>		<b>2 Kabinen</b>	<b>Hangars / Größe</b>	<b>-4</b>
<b>Frachtraum 10 %</b>		<b>25 CUM</b>	<b>2 / klein</b>	<b>-4</b>
<b>Waffen-Halter 250 %</b>		<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>6</b>
<b>Turmwaffen / DFG</b>	<b>360/60°</b>	<b>5 / 0</b>	<b>5 / 0</b>	<b>31</b>

<b>Klein Pilot +5 / Systeme x 1/2 / Geschwindigkeit +20% / Größe -5</b>	<b>-20</b>
<b>Waffenkühl-System 1 E, Hyper TR Kurz 3 E</b>	<b>40</b>
<b>Keine BETA Systeme, kleine Med station (Med +5 / 1 Patient)</b>	<b>-15</b>

<b>Brems Triebwerk Ineffizient (4 Schub-P / x),</b>	<b>90</b>
<b>UAN (divers) Herutnerfallnde Leuchten / überkochende Kaffomaten</b>	

<b>Qualität</b>	<b>/ halb öffnende Türen .... usw</b>	<b>Preis</b>
<b>Billig Serie</b>		<b>950 000Cr</b>



**Die WARCHILD ist ein in Massen produziertes Schiff für Schlachten gewesen, bei denen es relativ unerheblich war ob sie zurück kehrten.**

**Es ist eng und spartanisch eingerichtet und die eingebauten Materialien sind minderer Qualität. Explodierende Kaffee-Maschinen, Herunterklappende Wartungsluken, Wegrutschende Rückenlehnen, und ähnliches sind normale Probleme für diese Schiffe.**

**Meist wird auch an Reparaturen gespart. Deswegen gelten überlebende Warchild Crews als „erfahren“ und „mutig“ und „bei vorgesetzten unbeliebt“.**

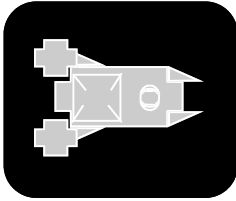
**Die Bewaffnung ist meist leicht und billig, trotzdem können in einem Gefecht ein dutzend davon einen Unterschied machen.**

# *STARDUST & BRIGHT SUNS II*

**Das Universum ist voller Sternentramps. sei einer von ihnen**

**Großraumer**

**Designs**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Groß-Raumer

VIII

Name.: A-Kreuzer

Typ.: Kreuzer

Größe.: Std +40

Brücke 20 Offiz	+ 5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	o
Gesamt PILOT WM		Brücke Besatzung	x	AKP	o

Computer		Feuer-Leit-Programm	+0	o
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+0	o

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100 %	+0	2 L-Sec		o
KOM 100 %	+0	20 L-Sec	UKW # 2000	o
ECM & ECCM 100 %	+0	10 Klicks	Max # 10	o

Besonderheiten.: 1500 Not-E

Reaktor 100 %		50 E/ RD	Art Fusion	o
Schutzschirm 100 %	- 10 E	500 FSP max	A (X) B (X) C (X)	o
Triebwerk 100 %	- 20 E	2 Klicks/RD	Max-C 20 %	o
Zusatz TR		3 Klicks / RD	Vollschub	

+ 10 /Rd

Interne Struktur 100 %		1000 FSP max	Dock-Kragen o	o
Panzerung 100 %		1000 FSP max	Art	o

Besonderheiten.: Rettungskapseln 500

Passagiere 100 %		1000 Kabinen	Hangars / Größe	o
Frachtraum 100 %		100 000 CUM	20 / std	o

Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	o
Kleine türme / Große Türme / DFG	360/ 360/ 60°	o/ o /o	10 / 2 / 1	o

Linear TR Langsam 2 E,		5

ECM anfällig, Schotte nicht Piratensicher

5

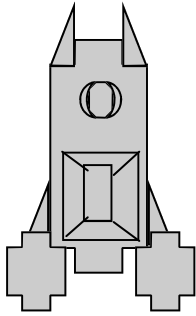
Qualität

Preis

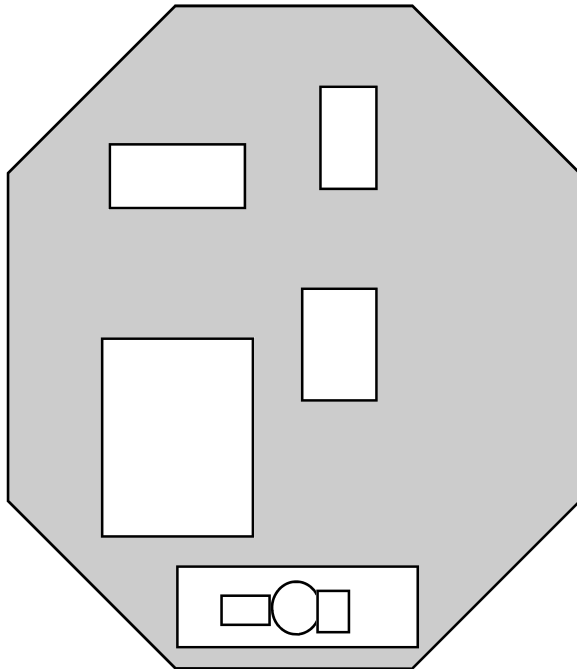
Massenware

10 500 000 Cr

155



Die **A-KREUZER** ist ein ziviler Kreuzer, der als **Mobiler Stützpunkt** für vielerlei Kleine Flotten. Gerade **Erz-Schürfer, System Händler, Familien clans** und dergleichen wissen diese Schiffe zu schätzen.



Die **BACHUS** ist einer dieser Kreuzer, die mit einem lauten (**Hypersprung**) Knall in einem System auftauchen und sofort auf möglichst vielen Kanälen Werbung senden.

Er ist ein riesiger Einkaufsmarkt, und führen im allgemeinen Unmengen von **Discount-Waren**.

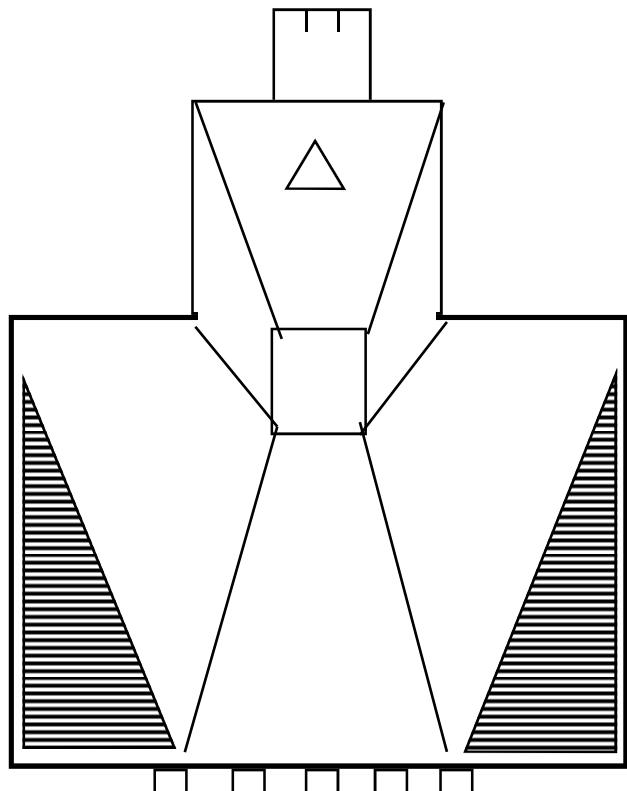
Zum Kauf gehört meist noch eine Schutzflotille aus **2 Warchild, 1 Trouble-Seeker, 2 firefist** und **2 Mislywitz** (mit leichten Lasern und leichten Gauss bewaffnet) sowie einer **Robott Crew** von **6 Robotronik Josef 07 bis 13**

Die **BOUNTY** (uralt) sind jene Schiffe, welche in den **Bolidenkriegen** die **Truppen** transportiert haben.

Später wurden die **Rümpfe** eigentlich nur mit neuen modernen Maschinen versehen und flogen erneut los.

Natürlich werden **Bounty-Rümpfe** gebaut, in recht mühsamer Handarbeit und im Orbit.

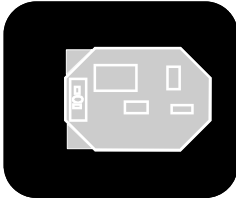
Da **Bounties** langsam sind **wirklich langsam**, transportieren sie eigentlich nur was **Billig** ist und in sehr großen Mengen transportiert werden soll. Also sind sie uninteressant für **Piraten**.



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen- Groß-Raumer**

**VIII**



Name.: **BACHUS**

Typ.: **Konsum Kreuzer**

Größe.: **s.Groß +50**

<b>Brücke 20 Offiz</b>	<b>+ 5 AKP</b>	<b>Brücke Offizier</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>	<b>-20</b>	<b>Brücke Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>

<b>Computer</b>		<b>Feuer-Leit-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>o</b>
<b>Pilot-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>Teil-Auto-Programm</b>	<b>+0</b>	<b>o</b>

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren 100 %</b>	<b>+0</b>	<b>2 L-Sec</b>		<b>o</b>
<b>KOM 500 %</b>	<b>+20</b>	<b>100 L-Sec</b>	<b>UKW # 10000</b>	<b>16</b>
<b>ECM &amp; ECCM 20 %</b>	<b>-20</b>	<b>2 Klicks</b>	<b>Max # 2</b>	<b>-4</b>

Besonderheiten.: **1500 Not-E**

<b>Reaktor 100 %</b>		<b>50 E/ RD</b>	<b>Art Fusion</b>	<b>o</b>
<b>Schutzschirm 100 %</b>	<b>- 10 E</b>	<b>100 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>o</b>
<b>Triebwerk 100 %</b>	<b>- 20 E</b>	<b>2 Klicks/RD</b>	<b>Max-C 20 %</b>	<b>o</b>
<b>Zusatz TR</b>		<b>3 Klicks / RD Vollschub</b>		

+ 10 /Rd

<b>Interne Struktur 100 %</b>		<b>2000 FSP max</b>	<b>Dock-Kragen o</b>	<b>o</b>
<b>Panzerung 20 %</b>		<b>133 FSP max</b>	<b>Art sehr leicht</b>	<b>-14</b>

Besonderheiten.: **Rettungskapseln 500**

<b>Passagiere 100 %</b>		<b>10000 Kabinen</b>	<b>Hangars / Größe</b>	<b>o</b>
<b>Frachtraum 300 %</b>		<b>3 000 000 CUM</b>	<b>20 / s.groß</b>	<b>8</b>

<b>Waffen-Halter 0 %</b>		<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>-5</b>
<b>Kleine türme / Große Türme / DFG</b>	<b>360/ 360/ 60°</b>	<b>o/ o /o</b>	<b>o / o / o</b>	<b>o</b>

<b>Sehr groß Pilot -10 / Systeme x2 / Größe +20 , Hyper Tr kurz 3 E</b>	<b>120</b>
<b>Sehr Große Fracht &amp; Passagier Räume (Schutzschirm 1/10 / Pilot-20/..)</b>	<b>50</b>
<b>Linear TR Langsam 2 E, Auto Fracht System, Auto Pilot, keine BETAS S</b>	<b>25</b>

UNAN Fahrstuhl Musik, Sensor Reflekt 3 (gegn Sensor +30)

**196**

UNAN Werbesendungen, UNAN devoter Computer, UNAN Flotille

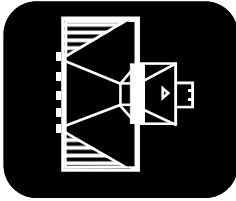
**Qualität**

**Fragilität (int Krits x2)**

**Preis**

**Massenware**

**29 600 000 Cr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Groß-Raumer

VIII

Name.: BOUNTY III

Typ.: Groß Frachter

Größe.: s.Groß +50

Brücke 2 Offiz	+ 5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	-5
Gesamt PILOT WM	-20	Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	-10	-2
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+0	0

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100 %	+0	2 L-Sec		0
KOM 100 %	+0	20 L-Sec	UKW # 2000	0
ECM & ECCM 20 %	-20	2 Klicks	Max # 2	-4

Besonderheiten.: 1500 Not-E

Reaktor 80 %		40 E/ RD	Art Fusion	-1
Schutzschirm 100 %	- 10 E	100 FSP max	A ( ) B (X) C ( )	-15
Triebwerk 100 %	- 20 E	2 Klicks/RD	Max-C 20 %	0
Zusatz TR		3 Klicks / RD Vollschub		

+ 10 /Rd

Interne Struktur 100 %		2000 FSP max	Dock-Kragen 0	0
Panzerung 100 %		667 FSP max	Art sehr leicht	-10

Besonderheiten.: Rettungskapseln 500

Passagiere 300 %		30 000 Kabinen	Hangars / Größe	8
Frachtraum 300 %		3 000 000 CUM	20 / s.groß	8

Waffen-Halter 0 %		Ballistisch	Energie	-5
Kleine türme / Große Türme / DFG	360/ 360/ 60°	0/ 0 /0	0/ 0 / 0	0

Sehr groß Pilot -10 / Systeme x2 / Größe +20 ,	100
Sehr Große Fracht & Passagier Räume (Schutzschirm 1/10 / Pilot-20/..)	50
Linear TR Langsam 2 E,	5

Sensor Emissionen 3 (gegn Sensor +30), ECM anfällig

118

Schotte nicht Piratensicher, keine ballistischen Waffen Möglich

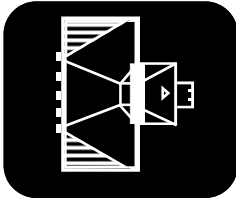
Qualität

Preis

Massenware

21 800 000 Cr

158



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Groß-Raumer

VIII

Name.: BOUNTY II

Typ.: Groß Frachter

Größe.: s.Groß +50

Brücke 2 Offiz	+ 5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	-5
Gesamt PILOT WM	-30	Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	-20	-2
Pilot-Programm	-10	Teil-Auto-Programm	-10	0

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 80 %	-10	1,6 L-Sec		0
KOM 80 %	-10	16 L-Sec	UKW # 1600	0
ECM & ECCM 16 %	-30	2 Klicks	Max # 2	-4

Besonderheiten.: 1500 Not-E

Reaktor 64 %		32 E/ RD	Art Fusion	-1
Schutzschirm 80 %	- 8 E	80 FSP max	A ( ) B (X) C ( )	-15
Triebwerk 80 %	- 16 E	2 Klicks/RD	Max-C 16 %	0
Zusatz TR		3 Klicks / RD	Vollschub	

+ 8 /Rd

Interne Struktur 100 %		2000 FSP max	Dock-Kragen 0	0
Panzerung 100 %		667 FSP max	Art sehr leicht	-10

Besonderheiten.: Rettungskapseln 500

Passagiere 300 %		30 000 Kabinen	Hangars / Größe	8
Frachtraum 300 %		3 000 000 CUM	20 / s.groß	8

Waffen-Halter 0 %		Ballistisch	Energie	-5
Kleine türme / Große Türme / DFG	360/ 360/ 60°	0/ 0 /0	0/ 0 / 0	0

Sehr groß Pilot -10 / Systeme x2 / Größe +20 ,	100
Sehr Große Fracht & Passagier Räume (Schutzschirm 1/10 / Pilot-20/..)	50
Linear TR Langsam 2 E 0,8 LJ/24h,	5

Sensor Emissionen 3 (gegn Sensor +30), ECM anfällig

118

Schotte nicht Piratensicher, keine ballistischen Waffen Möglich

Qualität

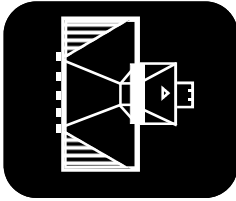
ALT (80% / WM-10)

Preis

Massenware ALT

10 600 000 Cr

159



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Groß-Raumer

VIII

Name.: BOUNTY I

Typ.: Groß Frachter

Größe.: s.Groß +50

Brücke 2 Offiz	+ 5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	-5
Gesamt PILOT WM	-40	Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	-30	-2
Pilot-Programm	-20	Teil-Auto-Programm	-20	0

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 60 %	-30	1,2 L-Sec		0
KOM 60 %	-30	12 L-Sec	UKW # 1200	0
ECM & ECCM 12 %	-30	1 Klicks	Max # 1	-4

Besonderheiten.: 1500 Not-E

Reaktor 48 %		24 E/ RD	Art Fusion	-1
Schutzschirm 60 %	- 6 E	60 FSP max	A ( ) B (X) C ( )	-15
Triebwerk 60 %	- 12 E	1 Klicks/RD	Max-C 12 %	0
Zusatz TR		2 Klicks / RD	Vollschub	

+ 6 /Rd

Interne Struktur 100 %		2000 FSP max	Dock-Kragen 0	0
Panzerung 100 %		667 FSP max	Art sehr leicht	-10

Besonderheiten.: Rettungskapseln 500

Passagiere 300 %		30 000 Kabinen	Hangars / Größe	8
Frachtraum 300 %		3 000 000 CUM	20 / s.groß	8

Waffen-Halter 0 %		Ballistisch	Energie	-5
Kleine türme / Große Türme / DFG	360/ 360/ 60°	0/ 0 /0	0/ 0 / 0	0

Sehr groß Pilot -10 / Systeme x2 / Größe +20 ,	100
Sehr Große Fracht & Passagier Räume (Schutzschirm 1/10 / Pilot-20/..)	50
Linear TR Langsam 2 E 0,6 LJ/24h,	5

Sensor Emissionen 3 (gegn Sensor +30), ECM anfällig

118

Schotte nicht Piratensicher, keine ballistischen Waffen Möglich

Qualität

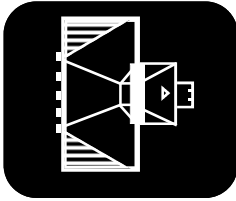
Sehr ALT (60% / WM-20)

Preis

Massenware Sehr ALT

5 300 000 Cr

160



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Groß-Raumer

VIII

Name.: BOUNTY

Typ.: Groß Frachter

Größe.: s.Groß +50

Brücke 2 Offiz	+ 5 AKP	Brücke Offizier	x	AKP	-5
Gesamt PILOT WM	-50	Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	-40	-2
Pilot-Programm	-30	Teil-Auto-Programm	-30	0

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 40 %	-30	0,82 L-Sec		0
KOM 40 %	-30	8 L-Sec	UKW # 800	0
ECM & ECCM 8 %	-40	1 Klicks	Max # 1	-4

Besonderheiten.: 1500 Not-E

Reaktor 32 %		16 E/ RD	Art Fusion	-1
Schutzschirm 40 %	- 4 E	40 FSP max	A ( ) B (X) C ( )	-15
Triebwerk 40 %	- 8 E	1 Klicks/RD	Max-C 8 %	0
Zusatz TR		2 Klicks / RD Vollschub		

+ 4 /Rd

Interne Struktur 100 %		2000 FSP max	Dock-Kragen 0	0
Panzerung 100 %		667 FSP max	Art sehr leicht	-10

Besonderheiten.: Rettungskapseln 500

Passagiere 300 %		30 000 Kabinen	Hangars / Größe	8
Frachtraum 300 %		3 000 000 CUM	20 / s.groß	8

Waffen-Halter 0 %		Ballistisch	Energie	-5
Kleine türme / Große Türme / DFG	360/ 360/ 60°	0/ 0 /0	0/ 0 /0	0

Sehr groß Pilot -10 / Systeme x2 / Größe +20 ,	100
Sehr Große Fracht & Passagier Räume (Schutzschirm 1/10 / Pilot-20/..)	50
Linear TR Langsam 1 E 0,4 LJ/24h,	5

Sensor Emissionen 3 (gegn Sensor +30), ECM anfällig

118

Schotte nicht Piratensicher, keine ballistischen Waffen Möglich

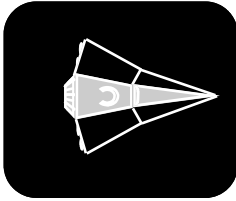
Qualität

UHR ALT (40% / WM-30)

Preis

Massenware UR ALT

2 650 000 Cr



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Groß-Raumer

VIII

Name.: IMPERATOR

Typ.: Kreuzer

Größe.: Std +40

Brücke 20 Offiz	+ 5 AKP	Brücke Offizier	20x	+5 AKP	8
Gesamt PILOT WM		Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+0	0
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+0	0

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100 %	+0	2 L-Sec		0
KOM 100 %	+0	20 L-Sec	UKW # 2000	0
ECM & ECCM 100 %	+0	10 Klicks	Max # 10	0

Besonderheiten.: 1500 Not-E

Reaktor 100 %		50 E/ RD	Art Fusion	0
Schutzschirm 100 %	- 10 E	500 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 100 %	- 20 E	2 Klicks/RD	Max-C 20 %	0
Zusatz TR		3 Klicks / RD	Vollschub	

+ 10 /Rd

Interne Struktur 100 %		1000 FSP max	Dock-Kragen 0	0
Panzerung 100 %		1000 FSP max	Art	0

Besonderheiten.: Rettungskapseln 500

Passagiere 100 %		1000 Kabinen	Hangars / Größe	0
Frachtraum 100 %		100 000 CUM	20 / std	0

Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	0
Kleine türme / Große Türme / DFG	360/ 360/ 60°	0/ 0 /0	10 / 2 / 1	0

Linear TR Langsam 2 E, TR Hyper Mittel 5 E	55

LEH ineffizienz (nur 80%), A-Grav Aussetzer (Landung -10)

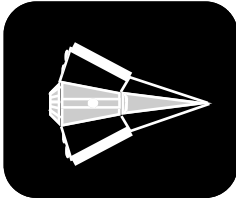
63

Qualität

Preis

Massenware

16 300 000 Cr



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Groß-Raumer

VIII

Name.: IMPERATOR-K

Typ.: Kreuzer

Größe.: Std +40

Brücke 20 Offiz	+ 5 AKP	Brücke Offizier	20x	+5 AKP	8
Gesamt PILOT WM	-10	Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+10	4
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+0	0

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100 %	+0	2 L-Sec		0
KOM 100 %	+0	20 L-Sec	UKW # 2000	0
ECM & ECCM 100 %	+0	10 Klicks	Max # 10	0

Besonderheiten.: 1500 Not-E

Reaktor 200 %		100 E/ RD	Art Fusion	32
Schutzschirm 140 %	- 10 E	700 FSP max	A (X) B (X) C (X)	8
Triebwerk 100 %	- 20 E	2 Klicks/RD	Max-C 20 %	0
Zusatz TR		3 Klicks / RD Vollschub		

+ 10 /Rd

Interne Struktur 140 %		1400 FSP max	Dock-Kragen 0	8
Panzerung 140 %		1400 FSP max	Art	8

Besonderheiten.: Rettungskapseln 500

Passagiere 50 %		500 Kabinen	Hangars / Größe	-2
Frachtraum 50 %		50 000 CUM	20 / std	-2

Waffen-Halter 300 %	360/	Ballistisch	Energie	8
Kleine türme / Große Türme / DEG	360/ 60°	0/ 0 / 0	30 / 6 / 3	0

Linear TR Langsam 2 E, TR Hyper Mittel 5 E	55
Anti-Laser Panzerung (Laser-2), Waffenkühl-System 1 E	45

LEH ineffizienz (nur 80%), A-Grav Aussetzer (Landung -10)

172

Schwierig zu steuern (Pilot-10), Panzerungs Schwachpunkt 10%

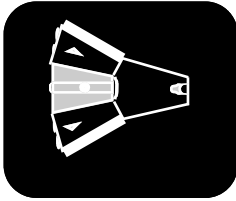
Qualität

Preis

Massenware

27 200 000 Cr

163



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Groß-Raumer

VIII

Name.: IMPERATOR-H

Typ.: Kreuzer

Größe.: Std +40

Brücke 20 Offiz	+ 5 AKP	Brücke Offizier	20x	+5 AKP	8
Gesamt PILOT WM		Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+0	0
Pilot-Programm	+0	Teil-Auto-Programm	+10	4

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 100 %	+0	2 L-Sec		0
KOM 200 %	+5	40 L-Sec	UKW # 4000	2
ECM & ECCM 100 %	+0	10 Klicks	Max # 10	0

Besonderheiten.: 1500 Not-E

Reaktor 100 %		50 E/ RD	Art Fusion	0
Schutzschirm 100 %	- 10 E	500 FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
Triebwerk 100 %	- 20 E	2 Klicks/RD	Max-C 20 %	0
Zusatz TR		3 Klicks / RD Vollschub		

+ 10 /Rd

Interne Struktur 100 %		1000 FSP max	Dock-Kragen 0	0
Panzerung 100 %		1000 FSP max	Art	0

Besonderheiten.: Rettungskapseln 500

Passagiere 100 %		1000 Kabinen	Hangars / Größe	0
Frachtraum 50 %		50 000 CUM	60 / s.Groß	162

Waffen-Halter 100 %		Ballistisch	Energie	0
Kleine türme / Große Türme / DFG	360/ 360/ 60°	0/ 0 /0	10 / 2 / 1	0

Linear TR Langsam 2 E, TR Hyper Mittel 5 E	55
(Größere Hangars II, „s-Groß“ Waffenmax 100% ist eingerechnet)	
Keine ball Waffen möglich	-5

LEH ineffizienz (nur 80%), A-Grav Aussetzer (Landung -10)

226

Sensor Emission 1 (gegn Sensor +10), FLT-Sys überlast 1 (Waffen-10)

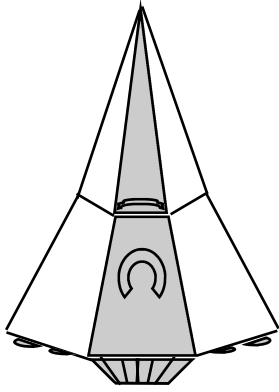
Qualität

Preis

Massenware

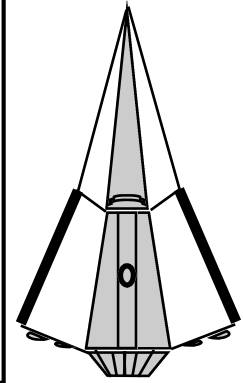
32 600 000 Cr

164



Die **IMPERATOR** sind Militär Kreuzer. Weniger für direkte Konfrontation gebaut als für langsame Patroulie oder als mobiler Stützpunkt.

Die Jägerhangars reichen für ganze Staffeln voll teurer kampfkraftiger Jäger. Die Bewaffnung ist in der Lage einer Station schwer zu zu setzen. Nur im einstecken von Schaden, sind es rechte Weicheier.



Die **IMPERATOR K** ist darauf ausgelegt möglichst viel Geschütze feuern zu können.

