

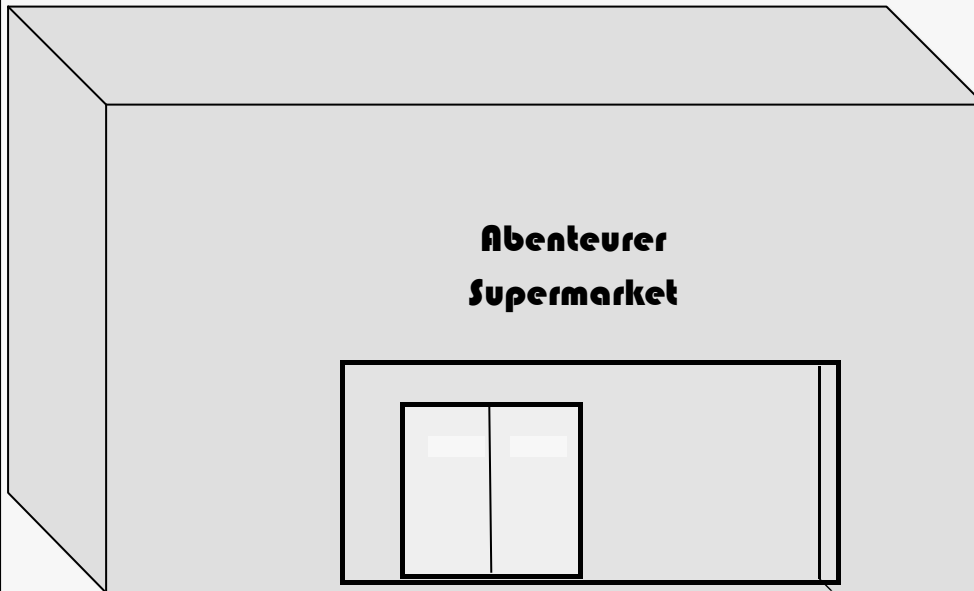
Stardust & bright

Suns

BUCH

Das Science-fiction-Rollenspiel-System

2



AUSRÜSTUNG

**von Astor van Zoff,
alias Bernd Grudzinski**

Stardust & bright Suns

Woher sie kamen, wer weiß es schon.
Wohin sie gingen, zu Staub wurden ihre Gebeine.
Doch was sie taten ließ sie zu strahlenden Sonnen zwischen
all dem wandernden Staub der Sterne werden.

Abenteurer

Ob in der Zeit der Roten Morgendämmerung, während der Psi Kriege,
oder nur wenige Jahre später, beim Aufbau des Imperiums

Ob Jahrhunderte davor, zur Zeit des Höllen-Marsches, als Terraner gegen jene
übermächtigen Robott-Herrscher der Boliden antraten, und um die Freiheit der Galaxis
stritten, oder in den Trümmern nach Schrott für Kolonistenschiffe suchten in der Zeit
der Ratten.

Ob zur Zeit der Farben des Regenbogens, ein Forscher, um Terra wieder zu einer
blühenden Welt zu machen, oder auf anderen Welten sein Glück zu versuchen.
Oder als mächtiger Handels-Direktor, zur Zeit der Papier-Tieger.

Ob Jahrhunderte nach den Psi-Kriegen während der Zeit für Ehre & Tod, oder
während der Finsternis, als das größte aller Imperien zerbricht.

Oder noch viel später wie wandernder Staub, als Archeologe streifend durch die
verwitternden Ruinen verlassener Welten.

Haben sie doch eines gemeinsam.....

Das Abenteuer gelebt zu haben.

Hinweise

Stardust & bright Suns ist ein Rollenspiel System, und dieses Buch gehört mit zum Grundregelwerk, und beinhaltet Ausrüstungslisten, Raumschiff-Bauten, Fahrzeuge, kurze Beschreibungen der Imperien und vieles mehr, was ein 'Meister' braucht, um im Stardust & bright Suns Universum spielen zu können. Falls gewünscht kann man zwar ohne dieses Buch spielen, und ein völlig neues Universum erschaffen, aber ohne das Grundregelwerk (Stardust & bright Suns **Buch I Grundregelwerk**), ist vieles zu unverständlich, für einen sinnvollen Einsatz. Es lohnt sich also beide Bücher gleichzeitig zu erwerben.