Ob überhaupt genug Energie zur Verfügung steht ist da eine ganz andere Frage

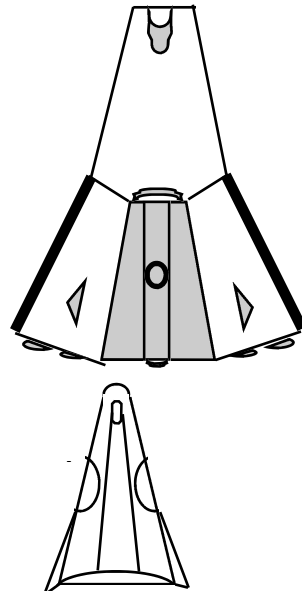
Die **IMPERATOR H** ist ein Tender für möglichst viele Jäger und Dronen.

Allein der Gedanke es könnte auch einer dieser Kreuzer dabei sein lässt Gegnerische Flotten vorsichtig werden, denn man weiß ja nie WAS für Jäger dann dort raus kommen.

Die **SKYDANCER** ist ein relativ kleines Prototypenschiff von immens teurem Innenleben.

Natürlich ist es toll, dass dieses Schiff einem Imperator im Zweikampf überlegen ist, aber das es auch 10 oder 15 mal so teuer ist macht diesen Vorteil irgendwie nicht mehr so wirklich effizient.

Die Geschwindigkeit ist so hoch, das man sie angeblich schon im Dog-fight mit einem Jäger gesehen hat.

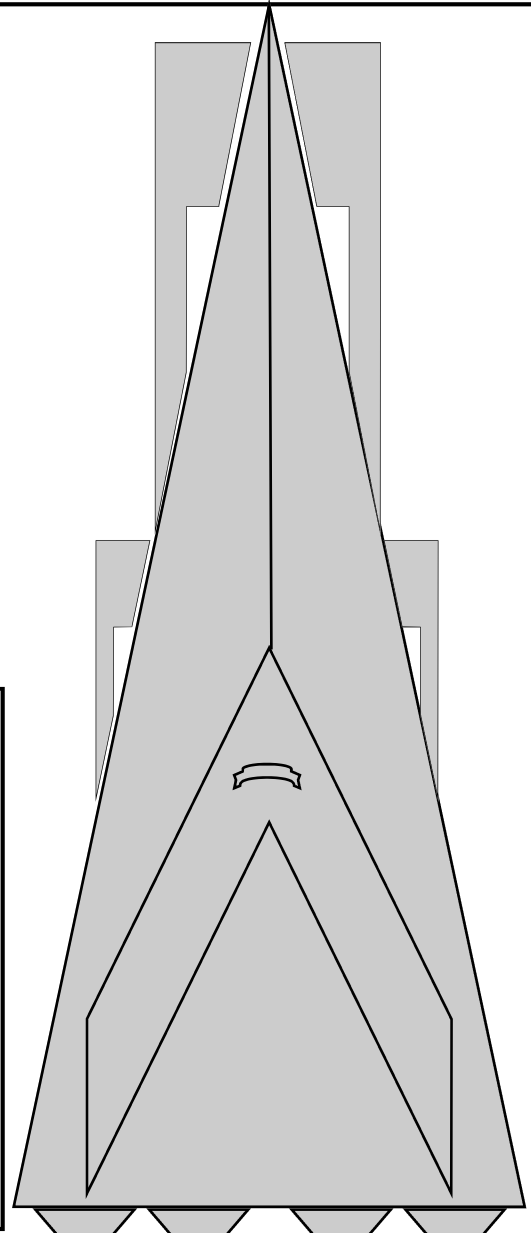


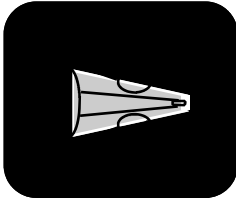
Die **TODESFAUST** ist ein riesiger POTT mit immenser Feuerkraft. Aber trotzdem leidet er unter Energieknappheit.

Er Ersetzt eine ganze Kreuzer Flotte, im Gefecht, aber Er kostet auch so viel wie eine Kreuzer Flotte, welche ja aufgesplittet Werden kann um mehrere aufgaben zu erledigen.

Meist ist etwas derartiges für die **ERSTE** Flotte gebaut, sprich die EliteFlotte.

Die 240 Jäger sind eigentlich nur noch die Spitze des Eisberges wen es um Krieg geht.





STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Groß-Raumer

VIII

Name.: SKYDANCER

Typ.: Kampf Kreuzer

Größe.: klein +35

Brücke 20 Offiz	+ 5 AKP	Brücke Offizier	20x	+5 AKP	8
Gesamt PILOT WM	+0	Brücke Besatzung	x	AKP	0

Computer		Feuer-Leit-Programm	+20	16
Pilot-Programm	+20	Teil-Auto-Programm	+10	20

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 300 %	+15	6 L-Sec		8
KOM 300 %	+15	60 L-Sec	UKW # 6000	8
ECM & ECCM 160 %	+15	16 Klicks	Max # 30	8

Besonderheiten.: 6000 Not-E

Reaktor 200 %		200 E/ RD	Art D-Fusion	82
Schutzschirm Q 200 %	- 40 E	1250 FSP max	A (X) B (X) C (X)	139
Triebwerk 200 %	- 64 E	8 Klicks/RD	Max-C 40 %	32
Zusatz TR Sehr Extrem		12 Klicks / RD Vollschub		40

+ 10 /Rd

Interne Struktur 180 %		900 FSP max	Dock-Kragen 0	32
Panzerung 180 %		1800 FSP max	Art Schwer	52

Besonderheiten.: Rettungskapseln 500

Passagiere 50 %		250 Kabinen	Hangars / Größe	-3
Frachtraum 50 %		25 000 CUM	10 / Klein	-2

Waffen-Halter 300 %		Ballistisch	Energie	8
Kleine türme / Große Türme / DFG	360/ 360/ 60°	15/ 3 /2	15 / 3 / 2	33

Klein Pilot+5 / System x 1/2 / Gesch +20%/ Gr -5, Linear TR Langs. 2E	-15
Not-Fusions Reaktor 200% 100E, Stealth 10 E, Traktor Strahler 1 E	162
Reflekt Schicht (laser-1), Waffenkühl-Sys 1 E, Hoch-Energie-Fokus 1 E	50

ECM anfällig, UNAN Kontrollen sind in ENGLISCH

677

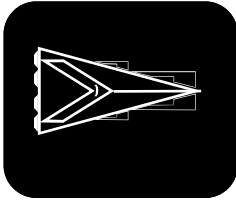
Qualität

Preis

Einzelstück

233 100 000 Cr

166



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen- Groß-Raumer

VIII

Name.: TODESFAUST

Typ.: Schlacht Kreuzer

Größe.: klein +50

Brücke 20 Offiz	+ 5 AKP	Brücke Offizier	40x	+5 AKP	32
Gesamt PILOT WM	-15	Brücke Besatzung	40x	+0 AKP	40

Computer		Feuer-Leit-Programm	+25	32
Pilot-Programm	+25	Teil-Auto-Programm	+10	36

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 300 %	+15	6 L-Sec		8
KOM 300 %	+15	60 L-Sec	UKW # 6000	8
ECM & ECCM 160 %	+15	16 Klicks	Max # 30	8

Besonderheiten.: 6000 Not-E

Reaktor 200 %		200 E/ RD	Art A-MAT	232
Schutzschirm Q 200 %	- 40 E	5000 FSP max	A (X) B (X) C (X)	139
Triebwerk 100 %	- 24 E	4 Klicks/RD	Max-C 20 %	0
Zusatz TR Sehr Extrem		6 Klicks / RD Vollschub		40

+ 10 /Rd

Interne Struktur 180 %		3 600 FSP max	Dock-Kragen 0	32
Panzerung 180 %		10 800 FSP max	Art Extrem	82

Besonderheiten.: Rettungskapseln 500

Passagiere 100 %		2000 Kabinen	Hangars / Größe	64
Frachtraum 100 %		200 000 CUM	60 / s.Groß	0

Waffen-Halter 300 %		Ballistisch	Energie	8
Kleine türme / Große Türme / DFG	360/ 360/ 60°	60/ 12 / 6	60 / 12 / 6	33

S.Groß Pilot-10 / System x 2 / Gr +10, Linear TR Langs. 2E	105
Auto Fracht System, Waffenkühl-System 1 E, Hoch-Energie Fokus 1 E	60
Reflekt Schicht (laser-1), Nano Reparatur, Gamma Reserve systeme	260

Keine Landestützen, Schotte nicht Piratensicher, Keine Sichtscheibe

1219

Qualität

Preis

Einzelstück

395 700 000 Cr

167

# *STARDUST & BRIGHT SUNS II*

**Das Universum ist voller Sternentramps. sei einer von ihnen**

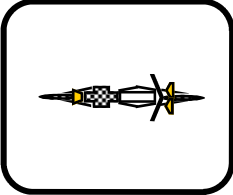
**Fahrzeug**

**Designs**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X



Name.: **STADT-ADLER**

Typ.: **Bike**

Größe.: **Std -20**

<b>Pilot</b>	<b>1x</b>	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<input type="radio"/>
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<input type="radio"/>

<b>Computer</b>	<b>nein</b>	<b>Pilot-Programm</b>		
-----------------	-------------	-----------------------	--	--

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>	
<b>Sensoren</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>50 m</b>	<input type="radio"/>	
<b>KOM</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>0 L-Sec</b>	<b>UKW # 10</b>	<input type="radio"/>
<b>ECM &amp; ECCM</b>	<b>%</b>	<b>nein</b>	<b>Km</b>	<b>Max #</b>	<input type="radio"/>

Die STADT-ADLER ist ein gemütliches Motorrad für die Stadt und gute Straßen. Nichts besonderes, außer einem vielfältigen Aussehen, welches vom Planeten abhängig ist.

<b>Acku</b>	<b>100 %</b>		<b>10 E</b>	<b>Reaktor 0 E/Rd</b>	<input type="radio"/>
<b>Schutzschirm</b>	<b>%</b>	<b>- E</b>	<b>FSP max</b>	<b>A ( ) B ( ) C ( )</b>	<input type="radio"/>
<b>Triebwerk</b>	<b>100 %</b>	<b>- 1 E</b>	<b>60 Km/h</b>	<b>BsP 6</b>	<input type="radio"/>
<b>RAD</b>			<b>Max 150 Km/h</b>	<b>BrP 10</b>	<input type="radio"/>

<b>Interne Struktur</b>	<b>100 %</b>		<b>2 FSP max</b>		<input type="radio"/>
<b>Panzerung</b>	<b>100 %</b>		<b>1 FSP max</b>	<b>Art</b>	<input type="radio"/>

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b>	<b>100 %</b>		<b>1 Sitze</b>	<b>Kabinen</b>	<input type="radio"/>
<b>Frachtraum</b>	<b>100 %</b>		<b>0,1 CUM</b>		<input type="radio"/>

<b>Waffen-Halter</b>	<b>%</b>	<b>360/60/ 360°</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<input type="radio"/>
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>			<b>0 / 0 / 0</b>	<b>0 / 0 / 0</b>	<input type="radio"/>

Schlecht bei Offroad (Pilot-10),

UNAN Sichtscheibe schützt den Kopf nicht vor Insekten

**Qualität**

**Preis**

**Massenware**

**2000 Cr**



Die ADLER AG kauft auf Planeten Fahrzeuge auf, und macht eigene Abzeichen drauf und Verkauft sie wieder. Die Qualität ist also sehr unstat von Planet zu Planet.



#### Variante Renn-ADLER

Triebwerk 160% (2,2 E /100 km) 96 / 240 km/h (+8)  
Bremsen sehr gut 14 (+10)  
Beschleunigung sehr gut 8 (+10)

Teure Ersatzteile  
Komplizierte Tech (TECH-10)

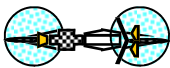
Preis 2560 Cr



#### Variante Wald-ADLER

KETTE Triebwerk statt Rad (0) (41 / 104 km/h, Brp 12 Bsp 5, Pilot -10 Straße / -50 Wasser / +0 Gelände)

Preis 2000 Cr



#### Variante SEE-ADLER

LKT-Triebwerk statt Rad (+10) (58 / 145 Km/h, Brp 7 Bsp 5, Pilot +20 Straße / +0 Wasser / -10 Gelände)

ECM Anfällig

Preis 2200 Cr



#### Variante Silber-ADLER

A-Grav Triebwerk statt Rad (+100) (250 / 750 Km/h, Brp 17 bsp 18, Pilot +0 Schweben/ Wasser/Fliegen )

Bremsen schlecht (Brp-3)  
Beschleunigung schlecht (Bsp -2)  
Teure Ersatzteile (-5)

Preis 4000 Cr



#### Variante STADT Habicht

Qualität Billig Serie

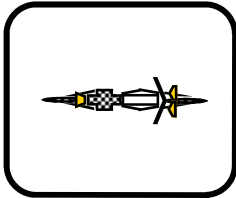
Teure Ersatzteile  
Dauernd neue Defekte  
Acku Verlust 10% / Tag

Preis 1000 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X



Name.: Kaller

Typ.: Bike

Größe.: Std -20

<b>Pilot</b>	1x	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	0
<b>Gesamt PILOT WM</b>		<b>-5</b>	<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	0

<b>Computer</b>	<b>Pilot</b>	<b>Pilot-Programm</b>	<b>60%</b>	<b>10</b>
-----------------	--------------	-----------------------	------------	-----------

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren</b> 300 %	<b>+10</b>	<b>150 m</b>		<b>4</b>
<b>KOM</b> 100 %	<b>+0</b>	<b>Linear 1 L-Jahr</b>	<b>UKW # 10</b>	<b>20</b>
<b>ECM &amp; ECCM</b> %	<b>nein</b>	<b>Km</b>	<b>Max #</b>	<b>0</b>

Die Kaller sind leichte Scout-Fahrzeuge.

<b>Acku</b> 160 %		<b>16 E</b>	<b>Reaktor 0 E/Rd</b>	<b>8</b>
<b>Schutzschirm</b> %	<b>- E</b>	<b>FSP max</b>	<b>A ( ) B ( ) C ( )</b>	<b>0</b>
<b>Triebwerk</b> 100 %	<b>- 1 E</b>	<b>60 Km/h</b>	<b>BsP 6</b>	<b>0</b>
<b>RAD</b>		<b>Max 150 Km/h</b>	<b>BrP 10</b>	<b>0</b>

<b>Interne Struktur</b> 100 %		<b>2 FSP max</b>		<b>0</b>
<b>Panzerung</b> 140 %		<b>3 FSP max</b>	<b>Art schwer</b>	<b>28</b>

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b> 100 %		<b>1 Sitze</b>	<b>Kabinen</b>	<b>0</b>
<b>Frachtraum</b> 300 %		<b>0,3 CUM</b>		<b>8</b>

<b>Waffen-Halter</b> %	<b>360/60/360°</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>0</b>
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>		<b>0 / 0 / 0</b>	<b>0 / 0 / 0</b>	<b>0</b>

Schlecht bei Straßen (Pilot-10),

Schlechter Diebstahlschutz

78

Qualität

Preis

Massenware

3560 Cr

171



**Die Kaller-Coop verkauft Bau-Lizenzen an Private Fahrzeug Werke, und schickt auch für Geld Technische Untertüzzung.**



#### **Variante Speedo-Kahn**

**Triebwerk 160% (2,2 E /100 km) 96 / 240 km/h (+8)  
Bremsen sehr gut 14 (+10)  
Beschleunigung sehr gut 8 (+10)**

**Teure Ersatzteile  
Komplizierte Tech (TECH-10)**

**Preis 3920 Cr**



#### **Variante Rumpart -17**

**KETTE Triebwerk statt Rad (0) (41 / 104 km/h, Brp 12 Bsp 5, Pilot -10 Straße / -50 Wasser / +0 Gelände)**

**Preis 3560 Cr**



#### **Variante Glitter-Kaller**

**LKT-Triebwerk statt Rad (+10) (58 / 145 Km/h, Brp 7 Bsp 5, Pilot +20 Straße / +0 Wasser / -10 Gelände)**

**UNAN bei Fliegen über Wasser werden die Beine recht nass.**

**Preis 3760 Cr**



#### **Variante Yugaruu**

**A-Grav Triebwerk statt Rad (+100) (250 / 750 Km/h, Brp 17 bsp 18, Pilot +0 Schweben/ Wasser/Fliegen )**

**Bremsen schlecht (Brp-3)  
Beschleunigung schlecht (Bsp -2)  
Teure Ersatzteile (-5)**

**Preis 5380 Cr**



#### **Variante Haller-Persion**

**Qualität Billig Serie**

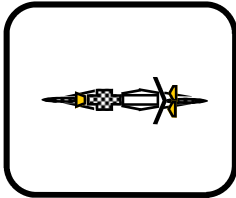
**Hoher Schwerpunkt (Umkippen)  
Dauernd neue Defekte  
Schlecht bei Offroad (WM-10)**

**Preis 1780 Cr**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen-fahrzeug

X



Name.: Infeeroon -01

Typ.: Bike

Größe.: Std -20

Pilot	1x	+0 AKP	Copilot Sekundär	x	AKP	0
Gesamt PILOT WM		-5	Besatzung	x	AKP	0

Computer	ja	Pilot-Programm	+10	24
----------	----	----------------	-----	----

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren 400 %	+15	50 m		8
KOM 400 %	+15	40 L-Sec	UKW # 40	28
ECM & ECCM %	nein	Km	Max #	0

Die Infeeroon ist ein Militär-Bike, welches of von Para-Militärs eingesetzt wird.

Acku 160 %		16 E	Reaktor 0,1 E/Rd	108
Schutzschirm 140 %	- 0,5 E	2 FSP max	A (X) B (X) C (X)	66
Triebwerk 200 %	- 3 E	120 Km/h	BsP 6	32
RAD		Max 300 Km/h	BrP 10	0

Interne Struktur 140 %		3 FSP max		8
Panzerung 140 %		3 FSP max	Art schwer	28

Besonderheiten.:

Passagiere 200 %		2 Sitze	Kabinen	2
Frachtraum 400 %		0,4 CUM		16

Waffen-Halter %	360/60/ 360°	Ballistisch	Energie	0
S-I-W / Geschütz / Turm		0 / 0 / 0	0 / 0 / 0	0

Fusions-Reaktor (30 Tage, 0,1L Tank),

UNAN Der Motor ist etwas lauter, und hat den „sound“

320

Teure Ersatzteile

Qualität

Preis

Limit. Serie

16800 Cr



**Die Inferoon-Werke stellen diese Fahrzeuge hauptsächlich auf Militär-Werlten her, und beschäftigen Angehörige von Militärs. Deswegen haben sie trotz hoher Preise gute Absätze.**



#### **Variante Inferoon -02**

**Bremsen sehr gut 14 (+10)  
Beschleunigung sehr gut 8 (+10)**

**Komplizierte Tech (TECH-10)**

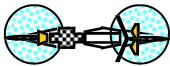
**Preis 17200 Cr**



#### **Variante Inferoon -03**

**KETTE Triebwerk statt Rad (0) (82 / 208 km/h, Brp 12 Bsp 5, Pilot -10 Straße / -50 Wasser / +0 Gelände)**

**Preis 16800 Cr**



#### **Variante Inferoon -04**

**Amphibien fähigkeit (+25)  
LKT-Triebwerk statt Rad (+10) (58 / 145 Km/h, Brp 7 Bsp 5, Pilot +20 Straße / +0 Wasser / -10 Gelände)**

**Zu Hoher Schwerpunkt (umkippen)  
Preis 17800 Cr**



#### **Variante Inferoon -05**

**A-Grav Triebwerk statt Rad (+100) (500 / 1500 Km/h, Brp 17 bsp 18, Pilot +0 Schweben/ Wasser/Fliegen )**

**Bremsen schlecht (Brp-3)  
Beschleunigung schlecht (Bsp -2)**

**Preis 20800 Cr**



#### **Variante Inferno -01 B**

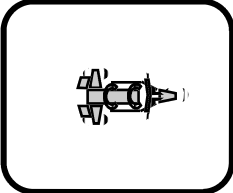
**Qualität Massenware  
Kein Reaktor & kein Schutzschirm (-166)  
Triebwerk 120% (-30) 1,4 E / 100km 72 / 180 km/h**

**Preis 4480 Cr**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

**X**



**Name.: ASPHALT WOLF**

**Typ.: Trike**

**Größe.: Std -15**

<b>Pilot</b>	<b>1x</b>	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<input type="radio"/>
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<input type="radio"/>

<b>Computer</b>	<b>nein</b>	<b>Pilot-Programm</b>		
-----------------	-------------	-----------------------	--	--

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>	
<b>Sensoren</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>100 m</b>	<input type="radio"/>	
<b>KOM</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>0 L-Sec</b>	<b>UKW # 10</b>	<input type="radio"/>
<b>ECM &amp; ECCM</b>	<b>%</b>	<b>nein</b>	<b>Km</b>	<b>Max #</b>	<input type="radio"/>

Die ASPHALT-WOLF ist eine recht schwere Maschine für die „Rocker“ und „Punks“

<b>Acku</b>	<b>100 %</b>		<b>12 E</b>	<b>Reaktor 0 E/Rd</b>	<input type="radio"/>
<b>Schutzschirm</b>	<b>%</b>	<b>- E</b>	<b>FSP max</b>	<b>A ( ) B ( ) C ( )</b>	<input type="radio"/>
<b>Triebwerk</b>	<b>100 %</b>	<b>- 1,2 E</b>	<b>50 Km/h</b>	<b>BsP 6</b>	<input type="radio"/>
<b>RAD</b>			<b>Max 125 Km/h</b>	<b>BrP 10</b>	<input type="radio"/>

<b>Interne Struktur</b>	<b>100 %</b>		<b>3 FSP max</b>		<input type="radio"/>
<b>Panzerung</b>	<b>100 %</b>		<b>1 FSP max</b>	<b>Art</b>	<input type="radio"/>

**Besonderheiten.:**

<b>Passagiere</b>	<b>100 %</b>		<b>2 Sitze</b>	<b>Kabinen</b>	<input type="radio"/>
<b>Frachtraum</b>	<b>100 %</b>		<b>1 CUM</b>		<input type="radio"/>

<b>Waffen-Halter</b>	<b>%</b>	<b>360/60/360°</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<input type="radio"/>
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>			<b>0 / 0 / 0</b>	<b>0 / 0 / 0</b>	<input type="radio"/>

Leicht zu sabotieren, gut Wetter Starter

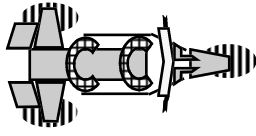
**Qualität**

**Preis**

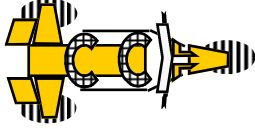
**Massenware**

**3000 Cr**

**175**



Die **WOLF-INC** hat Verträge mit **Vertrags-Werkstätten**, welche dann die Fahrzeuge meist vor Ort nach **Konstruktions-Plänen** bauen.

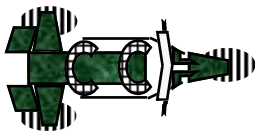


#### Variante Jagdhund

**Triebwerk 160% (2,64 E /100 km) 80 / 200 km/h (+8)**  
**Bremsen sehr gut 14 (+10)**  
**Beschleunigung sehr gut 8 (+10)**

**Teure Ersatzteile**  
**Komplizierte Tech (TECH-10)**

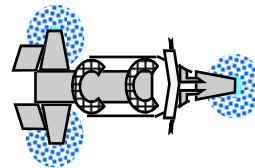
**Preis 3840 Cr**



#### Variante Steppenwolf

**KETTE Triebwerk statt Rad (0) (40 / 100 km/h, Brp 12 Bsp 5, Pilot -10 Straße / -50 Wasser / +0 Gelände)**

**Preis 3000 Cr**

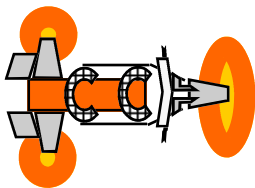


#### Variante Seehund

**LKT-Triebwerk statt Rad (+10) (58 / 145 Km/h, Brp 7 Bsp 5, Pilot +20 Straße / +0 Wasser / -10 Gelände)**

**ECM Anfällig**

**Preis 3300 Cr**

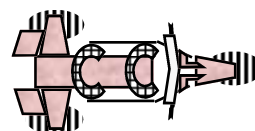


#### Variante Flughörnchen

**A-Grav Triebwerk statt Rad (+100) (250 / 750 Km/h, Brp 17 bsp 18, Pilot +0 Schweben/ Wasser/Fliegen )**

**Bremsen schlecht (Brp-3)**  
**Beschleunigung schlecht (Bsp -2)**  
**Teure Ersatzteile (-5)**

**Preis 6000 Cr**



#### Variante Renegat

**Qualität Billig Serie**

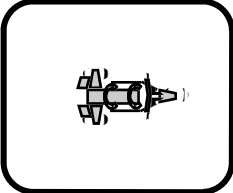
**Insassenschutz-Versagen**  
**Dauernd neue Defekte 10%**  
**Fragil (interne Krits x2)**

**Preis 1500 Cr**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X



Name.: Mercedes-Cougar

Typ.: Trike

Größe.: Std -15

<b>Pilot</b>	1x	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	0
<b>Gesamt PILOT WM</b>		<b>-5</b>	<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	0

<b>Computer</b>	ja	<b>Pilot-Programm</b>	50	20
-----------------	----	-----------------------	----	----

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
<b>Sensoren</b> 400 %	<b>+15</b>	400 m		8
<b>KOM</b> 400 %	<b>+15</b>	40 L-Sec	<b>UKW # 40</b>	28
<b>ECM &amp; ECCM</b> 100 %	<b>+0</b>	0,5 Km	<b>Max #1</b>	20

Die Mercedes Cougar ist eine schwere Maschine für Militärs und Polizei

<b>Acku</b> 160 %		19,2 E	<b>Reaktor 0,2 E/Rd</b>	108
<b>Schutzschirm</b> 160 %	- 0,5 E	5 FSP max	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	66
<b>Triebwerk</b> 100 %	- 1,2 E	50 Km/h	<b>BsP 6</b>	0
<b>RAD</b>		Max 125 Km/h	<b>BrP 10</b>	0

<b>Interne Struktur</b> 160 %		5 FSP max		8
<b>Panzerung</b> 160 %		3 FSP max	<b>Art schwer</b>	28

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b> 200 %		4 Sitze	<b>Kabinen</b>	4
<b>Frachtraum</b> 300 %		3 CUM		8

<b>Waffen-Halter S-I-W</b> 300 %	180/360	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	0
		0 / 0	2 / 1	13

Fusionsreaktor (30 Tage, 0,2 L Tank)

Teure Ersatzteile

311

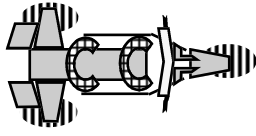
Schlecht bei Straßen WM-10

Qualität

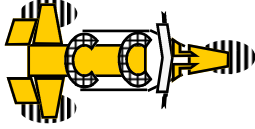
Preis

Limit. Serie

24660 Cr



**Die Mercedes-Daimler-Opel AG ist ein Multikonzern, der durch seine extreme Bürokratie in Schwierigkeiten ist.**



### **Variante Asphalt-Katze**

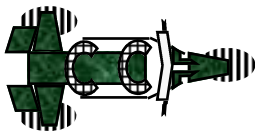
**Triebwerk 160% (2,64 E /100 km) 80 / 200 km/h (+8)**

**Bremsen sehr gut 14 (+10)**

**Beschleunigung sehr gut 8 (+10)**

**Komplizierte Tech (TECH-10)**

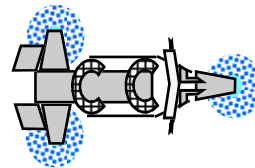
**Preis 25740 Cr**



### **Variante Wald-Löwe**

**KETTE Triebwerk statt Rad (0) (40 / 100 km/h, Brp 12 Bsp 5, Pilot -10 Straße / -50 Wasser / +0 Gelände)**

**Preis 24660 Cr**

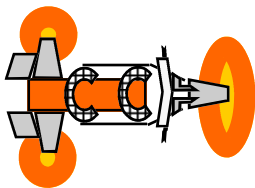


### **Variante LKT-KTZ3N**

**LKT-Triebwerk statt Rad (+10) (58 / 145 Km/h, Brp 7 Bsp 5, Pilot +20 Straße / +0 Wasser / -10 Gelände)**

**ECM Anfällig**

**Preis 25260 Cr**



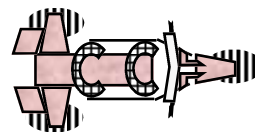
### **Variante Grav-KTZ3N**

**A-Grav Triebwerk statt Rad (+100) (250 / 750 Km/h, Brp 17 bsp 18, Pilot +0 Schweben/ Wasser/Fliegen )**

**Bremsen schlecht (Brp-3)**

**Beschleunigung schlecht (Bsp -2)**

**Preis 30420 Cr**



### **Variante Forp Perfekt 2700**

**Qualität Massenware**

**Kein Reaktor & kein Schutzschirm (-172)**

**Schlecht bei offroad WM-10**

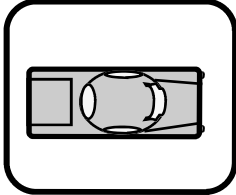
**Diebstahlschutz fehlerhaft**

**Preis 7170 Cr**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X



Name.: Freeman F 110

Typ.: PKW

Größe.: Std -10

<b>Pilot</b>	1x	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	<input type="radio"/>
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	<input type="radio"/>

<b>Computer</b>	nein	<b>Pilot-Programm</b>		
-----------------	------	-----------------------	--	--

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT	
<b>Sensoren</b>	100 %	+0	100 m	<input type="radio"/>	
<b>KOM</b>	100 %	+0	0 L-Sec	<b>UKW # 10</b>	<input type="radio"/>
<b>ECM &amp; ECCM</b>	%	nein	Km	<b>Max #</b>	<input type="radio"/>

Freeman-Trademark ist eine Ingineurs-Firma, welche ihre Designs auf vielen Welten in Lizenz bauen lässt. Es wird auf zu viel Komfort verzichtet.