Copyright

Stardust & bright Suns ist ein Markenzeichen, und sowohl Regelwerke und Markenzeichen verbleiben als Copyright beim Autor. Es können Druck- & Vertriebs-Lizenzen veräußert werden, wobei dann ein prozentualer Anteil am Verkauf als Lizenz-Gebühr fällig wird. Von Fremdautoren verfallte Schriftstücke, welche dieses Markenzeichen benutzen wollen, dürfen dies unter einer Lizenzgebühr von 0,1% des Verkaufswertes. Es ist aber ausdrücklich erlaubt, Auszüge aus Regelwerken und zusätzlichen Büchern, oder diese in der Gesamtheit zum eigenen privaten Nutzen zu kopieren oder auf andere Art zu vervielfältigen, oder auch jene Kopien „KOSTENFREI“ (umsonst, und ohne jegliche (!) Gegenleistung) an andere ab zu geben (Verschenken). Diese Bestimmung gilt auch für von anderen Autoren verfallten Schriftstücke, welche das Stardust & bright Suns Markenzeichen benutzen, oder sich als zu diesem System zugehörig bezeichnen. Eine Verwendung desselben setzt ein automatisches Einverständnis voraus. Dies bedeutet aber auch, die Erlaubnis, das Markenzeichen zu verwenden, wenn man diesem Copyright zustimmt.

Begründung zum Copyright.

Es ist ein Spiel, welches um des Spielens willen erschaffen wurde, und nicht um des Profites willen. Ich bin Geld zwar nicht abgeneigt, aber wenn ein Verlag daran verdienen möchte, so soll er das dafür tun, daß er anderen Druck-Kosten und Probleme erspart, und bessere Qualität herstellt. Dementsprechend sind Lizenzgebühren einzeln zu verhandeln, und werden als Start-Verhandlungspunkt bei 5% liegen. Spieler-Gruppen jedoch sollen sich ruhig erst einmal ins System finden dürfen, und sich dann, wenn sie davon überzeugt sind freiwillig dazu entschließen, Geld dafür aus zugeben.

Inhaltsverzeichnis

Buch 2 AUSRÜSTUNGSBUCH

VORWORT

- 1 Einleitung
- 2 Hinweise Copyright
- 3 Inhaltsverzeichnis

AUSRÜSTUNG

- 1 Tech-Level Qualität
- 2 Lebenshaltungskosten
- 3 Medizinische Ausrüstung
- 4 Medizin & Drogen
- 5 Kleidung
- 6 Kleinausrüstung
- 7 Psioniker-Ausrüstung
- 8 Rüstungen
- 13 Raumfahrer Ausrüstung
- 15 Waffenzubehör
- 17 Projektil-Waffen (Pistolen & Gewehre)
- 19 Bolzen-Waffen (Pistolen & Gewehre)
- 20 Nadler & Schrot-Waffen (Pistolen & Gewehre)
- 21 Laser Waffen (Pistolen & Gewehre)
- 22 Stunner-Waffen (Pistolen & Gewehre)
- 23 Disruptor-Waffen (Pistolen & Gewehre) Phaser Waffen
- 24 Desintegrator Waffen (Pistolen & Gewehre) Blaster Waffen
- 25 schwere Infanterie Waffen
- 28 schwere Infanterie Waffen Wurf-Waffen
- 29 archaische Fernwaffen
- 30 Nahkampfaffen
- 31 Parade-Waffen besondere Waffen
- 32 Werkzeuge
- 33 allgemeine Ausrüstung
- 34 Transport Ausrüstung
- 35 Klein-Sensoren
- 36 Cybernetik Alpha
- 37 Cybernetik Beta
- 38 Cybernetik Gamma
- 39 Cybernetik Delta
- 40 Cybernetik Exeter
- 41 Energie-Versorgung
- 42 Materie-Energie Geräte
- 43 programmierte KI

RAUMFAHRZEUGE-DRONEN

- | | | | | |
|---------------|---------------|-----------------|--------------|-----------------|
| Fledermaus | Jonas-Waal | Flughund | Orbitter | 400er Kontroler |
| 401er Ant | 403er Parasit | 410er Battlebug | 437er Boomer | 981er Defender |
| 983er Cerebus | Seeigel | | | |