<b>Acku</b>	100 %		14 E	<b>Reaktor</b>	<input type="radio"/> E/Rd	<input type="radio"/>
<b>Schutzschirm</b>	%	- E	<b>FSP max</b>	<b>A ( ) B ( ) C ( )</b>		<input type="radio"/>
<b>Triebwerk</b>	100 %	- 1,4 E	50 Km/h	<b>BsP 6</b>		<input type="radio"/>
<b>RAD</b>			<b>Max 125 Km/h</b>	<b>BrP 10</b>		<input type="radio"/>

<b>Interne Struktur</b>	100 %		4 FSP max		<input type="radio"/>
<b>Panzerung</b>	100 %		2 FSP max	<b>Art</b>	<input type="radio"/>

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b>	100 %		3 Sitze	<b>Kabinen</b>	<input type="radio"/>
<b>Frachtraum</b>	100 %		2 CUM		<input type="radio"/>

<b>Waffen-Halter</b>	%	360/60/ 360°	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<input type="radio"/>
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>			0 / 0 / 0	0 / 0 / 0	<input type="radio"/>

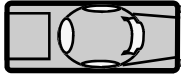

Energie-Verlust 10% /Tag, UNAN Plastik innen-Verkleidung

**Qualität**

**Preis**

**Massenware**

**4000 Cr**



**Das F110 ist eher ein Auto Für den Familienvater der jeden Tag brav zur Arbeit fährt. Nicht mehr, aber auch nicht weniger.**



#### **Variante F112 Turbo**

**Triebwerk 160% (3,08 E /100 km) 80 & 200 km/h (+8)**

**Bremsen sehr gut 14 (+10)**

**Beschleunigung sehr gut 8 (+10)**

**Teure Ersatzteile (-5)**

**Panzerungs Schwachpunkt 30%**

**Preis 4920 Cr**



#### **Variante F114 Off-Road**

**Amphibien fähig (+25)**

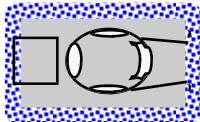
**Große Scheinwerfer (+1)**

**KETTE Triebwerk statt Rad (0) (41 / 104 km/h, Brp 9 Bsp 5, Pilot – 10 Straße / -50 Wasser / +0 Gelände)**

**UNAN Bedienungs-Schalter sind Grob und groß.**

**UNAN Die Paddel-Halter sind im Kofferraum.**

**Preis 5440 Cr**



#### **Variante F116 Schwebler**

**LKT-Triebwerk statt Rad (+10) (58 / 145 Km/h, Brp 7 Bsp 5, Pilot +20 Straße / +0 Wasser / -10 Gelände)**

**Dauernd neue Defekte 10%**

**Preis 4400 Cr**



#### **Variante F118 A-Grav**

**A-Grav Triebwerk statt Rad (+100) (250 / 750 Km/h, Brp 17 bsp 18, Pilot +0 Schweben/ Wasser/Fliegen )**

**Teure Ersatzteile (-5)**

**Panzerungs Schwachpunkt 30%**

**Bremsen schlecht (Brp-3)**

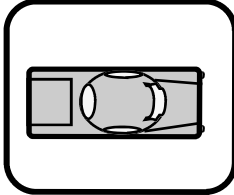
**Beschleunigung schlecht (Bsp –2)**

**Preis 7800 Cr**

STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X



Name.: Folx-KFZ Baisig

Typ.: PKW

Größe.: Std -10

<b>Pilot</b>	1x	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	o
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	o

<b>Computer</b>	nein	<b>Pilot-Programm</b>		
-----------------	------	-----------------------	--	--

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT	
<b>Sensoren</b>	100 %	<b>+0</b>	100 m	o	
<b>KOM</b>	100 %	<b>+0</b>	o L-Sec	UKW # 10	o
<b>ECM &amp; ECCM</b>	%	nein	Km	Max #	o

Der Platz pro Sitz

<b>Acku</b>	60 %		8,4 E	<b>Reaktor</b> o E/Rd	-2
<b>Schutzschirm</b>	%	- E	FSP max	A ( ) B ( ) C ( )	o
<b>Triebwerk</b>	80 %	- 1,3 E	40 Km/h	BsP 6	-1
<b>RAD</b>			Max 100 Km/h	BrP 10	o

<b>Interne Struktur</b>	100 %		4 FSP max		o
<b>Panzerung</b>	100 %		2 FSP max	Art	o

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b>	200 %		6 Sitze	<b>Kabinen</b>	2
<b>Frachtraum</b>	200 %		4 CUM		2

<b>Waffen-Halter</b>	%	360/60/ 360°	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	o
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>			o / o / o	o / o / o	o

Offen nur mit Regendach, schlecht bei off-road (Wm-10)

-10

Ungepanzerte Seiten

UNAN.: Sitzplätze für STAT max 7

-14

UNAN.: die Farben bleichen binnen von 2 Jahren deutlich aus.

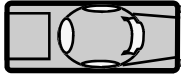
Qualität

Ungepanzerte Seiten, ECM anfällig,

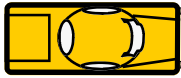
Preis

Billig Serie

1720 Cr



**Die Folx-AG stellt viele billige Fahrzeuge in schwankender Qualität her.**



#### **Variante Folx-KFZ BOH-EY**

**Triebwerk 120% (2 E /100 km) 60 & 150 km/h (+4)  
Bremsen sehr gut 14 (+10)**

**Panzerungs Schwachpunkt 20%**

**Preis 2000 Cr**



#### **Variante Folx-KFZ RAIN-SCHIFFA**

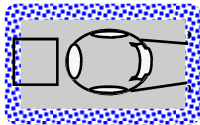
**Amphibien fähig (+25)**

**Große Scheinwerfer (+1)**

**KETTE Triebwerk statt Rad (0) (33 / 83 km/h, Brp 12 Bsp 5, Pilot – 10 Straße / -50 Wasser / +0 Gelände)**

**Schlechte Bremsen BrP-3**

**Preis 2240 Cr**



#### **Variante FIAT-LKT-KFZ**

**LKT-Triebwerk statt Rad (+10) (46 / 116 Km/h, Brp 7 Bsp 5, Pilot +20 Straße / +0 Wasser / -10 Gelände)**

**UNAN.: es ist sehr laut im inneren.**

**Preis 1920 Cr**



#### **Variante Folx-KFZ-SCHWÄBAA**

**A-Grav Triebwerk statt Rad (+100) (200 / 600 Km/h, Brp 17 bsp 18, Pilot +0 Schweben/ Wasser/Fliegen )**

**Teure Ersatzteile (-5)**

**Panzerungs Schwachpunkt 30%**

**Bremsen schlecht (Brp-3)**

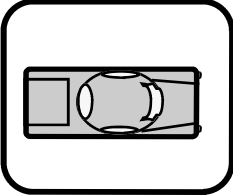
**Beschleunigung schlecht (Bsp –2)**

**Preis 3620 Cr**

STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X



Name.: Parker Jeep standard

Typ.: PKW

Größe.: Std -10

<b>Pilot</b>	1x	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	0
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	0

<b>Computer</b>	nein	<b>Pilot-Programm</b>		
-----------------	------	-----------------------	--	--

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
<b>Sensoren</b>	300 %	+10	300 m	4
<b>KOM</b>	300 %	+10	0 L-Sec UKW # 30	4
<b>ECM &amp; ECCM</b>	%	nein	Km Max #	0

Die Jeeps sind weit verbreitet bei vielen Polizei oder Militär Fuhrparks

<b>Acku</b>	160 %		22,4 E	<b>Reaktor</b> 0 E/Rd	8
<b>Schutzschirm</b>	%	- E	FSP max	A ( ) B ( ) C ( )	0
<b>Triebwerk</b>	100 %	- 1,4 E	50 Km/h	BsP 6	0
<b>RAD</b>			Max 125 Km/h	BrP 10	0

<b>Interne Struktur</b>	160 %		6 FSP max		8
<b>Panzerung</b>	160 %		6 FSP max	Art schwer	28

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b>	100 %		3 Sitze	<b>Kabinen</b>	0
<b>Frachtraum</b>	25 %		0,5 CUM		-3

<b>Waffen-Halter S-I-W</b>	100 %	180/360°	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	0
			0 / 0	1 / 0	5

<b>Offen ohne Regendach. Ungepanzerte Seiten</b>					-15

Energie-Verlust, 5% /Tag.

39

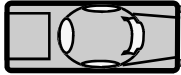
Panzerungs-Schwachpunkt 30%

Qualität

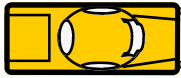
Preis

Massenware

5560 Cr



**Die Parker-Jeep Bau-Pläne sind im Internet weit verbreitet und weithin gut erprobt, so dass sie an vielen Orten gebaut werden.**



#### **Variante Parker-Jeep Munimotz**

**Passagiere 25% (-3) 1 Sitz  
Frachtraum 200% (+2) 4 m<sup>3</sup>**

**Preis 5520 Cr**

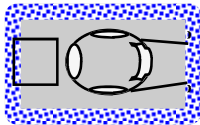


#### **Variante Parker-Jeep Sumpfnase**

**Amphibien fähig (+25)  
Große Scheinwerfer (+1)  
KETTE Triebwerk statt Rad (0) (41 / 104 km/h, Brp 9 Bsp 5, Pilot –  
10 Straße / -50 Wasser / +0 Gelände)**

**Schlechte Bremsen BrP-3**

**Preis 6600 Cr**



#### **Variante Parker-Jeep Seeotter**

**LKT-Triebwerk statt Rad (+10) (58 / 145 Km/h, Brp 7 Bsp 5, Pilot  
+20 Straße / +0 Wasser / -10 Gelände)**

**UNAN.: ECM anfällig**

**Preis 5960 Cr**



#### **Variante Parker-Jeep Knobel-kiste**

**A-Grav Triebwerk statt Rad (+100) (200 / 600 Km/h, Brp 17 bsp 18,  
Pilot +0 Schweben/ Wasser/Fliegen )  
Teure Ersatzteile (-5)**

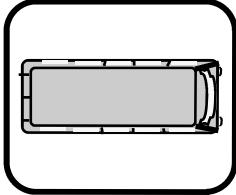
**Panzerungs Schwachpunkt 30%  
Bremsen schlecht (Brp-3)  
Beschleunigung schlecht (Bsp –2)**

**Preis 9560 Cr**

STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

**X**



**Name.: Gathor siebenundzwanzignullnull**

**Typ.: PKW**

**Größe.: groß -5**

<b>Pilot</b>	<b>1x</b>	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>		<b>-15</b>	<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>

<b>Computer</b>	<b>nein</b>	<b>Pilot-Programm</b>		
-----------------	-------------	-----------------------	--	--

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>	
<b>Sensoren</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>100 m</b>	<b>o</b>	
<b>KOM</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>o L-Sec</b>	<b>UKW # 10</b>	<b>o</b>
<b>ECM &amp; ECCM</b>	<b>%</b>	<b>nein</b>	<b>Km</b>	<b>Max #</b>	<b>o</b>

Der kleine Reisebus für die Technischen Firmen oder die Großfamilien.

<b>Acku</b>	<b>140 %</b>		<b>19,6 E</b>	<b>Reaktor o E/Rd</b>	<b>4</b>
<b>Schutzschirm</b>	<b>%</b>	<b>- E</b>	<b>FSP max</b>	<b>A ( ) B ( ) C ( )</b>	<b>o</b>
<b>Triebwerk</b>	<b>100 %</b>	<b>- 1,4 E</b>	<b>50 Km/h</b>	<b>BsP 6</b>	<b>o</b>
<b>RAD</b>			<b>Max 125 Km/h</b>	<b>BrP 10</b>	<b>o</b>

<b>Interne Struktur</b>	<b>100 %</b>		<b>6 FSP max</b>		<b>o</b>
<b>Panzerung</b>	<b>100 %</b>		<b>3 FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>o</b>

**Besonderheiten.:**

<b>Passagiere</b>	<b>200 %</b>		<b>8 Sitze</b>	<b>Kabinen</b>	<b>2</b>
<b>Frachtraum</b>	<b>200 %</b>		<b>6 CUM</b>		<b>2</b>

<b>Waffen-Halter</b>	<b>%</b>	<b>360/60/360°</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>o</b>
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>			<b>o / o / o</b>	<b>o / o / o</b>	<b>o</b>

<b>Groß (Pilot -5 / Systeme x 1,5 / Größe+5)</b>	<b>50</b>

**Energie-Verlust 10% /Tag, ECM anfällig (Doppelte Dauer)**

**58**

**Schwierig zu steuern (Pilot-10)**

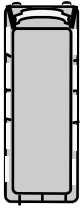
**Qualität**

**Preis**

**Massenware**

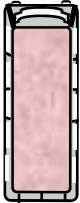
**6320 Cr**

**185**



Die Gathor Firmen sind ein Zusammenschluss vieler einzelner Kleinfirmen unter einer Aktiengesellschaft. Jede Neu Firma wird eingeschätzt und in Aktien gewertet, die dann hinzugefügt werden. Jedes Jahr wird das dann auf oder abgewertet. 50% des Gewinnes fließen dann in die AG und zurück an die Aktionäre.

Die „Siebenundzwanzignullnull“ hat eine gute Reichweite. Zusätzlich zu ihren Fracht Kapazitäten.



#### Variante Rosty

##### Qualität Billig-Serie

Panzerungs Schwachpunkt 30%  
Dauernd neue Defekte  
Panzerung Bröselig (panz Krit x2)

Preis 3160 Cr

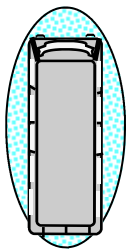


#### Variante Schlammy

Amphibien fähig (+25)  
Große Scheinwerfer (+1)  
KETTE Triebwerk statt Rad (0) (41 / 104 km/h, Brp 12 Bsp 5, Pilot -10 Straße / -50 Wasser / +0 Gelände)

Leicht zu sabotieren

Preis 7360 Cr

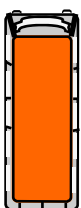


#### Variante Lufty

LKT-Triebwerk statt Rad (+10) (58 / 145 Km/h, Brp 7 Bsp 5, Pilot +20 Straße / +0 Wasser / -10 Gelände)

UNAN Der LKT ist recht laut im Innenraum zu hören, erschwert die normalen Gespräche.

Preis 6720 Cr



#### Variante Düsy

A-Grav Triebwerk statt Rad (+100) (250 / 750 Km/h, Brp 17 bsp 18, Pilot +0 Schweben/ Wasser/Fliegen )

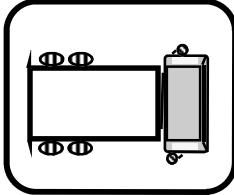
Bremsen schlecht (Brp-3)  
Beschleunigung schlecht (Bsp -2)

Preis 10320 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X



Name.: MEK-15

Typ.: LKW

Größe.: Std -5

<b>Pilot</b>	1x	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	<input type="radio"/>
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	<input type="radio"/>

<b>Computer</b>	nein	<b>Pilot-Programm</b>		
-----------------	------	-----------------------	--	--

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT	
<b>Sensoren</b>	100 %	+0	200 m	<input type="radio"/>	
<b>KOM</b>	100 %	+0	0 L-Sec	<b>UKW # 20</b>	<input type="radio"/>
<b>ECM &amp; ECCM</b>	%	nein	Km	<b>Max #</b>	<input type="radio"/>

Der Transporter, als Arbeitstier.

<b>Acku</b>	100 %		20 E	<b>Reaktor</b>	<input type="radio"/> E/Rd	<input type="radio"/>
<b>Schutzschirm</b>	%	- E	FSP max	A ( ) B ( ) C ( )		<input type="radio"/>
<b>Triebwerk</b>	100 %	- 2 E	40 Km/h	BsP 6		<input type="radio"/>
<b>RAD</b>			Max 100 Km/h	BrP 10		<input type="radio"/>

<b>Interne Struktur</b>	100 %		6 FSP max		<input type="radio"/>
<b>Panzerung</b>	100 %		4 FSP max	Art	<input type="radio"/>

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b>	100 %		2 Sitze	<b>Kabinen</b>	<input type="radio"/>
<b>Frachtraum</b>	100 %		40 CUM		<input type="radio"/>

<b>Waffen-Halter</b>	%	360/60/ 360°	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<input type="radio"/>
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>			0 / 0 / 0	0 / 0 / 0	<input type="radio"/>

UNAN Pilot STAT min 6

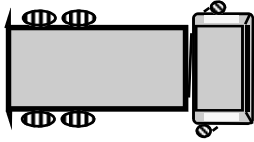
Schwierig zu steuern (Pilot-10)

Qualität

Preis

Massenware

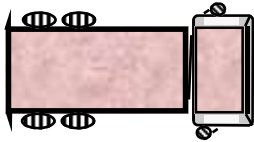
5 000 Cr



**MEK –Systems ist ein ehemaliger Großkonzern der Pleite machte und deren Einzel-Abteilungen ohne den Wasserkopf der alten Chefs und Aktionäre mit neuen firmen die Konkurs masse billig aufkauften und seit dem wirtschaftlich gut arbeiten.**

#### **Variante MEK-B-002**

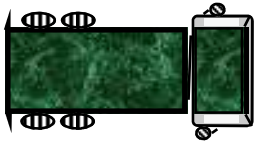
**Qualität Billig-Serie**



**Panzerungs Schwachpunkt 30%  
Dauernd neue Defekte  
Panzerung Bröselig (panz Krit x2)**

**Preis 2500 Cr**

#### **Variante MEK-31**

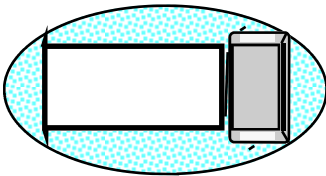


**Amphibien fähig (+25)  
Große Scheinwerfer (+1)  
KETTE Triebwerk statt Rad (0) (26 / 67 km/h, Brp 12 Bsp 5, Pilot – 10 Straße / -50 Wasser / +0 Gelände)**

**Insassen-Schutzversagen**

**Preis 6 300 Cr**

#### **Variante MEK-53**

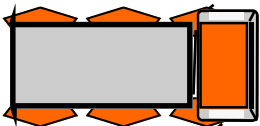


**LKT-Triebwerk statt Rad (+10) (46 / 117 Km/h, Brp 7 Bsp 5, Pilot +20 Straße / +0 Wasser / -10 Gelände)**

**UNAN Der LKT ist recht laut im Innenraum zu hören, erschwert die normalen Gespräche.**

**Preis 4200 Cr**

#### **Variante MEK-78**



**A-Grav Triebwerk statt Rad (+100) (200 / 500 Km/h, Brp 18 bsp 18, Pilot +0 Schweben/ Wasser/Fliegen )**

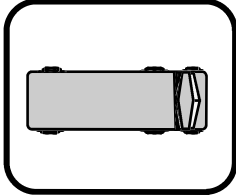
**Bremsen schlecht (Brp-2)  
Beschleunigung schlecht (Bsp –2)  
Teure Ersatzteile**

**Preis 10000 Cr**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen-fahrzeug

X



Name.: VALKYRIE T-R

Typ.: Truck

Größe.: Std +0

<b>Pilot</b>	1x	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	<input type="radio"/>
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	<input type="radio"/>

<b>Computer</b>	nein	<b>Pilot-Programm</b>		
-----------------	------	-----------------------	--	--

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
<b>Sensoren</b>	100 %	+0	200 m	<input type="radio"/>
<b>KOM</b>	100 %	+0	0 L-Sec	<input type="radio"/>
<b>ECM &amp; ECCM</b>	%	nein	Km	<input type="radio"/>

Für die Großmarkt-Belieferung

<b>Acku</b>	100 %		30 E	<b>Reaktor</b>	<input type="radio"/> E/Rd	<input type="radio"/>
<b>Schutzschirm</b>	%	- E	FSP max	A ( ) B ( ) C ( )		<input type="radio"/>
<b>Triebwerk</b>	100 %	- 3 E	30 Km/h	BsP 6		<input type="radio"/>
<b>RAD</b>			Max 75 Km/h	BrP 10		<input type="radio"/>

<b>Interne Struktur</b>	100 %		8 FSP max		<input type="radio"/>
<b>Panzerung</b>	100 %		5 FSP max	Art	<input type="radio"/>

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b>	100 %		2 Sitze	<b>Kabinen</b>	<input type="radio"/>
<b>Frachtraum</b>	100 %		100 CUM		<input type="radio"/>

<b>Waffen-Halter</b>	%	360/60/ 360°	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<input type="radio"/>
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>			0 / 0 / 0	0 / 0 / 0	<input type="radio"/>


Acku-Verlust 10% /Tag

Schwierig zu steuern (Pilot-10)

Qualität

Preis

Massenware

6 000 Cr



**VALKYRIE-Technik stellt ihre Fahrzeuge auf Industrie-Planeten her und Verschifft sie mit großen Frachtern, so das sie gute Preise halten können und passable Qualität.**



#### **Variante (Planetarer Nachbau)**

**Qualität Billig-Serie**

**Panzerungs Schwachpunkt 20%**  
**Fragil (Int Kriticals x2)**  
**Panzerung Bröselig (panz Krit x2)**

**Preis 3 000 Cr**

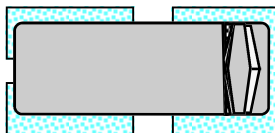


#### **Variante VALKYRIE T-K**

**Amphibien fähig (+25)**  
**Große Scheinwerfer (+1)**  
**KETTE Triebwerk statt Rad (0) (20 / 50 km/h, Brp 12 Bsp 5, Pilot – 10 Straße / -50 Wasser / +0 Gelände)**

**Gut Wetter Starter**

**Preis 7560 Cr**



#### **Variante VALKYRIE T-L**

**LKT-Triebwerk statt Rad (+10) (35 / 88 Km/h, Brp 7 Bsp 5, Pilot +20 Straße / +0 Wasser / -10 Gelände)**

**Leicht zu sabotieren**  
**UNAN Die Vibrationen schläfern auf langen strecken ein.**

**Preis 6600 Cr**

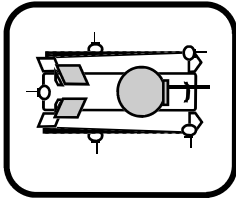


#### **Variante VALKYRIE T-G**

**A-Grav Triebwerk statt Rad (+100) (150 / 600 Km/h, Brp 18 bsp 18, Pilot +0 Schweben/ Wasser/Fliegen )**

**Bremsen schlecht (Brp-2)**  
**Beschleunigung schlecht (Bsp –2)**  
**Teure Ersatzteile**

**Preis 12000 Cr**



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X

Name.: **SUMPF-KRÖTE**

Typ.: **Kampf-KFZ**

Größe.: **Std -5**

<b>Pilot</b>	<b>1x</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	<b>1x</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>8</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>0</b>

<b>Computer</b>	<b>Auto</b>	<b>Pilot-Programm</b>	<b>60%</b>	<b>10</b>
-----------------	-------------	-----------------------	------------	-----------

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>500 m</b>	<b>0</b>
<b>KOM</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>0 L-Sec</b>	<b>UKW # 30</b>
<b>ECM &amp; ECCM</b>	<b>%</b>	<b>nein</b>	<b>Km</b>	<b>Max #</b>

Der gute alte leichte Panzer.

<b>Acku</b>	<b>160 %</b>		<b>64 E</b>	<b>Reaktor 0,2 E/Rd</b>	<b>93</b>
<b>Schutzschirm</b>	<b>%</b>	<b>- E</b>	<b>FSP max</b>	<b>A ( ) B ( ) C ( )</b>	<b>0</b>
<b>Triebwerk</b>	<b>100 %</b>	<b>- 4 E</b>	<b>40 Km/h</b>	<b>BsP 4</b>	<b>0</b>
<b>KETTE</b>			<b>Max 100 Km/h</b>	<b>BrP 11</b>	<b>0</b>

<b>Interne Struktur</b>	<b>160 %</b>		<b>32 FSP max</b>		<b>16</b>
<b>Panzerung</b>	<b>140 %</b>		<b>56 FSP max</b>	<b>Art Schwer</b>	<b>28</b>

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b>	<b>100 %</b>		<b>2 Sitze</b>	<b>Kabinen</b>	<b>0</b>
<b>Frachtraum</b>	<b>100 %</b>		<b>5 CUM</b>		<b>0</b>

<b>Waffen-Halter</b>	<b>300 %</b>		<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>63</b>
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>	<b>360/60/360°</b>		<b>0 / 0 / 0</b>	<b>6 / 2 / 1</b>	<b>0</b>

<b>Fission Reaktor Einbau, Amphibien-fähigkeit</b>	<b>25</b>

Keine Sichtscheibe, Schwierig zu steuern (Pilot-10)

239

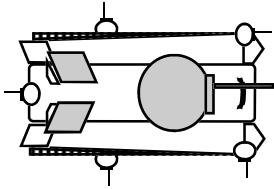
Keine Schleusen sondern Türen,

**Qualität**

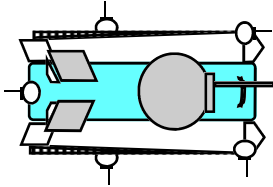
**Preis**

**Massenware**

**33 900 Cr**



**Diese Panzer mag es in hunderten verschiedenen Namen geben, aber letztendlich haben sie frappierende Ähnlichkeiten.**

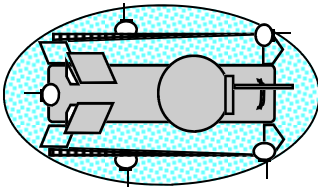


#### **Variante Wasser-Planet**

**Qualität Limitierte Serie**  
**Amphibien fähig (+25)**  
**Große Scheinwerfer (+1)**

**Nicht „gut Wetter Starter“**

**Preis 74 000 Cr**

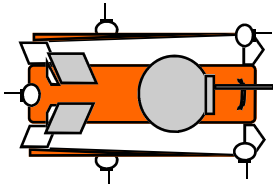


#### **Variante SEE / Sumpf- Planet**

**Qualität Limitierte Serie**  
**LKT-Triebwerk statt Kette (+10) (56 / 145 Km/h, Brp 6 Bsp 4, Pilot +20 Straße / +0 Wasser / -10 Gelände)**

**Nicht „gut Wetter Starter“**

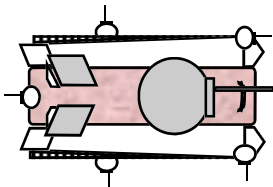
**Preis 70 600 Cr**



#### **Variante Gebirgs-Planet**

**Qualität Limitierte Serie**  
**A-Grav Triebwerk statt Rad (+100) (250 / 750 Km/h, Brp 17 bsp 17, Pilot +0 Schweben/ Wasser/Fliegen )**

**Preis 88 600 Cr**



#### **Variante (Schrott-Planet)**

**Qualität Billig-Serie**

**Kein Reaktor / Akku 100% 40 E (-93)**

**Waffen 200% 4 / 2 / 0 (-29)**

**Nicht amphibienfähig (-25)**

**Kein Auto Pilot (-10)**

**Panzerungs Schwachpunkt 30%**

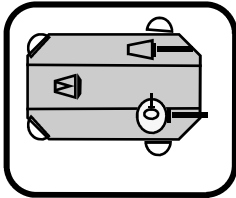
**Fragil (Int Kriticals x2)**

**Panzerung Bröselig (panz Krit x2)**

**Diebstahschutz Fehlerhaft**

**Leicht zu sabotieren**

**Preis 9 100 Cr**



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X

Name.: Lavendel

Typ.: Kampf-KFZ

Größe.: groß +0

<b>Pilot</b>	1x	+5 AKP	<b>Copilot Sekundär</b>	1x	+5 AKP	8
<b>Gesamt PILOT WM</b>		-5	<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	0

<b>Computer 10 AKP</b>	<b>Comp</b>	<b>Pilot-Programm</b>	Je 50%	20
------------------------	-------------	-----------------------	--------	----

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
<b>Sensoren</b> 100 %	+0	500 m		0
<b>KOM</b> 100 %	+0	0 L-Sec	UKW # 30	0
<b>ECM &amp; ECCM</b> %	nein	Km	Max #	0

Die VELVET-Werke haben ihre Pläne an die verschiedenen Militärs verkauft, welche diese dann von kleinen Firmen herstellen lassen.

+ 1/Rd

<b>Acku</b> 160 %		64 E	<b>Reaktor 0,64E/Rd</b>	116
<b>Schutzschirm</b> 140 %	- 0,5 E	28 FSP max	A (X) B (X) C (X)	58
<b>Triebwerk</b> 100 %	- 4 E	240 Km/h	BsP 19	0
<b>A-Grav</b>		Max 600 Km/h	BrP 19	100

<b>Interne Struktur</b> 120 %		36 FSP max		4
<b>Panzerung</b> 120 %		72 FSP max	Art Schwer	24

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b> 300 %		3 Sitze	<b>Kabinen</b>	8
<b>Frachtraum</b> 100 %		7,5 CUM		0

<b>Waffen-Halter</b> 300 %	360/60/ 360°	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	28
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>		0 / 0 / 0	0 / 2 / 1	0

**Fusions Reaktor Einbau 160 %, Groß Pilot-5/ Systeme x 1,5 / Größe +5)** 50

Schutzschirm nur schwebend, Diebstahlschutz fehlerhaft.

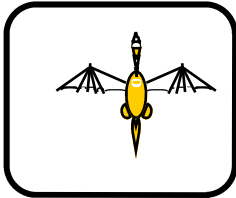
416

Qualität

Preis

Limitierte Serie

103 200 Cr



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X

Name.: Reit-Drache

Typ.: Bike

Größe.: groß -15

<b>Pilot</b>	1x	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	0
<b>Gesamt PILOT WM</b>		<b>-5</b>	<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	0

<b>Computer 10 AKP</b>	<b>Comp</b>	<b>Pilot-Programm</b>	<b>Je 50%</b>	<b>20</b>
------------------------	-------------	-----------------------	---------------	-----------

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
<b>Sensoren</b> 200 %	<b>+5</b>	<b>100 m</b>		<b>2</b>
<b>KOM</b> 100 %	<b>+0</b>	<b>0 L-Sec</b>	<b>UKW # 10</b>	<b>0</b>
<b>ECM &amp; ECCM</b> %	<b>nein</b>	<b>Km</b>	<b>Max #</b>	<b>0</b>

Der Fahrer sitzt auf einem Sattel, und der Bordcomp simuliert ein Tier. Deswegen ist das Gewehr normalerweise ein Flammer.

<b>Acku</b> 160 %		<b>16 E</b>	<b>Reaktor E/Rd</b>	<b>8</b>
<b>Schutzschirm</b> 0 %	<b>- E</b>	<b>FSP max</b>	<b>A ( ) B ( ) C ( )</b>	<b>0</b>
<b>Triebwerk</b> 40 %	<b>- 0,7 E</b>	<b>120 Km/h</b>	<b>BsP 19</b>	<b>-3</b>
<b>A-Grav</b>		<b>Max 300 Km/h</b>	<b>BrP 19</b>	<b>100</b>

<b>Interne Struktur</b> 140 %		<b>4 FSP max</b>		<b>4</b>
<b>Panzerung</b> 140 %		<b>4 FSP max</b>	<b>Art Schwer</b>	<b>24</b>

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b> 100 %		<b>1 Sitze</b>	<b>Kabinen</b>	<b>0</b>
<b>Frachtraum</b> 300 %		<b>0,3 CUM</b>		<b>8</b>

<b>Waffen-Halter</b> 100 %	<b>360/60/360°</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>0</b>
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>		<b>0 / 0 / 0</b>	<b>0 / 0 / 0</b>	<b>0</b>

<b>Groß Pilot-5/ Systeme x 1,5 / Größe +5) / Gewehr-Einbau im Kopf</b>	<b>55</b>

Diebstahlschutz fehlerhaft. ECM anfällig

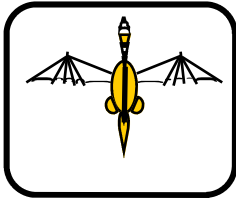
218

Qualität

Preis

Limitierte Serie

12 720 Cr



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X

Name.: Eisen-Drache

Typ.: Trike

Größe.: groß -10

<b>Pilot</b>	1x	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	0
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	0

<b>Computer 10 AKP</b>	<b>Comp</b>	<b>Pilot-Programm</b>	Je 50%	20
------------------------	-------------	-----------------------	--------	----

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
<b>Sensoren</b> 200 %	+5	200 m		2
<b>KOM</b> 100 %	+0	0 L-Sec	UKW # 10	0
<b>ECM &amp; ECCM</b> %	nein	Km	Max #	0

Der Fahrer sitzt auf einem Sattel, und der Bordcomp simuliert ein Tier. Deswegen ist das Gewehr normalerweise ein Flammer.

<b>Acku</b> 160 %		19 E	<b>Reaktor E/Rd</b>	8
<b>Schutzschirm</b> 0 %	- E	FSP max	A ( ) B ( ) C ( )	0
<b>Triebwerk</b> 40 %	- 0,84 E	100 Km/h	BsP 19	-3
<b>A-Grav</b>		Max 250 Km/h	BrP 19	100

<b>Interne Struktur</b> 140 %		6 FSP max		4
<b>Panzerung</b> 140 %		4 FSP max	Art Schwer	24

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b> 100 %		2 Sitze	<b>Kabinen</b>	0
<b>Frachtraum</b> 300 %		3 CUM		8

<b>Waffen-Halter</b> 100 %	360/60/ 360°	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	0
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>		0 / 0 / 0	0 / 0 / 0	0

<b>Groß Pilot-5/ Systeme x 1,5 / Größe +5) / Gewehr-Einbau im Kopf</b>	55

Diebstahlschutz fehlerhaft. ECM anfällig

218

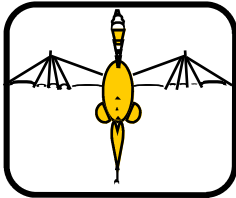
Qualität

Preis

Limitierte Serie

19 080 Cr

195



STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X

Name.: Last-Drache

Typ.: LKW

Größe.: groß -0

<b>Pilot</b>	1x	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	0
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	0

<b>Computer 10 AKP</b>	<b>Comp</b>	<b>Pilot-Programm</b>	<b>Je 50%</b>	20
------------------------	-------------	-----------------------	---------------	----

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
<b>Sensoren</b> 200 %	+5	400 m		2
<b>KOM</b> 100 %	+0	0 L-Sec	UKW # 10	0
<b>ECM &amp; ECCM</b> %	nein	Km	Max #	0

Der Fahrer sitzt auf einem Sattel, und der Bordcomp simuliert ein Tier. Deswegen ist das Gewehr normalerweise ein Flammer.

<b>Acku</b> 160 %		28 E	<b>Reaktor E/Rd</b>	8
<b>Schutzschirm</b> 0 %	- E	FSP max	A ( ) B ( ) C ( )	0
<b>Triebwerk</b> 40 %	- 1,4 E	80 Km/h	BsP 19	-3
<b>A-Grav</b>		Max 200 Km/h	BrP 19	100

<b>Interne Struktur</b> 140 %		11 FSP max		4
<b>Panzerung</b> 140 %		17 FSP max	Art Schwer	24

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b> 100 %		2 Sitze	<b>Kabinen</b>	0
<b>Frachtraum</b> 50 %		20 CUM		-2

<b>Waffen-Halter</b> 100 %	360/60/ 360°	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	0
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>		0 / 0 / 0	0 / 0 / 0	0

Groß Pilot-5/ Systeme x 1,5 / Größe +5) / Gewehr-Einbau im Kopf 55

Offen ohne Regendach -10

Diebstahlschutz fehlerhaft. ECM anfällig 198

Qualität

Preis

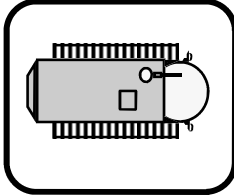
Limitierte Serie

29 800 Cr

STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X



Name.: AGF Siemens 242

Typ.: LKW

Größe.: std -5

<b>Pilot</b>	1x	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	0
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	0

<b>Computer</b>	<b>Auto</b>	<b>Pilot-Programm</b>	60%	10
-----------------	-------------	-----------------------	-----	----

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren</b> 200 %	+5	400 m		2
<b>KOM</b> 400 %	+15	40 L-Sec	UKW # 40	28
<b>ECM &amp; ECCM</b> %	nein	Km	Max #	0

Ein Überlebens Fahrzeug

<b>Acku</b> 160 %		28 E	<b>Reaktor E/Rd</b>	8
<b>Schutzschirm</b> 0 %	- E	FSP max	A ( ) B ( ) C ( )	0
<b>Triebwerk</b> 100 %	- 2 E	33 Km/h	BsP 5	0
<b>KETTE</b>		Max 82 Km/h	BrP 12	0

<b>Interne Struktur</b> 140 %		7 FSP max		4
<b>Panzerung</b> 140 %		6 FSP max	Art	4

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b> 300 %		6 Sitze	<b>Kabinen</b>	8
<b>Frachtraum</b> 25 %		10 CUM		-3

<b>Waffen-Halter</b> 100 %	360/60/ 360°	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	15
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>		0 / 0 / 0	1 / 0 / 0	0

<b>LEH 48h für 7 Leute,</b>	14

Schwierig zu Steuern (Pilot-10), Frachtluke zu klein

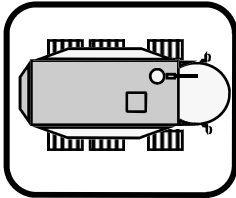
90

**Qualität**

**Preis**

Massenware

9 500 Cr



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-Fahrzeug**

X

Name.: AGF Bosch 262

Typ.: LKW

Größe.: std -5

<b>Pilot</b>	1x	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	0
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	0

<b>Computer</b>	<b>Auto</b>	<b>Pilot-Programm</b>	60%	10
-----------------	-------------	-----------------------	-----	----

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
<b>Sensoren</b> 200 %	+5	400 m		2
<b>KOM</b> 400 %	+15	40 L-Sec	UKW # 40	28
<b>ECM &amp; ECCM</b> %	nein	Km	Max #	0

Ein Überlebens -Training-Fahrzeug

<b>Acku</b> 160 %		28 E	<b>Reaktor E/Rd</b>	8
<b>Schutzschirm</b> 0 %	- E	FSP max	A ( ) B ( ) C ( )	0
<b>Triebwerk</b> 100 %	- 2 E	40 Km/h	BsP 6	0
<b>RAD</b>		Max 100 Km/h	BrP 10	0

<b>Interne Struktur</b> 140 %		7 FSP max		4
<b>Panzerung</b> 140 %		6 FSP max	Art	4

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b> 300 %		6 Sitze	<b>Kabinen</b>	8
<b>Frachtraum</b> 25 %		10 CUM		-3

<b>Waffen-Halter</b> 100 %	360/60/ 360°	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	15
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>		0 / 0 / 0	1 / 0 / 0	0

<b>LEH 48h für 7 Leute,</b>	14

Schwierig zu Steuern (Pilot-10), Frachtluke zu klein

Fragil (Interne Krits x2), ECM anfällig, Leicht zu Sabotieren

90

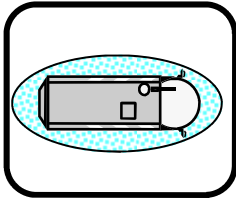
**Qualität**

Dauernd neue Defekte 10%

**Preis**

Billig Serie

4 750 Cr



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X

Name.: AGF Siemens 282

Typ.: LKW

Größe.: std -5

<b>Pilot</b>	1x	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	0
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	0

<b>Computer</b>	<b>Auto</b>	<b>Pilot-Programm</b>	60%	10
-----------------	-------------	-----------------------	-----	----

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren</b> 200 %	+5	400 m		2
<b>KOM</b> 400 %	+15	40 L-Sec	UKW # 40	28
<b>ECM &amp; ECCM</b> %	nein	Km	Max #	0

Ein Safari-Fahrzeug, das ein klein wenig zu laut ist.

<b>Acku</b> 160 %		28 E	<b>Reaktor E/Rd</b>	8
<b>Schutzschirm</b> 0 %	- E	FSP max	A ( ) B ( ) C ( )	0
<b>Triebwerk</b> 100 %	- 2 E	47 Km/h	BsP 5	0
<b>LKT</b>		Max 116 Km/h	BrP 7	10

<b>Interne Struktur</b> 140 %		7 FSP max		4
<b>Panzerung</b> 140 %		6 FSP max	Art	4

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b> 300 %		6 Sitze	<b>Kabinen</b>	8
<b>Frachtraum</b> 25 %		10 CUM		-3

<b>Waffen-Halter</b> 100 %	360/60/ 360°	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	15
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>		0 / 0 / 0	1 / 0 / 0	0

<b>LEH 48h für 7 Leute, große Scheinwerfer Anlage,</b>	15

Schwierig zu Steuern (Pilot-10), Frachtluke zu klein

UNAN der Autopilot fährt sehr gerne über Wasser.

101

**Qualität**

**Preis**

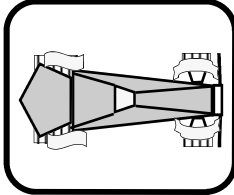
Massenware

10 050 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X



Name.: Snake

Typ.: PKW

Größe.: std -10

<b>Pilot</b>	1x	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	0
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	0

<b>Computer</b>	<b>Auto</b>	<b>Pilot-Programm</b>	60%	10
-----------------	-------------	-----------------------	-----	----

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren</b> 400 %	+15	400 m		8
<b>KOM</b> 400 %	+15	40 L-Sec	UKW # 40	28
<b>ECM &amp; ECCM</b> %	nein	Km	Max #	0

Ein Scout Fahrzeug für Kurze strecken.

<b>Acku</b> 140 %		19,6 E	<b>Reaktor E/Rd</b>	4
<b>Schutzschirm</b> 0 %	- E	FSP max	A ( ) B ( ) C ( )	0
<b>Triebwerk</b> 140 %	- 2,52 E	84 Km/h	BrP 20	4
<b>KETTE</b>		Max 210 Km/h	BrP 20	0

<b>Interne Struktur</b> 140 %		6 FSP max		4
<b>Panzerung</b> 140 %		3 FSP max	Art	4

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b> 50 %		1 Sitze	<b>Kabinen</b>	-2
<b>Frachtraum</b> 50 %		1 CUM		-3

<b>Waffen-Halter</b> 100 %	360/60/ 360°	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	15
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>		0 / 0 / 0	0 / 0 / 0	0

<b>Offen mit Regendach</b>	-5

Gut Wetter Starter, schlecht bei Straßen (Pilot-10)

67

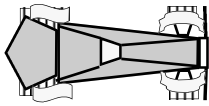
Qualität

Preis

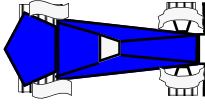
Massenware

6680 Cr

200



**Dieser Scout Wagen Hat den ungemeinen Vorteil, auch den Piloten Schlafen lassen zu können während zum einsatz ort gefahren wird.**

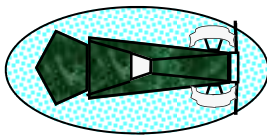


#### **Variante Wasser-Planet**

**Amphibien fähig (+25)  
Große Scheinwerfer (+1)**

**Schwierig zu steuern (Pilot -10)**

**Preis 7720 Cr**

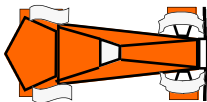


#### **Variante Sumpf- Planet**

**LKT-Triebwerk statt Kette (+10) (98 / 245 Km/h, Brp 7 Bsp 5, Pilot +20 Straße / +0 Wasser / -10 Gelände)**

**Schwierig zu steuern (Pilot -10)**

**Preis 7080 Cr**

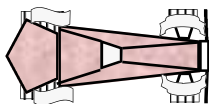


#### **Variante A-Grav**

**A-Grav Triebwerk statt Rad (+100) (420 / 1050 Km/h, Brp 18 Bsp 18, Pilot +0 Schweben/ Wasser/Fliegen )**

**Schlechte Bremsen -2  
Schlechte beschleunigung -2**

**Preis 10 650 Cr**



#### **Variante (Schrott-Planet)**

**Qualität Billig-Serie**

**Kein Auto Pilot (-10)**

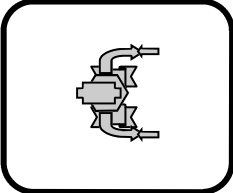
**Panzerungs Schwachpunkt 20%  
Fragil (Int Kriticals x2)  
Panzerung Bröselig (panz Krit x2)  
Diebstahschutz Fehlerhaft  
Leicht zu sabotieren**

**Preis 3380 Cr**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

**X**



**Name.: GLADIATOR**

**Typ.: Kampf-KFZ**

**Größe.: klein -10**

<b>Pilot</b>	<b>1x</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>0</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>0</b>

<b>Computer</b>	<b>ja</b>	<b>Pilot-Programm 10 AKP</b>	<b>50%</b>	<b>20</b>
-----------------	-----------	------------------------------	------------	-----------

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>500 m</b>	<b>0</b>
<b>KOM</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>10 L-Sec</b>	<b>UKW # 30</b>
<b>ECM &amp; ECCM</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>500 m</b>	<b>Max 1</b>

Ein Humanoider Kampf-Walker für Ausbildungs-Zwecke.

+ 1 /Rd

<b>Acku</b>	<b>100 %</b>		<b>40 E</b>	<b>Reaktor 1,6 E/Rd</b>	<b>182</b>
<b>Schutzschirm</b>	<b>100 %</b>	<b>- 0,5 E</b>	<b>10 FSP max</b>	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	<b>50</b>
<b>Triebwerk</b>	<b>100 %</b>	<b>- 4 E</b>	<b>32 Km/h</b>	<b>BsP 5</b>	<b>0</b>
<b>WALKER</b>			<b>Max 80 Km/h</b>	<b>BrP 11</b>	<b>0</b>

<b>Interne Struktur</b>	<b>160 %</b>		<b>16 FSP max</b>		<b>16</b>
<b>Panzerung</b>	<b>140 %</b>		<b>28 FSP max</b>	<b>Art Schwer</b>	<b>28</b>

**Besonderheiten.:**

<b>Passagiere</b>	<b>0 %</b>		<b>0 Sitze</b>	<b>Kabinen</b>	<b>-5</b>
<b>Frachtraum</b>	<b>0 %</b>		<b>0 CUM</b>		<b>-5</b>

<b>Waffen-Halter</b>	<b>300 %</b>		<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>23</b>
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>		<b>360/60/360°</b>	<b>2 / 2 / 0</b>	<b>2 / (2) / 0</b>	<b>33</b>

<b>Fusions Reaktor Einbau D-Fusion, Amphibien-Fähigkeit, LEH 1 48h</b>	<b>26</b>
<b>2 Manipulations-Arme Waffen (mit je 1 Kanone), Cyber-Sitzg (+5 AKP),</b>	<b>30</b>
<b>Klein (Pilot+5 / Systeme x1/2 / Geschwindigkeit +20%)</b>	<b>-20</b>

**Acku entläd sich um um 5%/h, Schlecht bei Straßen (Pilot-10)**

**Zu hoher Schwerpunkt (Pilot Mißerfolg = 50% umkippen)**

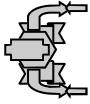
**418**

**Qualität**

**Preis**

**Limitierte Serie**

**103 600 Cr**



**Der GLADIATOR ist die Trainings-Maschine für Walker Piloten. Vielseitig einsetzbar, Wird sie jedoch meist auf unwegsamen Welten eingesetzt. Ihre 4 m Größe erscheinen einem nur groß solange man nicht drin sitzen muß.**



**Variante Scout**

**Sensoren 400 % 15, 200m (+4)**

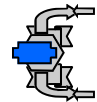
**Preis 104 400 Cr**



**Variante Comando**

**KOM 400% +15, 40 L-sec 120 UKW (+4)**

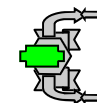
**Preis 104 400 Cr**



**Variante Störer**

**ECM 160% +15, 800m (+4)**

**Preis 104 400 Cr**



**Variante Verteidiger**

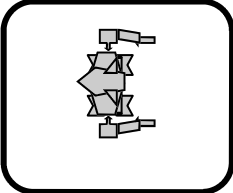
**Panzerung EXTREM 42 FSP (+30) Bsp4 Brp 10**

**Preis 107 000 Cr**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X



Name.: TROOPER

Typ.: Kampf-KFZ

Größe.: Std -5

<b>Pilot</b>	1x	+5 AKP	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	0
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	0

<b>Computer</b>	ja	<b>Pilot-Programm 10 AKP</b>	50%	20
-----------------	----	------------------------------	-----	----

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
<b>Sensoren</b>	100 %	+0	500 m	0
<b>KOM</b>	100 %	+0	10 L-Sec UKW # 30	20
<b>ECM &amp; ECCM</b>	100 %	+0	500 m Max 1	20

Ein Humanoider Kampf-Walker für Militär-Zwecke. Unwegsames Gelände... klettern... Tauchen..