Inhaltsverzeichnis

Buch 2 AUSRÜSTUNGSBUCH

RAUMFAHRZEUGE-RAUMBOOTE

Adder	Rattlesnake	Kirean	Tagara	Kontainer
Phyton	Nilpferd	Sparrowhawk	Sidewinder	Sidewinder 2
Argus	Viper	Viper-J	ASP	Grey-ASP
Constrictor	Firefist	Ghost	Wraith	Gecko
Black Mamba	Mislywietz	Aquilaner Jäger	Cobra SK3-B	ASP-B
Spit-Snake	Boa	Cobra SK1	Cobra SK2	Cobra SK3

RAUMFAHRZEUGE-RAUMSCHIFFE

Tarsuol	Tarsuol K	Silber Wolf	Asalus	Stone Gargoyle
Tarsuol F	Attilain	Bird Star	Scarabus	golden Scarabus
Meneon Tender	Snake Pit	Troubleseeker	Warchild	Firewall
Icewall	Hornet	Shaddow Claw	Shaddow Dog	Shaddow Pig
Taifun	Hammer Head	Nashorn	Linopool	Starfire
Stardust	Starblast	Star Nova	Ballistol	Orka

RAUMFAHRZEUGE-GROßRAUMER

Bounty	Warzenschwein	Bachus	Imperator T	Prometeus
Imperator	Imperator K	Sky Dancer	Todesfaust	

FAHRZEUGE

Findelkind F-110	Findelkind F-210	Findelkind F-310	Findelkind F-410	MEK-A-37
MEK-B-16	MEK-K-99	MEK-T-06	Rs-3072	Rs1288
RS-66-C6	RS-8A-33	Feuersalamander	Golem	Hellraiser 232
Hellraiser 339	Sumpfröte	Lavendel	Reitdrache	Eisendrache
Siemens 242	Frachtdrache	Siemens 244	Siemens 248	Snakeskin
Snakeskin 2	Polizei Scorp	Scorp Imitat	Scorpoid	Scorpino
Katzenhai 01	Hammerhai 05	Shark 666	Trooper	HSV Prospektor

IMPERIEN

1	Terranische Conföderation
4	Solamnische Imperium
7	Russiafrische Imperium
10	Fayizzahrtsche Clansgebiet
12	Gallathrische Imperium
15	Lurrack Imperium
17	Zyloh Distrikt
19	Brullrah Imperium
21	andere Imperien ?
22	Karte
23	Gefahren der Zeit

STERNEN-NEBEL

1	Zeitstrahl
4	Die Landung der Boliden

Inhaltsverzeichnis

Buch 2 AUSRÜSTUNGSBUCH

ABENTEUER

- 1 Grundlagen
- 2 Das erste Abenteuer
- 3 Deckplan
- 4 NSCs
- 5 Anfang der Geschichte
- 7 Ende des Abenteuers
- Heretic
- Hopeful

Kampagne

- 1 Kinder des Sternenglanzes
- 5 Flamme des Ostens oder Schattenschwert
- 6 besondere NSCs
- 7 Die 7. te Flotte
- 8 Ausrüstungsvorschläge
- 9 KDS-Abenteuervorschläge
- # Abenteuer Fegefeuer

Abenteuer Teratrulla

- 1 Götter und Weltanschauung
- 3 Berichte
- 5 Meisterinfo
- 6 Fahrzeug-Info
- 8 Drachengarde
- 9 Art des Auftretens
- 10 Karte des Gebietes
- 11 Psie-Krieger & NSC Werte
- 15 Spielvarianten
- # Höllenreiter Kurzgeschichte
- # Sternenwandere Kurzgeschichte

Stardust & bright Suns ungel. Hilfsarbeiter 200 - 400 Cr.

Ausrüstung

Es gibt verschiedene Ausrüstungs-Sparten, welche keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben, und so müssen wohl viele Preise vom Spielleiter geschätzt werden.

Um direkte Aussagen wie 1 Cr (Credit) ist soundsoviel DM (Deutschmark) wert zu vermeiden, sollte man die normale Brutto-Monatslohn -Schätzung verwenden.