+ 1 /Rd

<b>Acku</b>	100 %		40 E	<b>Reaktor 1,6 E/Rd</b>	182
<b>Schutzschirm</b>	100 %	- 0,5 E	20 FSP max	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	50
<b>Triebwerk</b>	100 %	- 4 E	32 Km/h	<b>BsP 5</b>	0
<b>WALKER</b>			Max 80 Km/h	<b>BrP 11</b>	0

<b>Interne Struktur</b>	160 %		32 FSP max		16
<b>Panzerung</b>	140 %		56 FSP max	<b>Art Schwer</b>	28

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b>	0 %		0 Sitze	<b>Kabinen</b>	-5
<b>Frachtraum</b>	0 %		0 CUM		-5

<b>Waffen-Halter</b>	200 %	360/60/ 360°	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	19
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>			2 / 2 / 0	2 / (2) / 0	33

<b>Fusions Reaktor Einbau D-Fusion, Amphibien-Fähigkeit, LEH 1 48h</b>	26
<b>2 Manipulations-Arme Waffen (mit je 1 Kanone)</b>	10
<b>Piloten-Cyber-Sitz (+5 AKP)</b>	20

Acku entläd sich um um 5%/h, Schlecht bei Straßen (Pilot-10)

Zu hoher Schwerpunkt (Pilot Mißerfolg = 50% umkippen)

384

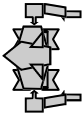
Qualität

Preis

Limitierte Serie

96 800 Cr

204



**Der TROOPER ist eine Kriegsmaschine für unwegsame Welten. Die Fusions-Reaktoren machen sie zu gefährlich für normale Welten. Seine 6 m Höhe machen ihn sehr imposant**



**Variante Scout**

**Sensoren 400 % 15, 200m (+4)**

**Preis 97 600 Cr**



**Variante Comando**

**KOM 400% +15, 40 L-sec 120 UKW (+4)**

**Preis 97 600 Cr**



**Variante Störer**

**ECM 160% +15, 800m (+4)**

**Preis 97 600 Cr**



**Variante Verteidiger**

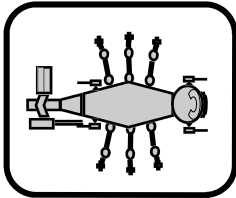
**Panzerung EXTREM 84 FSP (+30) Bsp4 Brp 10**

**Preis 102 800 Cr**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X



Name.: SCORPOID

Typ.: Kampf-KFZ

Größe.: Sehr Groß +10

<b>Pilot</b>	1x	+5 AKP	<b>Copilot Sekundär</b>	1x	+5 AKP	8
<b>Gesamt PILOT WM</b>		-10	<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	0

<b>Computer</b>	ja	<b>Pilot-Programm 10 AKP</b>	50%	20
-----------------	----	------------------------------	-----	----

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
<b>Sensoren</b>	100 %	+0	500 m	0
<b>KOM</b>	100 %	+0	10 L-Sec UKW # 30	20
<b>ECM &amp; ECCM</b>	100 %	+0	500 m Max 1	20

Eine Schwere Kriegsmaschine.

+ 1 /Rd

<b>Acku</b>	100 %		40 E	<b>Reaktor 0,8 E/Rd</b>	132
<b>Schutzschirm</b>	140 %	- 0,5 E	56 FSP max	<b>A (X) B (X) C (X)</b>	66
<b>Triebwerk</b>	200 %	- 12 E	64 Km/h	<b>BsP 4</b>	32
<b>WALKER</b>			Max 160 Km/h	<b>BrP 10</b>	0

<b>Interne Struktur</b>	160 %		64 FSP max		16
<b>Panzerung</b>	140 %		168 FSP max	<b>Art sehr Schwer</b>	58

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b>	50 %		2 Sitze	<b>Kabinen</b>	-2
<b>Frachtraum</b>	50 %		5 CUM		-2

<b>Waffen-Halter</b>	100 %		<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	60
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>	360/60/360°		0 / 0 / 0	4 / 0 / 2	0

**Fusions Reaktor Einbau Fusion, Amphibien-Fähigkeit, LEH 1 48h** 26

**Sehr Groß Pilot-10 / Systeme x2 / größe +10** 100

**Piloten-Cyber-Sitz (+5 AKP),** 20

Acku entläd sich um um 5%/h, Schlecht bei Straßen (Pilot-10)

574

Leicht zu sabotieren, Diebstahlschutz fehlerhaft.

Qualität

Preis

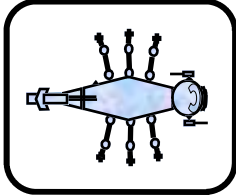
Limitierte Serie

134 400 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

**X**



Name.: SCORPOID Polizei

Typ.: Kampf-KFZ

Größe.: Sehr Groß +10

<b>Pilot</b>	1x	+5 AKP	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	0
<b>Gesamt PILOT WM</b>		-10	<b>Besatzung</b>	1x	+0 AKP	1

<b>Computer</b>	<b>Auto</b>	<b>Pilot-Programm</b>	60%	10
-----------------	-------------	-----------------------	-----	----

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
<b>Sensoren</b>	100 %	+0	500 m	0
<b>KOM</b>	100 %	+0	10 L-Sec UKW # 30	20
<b>ECM &amp; ECCM</b>	100 %	+0	500 m Max 1	20

Ein wächter für die Stadt

<b>Acku</b>	100 %		40 E	<b>Reaktor E/Rd</b>	0
<b>Schutzschirm</b>	%	- E	FSP max	A (X) B (X) C (X)	0
<b>Triebwerk</b>	100 %	- 4 E	32 Km/h	BsP 4	0
<b>WALKER</b>			Max 80 Km/h	BrP 10	0

<b>Interne Struktur</b>	140 %		28 FSP max		8
<b>Panzerung</b>	140 %		28 FSP max	Art	8

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b>	50 %		2 Sitze	<b>Kabinen</b>	-2
<b>Frachtraum</b>	50 %		5 CUM		-2

<b>Waffen-Halter</b>	50 %	360/60/ 360°	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	28
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>			0 / 0 / 0	2 / 1 / 0	0

**Amphibien-Fähigkeit, LEH 1 48h** 26

**Sehr Groß Pilot-10 / Systeme x2 / größe +10** 100

Acku entläd sich um um 5%/h,

Schwer zu pilotieren (Pilot-10),

217

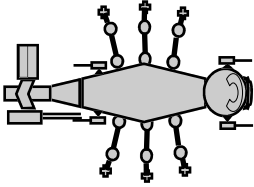
**Qualität**

**Preis**

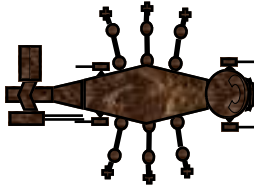
**Massenware**

**31 700 Cr**

**207**



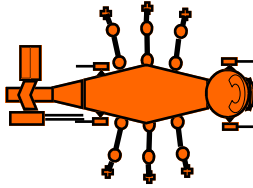
**Der SCORPOID ist in ziemlich großes Gerät das sich auf 3m Ducken oder auf 6m hochfahren kann. Die Bewaffnung könnte stärker sein, aber einstecken kann das Fahrzeug eine Menge.**



#### **Variante Scout**

**Sensoren 400 % 15, 200m (+4)**

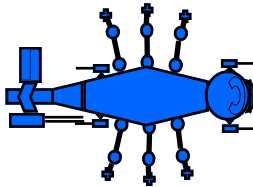
**Preis 135 600 Cr**



#### **Variante Comando**

**KOM 400% +15, 40 L-sec 120 UKW (+4)**

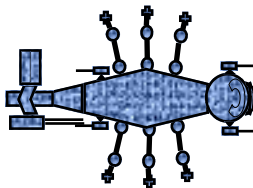
**Preis 135 600 Cr**



#### **Variante Störer**

**ECM 160% +15, 800m (+4)**

**Preis 135 600 Cr**



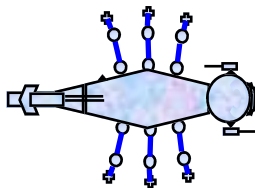
#### **Variante Stadt-Verteidiger**

**Kein Reaktor (-132)**

**Kein Schutzschirm (-66)**

**Nicht schlecht bei Straßen**

**Preis 95 200 Cr**



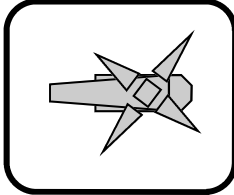
#### **Variante Stadt-Polizei**

**Meist mit stun Waffen bestückt ist dieses Gerät für bevölkerte Welten konzipiert. Dort gelten sie als Ausbund der Kampfkraft.**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen-fahrzeug

X



Name.: DRACHENSCHWINGE 09

Typ.: Helikopter

Größe.: Std +0

Pilot	1x	+5 AKP	Copilot Sekundär	x	AKP	o
Gesamt PILOT WM			Besatzung	x	AKP	o

Computer	Auto	Pilot-Programm	60	10
----------	------	----------------	----	----

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	100 %	+0	2000 m	o
KOM	100 %	+0	o L-Sec UKW # 40	o
ECM & ECCM	%	nein	Km Max #	o

Acku	100 %		200 E	Reaktor o E/Rd	o
Schutzschirm	%	- E	FSP max	A ( ) B ( ) C ( )	o
Triebwerk	100 %	- 5 E	80 Km/h	BsP 8	o
VTOL			Max 200 Km/h	BrP 8	o

Interne Struktur	100 %		6 FSP max		o
Panzerung	100 %		4 FSP max	Art	o

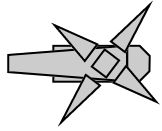
Besonderheiten.:

Passagiere	100 %		4 Sitze	Kabinen	o
Frachtraum	100 %		5 CUM		o

Waffen-Halter S-I-W / Geschütz / Turm	% 360/60/ 360°	Ballistisch	Energie	o
		o / o / o	o / o / o	o


Gut Wetter Starter, teure Ersatzteile	10
---------------------------------------	----

Qualität		Preis
Massenware		5 500 Cr



**Die Drachenschwinge O9 ist ein Standard Hubschrauber, wie er auf vielen low- tech Welten weit verbreitet sein dürfte. Hergestellt in vielen Varianten, sind die unterschiede meist eher Firmennamen denn Grundkonzept.**



#### **Variante Scout**

**Sensoren 400 % 15, 200m (+4)**

**Preis 5 700 Cr**



#### **Variante Transporter**

**Frachtraum 12,5 CUM 250% (+4)**

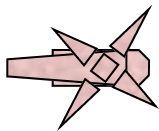
**Preis 5 700 Cr**



#### **Variante Taxi**

**Passagiere 250% 10 Sitze**

**Preis 5 700 Cr**



#### **Variante Billig**

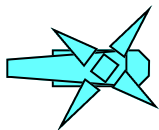
##### **Qualität Billig-Serie**

**Schlechte Beschleunigung 6 Bsp**

**Schlechte Bremsen 6 Brp**

**Dauernd neue Defekte**

**Preis 2 750 Cr**



#### **Variante Lord**

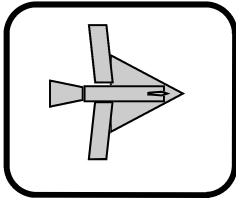
##### **Qualität Limitierte Serie**

**A-Grav statt VTOL 267 / 667 Km/h (+80) (+0 Schweben / +0 Fliegen / +0 Wasser) (+80)**

**Kein gut Wetter Starter**

**UNAN Der Autopilot ist sehr Gesetzestreu und lamentiert bei Verstößen.**

**Preis 19 000 Cr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

**X**

Name.: **PFERDEGREIF**

Typ.: **Flugzeug**

Größe.: **Std +0**

<b>Pilot</b>	<b>1x</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>

<b>Computer</b>	<b>Auto</b>	<b>Pilot-Programm</b>	<b>60</b>	<b>10</b>
-----------------	-------------	-----------------------	-----------	-----------

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>	
<b>Sensoren</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>2000 m</b>	<b>o</b>	
<b>KOM</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>o L-Sec</b>	<b>UKW # 40</b>	<b>o</b>
<b>ECM &amp; ECCM</b>	<b>%</b>	<b>nein</b>	<b>Km</b>	<b>Max #</b>	<b>o</b>

Die Vogelfeder INC ist eine Ingineurs-Firma, welche diese Standard Schiffe einmal konzipiert hat, aber dann wegen Steuerbetrug geschlossen wurde. Deswegen sind die Baupläne lizenzfrei.

<b>Acku</b>	<b>100 %</b>		<b>400 E</b>	<b>Reaktor o E/Rd</b>	<b>o</b>
<b>Schutzschirm</b>	<b>%</b>	<b>- E</b>	<b>FSP max</b>	<b>A ( ) B ( ) C ( )</b>	<b>o</b>
<b>Triebwerk</b>	<b>100 %</b>	<b>- 10 E</b>	<b>200 Km/h</b>	<b>BsP 20</b>	<b>o</b>
<b>VTOL</b>			<b>Max 500 Km/h</b>	<b>BrP 10</b>	<b>o</b>

<b>Interne Struktur</b>	<b>100 %</b>		<b>7 FSP max</b>		<b>o</b>
<b>Panzerung</b>	<b>100 %</b>		<b>5 FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>o</b>

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b>	<b>100 %</b>		<b>6 Sitze</b>	<b>Kabinen</b>	<b>o</b>
<b>Frachtraum</b>	<b>100 %</b>		<b>10 CUM</b>		<b>o</b>

<b>Waffen-Halter</b>	<b>%</b>	<b>360/60/360°</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>o</b>
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>			<b>o / o / o</b>	<b>o / o / o</b>	<b>o</b>


Leicht zu sabotieren, Diebstahlschutz Fehlerhaft

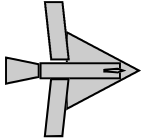
**10**

**Qualität**

**Preis**

**Massenware**

**11 000 Cr**



**Der PFERDEGREIF ist ein Standard Flugzeug, wie es auf Low-Tech Welten zum Transport über Große Strecken eingesetzt wird.**



**Variante Falkengreif**

**Sensoren 400 % 15, 200m (+4)**

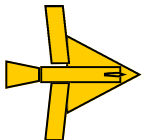
**Preis 11 400 Cr**



**Variante Elefantengreif**

**Frachtraum 12,5 CUM 250% (+4)**

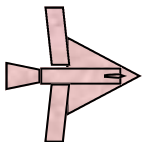
**Preis 11 400 Cr**



**Variante Sonnengreif**

**Passagiere 250% 10 Sitze**

**Preis 11 400 Cr**



**Variante Manticore**

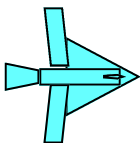
**Qualität Billig-Serie**

**Schlechte Beschleunigung 19 Bsp**

**Schlechte Bremsen 9 Brp**

**Dauernd neue Defekte**

**Preis 5500 Cr**



**Variante Drachengreif**

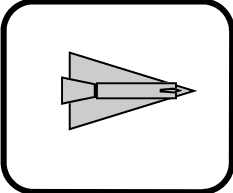
**Qualität Limitierte Serie**

**A-Grav statt JET 300 / 750 Km/h (+50) (+0 Schweben / +0 Fliegen / +0 Wasser) (+50)**

**Kein gut Wetter Starter**

**UNAN Der Autopilot ist sehr Gesetzestreu und lamentiert bei Verstößen.**

**Preis 32 000 Cr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Konstruktions-Bogen-fahrzeug

X

Name.: CUTT-THROAT

Typ.: Kampf-JET

Größe.: Std +0

<b>Pilot</b>	1x	+10 AKP	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	o
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	o

<b>Computer</b>	JA	<b>Pilot-Programm 10 AKP</b>	50	20
-----------------	----	------------------------------	----	----

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT
<b>Sensoren</b>	100 %	+0	3000 m	o
<b>KOM</b>	100 %	+0	o L-Sec UKW # 40	o
<b>ECM &amp; ECCM</b>	%	nein	Km Max #	o

<b>Acku</b>	100 %		600 E	<b>Reaktor</b> o E/Rd	o
<b>Schutzschirm</b>	%	- E	FSP max	A ( ) B ( ) C ( )	o
<b>Triebwerk</b>	100 %	- 15 E	300 Km/h	BrP 20	o
<b>JET</b>			Max 750 Km/h	BrP 10	o

<b>Interne Struktur</b>	100 %		7 FSP max		o
<b>Panzerung</b>	100 %		5 FSP max	Art	o

Besonderheiten.:

<b>Passagiere</b>	100 %		1 Sitze	<b>Kabinen</b>	o
<b>Frachtraum</b>	100 %		1 CUM		o

<b>Waffen-Halter</b>	200 %		<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	2
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>	360/60/360°		o / 2 / o	o / 2 / o	27

Leicht zu sabotieren, Diebstahlschutz Fehlerhaft

49

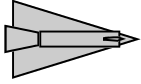
Qualität

Preis

Massenware

22 350 Cr

213



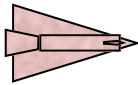
Die **CUTTHROAT** ist ein Low Tech Abfang jäger der den Raumbot-ten unterlegen ist. Es Bedarf eine Sehr spezielle form des Mutes um darin in einen Kampf zu gehen.



#### Variante Ninja

Sensoren 400 % 15, 200m (+4)

Preis 23 550 Cr



#### Variante Wegekagerer

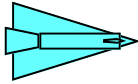
Qualität Billig-Serie

Schlechte Beschleunigung 18 Bsp

Schlechte Bremsen 7 Brp

Dauernd neue Defekte

Preis 11 175 Cr

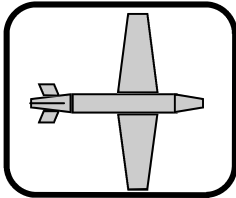


#### Variante Robin

Qualität Limitierte Serie

A-Grav statt JET 450 / 1125 Km/h (+50) (+0 Schweben / +0 Fliegen / +0 Wasser) (+50)

Preis 74 700 Cr



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

**X**

**Name.: BORANG P-100**

**Typ.: Groß Flugzeug**

**Größe.: Std +20**

<b>Pilot</b>	<b>2x</b>	<b>+5 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>

<b>Computer</b>	<b>JA</b>	<b>Pilot-Programm 10 AKP</b>	<b>50</b>	<b>20</b>
-----------------	-----------	------------------------------	-----------	-----------

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>	
<b>Sensoren</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>5000 m</b>	<b>o</b>	
<b>KOM</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>o L-Sec</b>	<b>UKW # 50</b>	<b>o</b>
<b>ECM &amp; ECCM</b>	<b>%</b>	<b>nein</b>	<b>Km</b>	<b>Max #</b>	<b>o</b>

<b>Acku</b>	<b>100 %</b>		<b>15 000 E</b>	<b>Reaktor o E/Rd</b>	<b>o</b>
<b>Schutzschirm</b>	<b>%</b>	<b>- E</b>	<b>FSP max</b>	<b>A ( ) B ( ) C ( )</b>	<b>o</b>
<b>Triebwerk</b>	<b>100 %</b>	<b>- 15 E</b>	<b>200 Km/h</b>	<b>BsP 20</b>	<b>o</b>
<b>JET</b>			<b>Max 500 Km/h</b>	<b>BrP 7</b>	<b>o</b>

<b>Interne Struktur</b>	<b>100 %</b>		<b>10 FSP max</b>		<b>o</b>
<b>Panzerung</b>	<b>100 %</b>		<b>8 FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>o</b>

**Besonderheiten.:**

<b>Passagiere</b>	<b>100 %</b>		<b>100 Sitze</b>	<b>Kabinen</b>	<b>o</b>
<b>Frachtraum</b>	<b>100 %</b>		<b>50 CUM</b>		<b>o</b>

<b>Waffen-Halter</b>	<b>100 %</b>	<b>360/60/360°</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>o</b>
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>			<b>o / o / o</b>	<b>o / o / o</b>	<b>o</b>

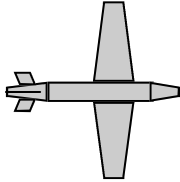

<b>Energieverlust 10% / Tag, Bremsen Schlecht</b>	<b>20</b>
---	-----------

**Qualität**

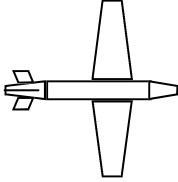
**Preis**

**Massenware**

**60 000 Cr**



Die **BORANG** ist eines Jener Standard –Flugzeuge, wie es sich kleine Fluglinien gut leisten können. Die Plätze sind Großzügig, und alles recht leicht zu erreichen.



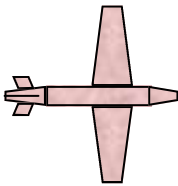
#### Variante F 200

Frachtraum 400 % 200 CUM (+16)

Passageiere 50% (-2)

Schlechte Beschleunigung Bsp 18

Preis 68 400 Cr



#### Variante Waldschrat

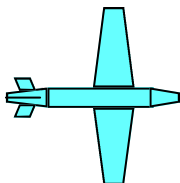
Qualität Billig-Serie

Schlechte Beschleunigung 19 Bsp

Dauernd neue Defekte

Zu hoher Schwerpunkt. (Pilotenfehler = 50% abkippen)

Preis 30 000 Cr



#### Variante Lion

Qualität Limitierte Serie

A-Grav statt JET 300 / 750 Km/h (+50) (+0 Schweben / +0 Fliegen / +0 Wasser) (+50)

Keine schlechten Bremsen

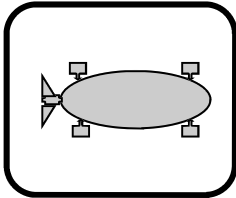
Kein Akku entladung

Preis 136 800 Cr

STAR DUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

**X**



**Name.: ZÄPP-LON Schwan**

**Typ.: Luft-Schiff**

**Größe.: Std +20**

<b>Pilot</b>	<b>5x</b>	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>

<b>Computer</b>	<b>Auto</b>	<b>Pilot-Programm</b>	<b>60%</b>	<b>10</b>
-----------------	-------------	-----------------------	------------	-----------

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>
<b>Sensoren</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>5000 m</b>	<b>o</b>
<b>KOM</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>o L-Sec</b>	<b>UKW # 50</b>
<b>ECM &amp; ECCM</b>	<b>%</b>	<b>nein</b>	<b>Km</b>	<b>Max #</b>

<b>Acku</b>	<b>100 %</b>		<b>3 000 E</b>	<b>Reaktor o E/Rd</b>	<b>o</b>
<b>Schutzschirm</b>	<b>%</b>	<b>- E</b>	<b>FSP max</b>	<b>A ( ) B ( ) C ( )</b>	<b>o</b>
<b>Triebwerk</b>	<b>100 %</b>	<b>- 1 E</b>	<b>40 Km/h</b>	<b>BsP 6</b>	<b>o</b>
<b>VTOL</b>			<b>Max 100 Km/h</b>	<b>BrP 5</b>	<b>o</b>

<b>Interne Struktur</b>	<b>100 %</b>		<b>5 FSP max</b>		<b>o</b>
<b>Panzerung</b>	<b>100 %</b>		<b>o FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>o</b>

**Besonderheiten.:**

<b>Passagiere</b>	<b>100 %</b>		<b>Sitze</b>	<b>20 Kabinen</b>	<b>o</b>
<b>Frachtraum</b>	<b>100 %</b>		<b>200 CUM</b>		<b>o</b>

<b>Waffen-Halter</b>	<b>100 %</b>	<b>360/60/360°</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>o</b>
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>			<b>o / o / o</b>	<b>o / o / o</b>	<b>o</b>

<b>Beschleunigung schlecht, Bremsen Schlecht</b>	<b>-25</b>

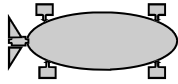
<b>Gut Wetter Starter, Blech Panzerung (inf WA Rs 3/3)</b>	<b>-15</b>
--	------------

**Qualität**

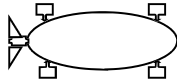
**Preis**

**Massenware**

**17 000 Cr**



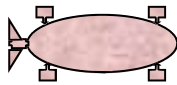
**Die ZÄPP-LON Werke schicken Bausätze in alle Richtungen, um diese dort vor ort von ansässigen Werkstätten zusammen bauen zu lassen, welche dann auch Garantie und Wartung übernehmen.**



#### **Variante Pelikan**

**Frachtraum 200 % 200 CUM (+2)  
Passageiere 50% (-2)**

**Preis 17 000 Cr**

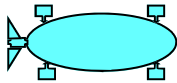


#### **Variante Ente**

**Qualität Billig-Serie**

**Dauernd neue Defekte  
Schlechter Diebstahlschutz  
Plastik Panzerung (Rs 1/1)**

**Preis 8 500 Cr**

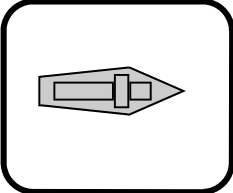


#### **Variante Silberschwan**

**Qualität Limitierte Serie**

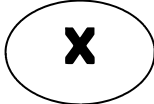
**A-Grav statt JET 133 / 333 Km/h (+50) (+0 Schweben / +0 Fliegen / +0 Wasser) (+80)**

**Preis 136 800 Cr**



STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**



Name.: Kaulquappe

Typ.: Boot

Größe.: Std +0

<b>Pilot</b>	<b>1x</b>	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<input type="radio"/>
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<input type="radio"/>

<b>Computer</b>	<b>nein</b>	<b>Pilot-Programm</b>		<input type="radio"/>
-----------------	-------------	-----------------------	--	-----------------------

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>	
<b>Sensoren</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>2000 m</b>	<input type="radio"/>	
<b>KOM</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>0 L-Sec</b>	<b>UKW # 40</b>	<input type="radio"/>
<b>ECM &amp; ECCM</b>	<b>%</b>	<b>nein</b>	<b>Km</b>	<b>Max #</b>	<input type="radio"/>

<b>Acku</b>	<b>100 %</b>		<b>2 000 E</b>	<b>Reaktor 0 E/Rd</b>	<input type="radio"/>
<b>Schutzschirm</b>	<b>%</b>	<b>- E</b>	<b>FSP max</b>	<b>A ( ) B ( ) C ( )</b>	<input type="radio"/>
<b>Triebwerk</b>	<b>100 %</b>	<b>- 1 E</b>	<b>20 Km/h</b>	<b>BsP 1</b>	<input type="radio"/>
<b>Wasser-Jet</b>			<b>Max 50 Km/h</b>	<b>BrP 1</b>	<input type="radio"/>

<b>Interne Struktur</b>	<b>100 %</b>		<b>8 FSP max</b>		<input type="radio"/>
<b>Panzerung</b>	<b>100 %</b>		<b>10 FSP max</b>	<b>Art</b>	<input type="radio"/>

Besonderheiten.:

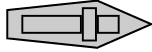
<b>Passagiere</b>	<b>100 %</b>		<b>24 Sitze</b>	<b>Kabinen</b>	<input type="radio"/>
<b>Frachtraum</b>	<b>100 %</b>		<b>50 CUM</b>		<input type="radio"/>

<b>Waffen-Halter</b>	<b>100 %</b>	<b>360/60/ 360°</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<input type="radio"/>
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>			<b>0 / 0 / 0</b>	<b>0 / 0 / 0</b>	<input type="radio"/>

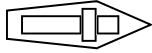
					<input type="radio"/>
					<input type="radio"/>
					<input type="radio"/>

<b>Offen nur mit Regendach, UNAN Motor Geräusch gut zu hören</b>	<input type="radio"/>
--	-----------------------

<b>Qualität</b>		<b>Preis</b>
<b>Massenware</b>		<b>5 000 Cr</b>



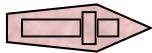
**Es gibt wohl keine wirklichen Firmen, da viele Schiffe vor Ort von Kleinfirmen erfunden und hergestellt werden. Dem entsprechend ist der Name Kaulquappe nur einer von vielen.**



**Variante Frosch**

**Frachtraum 200 % 100 CUM (+2)  
Passageiere 50% (-2) 12 Sitze**

**Preis 5 000 Cr**

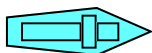


**Variante Kröte**

**Qualität Billig-Serie**

**Dauernd neue Defekte  
Schlechter Diebstahlschutz  
Gut Wetter-Starters**

**Preis 2 500 Cr**



**Variante Lurch**

**Qualität Limitierte Serie**

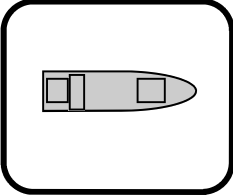
**Triebwerk 200 % 3 E / 100 km, 40 Km/h & 100 km/h(+32)**

**Preis 13 200 Cr**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X



Name.: Seewolf

Typ.: Schiff

Größe.: Std +20

<b>Pilot</b>	5x	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	o
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	o

<b>Computer</b>	<b>Auto</b>	<b>Pilot-Programm</b>	60%	10
-----------------	-------------	-----------------------	-----	----

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT	
<b>Sensoren</b>	100 %	+0	5000 m	o	
<b>KOM</b>	100 %	+0	o L-Sec	UKW # 100	o
<b>ECM &amp; ECCM</b>	%	nein	Km	Max #	o

<b>Acku</b>	100 %		4 000 E	<b>Reaktor</b> o E/Rd	o
<b>Schutzschirm</b>	%	- E	FSP max	A ( ) B ( ) C ( )	o
<b>Triebwerk</b>	100 %	- 2 E	15 Km/h	BsP 1	o
<b>Wasser-Jet</b>			Max 37,5 Km/h	BrP 1	o

<b>Interne Struktur</b>	100 %		50 FSP max		o
<b>Panzerung</b>	100 %		100 FSP max	Art	o

**Besonderheiten.:**

<b>Passagiere</b>	100 %		Sitze	50 Kabinen	o
<b>Frachtraum</b>	100 %		10 000 CUM		o

<b>Waffen-Halter</b>	100 %	360/60/ 360°	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	o
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>			o / o / o	o / o / o	o


Gut Wetter Starter, Diebstahlschutz Fehlerhaft

o

**Qualität**

**Preis**

Massenware

33 000 Cr



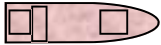
**Es gibt wohl keine wirklichen Firmen, da viele Schiffe vor Ort von Kleinfirmen erfunden und hergestellt werden. Dem entsprechend ist der Name Seewolf nur einer von vielen.**



#### **Variante Muräne**

**Frachtraum 200 % 20 000 CUM (+2)  
Passagiere 50% (-2) 25 Kabinen**

**Preis 33 000 Cr**



#### **Variante Hammerhai**

**Qualität Billig-Serie**

**Dauernd neue Defekte  
Oben offen, nur Regendach  
Gut Wetter-Starte**

**Preis 17 500 Cr**



#### **Variante Hai**

**Qualität Limitierte Serie**

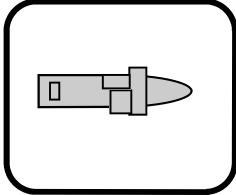
**Triebwerk 200 % 3 E / 100 km, 30 Km/h & 75 km/h(+32)**

**Preis 85 200 Cr**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

X



Name.: Whale

Typ.: Groß-Schiff

Größe.: Std +40

<b>Pilot</b>	20x	+0 AKP	<b>Copilot Sekundär</b>	x	<b>AKP</b>	o
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	x	<b>AKP</b>	o

<b>Computer</b>	<b>Auto</b>	<b>Pilot-Programm</b>	60%	10
-----------------	-------------	-----------------------	-----	----

Maschine	WM	Wirkung		Konst-PKT	
<b>Sensoren</b>	100 %	+0	10 000 m	o	
<b>KOM</b>	100 %	+0	o L-Sec	UKW # 100	o
<b>ECM &amp; ECCM</b>	%	nein	Km	Max #	o

<b>Acku</b>	100 %		8 000 E	<b>Reaktor</b> o E/Rd	o
<b>Schutzschirm</b>	%	- E	FSP max	A ( ) B ( ) C ( )	o
<b>Triebwerk</b>	100 %	- 4 E	15 Km/h	BsP 1	o
<b>Wasser-Jet</b>			Max 37,5 Km/h	BrP 1	o

<b>Interne Struktur</b>	100 %		500 FSP max		o
<b>Panzerung</b>	100 %		1000 FSP max	Art	o

**Besonderheiten.:**

<b>Passagiere</b>	100 %		Sitze	500 Kabinen	o
<b>Frachtraum</b>	100 %		100 000 CUM		o

<b>Waffen-Halter</b>	100 %	360/60/ 360°	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	o
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>			o / o / o	o / o / o	o


Gut Wetter Starter, Diebstahlschutz Fehlerhaft

o

**Qualität**

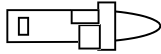
**Preis**

Massenware

165 000 Cr



**Es gibt wohl keine wirklichen Firmen, da viele Schiffe vor Ort von Kleinfirmen erfunden und hergestellt werden. Dem entsprechend ist der Name Whale nur einer von vielen.**



**Variante Buckel-Waal**

**Frachtraum 200 % 200 000 CUM (+2)  
Passagiere 50% (-2) 250 Kabinen**

**Preis 165 000 Cr**



**Variante Killer-Waal**

**Qualität Billig-Serie**

**Dauernd neue Defekte  
Oben offen, nur Regendach  
Gut Wetter-Starters**

**Preis 82 500 Cr**



**Variante Blau-Waal**

**Qualität Limitierte Serie**

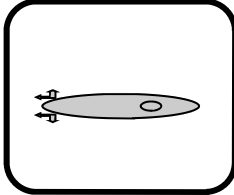
**Triebwerk 200 % 3 E / 100 km, 30 Km/h & 75 km/h(+32)**

**Preis 426 000 Cr**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

**Konstruktions-Bogen-fahrzeug**

**X**



**Name.: Kraken**

**Typ.: U-Boot**

**Größe.: Std +20**

<b>Pilot</b>	<b>20x</b>	<b>+0 AKP</b>	<b>Copilot Sekundär</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>
<b>Gesamt PILOT WM</b>			<b>Besatzung</b>	<b>x</b>	<b>AKP</b>	<b>o</b>

<b>Computer</b>	<b>Auto</b>	<b>Pilot-Programm</b>	<b>60%</b>	<b>10</b>
-----------------	-------------	-----------------------	------------	-----------

<b>Maschine</b>	<b>WM</b>	<b>Wirkung</b>		<b>Konst-PKT</b>	
<b>Sensoren</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>5 000 m</b>	<b>o</b>	
<b>KOM</b>	<b>100 %</b>	<b>+0</b>	<b>o L-Sec</b>	<b>UKW # 100</b>	<b>o</b>
<b>ECM &amp; ECCM</b>	<b>%</b>	<b>nein</b>	<b>Km</b>	<b>Max #</b>	<b>o</b>

<b>Acku</b>	<b>100 %</b>		<b>6 000 E</b>	<b>Reaktor o E/Rd</b>	<b>o</b>
<b>Schutzschirm</b>	<b>%</b>	<b>- E</b>	<b>FSP max</b>	<b>A ( ) B ( ) C ( )</b>	<b>o</b>
<b>Triebwerk</b>	<b>100 %</b>	<b>- 2 E</b>	<b>10 Km/h</b>	<b>BsP 1</b>	<b>o</b>
<b>Wasser-Jet</b>			<b>Max 25 Km/h</b>	<b>BrP 1</b>	<b>o</b>

<b>Interne Struktur</b>	<b>100 %</b>		<b>100 FSP max</b>		<b>o</b>
<b>Panzerung</b>	<b>100 %</b>		<b>100 FSP max</b>	<b>Art</b>	<b>o</b>

**Besonderheiten.:**

<b>Passagiere</b>	<b>100 %</b>		<b>Sitze</b>	<b>40 Kabinen</b>	<b>o</b>
<b>Frachtraum</b>	<b>100 %</b>		<b>5 000 CUM</b>		<b>o</b>

<b>Waffen-Halter</b>	<b>100 %</b>	<b>360/60/ 360°</b>	<b>Ballistisch</b>	<b>Energie</b>	<b>o</b>
<b>S-I-W / Geschütz / Turm</b>			<b>o / o / o</b>	<b>o / o / o</b>	<b>o</b>

**Diebstahlschutz Fehlerhaft,**

**UNAN Deckenhöhe ist für mehr als Statur 8 unangenehm.**

**o**

**Qualität**

**Preis**

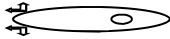
**Massenware**

**275 000 Cr**

**225**



**Es gibt wohl keine wirklichen Firmen, da viele Schiffe vor Ort von Kleinfirmen erfunden und hergestellt werden. Dem entsprechend ist der Name Kraken nur einer von vielen.**



#### **Variante Krabbe**

**Frachtraum 200 % 10 000 CUM (+2)  
Passageiere 50% (-2) 20 Kabinen**

**Preis 275 000 Cr**

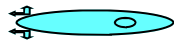


#### **Variante Seestern**

**Qualität Billig-Serie**

**Dauernd neue Defekte  
Gut Wetter-Starte**

**Preis 137 500 Cr**



#### **Variante Goldfisch**

**Qualität Limitierte Serie**

**Triebwerk 200 % 3 E / 100 km, 20 Km/h & 50 km/h(+32)**

**Preis 710 000 Cr**

# *STARDUST & BRIGHT SUNS II*

**Das Universum ist voller Sternentramps. sei einer von ihnen**

## **Fahrzeug-Waffen**

### **Designs**

Leichte Auto Kanone		WM	+5	T-Lel	2	Projektile		
Ball FSP	1W5 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP		0,5	1	2	3	km	14	L-Kanone
		-	-	0	0	Klicks		
Preis	4050 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
Geschütz-Überhitzungsregeln, keine Schalldämpfer möglich, Max 4 EZ								

Verschießt einzelne Geschosse.

SFK (Schnellfeuer Kanone)		WM	+5	T-Lel	2	Projektile		
Ball FSP	1W6 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP		0,2	0,4	0,8	1,2	km	25	S-Gew (100)
		-	-	0	0	Klicks		
Preis	5103 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
Geschütz-Überhitzungsregeln, keine Schalldämpfer möglich, Max 4 EZ								

Verschießt ganze Munitionspakete von Infanterie-Munition. (100 Schuß pro Feuer)

Mittlere Auto Kanone		WM	+0	T-Lel	2	Projektile		
Ball FSP	1W5 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP		1	2	4	6	km	11	M-Kanone
		-	-	0	0	Klicks		
Preis	8050 Cr	Masse		500 kg		Größe		III
Geschütz-Überhitzungsregeln, keine Schalldämpfer möglich, Max 4 EZ								

Eine ernst zu nehmende Panzer-Haupt-Waffe.

Schwere Auto Kanone		WM	-5	T-Lel	2	Projektile		
Ball FSP	1W10 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP		1,5	3	6	9	km	7	S-Kanone
		-	-	0	1	Klicks		
Preis	12050 Cr	Masse		500 kg		Größe		IV
Geschütz-Überhitzungsregeln, keine Schalldämpfer möglich, Max 4 EZ								

Eine gefährliche Panzer-Haupt-Waffe, die in Gefechten Raumwaffen Ebenbürtig ist.

<b>Leichte MBK</b>		<b>WM</b>	<b>+5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Bolzen</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W6 +0</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>		<b>0,5</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>km</b>	<b>83</b>	<b>1 Kg x1</b>
		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>	<b>83</b>	<b>2 E</b>
<b>Preis</b>	<b>4200 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe II</b>		
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, teure Ersatzteile, Max 4 EZ</b>								

Masse Beschleuniger Kanonen sind ineffektiver, halten aber länger durch.

<b>Mittlere MBK</b>		<b>WM</b>	<b>+0</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Bolzen</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W6 +0</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>km</b>	<b>83</b>	<b>1 Kg x2</b>
		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>	<b>83</b>	<b>4 E</b>
<b>Preis</b>	<b>8200 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe III</b>		
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, teure Ersatzteile, Max 4 EZ</b>								

Die gleiche Durchschlagskraft, aber deutlich höhere Reichweite

<b>Schwere MBK</b>		<b>WM</b>	<b>-5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Bolzen</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>2W6 +0</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>		<b>1,5</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>km</b>	<b>41</b>	<b>1 Kg x3</b>
		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>Klicks</b>	<b>41</b>	<b>6 E</b>
<b>Preis</b>	<b>12200 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe IV</b>		
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, teure Ersatzteile, Max 4 EZ</b>								

Hat schon ernsthafte Durchschlagskraft, und die Munition ist billig

<b>SF-MBK</b>		<b>WM</b>	<b>+0</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Bolzen</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W6 +0</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>		<b>0,6</b>	<b>1,2</b>	<b>2,4</b>	<b>3,6</b>	<b>km</b>	<b>250</b>	<b>1 Kg x2</b>
		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>	<b>250</b>	<b>6 E</b>
<b>Preis</b>	<b>19270 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>600 kg</b>		<b>Größe III</b>		
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, teure Ersatzteile, Max 4 SAL(10) (AKP+2) , Elektronik Aussetzer wenn nicht nach jedem Kampf geputzt (WM-10), Überhitz bei mehr als 2 Salven (Ausfall 50%/Rd), Sehr schwach (Keine Kritischen oder Volltreffer)</b>								

<b>Leichte PBK</b>		<b>WM</b>	<b>-5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Bolzen</b>		
<b>Ball F5P</b>	<b>1W6 +0</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN F5P</b>		<b>0,4</b>	<b>0,8</b>	<b>1,6</b>	<b>3,2</b>	<b>km</b>	<b>83</b>	<b>1 Kg x1</b>
		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>	<b>83</b>	<b>2 E</b>
<b>Preis</b>	<b>2100 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>210 kg</b>		<b>Größe II</b>		
<b>ALT, Geschütz-Überhitzungsregeln, teure Ersatzteile, Max 4 EZ</b>								

Projektile Beschleuniger Kanonen sind die Vorläufer der MBK.

<b>Mittlere PBK</b>		<b>WM</b>	<b>-10</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Bolzen</b>		
<b>Ball F5P</b>	<b>1W6 +0</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN F5P</b>		<b>0,8</b>	<b>1,6</b>	<b>3,2</b>	<b>4,8</b>	<b>km</b>	<b>83</b>	<b>1 Kg x2</b>
		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>	<b>83</b>	<b>4 E</b>
<b>Preis</b>	<b>4200 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>540 kg</b>		<b>Größe III</b>		
<b>ALT, Geschütz-Überhitzungsregeln, teure Ersatzteile, Max 4 EZ</b>								

Und ähnlich beliebt.

<b>Schwere PBK</b>		<b>WM</b>	<b>-15</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Bolzen</b>		
<b>Ball F5P</b>	<b>2W6 +0</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN F5P</b>		<b>1,2</b>	<b>2,4</b>	<b>4,8</b>	<b>7,1</b>	<b>km</b>	<b>41</b>	<b>1 Kg x3</b>
		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>Klicks</b>	<b>41</b>	<b>6 E</b>
<b>Preis</b>	<b>6100 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>580 kg</b>		<b>Größe IV</b>		
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, teure Ersatzteile, Max 4 EZ</b>								

<b>SF-PBK</b>		<b>WM</b>	<b>-10</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Bolzen</b>		
<b>Ball F5P</b>	<b>1W6 +0</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN F5P</b>		<b>0,48</b>	<b>0.96</b>	<b>1,92</b>	<b>2,88</b>	<b>km</b>	<b>250</b>	<b>1 Kg x2</b>
		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>	<b>250</b>	<b>6 E</b>
<b>Preis</b>	<b>9635 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>700 kg</b>		<b>Größe III</b>		
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, teure Ersatzteile, Max 4 SAL(10) (AKP+2) , Elektronik Aussetzer wenn icht nach jedem Kampf geputzt (WM-10), Überhitz bei mehr als 2 Salven (Ausfall 50%/Rd), Sehr schwach (Keine Kritischen oder Volltreffer)</b>								

Fahrzeug Mining-Laser		WM	+15	T-Lel	3	Laser		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W3 +1	2	4	8	12	km	50	2 E
		-	-	0	0	Klicks		
Preis	4200 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
Geschütz-Überhitzungsregeln, Schmutzanfällig putzen / Woche, Max 4 EZ								

Zum Zerschneiden von Asteroiden gut geeignet

Kurz-Phaser		WM	-5	T-Lel	4	Phaser		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W6	0,4	0,8	1,6	2,4	km	33	2 E
		-	-	0	0	Klicks		
Preis	4500 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
Geschütz-Überhitzungsregeln, keine Schalldämpfer möglich, Max 4 EZ								

Eine Günstige Gefechtswaffe.

Fahrzeug Schocker		WM	+15	T-Lel	3	Paralysator		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	(1W3 +1)	0,3	0,6	1,2	1,8	km	50	2 E
Inf Stun AKP	2W6 x FSP	-	-	0	0	Klicks		
Preis	4200 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
Geschütz-Überhitzungsregeln, Schmutzanfällig putzen / Woche, Max 4 EZ „AKP / Größe oder 2“								

Die versuche Damit Personen in Fahrzeugen zu paralysieren sind teilweise Erfolgreich. Der AKP Verlust muß erst Schilde durchschlagen, dann durch den Größenmod oder 2 geteilt. (was immer größer ist). (Fahrzeug Panzerung gibt 10 Punkte EN-R5)

Gyrojet Kanone		WM	+15	T-Lel	3	Gyrojet		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W6 +2	1	2	4	6	km	10	5-INF-Rak x6
		-	-	0	0	Klicks		
Preis	4300 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ,								

Fahrzeug Mining-Fraser		WM	+5	T-Lel	3	Laser		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W3 +1	1,6	3,2	6,4	9,6	km	50	2 E
		-	-	o	o	Klicks		
Preis	2100 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
<b>ALT, Geschütz-Überhitzungsregeln, Schmutzanfällig putzen / Woche, Max 4 EZ</b>								

Diese alten Waffen haben Früher gut gedient, und tun auch Heutzutage noch ihre Pflicht.

Kurz-Phasenlaser		WM	-15	T-Lel	4	Phaser		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W6	0,32	0,64	1,28	1,92	km	33	2 E
		-	-	o	o	Klicks		
Preis	2250 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, keine Schalldämpfer möglich, Max 4 EZ</b>								

Die Elektronik ist nicht so ausgefeilt, aber die Grundlagen sind die gleichen,

Fahrzeug Schocker (alt)		WM	+5	T-Lel	3	Paralysator		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	(1W3 +1)	0,24	0,48	0,96	1,44	km	50	2 E
Inf Stun AKP	1W6 / FSP	-	-	o	o	Klicks		
Preis	2100 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Schmutzanfällig putzen / Woche, Max 4 EZ „AKP / Größe oder 2“</b>								

Gyrojet Kanone (alt)		WM	+5	T-Lel	3	Gyrojet		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W6 +2	0,8	1,6	3,2	4,8	km	10	S-INF-Rak x6
		-	-	o	o	Klicks		
Preis	2150 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ,</b>								

Kurz-Disruptor		WM	+0	T-Lel	4	Disruptor		
Ball FSP	1W5 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W5 +2	1	2	4	6	km	7	4 E
		-	-	0	0	Klicks		
Preis	10000 Cr	Masse		500 kg		Größe III		

**Geschütz-Überhitzungsregeln, LAUT, Max 4 EZ**

Kurz Waffen sind eigentlich wie die Richtigen Geschütze, aber mit deutlich schlechterer

Kurz-Blaster		WM	-10	T-Lel	4	Blaster		
Ball FSP	1W4+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W6+2	1,2	2,4	4,8	7,2	km	16	4 E
		-	-	0	0	Klicks	16	4 H
Preis	11000 Cr	Masse		500 kg		Größe III		

**Geschütz-Überhitzungsregeln, teure Ersatzteile, Max 4 EZ**

Fokussierung und leichten Abweichungen in der Geradlinigkeit. Ansonsten sind sie nur be-

Kurz Desintegrator		WM	+0	T-Lel	5	Desintegrator		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W3+0	0,8	1,6	3,2	4,8	km	20	4 E
(durch)	1W2+0	-	-	0	0	Klicks		
Preis	12000 Cr	Masse		500 kg		Größe III		

**Geschütz-Überhitzungsregeln, Kompliziert (Tech-20) / Woche, Max 4 EZ**

dingt Raumkampf-fähig. Bei Angedockten Schiffen sind sie natürlich perfekt.

Kurz Plasma Kanone		WM	+0	T-Lel	5	Plasma Granate		
Ball FSP	1W10+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	2W8+0	1,2	2,4	4,8	7,2	km	7	6 E
	ECM 2	-	-	0	0	Klicks	7	6 H
Preis	20000 Cr	Masse		1000 kg		Größe IV		

**Geschütz-Überhitzungsregeln, teure Ersatzteile, Max 4 EZ,**

<b>Kurz-Disruptorator</b>		<b>WM</b>	<b>-10</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Disruptor</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W5 +2</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W5 +2</b>	<b>0,8</b>	<b>1,6</b>	<b>3,2</b>	<b>4,8</b>	<b>km</b>	<b>7</b>	<b>4 E</b>
		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>5000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>550 kg</b>		<b>Größe III</b>		
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, LAUT Max 4 EZ</b>								

<b>Kurz-Plasma Blaster</b>		<b>WM</b>	<b>-20</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Blaster</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W4+2</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W6+2</b>	<b>0,96</b>	<b>1,92</b>	<b>3,84</b>	<b>5,76</b>	<b>km</b>	<b>16</b>	<b>4 E</b>
		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>	<b>16</b>	<b>4 H</b>
<b>Preis</b>	<b>5500 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>550 kg</b>		<b>Größe III</b>		
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, teure Ersatzteile, Max 4 EZ</b>								

<b>Kurz Todesstrahl</b>		<b>WM</b>	<b>-10</b>	<b>T-Lel</b>	<b>5</b>	<b>Desintegrator</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W3+0</b>	<b>0,64</b>	<b>1,28</b>	<b>2,56</b>	<b>3,84</b>	<b>km</b>	<b>20</b>	<b>4 E</b>
<b>(durch)</b>	<b>1W2+0</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>6000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe III</b>		
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Kompliziert (Tech-20) / Woche, Max 4 EZ</b>								

<b>Kurz Plasma Schleuder</b>		<b>WM</b>	<b>-10</b>	<b>T-Lel</b>	<b>5</b>	<b>Plasma Granate</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W10+0</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>2W8+0</b>	<b>0,96</b>	<b>1,92</b>	<b>3,84</b>	<b>5,76</b>	<b>km</b>	<b>7</b>	<b>6 E</b>
	<b>ECM 2</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>	<b>7</b>	<b>6 H</b>
<b>Preis</b>	<b>10000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>1000 kg</b>		<b>Größe IV</b>		
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, teure Ersatzteile, Max 4 EZ,</b>								

<b>Kurz Fusions-Kanone</b>		<b>WM</b>	<b>-5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>6</b>	<b>Fusions Granate</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>2W8+0</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>2W10+0</b>	<b>1,2</b>	<b>2,4</b>	<b>4,8</b>	<b>7,2</b>	<b>km</b>	<b>5</b>	<b>6 E</b>
	<b>ECM 2</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>	<b>5</b>	<b>6 H</b>
<b>Preis</b>	<b>28 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>IV</b>
<b>Geschütz-Überheizungsregeln, Kompliziert (Tech-20) Max 4 EZ,</b>								

Schwere Geschütze mit immensem Energie-Bedarf.

<b>Kurz Energie-Kanone</b>		<b>WM</b>	<b>+5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>5</b>	<b>Energie Granate</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>2W10+0</b>	<b>0,8</b>	<b>1,6</b>	<b>3,2</b>	<b>4,8</b>	<b>km</b>	<b>5</b>	<b>4 E</b>
		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>58000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Geschütz-Überheizungsregeln, Kompliziert (Tech-20) / Woche, Max 4 EZ</b>								

Aber auch extremer Durchschlagskraft.

<b>Kurz Ionen-Kanone</b>		<b>WM</b>	<b>+5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>5</b>	<b>Ionen Granate</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP (ion)</b>	<b>3W10+0</b>	<b>0,8</b>	<b>1,6</b>	<b>3,2</b>	<b>4,8</b>	<b>km</b>	<b>6</b>	<b>4 E</b>
	<b>ECM 2</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>	<b>6</b>	<b>4 H</b>
<b>Preis</b>	<b>9000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Geschütz-Überheizungsregeln, Lauf überhitzt Max 2 EZ</b>								

Manchmal ist Fahrzeuge Fangen besser als zerstören.

<b>Fahrzeug Laser Sense</b>		<b>WM</b>	<b>+15</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Laser</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W1 +0</b>	<b>0,4</b>	<b>0,8</b>	<b>1,6</b>	<b>2,4</b>	<b>km</b>	<b>200</b>	<b>4 E</b>
		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>13940 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Geschütz-Überheizungsregeln, Schmutzanfällig putzen / Woche, Max 4 SAL(10) (AKP+2) kein EZ</b>								

Wer keine Infanterie mag oder ungepanzerte Fahrzeuge wird diese Waffe lieben.

<b>Kurz Fusions-Schleuder</b>		<b>WM</b>	<b>-15</b>	<b>T-Lel</b>	<b>6</b>	<b>Fusions Granate</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>2W8+0</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>2W10+0</b>	<b>0,96</b>	<b>1,92</b>	<b>3,84</b>	<b>5,76</b>	<b>km</b>	<b>5</b>	<b>6 E</b>
	<b>ECM 2</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>	<b>5</b>	<b>6 H</b>
<b>Preis</b>	<b>14 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>IV</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Kompliziert (Tech-20) Max 4 EZ,</b>								

Die „Schleudern“ hatten früher einen ziemlich guten Ruf was Ihre Durchschlagskraft an-

<b>Kurz Energie-Schleuder</b>		<b>WM</b>	<b>-5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>5</b>	<b>Energie Granate</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>2W10+0</b>	<b>0,64</b>	<b>1,28</b>	<b>2,56</b>	<b>3,84</b>	<b>km</b>	<b>5</b>	<b>4 E</b>
		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>29000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Kompliziert (Tech-20) / Woche, Max 4 EZ</b>								

ging, aber einen eher schlechten was die Sicherheit der eigenen Freunde betraf. Deswegen

<b>Kurz Ionen-Schleuder</b>		<b>WM</b>	<b>-5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>5</b>	<b>Ionen Granate</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP (ion)</b>	<b>3W10+0</b>	<b>0,64</b>	<b>1,28</b>	<b>2,56</b>	<b>3,84</b>	<b>km</b>	<b>6</b>	<b>4 E</b>
	<b>ECM 2</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>	<b>6</b>	<b>4 H</b>
<b>Preis</b>	<b>4500 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Lauf überhitzt Max 2 EZ</b>								

wurden sie eigentlich nur an vorderster Front und in Stellungen stehend eingesetzt.

<b>Fahrzeug Laser Schleuder</b>		<b>WM</b>	<b>+5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Laser</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W1 +0</b>	<b>0,32</b>	<b>0,64</b>	<b>1,28</b>	<b>1,92</b>	<b>km</b>	<b>200</b>	<b>4 E</b>
		<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>6970 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Schmutzanfällig putzen / Tag, Max 4 SAL(10) (AKP+2) kein EZ</b>								

# *STARDUST & BRIGHT SUNS II*

**Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von ihnen**

## **Raum-Waffen**

### **Designs**

Leichte Gauss		WM	+5	T-Lel	3	Bolzen		
Ball FSP	1W6 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP		5	10	15	20	km	41	1 kg x2
		5	10	15	20	Klicks	41	4 E
Preis (lim \$)	16400 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Gaus können auf mehr als Extremer Entfernung auf Objekte Schiessen die keine Kursab-

Mittlere Gauss		WM	+0	T-Lel	3	Bolzen		
Ball FSP	1W6 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP		6	11	17	22	km	31	1 kg x4
		6	11	17	22	Klicks	31	6 E
Preis (lim \$)	48 600 Cr	Masse		500 kg		Größe		III
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

weichungen vollführen. Entweder Stillstehend, oder genauer Kurs bekannt.

Schwere Gauss		WM	-5	T-Lel	3	Bolzen		
Ball FSP	1W10 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP		6	12	18	24	km	25	1 kg x6
		6	12	18	24	Klicks		8 E
Preis (lim \$)	48400 Cr	Masse		1000 kg		Größe		IV
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Gauss Verteidiger		WM	+0	T-Lel	3	Nadel		
Ball FSP	1W1 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP		1	2	3	4	km	100	1 kg x1
		1	2	3	4	Klicks	100	6 E
Preis (lim \$)	38880 Cr	Masse		500 kg		Größe		III
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 FST (16) (AKP+1) kein EZ, Putzen / Woche								

Diese Nahkampfverteidigung ist gut gegen ankommende Fernlenkwaffen.

Leichte Raum MBK		WM	-5	T-Lel	3	Bolzen		
Ball FSP	1W6 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP		4	8	12	16	km	41	1 kg x2
		4	8	12	16	Klicks	41	4 E
Preis (lim 5)	8200 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Die Raum MBKs sind der klassische Vorläufer der allseits beliebten Gauss.

Mittlere Raum MBK		WM	-10	T-Lel	3	Bolzen		
Ball FSP	1W6 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP		4,8	8,8	13,6	17,6	km	31	1 kg x4
		5	9	14	18	Klicks	31	6 E
Preis (lim 5)	24 300 Cr	Masse		500 kg		Größe		III
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Nur die Technik der elektromagnetischen Beschleunigungsverfahren hat sich deutlich ver-

Schwere Raum MBK		WM	-15	T-Lel	3	Bolzen		
Ball FSP	1W10 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP		4,8	9,6	14,4	19,2	km	25	1 kg x6
		6	10	14	19	Klicks		8 E
Preis (lim 5)	24 200 Cr	Masse		1000 kg		Größe		IV
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

bessert seit der zeit der alten Raum Masse-Beschleuniger-Kanonen.

Raum MBK Verteidiger		WM	-10	T-Lel	3	Nadel		
Ball FSP	1W1 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP		0,8	1,6	2,4	3,2	km	100	1 kg x1
		1	2	2	3	Klicks	100	6 E
Preis (lim 5)	19440 Cr	Masse		500 kg		Größe		III
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 FST (16) (AKP+1) kein EZ, Putzen / Woche								

<b>Leichter Laser</b>		<b>WM</b>	<b>+15</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Laser</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W4 +1</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>km</b>	<b>20</b>	<b>4 E</b>
		<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim 5)</b>	<b>19680 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>II</b>
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ</b>								

Raumlaser verlieren bei Überentfernung schwer an Effektivität. (-1 FSP pro 100 Klicks).

<b>Mittlerer Laser</b>		<b>WM</b>	<b>+10</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Laser</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W4 +2</b>	<b>22</b>	<b>44</b>	<b>66</b>	<b>88</b>	<b>km</b>	<b>16</b>	<b>6 E</b>
		<b>22</b>	<b>44</b>	<b>66</b>	<b>88</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim 5)</b>	<b>38 880 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ</b>								

Die Normalen und Phasen Laser haben einen durchgehenden Strahl, während Gattling-

<b>Schwerer Laser</b>		<b>WM</b>	<b>+5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Laser</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W6 +2</b>	<b>24</b>	<b>48</b>	<b>72</b>	<b>96</b>	<b>km</b>	<b>12</b>	<b>8 E</b>
		<b>24</b>	<b>48</b>	<b>72</b>	<b>96</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim 5)</b>	<b>48 400 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>1000 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>IV</b>
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ</b>								

Laser kurze Lichtbalken verschießen.

<b>Phasen-Laser</b>		<b>WM</b>	<b>+10</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Laser</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W8+0</b>	<b>22</b>	<b>44</b>	<b>66</b>	<b>88</b>	<b>km</b>	<b>6</b>	<b>6 E</b>
		<b>22</b>	<b>44</b>	<b>66</b>	<b>88</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim 5)</b>	<b>44 064 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ</b>								

Schwerer Phasen Laser		WM	+10	T-Lel	4	Laser		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W10+0	24	48	72	96	km	5	8 E
		24	48	72	96	Klicks		
Preis (lim \$)	65 824 Cr	Masse		1000 kg		Größe		IV
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Diese Starke Laser sind recht üble Die Frage bei diesen Lasern ist, ob Mehrfach-Geschütz-

Gattling Laser		WM	+10	T-Lel	5	Laser		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W2 +0	22	44	66	88	km	50	6 E
		22	44	66	88	Klicks		
Preis (lim \$)	43740 Cr	Masse		500 kg		Größe		III
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 FST(4) (AKP+1) kein EZ								

Türme mit leichten Waffen nicht effektiver sind, als diese hoch gezüchteten Laser-Bolzen-

Schwerer Gattling Laser		WM	+5	T-Lel	5	Laser		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W4 +0	24	48	72	96	km	25	8 E
		24	48	72	96	Klicks		
Preis (lim \$)	65340 Cr	Masse		1000 kg		Größe		IV
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 FST (4) (AKP+1) kein EZ								

Schleudern.

Laser-Verteidiger		WM	+10	T-Lel	3	Laser		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W2 +0	4,4	8,8	13,2	17,6	km	50	6 E
		4	9	13	18	Klicks		
Preis (lim \$)	56 700 Cr	Masse		500 kg		Größe		III
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 SAL(10) (AKP+2) kein EZ								

<b>Leichter Laser (alt)</b>		<b>WM</b>	<b>+5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Laser</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W4 +1</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>48</b>	<b>64</b>	<b>km</b>	<b>20</b>	<b>4 E</b>
		<b>16</b>	<b>32</b>	<b>48</b>	<b>64</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim 5)</b>	<b>9840 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>II</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ</b>								

Laser waren schon immer eine „gute Wahl“ wenn es um die Bewaffnung eines Schiffes

<b>Mittlerer Laser (alt)</b>		<b>WM</b>	<b>+0</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Laser</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W4 +2</b>	<b>17,6</b>	<b>35,2</b>	<b>52,8</b>	<b>70,4</b>	<b>km</b>	<b>16</b>	<b>6 E</b>
		<b>18</b>	<b>35</b>	<b>53</b>	<b>70</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim 5)</b>	<b>19440 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ</b>								

geht. Dummerweise sind Anti-Laser Panzerungen recht weit verbreitet, so das sie oft nur

<b>Schwerer Laser (alt)</b>		<b>WM</b>	<b>-5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Laser</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W6 +2</b>	<b>19,2</b>	<b>38,4</b>	<b>57,6</b>	<b>76,8</b>	<b>km</b>	<b>12</b>	<b>8 E</b>
		<b>19</b>	<b>38</b>	<b>58</b>	<b>77</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim 5)</b>	<b>24 200 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>1000 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>IV</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ</b>								

harmlosen Schaden anrichten.

<b>Laser-Verteidiger (alt)</b>		<b>WM</b>	<b>+0</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Laser</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W2 +0</b>	<b>3,52</b>	<b>7,04</b>	<b>10,56</b>	<b>14,08</b>	<b>km</b>	<b>50</b>	<b>6 E</b>
		<b>4</b>	<b>7</b>	<b>11</b>	<b>14</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim 5)</b>	<b>28 350 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 5AL(10) (AKP+2) kein EZ</b>								

Phaser		WM	-10	T-Lel	4	Phaser		
Ball F5P		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN F5P	1W6 +4	4	9	13	18	km	10	6 E
		4	9	13	18	Klicks		
Preis (lim 5)	33 000 Cr	Masse		500 kg		Größe III		
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Phaser verlieren bei Überreichweiten schnell an Effektivität (-1 F5P / 0 Klicks). Im Kampf

Schwerer Phaser		WM	-15	T-Lel	4	Phaser		
Ball F5P		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN F5P	2W6 +4	5	10	14	19	km	6	8 E
		5	10	14	19	Klicks		
Preis (lim 5)	49 000 Cr	Masse		1000 kg		Größe IV		
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

sind sie aber sehr durchschlagend.

Raum Schocker		WM	+10	T-Lel	3	Paralysator		
Ball F5P		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN F5P	(1W3+2)	3	7	10	13	km	20	6 E
AKP	2W6 / F5P	3	7	10	13	Klicks		
Preis (lim 5)	32 400 Cr	Masse		500 kg		Größe III		
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ (AKP / Größe oder 2)								

Schocker verlieren bei Überreichweiten schnell an Effektivität (-1 F5P / 15 Klicks).

Schwerer Raum Schocker		WM	+10	T-Lel	3	Paralysator		
Ball F5P		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN F5P	1W6+2	4	7	11	14	km	12	8 E
AKP	2W6 / F5P	4	7	11	14	Klicks		
Preis (lim 5)	58400 Cr	Masse		1000 kg		Größe IV		
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ (AKP / Größe oder 2)								

Sie werden genutzt um Besatzungen von Raumschiffen zu stunnen (Panzerung gibt 10 punkte EN-R5)

Phasen-Strahler		WM	-20	T-Lel	4	Phaser		
Ball F5P		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN F5P	1W6 +4	3,2	7,2	10,4	14,4	km	10	6 E
		3	7	10	14	Klicks		
Preis (lim 5)	16 500 Cr	Masse		500 kg		Größe III		
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Die frühen Phaser waren natürlich noch schwerer zu kontrollieren als die modernen. Das

Schwerer Phasen-Strahler		WM	-25	T-Lel	4	Phaser		
Ball F5P		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN F5P	2W6 +4	4	8	11,2	15,2	km	6	8 E
		4	8	11	15	Klicks		
Preis (lim 5)	24 500 Cr	Masse		1000 kg		Größe IV		
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

macht sie aber nicht weniger Verheerend.

Raum Schocker (alt)		WM	+0	T-Lel	3	Paralysator		
Ball F5P		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN F5P	(1W3+2)	2,4	5,6	8	10,4	km	20	6 E
AKP	2W6 / F5P	2	6	8	10	Klicks		
Preis (lim 5)	16 200 Cr	Masse		500 kg		Größe III		
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ (AKP / Größe oder 2)								

Schocker wurden früher gerne zum „Einnehmen“ von Festungen genutzt. Die Kann man

Schw. Raum Schocker (alt)		WM	+0	T-Lel	3	Paralysator		
Ball F5P		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN F5P	1W6+2	3,2	5,6	8,8	11,2	km	12	8 E
AKP	2W6 / F5P	3	6	9	11	Klicks		
Preis (lim 5)	29 200 Cr	Masse		1000 kg		Größe IV		
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ (AKP / Größe oder 2)								

nicht verfehlen. Leider sind sie erst Effektiv wenn gezielt geschossen wird.

<b>Leichte Gyro-Kanone</b>		<b>WM</b>	<b>+15</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Gyrojet</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W6 +2</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>		<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>km</b>	<b>5</b>	<b>Micro M x2</b>
		<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim S)</b>	<b>16600 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe II</b>		
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ</b>								

Die Gyro Kanonen verschießen Kleinst-Raketen, welche im Verband fliegen. Sie werden

<b>Mittlere Gyro-Kanone</b>		<b>WM</b>	<b>+10</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Gyrojet</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W6 +4</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>		<b>11</b>	<b>22</b>	<b>33</b>	<b>44</b>	<b>km</b>	<b>4</b>	<b>Micro M x4</b>
		<b>11</b>	<b>22</b>	<b>33</b>	<b>44</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim S)</b>	<b>32600 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe III</b>		
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ</b>								

nicht direkt gesteuert wie Raketen, sondern nur untereinander kommunizierend.

<b>Schwere Gyro-Kanone</b>		<b>WM</b>	<b>+5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Gyrojet</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>2W6 +4</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>		<b>12</b>	<b>24</b>	<b>36</b>	<b>48</b>	<b>km</b>	<b>3</b>	<b>Micro M x6</b>
		<b>12</b>	<b>24</b>	<b>36</b>	<b>48</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim S)</b>	<b>52080 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>1000 kg</b>		<b>Größe IV</b>		
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ</b>								

<b>Tachyon Blaster</b>		<b>WM</b>	<b>+5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Nadler</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W4 x1</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>		<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>km</b>	<b>25</b>	<b>1 kg Sand x10</b>
		<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>Klicks</b>	<b>25</b>	<b>4 E</b>
<b>Preis (lim S)</b>	<b>15714 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe II</b>		
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ (Salvenfeuer / Flächen Treffer 15m D)</b>								

Der Tachyon Blaster ist der so genannte Sandstrahler. Eine eigentlich veraltete Waffe, die gegen bestimmte Schildformen völlig wirkungslos ist. Der Schaden wird durch Entfernung extrem schnell geringer -1 FSP/ 10 Klicks)

<b>Leichte Gyro-Kanone (alt)</b>		<b>WM</b>	<b>+5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Gyrojet</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W6 +2</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>		<b>8</b>	<b>16</b>	<b>24</b>	<b>32</b>	<b>km</b>	<b>5</b>	<b>Micro M x2</b>
		<b>8</b>	<b>16</b>	<b>24</b>	<b>32</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim S)</b>	<b>8 400 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe II</b>		
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ</b>								

Trifft die moderne Gyrokane besser wegen ihrer Munition oder wegen ihrer Waffengenau-

<b>Mittlere Gyro-Kanone</b>		<b>WM</b>	<b>+0</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Gyrojet</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W6 +4</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>		<b>8,8</b>	<b>19,6</b>	<b>28,4</b>	<b>39,2</b>	<b>km</b>	<b>4</b>	<b>Micro M x4</b>
		<b>9</b>	<b>20</b>	<b>29</b>	<b>40</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim S)</b>	<b>16 300 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe III</b>		
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ</b>								

igkeit? Die Dinge spielen in einander. Die Steuerungen arbeiten zusammen und wenn nur

<b>Schwere Gyro-Kanone</b>		<b>WM</b>	<b>-5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Gyrojet</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>2W6 +4</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>		<b>9,6</b>	<b>19,2</b>	<b>28,8</b>	<b>38,4</b>	<b>km</b>	<b>3</b>	<b>Micro M x6</b>
		<b>10</b>	<b>19</b>	<b>29</b>	<b>38</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim S)</b>	<b>26040 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>1000 kg</b>		<b>Größe IV</b>		
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ</b>								

eine besser ist, muß diese dann auf die Schlechtere warten.

<b>Tachyon Blaster (alt)</b>		<b>WM</b>	<b>-5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Nadler</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W4 x1</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>		<b>1,6</b>	<b>3,2</b>	<b>4,8</b>	<b>6,4</b>	<b>km</b>	<b>25</b>	<b>1 kg Sand x10</b>
		<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>Klicks</b>	<b>25</b>	<b>4 E</b>
<b>Preis (lim S)</b>	<b>7857 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe II</b>		
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ (Salvenfeuer / Flächen Treffer 15m D)</b>								

Mesonen Blaster		WM	+5	T-Lel	4	Nadler		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W5 x1	2	4	6	8	km	20	1 kg Wasser x10
		2	4	6	8	Klicks	20	4 E
Preis (lim \$)	15 714 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ (Salvenfeuer / Flächen Treffer 15m D )								

Der Mesonen Blaster ist der so genannte Warmduscher. Eine eigentlich veraltete Waffe, die gegen bestimmte Schildformen völlig wirkungslos ist. Der Schaden wird durch Entfernung extrem schnell geringer -1 FSP/ 10 Klicks)

Leichter Disruptor		WM	+5	T-Lel	4	Disruptor		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W5 +1	5	10	15	20	km	4	4 E
		5	10	15	20	Klicks		
Preis (lim \$)	20 000 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Diese Disruptoren stellen eine ernste Gefahr dar, da sie nicht auf Dual gestellte Schirme

Mittlerer Disruptor		WM	+0	T-Lel	4	Disruptor		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W5 +2	6	11	17	22	km	3	6 E
		6	11	17	22	Klicks		
Preis (lim \$)	36 000 Cr	Masse		500 kg		Größe		III
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

immer durchschlagen. Das Opfer hat halt die Wahl der Qual.

Schwerer Disruptor		WM	-5	T-Lel	4	Disruptor		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W10+2	6	12	18	24	km	2	8 E
		6	12	18	24	Klicks		
Preis (lim \$)	50 000 Cr	Masse		1000 kg		Größe		IV
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

<b>Mesonen Blaster (alt)</b>		<b>WM</b>	<b>-5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Nadler</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W5 x1</b>	<b>1,6</b>	<b>3,2</b>	<b>4,8</b>	<b>6,4</b>	<b>km</b>	<b>20</b>	<b>1 kg Wasser x10</b>
		<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>Klicks</b>	<b>20</b>	<b>4 E</b>
<b>Preis (lim 5)</b>	<b>7857 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>II</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ (Salvenfeuer / Flächen Treffer 15m D)</b>								

<b>Leichter Disruptor (alt)</b>		<b>WM</b>	<b>-5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Disruptor</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W5 +1</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W5 +1</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	<b>km</b>	<b>4</b>	<b>4 E</b>
		<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim 5)</b>	<b>10 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>II</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ</b>								

<b>Mittlerer Disruptor (alt)</b>		<b>WM</b>	<b>-10</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Disruptor</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W5 +2</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W5 +2</b>	<b>4,8</b>	<b>8,8</b>	<b>13,6</b>	<b>17,6</b>	<b>km</b>	<b>3</b>	<b>6 E</b>
		<b>5</b>	<b>9</b>	<b>14</b>	<b>18</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim 5)</b>	<b>18 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ</b>								

<b>Schwerer Disruptor (alt)</b>		<b>WM</b>	<b>-15</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Disruptor</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W10 +2</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W10+2</b>	<b>4,8</b>	<b>9,6</b>	<b>14,4</b>	<b>19,2</b>	<b>km</b>	<b>2</b>	<b>8 E</b>
		<b>5</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	<b>19</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim 5)</b>	<b>25 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>1000 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>IV</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ</b>								

<b>Leichter Blaster</b>		<b>WM</b>	<b>-5</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Blaster</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W4 +1</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W6 +1</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>18</b>	<b>24</b>	<b>km</b>	<b>8</b>	<b>8 E</b>
		<b>6</b>	<b>12</b>	<b>18</b>	<b>24</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim \$)</b>	<b>22 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>II</b>
<b>Geschütz-Überheizungsregeln, Max 4 EZ</b>								

Blaster verschießen normalerweise Ultrahochoerhitzten Wasserstoff. Diese Geschütze sind

<b>Mittlerer Blaster</b>		<b>WM</b>	<b>-10</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Blaster</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W4 +2</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W6 +2</b>	<b>7</b>	<b>13</b>	<b>20</b>	<b>26</b>	<b>km</b>	<b>7</b>	<b>12 E</b>
		<b>7</b>	<b>13</b>	<b>20</b>	<b>26</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim \$)</b>	<b>38 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Geschütz-Überheizungsregeln, Max 4 EZ</b>								

aber mit **Atmosphären-Kompressions-Kammern** ausgestattet, welche dann das nötige

<b>Schwerer Blaster</b>		<b>WM</b>	<b>-15</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Blaster</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>2W4 +2</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>2W6+2</b>	<b>7</b>	<b>14</b>	<b>22</b>	<b>29</b>	<b>km</b>	<b>4</b>	<b>16 E</b>
		<b>7</b>	<b>14</b>	<b>22</b>	<b>29</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim \$)</b>	<b>54600 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>1000 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>IV</b>
<b>Geschütz-Überheizungsregeln, Max 4 EZ</b>								

Medium aus der Schiffs-Atmosphäre ziehen.

<b>Plasma Netz Werfer</b>		<b>WM</b>	<b>+10</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Flammer</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W4+2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>km</b>	<b>8</b>	<b>12 E</b>
<b>Brennt für</b>	<b>1W6 RD</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim \$)</b>	<b>32200 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Geschütz-Überheizungsregeln, Max 4 EZ (Salvenfeuer / Flächen Treffer 15m D )</b>								

Plasma Netz Werfer sind eine Horror Version für erfahrene Piloten.

<b>Leichter Plasmator</b>		<b>WM</b>	<b>-15</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Blaster</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W4 +1</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W6 +1</b>	<b>4,8</b>	<b>9,6</b>	<b>14,4</b>	<b>19,2</b>	<b>km</b>	<b>8</b>	<b>8 E</b>
		<b>5</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	<b>19</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim 5)</b>	<b>11 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>II</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, teure Ersatzteile, Max 4 EZ</b>								

Die alten Blaster- Varianten galten eine Zeitlang als reines Luxus Objekt, denn sie hatten

<b>Mittlerer Plasmator</b>		<b>WM</b>	<b>-20</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Blaster</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>1W4 +2</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W6 +2</b>	<b>5,6</b>	<b>10,4</b>	<b>16</b>	<b>20,8</b>	<b>km</b>	<b>7</b>	<b>12 E</b>
		<b>6</b>	<b>10</b>	<b>16</b>	<b>21</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim 5)</b>	<b>19 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, teure Ersatzteile, Max 4 EZ</b>								

zwar größere Reichweite, aber deutlich weniger schaden als die normalen Plasmawaffen

<b>Schwerer Plasmator</b>		<b>WM</b>	<b>-25</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Blaster</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>2W4 +2</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>2W6+2</b>	<b>5,6</b>	<b>11,2</b>	<b>17,6</b>	<b>23,2</b>	<b>km</b>	<b>4</b>	<b>16 E</b>
		<b>6</b>	<b>11</b>	<b>18</b>	<b>23</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim 5)</b>	<b>27 300 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>1000 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>IV</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, teure Ersatzteile, Max 4 EZ</b>								

und die Bauteile verbrannten zu oft.

<b>Plasma Netz Werfer (alt)</b>		<b>WM</b>	<b>+20</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Flammer</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>1W4+2</b>	<b>1,6</b>	<b>3,2</b>	<b>4,8</b>	<b>6,4</b>	<b>km</b>	<b>8</b>	<b>12 E</b>
<b>Brennt für</b>	<b>1W6 RD</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis (lim 5)</b>	<b>16 100 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, teure Ersatzteile, Max 4 EZ (Salvenfeuer / Flächen Treffer 15m D)</b>								

Leichter Desintegrator		WM	+5	T-Lel	5	Desintegrator		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W3 +1	4	8	12	16	km	7	4 E
(durch)	1W2 +1	4	8	12	16	Klicks		
Preis (lim 5)	24 000 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Desintegratoren durchschlagen Schilde und treffen die Panzerung darunter, oder treffen

Mittlerer Desintegrator		WM	+0	T-Lel	5	Desintegrator		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W3 +2	4	9	13	18	km	5	6 E
(durch)	1W2 +2	4	9	13	18	Klicks		
Preis (lim 5)	40 000 Cr	Masse		500 kg		Größe		III
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

die Panzerung und treffen die Internen Systeme, oder treffen intern und der Durchschlag-

Schwerer Desintegrator		WM	-5	T-Lel	5	Desintegrator		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W6+2	5	10	14	19	km	3	8 E
	1W4 +2	5	10	14	19	Klicks		
Preis (lim 5)	56000 Cr	Masse		1000 kg		Größe		IV
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

schaden geht ins Leere.

Fusions Netz Werfer		WM	+5	T-Lel	5	Flammer		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	2W4+2	2	4	6	8	km	6	16 E
Brennt für	1W6 RD	1	2	4	5	Klicks		
Preis (lim 5)	48200 Cr	Masse		1000 kg		Größe		IV
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ (Salvenfeuer / Flächen Treffer 15m D )								

Fusions Netz-Werfer sind die Großen Brüder der kleinen Plasma Netz Werfer

Leicht. Desintegrator (alt)		WM	-5	T-Lel	5	Desintegrator		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W3 +1	3,2	6,4	9,6	12,8	km	7	4 E
(durch)	1W2 +1	3	6	10	13	Klicks		
Preis (lim 5)	12 000 Cr	Masse		200 kg		Größe		II
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Desintegratoren waren schon immer üble Waffen, da sie Schutzsysteme durchdringen. Ihr

Mitt. Desintegrator (alt)		WM	-10	T-Lel	5	Desintegrator		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W3 +2	3,2	7,2	10,4	14,4	km	5	6 E
(durch)	1W2 +2	3	7	10	14	Klicks		
Preis (lim 5)	20 000 Cr	Masse		500 kg		Größe		III
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

einzigster Nachteil war die Schwäche des Schadens den sie eigentlich insgesamt verursachen

Schw. Desintegrator (alt)		WM	-15	T-Lel	5	Desintegrator		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W6+2	4	8	11,2	15,2	km	3	8 E
	1W4 +2	4	8	11	15	Klicks		
Preis (lim 5)	28 000 Cr	Masse		1000 kg		Größe		IV
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

werden. Der Vernichter sollte Feuerkraft erzeugen hat aber kläglich versagt.

Vernichter (alt)		WM	-25	T-Lel	5	Desintegrator		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	1W6+2	4	8	11,2	15,2	km	15	32 E
	1W4 +2	4	8	11	15	Klicks		
Preis (lim 5)	58 800 Cr	Masse		1000 kg		Größe		IV
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ(3) (AKP+O)								

Plasma Kanone		WM	+0	T-Lel	5	Plasma Granate		
Ball FSP	1W10 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	2W8 +0	2	5	7	10	km	4	16 E
	ECM 2	2	5	7	10	Klicks		
Preis (lim 5)	67 200 Cr	Masse		1000 kg		Größe	IV	
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Diese Waffen benötigen immense Energie-Mengen. Zu der kurzen Reichweite kommt ein

Fusions Kanone		WM	+0	T-Lel	6	Fusions Granate		
Ball FSP	1W10 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	2W10 +0	2	5	7	10	km	3	16 E
	ECM 2	2	5	7	10	Klicks		
Preis (lim 5)	88 000 Cr	Masse		1000 kg		Größe	IV	
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

recht hoher Preis. Sind sie Effektiv ? Oh ja sehr. Lohnt es sich billige leichte Waffen zu nut-

Energie-Kanone		WM	+0	T-Lel	6	Energie Granate		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	2W10 +0	2	4	7	9	km	2	6 E
	ECM 2	2	4	7	9	Klicks		
Preis (lim 5)	132 000 Cr	Masse		500 kg		Größe	III	
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

zen statt dieser Dinge? Auch ja.

Ionen Kanone		WM	+0	T-Lel	4	Ionen Granate		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	(3W10 +0)	2	4	7	9	km	3	12 E
(Ion Effekt)	ECM 2	2	4	7	9	Klicks		
Preis (lim 5)	34 000 Cr	Masse		500 kg		Größe	III	
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Plasma Kanone (alt)		WM	-10	T-Lel	5	Plasma Granate		
Ball FSP	1W10 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	2W8 +0	1,6	4	5,6	8	km	4	16 E
	ECM 2	2	4	6	8	Klicks		
Preis (lim 5)	33 600 Cr	Masse		1000 kg		Größe	IV	
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Diese Waffen wurden oftmals in Panzern eingesetzt, Da diese Damit andere Ungeschützte

Energie-Kanone (alt)		WM	-10	T-Lel	6	Energie Granate		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	2W10 +0	1,6	3,2	5,6	7,2	km	2	6 E
	ECM 2	2	3	6	7	Klicks		
Preis (lim 5)	66 000 Cr	Masse		600 kg		Größe	III	
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

Panzer teilweise mit 1 Schuss zerlegen konnten. Die Verbesserung der der Sensoren ließ a-

Ionen Kanone (alt)		WM	-10	T-Lel	4	Ionen Granate		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	(3W10 +0)	1,6	3,2	5,6	7,2	km	3	12 E
(Ion Effekt)	ECM 2	2	3	6	7	Klicks		
Preis (lim 5)	17 000 Cr	Masse		600 kg		Größe	III	
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ								

ber von dieser Strategie abgehen. Der Ionen Verteidiger konnte sich nie wirklich durchset-

Ionen Verteidiger (alt)		WM	-5	T-Lel	4	Ionen Granate		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	(7W3 -6)	0,32	0,64	0,96	1,28	km	38	48 E
(Ion Effekt)	ECM 2	0	1	1	1	Klicks		
Preis (lim 5)	38 250 Cr	Masse		700 kg		Größe	III	
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 FST(4) (AKP+1) / EZ (1)								

zen, wegen Ineffizienz.

<b>DUO Mini-Missel Halter</b>		<b>WM</b>	<b>+20</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Raketen</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>var</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>var</b>	<b>600</b>	<b>1200</b>	<b>1800</b>	<b>2400</b>	<b>km</b>	<b>2</b>	<b>Mini Missel</b>
		<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>5250 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>II</b>
<b>Keine Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 2 EZ (Dual-Lauf), schwer zu verstecken</b>								

Die Lafetten sind eigentlich das günstige an diesen Waffen-Systemen. Sie gelten als

<b>Raketen Halter</b>		<b>WM</b>	<b>+30</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Raketen</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>var</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>var</b>	<b>600</b>	<b>1200</b>	<b>1800</b>	<b>2400</b>	<b>km</b>	<b>1</b>	<b>Raketen</b>
		<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>5000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>II</b>
<b>Keine Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 1 EZ, schwer zu verstecken</b>								

„Ballistische Waffen“, welche meist außen angebracht sind damit sie schnell bestückt wer-

<b>Dual Mini-Missel Lafette</b>		<b>WM</b>	<b>+20</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Raketen</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>var</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>var</b>	<b>600</b>	<b>1200</b>	<b>1800</b>	<b>2400</b>	<b>km</b>	<b>4</b>	<b>Mini Missel</b>
		<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>9450 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Keine Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 2 EZ (Dual-Lauf), schwer zu verstecken</b>								

den können. Jede abgefeuerte Fernlenkwaffe muß erst einmal manövrieren, bevor sie

<b>Raketen Lafette</b>		<b>WM</b>	<b>+30</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Raketen</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>var</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>var</b>	<b>600</b>	<b>1200</b>	<b>1800</b>	<b>2400</b>	<b>km</b>	<b>2</b>	<b>Raketen</b>
		<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>9000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Keine Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 1 EZ, schwer zu verstecken</b>								

nächste Runde trifft und Schaden macht.

<b>Torpedo Lafette</b>		<b>WM</b>	<b>+40</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Raketen</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>var</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>var</b>	<b>600</b>	<b>1200</b>	<b>1800</b>	<b>2400</b>	<b>km</b>	<b>1</b>	<b>Torpedos</b>
		<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>13000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>500 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>III</b>
<b>Keine Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 1 EZ, schwer zu verstecken</b>								

Da Lafetten nicht den Überhitzungs-Regeln unterliegen und Treffer-WMs durch den Mehr-

<b>Mini-Missel Werfer</b>		<b>WM</b>	<b>+20</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Raketen</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>var</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>var</b>	<b>600</b>	<b>1200</b>	<b>1800</b>	<b>2400</b>	<b>km</b>	<b>8</b>	<b>Mini Missel</b>
		<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>13 650 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>1000 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>IV</b>
<b>Keine Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 2 EZ (Dual-Lauf), schwer zu verstecken</b>								

fach Abschuß nicht angerechnet werden, ist klar, dass die Treffer WMs bei der Waffe nur

<b>Raketen Werfer</b>		<b>WM</b>	<b>+30</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Raketen</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>var</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>var</b>	<b>600</b>	<b>1200</b>	<b>1800</b>	<b>2400</b>	<b>km</b>	<b>4</b>	<b>Raketen</b>
		<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>13 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>1000 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>IV</b>
<b>Keine Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 1 EZ, schwer zu verstecken</b>								

ein Hinweis auf den normalen WM den die Jeweilige Fernlenk-Waffe hat.

<b>Torpedo Werfer</b>		<b>WM</b>	<b>+40</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Raketen</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>var</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>var</b>	<b>600</b>	<b>1200</b>	<b>1800</b>	<b>2400</b>	<b>km</b>	<b>2</b>	<b>Torpedos</b>
		<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>13 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>1000 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>IV</b>
<b>Keine Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 1 EZ, schwer zu verstecken</b>								

<b>Mini-Missel Orgel</b>		<b>WM</b>	<b>+20</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Raketen</b>		
<b>Ball F5P</b>	<b>var</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN F5P</b>	<b>var</b>	<b>600</b>	<b>1200</b>	<b>1800</b>	<b>2400</b>	<b>km</b>	<b>24</b>	<b>Mini Missel</b>
		<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>44 200 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>1000 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>IV</b>
<b>Keine Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ (Quad-Lauf), schwer zu verstecken</b>								

Es bedarf genauer Überlegungen, ob sich diese Werfer lohnen. Auf einem Billig schiff sind

<b>Raketen Schleuder</b>		<b>WM</b>	<b>+30</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Raketen</b>		
<b>Ball F5P</b>	<b>var</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN F5P</b>	<b>var</b>	<b>600</b>	<b>1200</b>	<b>1800</b>	<b>2400</b>	<b>km</b>	<b>12</b>	<b>Raketen</b>
		<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>44 200 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>1000 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>IV</b>
<b>Keine Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ (Quad-Lauf), schwer zu verstecken</b>								

sie mit Sicherheit eine Fehlinvestition. Bei Teuren Schiffen mit wenig Waffen-Kapazität

<b>Tri-Torpedo Werfer</b>		<b>WM</b>	<b>+40</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Raketen</b>		
<b>Ball F5P</b>	<b>var</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN F5P</b>	<b>var</b>	<b>600</b>	<b>1200</b>	<b>1800</b>	<b>2400</b>	<b>km</b>	<b>6</b>	<b>Torpedos</b>
		<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>41 600 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>1000 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>IV</b>
<b>Keine Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 3 EZ (Tri-Lauf), , schwer zu verstecken</b>								

hingegen mögen sie sich lohnen.

<b>Mini-Missel Halter</b>		<b>WM</b>	<b>+20</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Raketen</b>		
<b>Ball F5P</b>	<b>var</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN F5P</b>	<b>var</b>	<b>600</b>	<b>1200</b>	<b>1800</b>	<b>2400</b>	<b>km</b>	<b>1</b>	<b>Mini Missel</b>
		<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>2450 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>200 kg</b>		<b>Größe</b>		<b>II</b>
<b>Keine Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 1 EZ , schwer zu verstecken Empfindlich (Stürze, Explosionen) Störungsanfällig (10% / RD)</b>								

Es hat einen guten Grund warum man nur eine Mini-Missel hinein packt.

<b>Mini-Missel Werfer groß</b>		<b>WM</b>	<b>+20</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Raketen</b>		
<b>Ball F5P</b>	<b>var</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN F5P</b>	<b>var</b>	<b>600</b>	<b>1200</b>	<b>1800</b>	<b>2400</b>	<b>km</b>	<b>64</b>	<b>Mini Missel</b>
		<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>264 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>15 t</b>		<b>Größe</b>	<b>V</b>	
<b>Keine Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ (Quad-Lauf), schwer zu verstecken</b>								

Diese Groß-Turm-Waffen arbeiten mit extra großen Magazinen. Damit sind sie nicht be-

<b>Raketen Werfer groß</b>		<b>WM</b>	<b>+30</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Raketen</b>		
<b>Ball F5P</b>	<b>var</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN F5P</b>	<b>var</b>	<b>600</b>	<b>1200</b>	<b>1800</b>	<b>2400</b>	<b>km</b>	<b>32</b>	<b>Raketen</b>
		<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>264 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>15 t</b>		<b>Größe</b>	<b>V</b>	
<b>Keine Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ (Quad-Lauf), schwer zu verstecken</b>								

sonders Durchschlag kräftig, aber sie sind gut geeignet für große Crews und lange Gefech-

<b>Torpedo Werfer groß</b>		<b>WM</b>	<b>+40</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Raketen</b>		
<b>Ball F5P</b>	<b>var</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN F5P</b>	<b>var</b>	<b>600</b>	<b>1200</b>	<b>1800</b>	<b>2400</b>	<b>km</b>	<b>12</b>	<b>Torpedos</b>
		<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>264 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>15 t</b>		<b>Größe</b>	<b>V</b>	
<b>Keine Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 3 EZ (Tri-Lauf), , schwer zu verstecken</b>								

te.

<b>Rail-GUN</b>		<b>WM</b>	<b>-20</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Bolzen</b>		
<b>Ball F5P</b>	<b>3W6+3</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN F5P</b>		<b>8</b>	<b>15</b>	<b>30</b>	<b>45</b>	<b>km</b>	<b>23</b>	<b>10 Kg x1</b>
		<b>8</b>	<b>15</b>	<b>30</b>	<b>45</b>	<b>Klicks</b>	<b>23</b>	<b>10 E</b>
<b>Preis</b>	<b>240 480 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>15 t</b>		<b>Größe</b>	<b>V</b>	
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

Treffer mit Dieser Waffe können Raumbote mit einem Schuß vernichten.

Überschwerer Laser		WM	-10	T-Lel	3	Laser		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	3W4+3	30	60	120	180	km	13	10 E
		30	60	120	180	Klicks		
Preis	300 600 Cr	Masse		15 t		Größe	V	
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,								

Gegen große Schiffe sehr effektiv. Gegen kleine Schiffe eher Energie-Verschwendung.

Überschwerer Phaser		WM	-30	T-Lel	4	Phaser		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	3W6+6	6	12	24	36	km	8	10 E
		6	12	24	36	Klicks		
Preis	201 000 Cr	Masse		15 t		Größe	V	
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,								

Als Zentral-Waffe von Raumschiffen sehr gut geeignet um ernste kritische Treffer zu ver-

Überschwerer Disruptor		WM	-20	T-Lel	4	Disruptor		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	3W6+6	8	15	30	45	km	2	10 E
		8	15	30	45	Klicks		
Preis	306 000 Cr	Masse		15 t		Größe	V	
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,								

ursachen. Allein der Gedanke in diesem Strahl geröstet zu werden reicht für eine gute alte

Überschwerer Blaster		WM	-30	T-Lel	4	Blaster		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	3W8+6	9	18	36	52	km	3	20 E
		9	18	36	52	Klicks		
Preis	412 000 Cr	Masse		15 t		Größe	V	
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,								

Panik aus.

Überschwerer Laser (alt)		WM	-20	T-Lel	3	Laser		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	3W4+3	24	48	96	144	km	13	10 E
		24	48	96	144	Klicks		
Preis	150 300 Cr	Masse		15 t		Größe	V	
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,								

Alt, Ja.... Zielsysteme sind ungenauer, auch ja.... Harmlos? Nein bestimmt nicht.

Überschwerer Phasenlaser		WM	-40	T-Lel	4	Phaser		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	3W6+6	4,8	9,6	19,2	28,8	km	8	10 E
		5	10	19	29	Klicks		
Preis	100 500 Cr	Masse		15 t		Größe	V	
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,								

Überschw. Disruptor (alt)		WM	-30	T-Lel	4	Disruptor		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	3W6+6	6,4	12	24	36	km	2	10 E
		6	12	24	36	Klicks		
Preis	153 000 Cr	Masse		15 t		Größe	V	
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,								

Überschw. Plasmator		WM	-40	T-Lel	4	Blaster		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	3W8+6	7,2	14,4	28,8	43,2	km	3	20 E
		7	14	29	43	Klicks		
Preis	412 000 Cr	Masse		15 t		Größe	V	
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,								

Überschwerer Destinteg.		WM	-20	T-Lel	5	Desintegrator		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	3W4+6	6	12	24	36	km	3	10 E
(Durch)	3W3+6	6	12	24	36	Klicks		
Preis	312 000 Cr	Masse		15 t		Größe		V
Geschütz-Überheizungsregeln, Max 4 EZ ,								

Der Raumbot Killer unter den Schwere Turm Waffen.

Überschweres Plasma Netz		WM	-15	T-Lel	4	Plasma Flammer		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	3W6+0	2	3	6	9	km	16	20 E
Brennt für	1W6 RD	2	3	6	9	Klicks		
Preis	204 000 Cr	Masse		15 t		Größe		V
Geschütz-Überheizungsregeln, Max 4 EZ ,								

Ein Volltreffer reicht für den Rumpf eines Schiffes.

Überschwere PLASMA		WM	-15	T-Lel	5	Plasma Granate		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	3W8+3	6	12	24	36	km	4	20 E
	ECM6	6	12	24	36	Klicks		
Preis	259 200 Cr	Masse		15 t		Größe		V
Geschütz-Überheizungsregeln, Max 4 EZ ,								

Der Energie-Verbrauch ist ziemlich übel, und die Reichweite relativ kurz.

Überschwere FUSION		WM	-20	T-Lel	6	Fusion Granate		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	3W10+3	6	12	24	36	km	3	20 E
	ECM6	6	12	24	36	Klicks		
Preis	288 000 Cr	Masse		15 t		Größe		V
Geschütz-Überheizungsregeln, Max 4 EZ ,								

<b>Überschwere Raum MBK</b>		<b>WM</b>	<b>-30</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Bolzen</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>3W6+3</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>		<b>6,4</b>	<b>12</b>	<b>24</b>	<b>36</b>	<b>km</b>	<b>23</b>	<b>10 Kg x1</b>
		<b>6</b>	<b>12</b>	<b>24</b>	<b>36</b>	<b>Klicks</b>	<b>23</b>	<b>10 E</b>
<b>Preis</b>	<b>120 240 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>15 t</b>		<b>Größe</b>	<b>V</b>	
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

<b>Überschw. Destinteg. (alt)</b>		<b>WM</b>	<b>-30</b>	<b>T-Lel</b>	<b>5</b>	<b>Desintegrator</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>3W4+6</b>	<b>4,8</b>	<b>9,6</b>	<b>19,2</b>	<b>28,8</b>	<b>km</b>	<b>3</b>	<b>10 E</b>
<b>(Durch)</b>	<b>3W3+6</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>19</b>	<b>29</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>156 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>15 t</b>		<b>Größe</b>	<b>V</b>	
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

<b>Überschw. Plasma Netz (alt)</b>		<b>WM</b>	<b>-25</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Plasma Flammer</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>3W6+0</b>	<b>1,6</b>	<b>2,4</b>	<b>4,8</b>	<b>7,2</b>	<b>km</b>	<b>16</b>	<b>20 E</b>
<b>Brennt für</b>	<b>1W6 RD</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>102 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>15 t</b>		<b>Größe</b>	<b>V</b>	
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

<b>Überschw. PLASMA (alt)</b>		<b>WM</b>	<b>-25</b>	<b>T-Lel</b>	<b>5</b>	<b>Plasma Granate</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>3W5+3</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>3W8+3</b>	<b>4,8</b>	<b>9,6</b>	<b>19,2</b>	<b>28,8</b>	<b>km</b>	<b>4</b>	<b>20 E</b>
	<b>ECM6</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>19</b>	<b>29</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>129 100 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>15 t</b>		<b>Größe</b>	<b>V</b>	
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

Überschwere E-Lanze		WM	-15	T-Lel	6	Energie Granate		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	6W10+0	6	12	24	36	km	2	20 E
	ECM 6	6	12	24	36	Klicks		
Preis	315 000 Cr	Masse		15 t		Größe		V
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,								

Der Begriff „IHM meine Energie ins MAUL zu stopfen“ kommt wohl durch diese Waffe.

Überschwere ION		WM	-15	T-Lel	4	Ion Granate		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
(EN FSP)	9W10	6	12	24	36	km	3	20 E
	ECM 3	6	12	24	36	Klicks		
Preis	202 000 Cr	Masse		15 t		Größe		V
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,								

Kaper Kanone zum Schiffe entern.

Vernichter E-Lanze		WM	-35	T-Lel	6	Energie Granate		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	8W10+0	8	16	32	48	km	2	24 E
	ECM 8	8	16	32	48	Klicks		
Preis	500 000 Cr	Masse		75 t		Größe		VI
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,								

Nichts widersteht solchen Energie-Granaten.

Halscion ION		WM	-35	T-Lel	4	Ion Granate		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
(EN FSP)	12W10	8	16	32	48	km	3	24 E
	ECM 4	8	16	32	48	Klicks		
Preis	402 000 Cr	Masse		75 t		Größe		VI
Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,								

Wer Elmsfeuer mag wird sie hier finden.

Überschwerer E-Bolzen		WM	-25	T-Lel	6	Energie Granate		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	6W10+0	4,8	9,6	19,2	28,8	km	2	20 E
	ECM 6	5	10	19	29	Klicks		
Preis	157 500 Cr	Masse		15 t		Größe		V
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,								

Diese Tech-Level 6 Waffen waren früher reine Forschungsobjekte. Andererseits sind sie

Überschwere ION (alt)		WM	-25	T-Lel	4	Ion Granate		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
(EN FSP)	9W10	4,8	9,6	19,2	28,8	km	3	20 E
	ECM 3	5	10	19	29	Klicks		
Preis	101 000 Cr	Masse		15 t		Größe		V
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,								

auch in der Lage Raumschiffe mit einem einzigen Schuß zu zerstören. Deswegen wurden

Vernichter E-Lanze (alt)		WM	-45	T-Lel	6	Energie Granate		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
EN FSP	8W10+0	6,4	12,8	25,6	38,4	km	2	24 E
	ECM 8	6	13	26	38	Klicks		
Preis	250 000 Cr	Masse		75 t		Größe		VI
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,								

sie immer weiter geforscht.

Taifun ION		WM	-45	T-Lel	4	Ion Granate		
Ball FSP		Kurz	Mitt	Weit	Extr		Mun	Art
(EN FSP)	12W10	6,4	12,8	25,6	38,4	km	3	24 E
	ECM 4	6	13	26	38	Klicks		
Preis	201 000 Cr	Masse		75 t		Größe		VI
Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,								

<b>Starke Rail-GUN</b>		<b>WM</b>	<b>-40</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Bolzen</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>4W6+4</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>		<b>10</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>km</b>	<b>17</b>	<b>10 Kg x2</b>
		<b>10</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>Klicks</b>	<b>17</b>	<b>12 E</b>
<b>Preis</b>	<b>400 400 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>75 t</b>		<b>Größe</b>	<b>VI</b>	
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

„Eine etwas groß geratener Tacker, sagte meine Tochter letzte Woche“

<b>Armageddon Laser</b>		<b>WM</b>	<b>-30</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Laser</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>4W4+4</b>	<b>40</b>	<b>80</b>	<b>160</b>	<b>240</b>	<b>km</b>	<b>10</b>	<b>12 E</b>
		<b>40</b>	<b>80</b>	<b>160</b>	<b>240</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>600 600 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>75 t</b>		<b>Größe</b>	<b>VI</b>	
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

Nichts schlägt diese Reichweite

<b>Malstrom Phaser</b>		<b>WM</b>	<b>-50</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Phaser</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>4W6+8</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>48</b>	<b>km</b>	<b>6</b>	<b>12 E</b>
		<b>8</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>48</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>401 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>75 t</b>		<b>Größe</b>	<b>VI</b>	
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

Der Strudel der Vernichtung.....

<b>Pest Disruptor</b>		<b>WM</b>	<b>-40</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Disruptor</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>2W10+4</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>2W10+4</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>km</b>	<b>2</b>	<b>12 E</b>
		<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>306 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>75 t</b>		<b>Größe</b>	<b>VI</b>	
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

Pest Narben sind übel und ziemlich permanent, falls man überlebt hat.

<b>Super Raum MBK</b>		<b>WM</b>	<b>-50</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Bolzen</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>4W6+4</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>		<b>8</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>48</b>	<b>km</b>	<b>17</b>	<b>10 Kg x2</b>
		<b>8</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>48</b>	<b>Klicks</b>	<b>17</b>	<b>12 E</b>
<b>Preis</b>	<b>200 200 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>75 t</b>		<b>Größe</b>	<b>VI</b>	
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

<b>Apocalypse Laser</b>		<b>WM</b>	<b>-40</b>	<b>T-Lel</b>	<b>3</b>	<b>Laser</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>4W4+4</b>	<b>32</b>	<b>64</b>	<b>128</b>	<b>192</b>	<b>km</b>	<b>10</b>	<b>12 E</b>
		<b>32</b>	<b>64</b>	<b>128</b>	<b>192</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>300 300 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>75 t</b>		<b>Größe</b>	<b>VI</b>	
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

<b>Strudel Phaser</b>		<b>WM</b>	<b>-60</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Phaser</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>4W6+8</b>	<b>6,4</b>	<b>12,8</b>	<b>25,6</b>	<b>38,4</b>	<b>km</b>	<b>6</b>	<b>12 E</b>
		<b>6</b>	<b>13</b>	<b>26</b>	<b>38</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>200 500 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>75 t</b>		<b>Größe</b>	<b>VI</b>	
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

<b>Cholera Disruptor</b>		<b>WM</b>	<b>-50</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Disruptor</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>2W10+4</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>2W10+4</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>24</b>	<b>32</b>	<b>km</b>	<b>2</b>	<b>12 E</b>
		<b>8</b>	<b>16</b>	<b>24</b>	<b>32</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>153 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>75 t</b>		<b>Größe</b>	<b>VI</b>	
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

<b>Nova Blaster</b>		<b>WM</b>	<b>-50</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Blaster</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>4W6+8</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>4W8+8</b>	<b>12</b>	<b>24</b>	<b>48</b>	<b>72</b>	<b>km</b>	<b>3</b>	<b>24 E</b>
		<b>12</b>	<b>24</b>	<b>48</b>	<b>72</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>812 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>75 t</b>		<b>Größe</b>		<b>VI</b>
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

„Die Sonne in der Tasche“

<b>Überschwerer Destinteg.</b>		<b>WM</b>	<b>-40</b>	<b>T-Lel</b>	<b>5</b>	<b>Desintegrator</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>4W4+8</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>48</b>	<b>km</b>	<b>2</b>	<b>12 E</b>
<b>(Durch)</b>	<b>4W3+8</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>48</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>612 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>75 t</b>		<b>Größe</b>		<b>VI</b>
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

Allein schon der durchschlagende Treffer reicht aus um Raumboote zu zersägen.

<b>Überschwere PLASMA</b>		<b>WM</b>	<b>-35</b>	<b>T-Lel</b>	<b>5</b>	<b>Plasma Granate</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>4W5+4</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>4W8+4</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>48</b>	<b>km</b>	<b>3</b>	<b>24 E</b>
	<b>ECM8</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>48</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>499 200 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>75 t</b>		<b>Größe</b>		<b>VI</b>
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

Schon Streiftreffer haben Sofort-Abschüsse erzielt.

<b>Überschwere FUSION</b>		<b>WM</b>	<b>-40</b>	<b>T-Lel</b>	<b>6</b>	<b>Fusion Granate</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>4W5+4</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>4W10+4</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>48</b>	<b>km</b>	<b>2</b>	<b>24 E</b>
	<b>ECM8</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>48</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>528 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>75 t</b>		<b>Größe</b>		<b>VI</b>
<b>Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

<b>Star Plasmator</b>		<b>WM</b>	<b>-60</b>	<b>T-Lel</b>	<b>4</b>	<b>Blaster</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>4W6+8</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>4W8+8</b>	<b>9,6</b>	<b>19,2</b>	<b>38,4</b>	<b>57,6</b>	<b>km</b>	<b>3</b>	<b>24 E</b>
		<b>10</b>	<b>19</b>	<b>38</b>	<b>58</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>406 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>75 t</b>		<b>Größe</b>		<b>VI</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

<b>Super Desintegrator</b>		<b>WM</b>	<b>-50</b>	<b>T-Lel</b>	<b>5</b>	<b>Desintegrator</b>		
<b>Ball FSP</b>		<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>4W4+8</b>	<b>6,4</b>	<b>12,8</b>	<b>25,6</b>	<b>37,2</b>	<b>km</b>	<b>2</b>	<b>12 E</b>
<b>(Durch)</b>	<b>4W3+8</b>	<b>6</b>	<b>13</b>	<b>26</b>	<b>37</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>306 000 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>75 t</b>		<b>Größe</b>		<b>VI</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								

<b>Super PLASMA (alt)</b>		<b>WM</b>	<b>-45</b>	<b>T-Lel</b>	<b>5</b>	<b>Plasma Granate</b>		
<b>Ball FSP</b>	<b>4W5+4</b>	<b>Kurz</b>	<b>Mitt</b>	<b>Weit</b>	<b>Extr</b>		<b>Mun</b>	<b>Art</b>
<b>EN FSP</b>	<b>4W8+4</b>	<b>6,4</b>	<b>12,8</b>	<b>25,6</b>	<b>37,2</b>	<b>km</b>	<b>3</b>	<b>24 E</b>
	<b>ECM8</b>	<b>6</b>	<b>13</b>	<b>26</b>	<b>37</b>	<b>Klicks</b>		
<b>Preis</b>	<b>249 600 Cr</b>	<b>Masse</b>		<b>75 t</b>		<b>Größe</b>		<b>VI</b>
<b>Alt, Geschütz-Überhitzungsregeln, Max 4 EZ ,</b>								