Hinzu kommen die technischen Möglichkeiten, etwas herzustellen. Dies ist eher weniger das Problem an Schaltpläne und Bau-Unterlagen zu kommen, als die technischen Grenzen der Fertigungsanlagen. Dies wird durch den Tech-Lvl (Technik-Level) definiert.

- 0 keinerlei Technik (Steinzeit, oder schlechter)
- 1 archaische Technik & Handwerk (Schmieden, Schreinerei,...)
- 2 Mechanik, einfache Maschinen, einfache Elektrik
- 3 Elektronik, komplexe Anlagen, Einfache Raumfahrt
- 4 Gravitik, Fusions-Energie, Energie-Felder
- 5 Hyper-Technik, A-Mat (Anti-Materie), Kristallnik (Kristall-Technik)
- 6 Super-Micro-Technik, Energie-Materie-Umwandlung
- 7 ???

Die 7 stellt die Grenze der Vorstellbarkeit dar, welche eigentlich immer wieder durchbrochen wird, um einzelne technische Wunderwerke zu verwirklichen, aber niemals werden diese in Großproduktion, sondern nur in super-teueren Labors hergestellt.

Mögliche Spalten für Ausrüstung sind

Lebenshaltungs-Kosten

Medizinische Ausrüstung & Drogen

Persöhnliche Ausrüstung Kleidung
 Kleinmaterial
 Werkzeuge

PSI-Ausrüstung

Rüstungen

Waffen

Es gibt natürlich immer wieder bessere Ausrüstung, welche aber auch teurer ist.

- Faktor 5 bis 10 für sehr gute Qualität (manchmal Wm +5) Tech-Lvl +1
- Faktor 25 bis 100 für extrem gute Qualität (manchmal Wm +10) Tech Lvl +2
- Faktor 125 bis 1000 für super high Qual. (manchmal Wm +15) Tech Lvl +3
- Faktor 625 bis 10 000 für ??? (manchmal Wm +20) Tech Lvl +4

Fals für bestimmte Fertigkeiten mehrere Ausrüstungs-Bonies gelten, so dürfen sie normalerweise addiert werden., sofern sie nicht dieselbe Funktion haben, worauf nur der bessere Bonus gilt. Der kleinere Preisfaktor (5,25,125,625) gilt für unerhebliche Ausrüstung (kein Bonus) und der größere (10,100, ...) für Fertigungsbezogene Ausrüstung (Bonus)

erfahrener Hilfsarbeiter
400 - 600 Cr.
(Friseur, Kellner, Verkäufer,
Fließband-Arbeiter, ...)

Facharbeiter
400 - 800 Cr.
(Handwerker-Geselle,
Büro-Fachkraft, Wächter,
Sanitäter,)

Meister
600 - 1200 Cr.
(Techniker, Arzt, Diplom-
Ingenieur, Handw.-Meister,
Dipl. Wissenschaftler, ...)

Spezialist
600 -2000 Cr.

Raumfahrer
Crew 500 Cr.
Offizier 1 000 Cr.
Capitän 2 000 Cr.
Jagt-Pilot 1 500 Cr.
Mariene Inf 700 Cr.
(„gefährlich“)

Infanterie
Soldat 700 Cr.
Unter-Offiz. 1 000 Cr.
Offizier 1 800 Cr.
höher. Offiz. 2 200 Cr.
General.. 3 000 Cr.
(„immer im Einsatz“)

große Mediziner Tasche
Wm +5 Lvl 3
Feldbesteck
Wm +5 Lvl 2
(s.g. O Wm+5 Lvl 3)
gesamt Wm+15

Statt Feldbesteck wäre
auch ein Laser-Skalpell-
Besteck möglich gewesen,
aber nicht zusätzlich.

Ausrüstung-01

LEBENSHALTUNGS-KOSTEN

Preis Cr		Masse kg	Tech-Lvl			
10		1	3	dehydrierte Nahrung 10 Tage	(syntho)	zu Kaufende Wohnungen (Die Preise sind durch die Lage zu modifizieren)
8		3,5	2	haltbare Dosen-Nahrung 10 Tage	(syntho)	billiges Container-Zimmer 1000 Cr
40		5	1	haltbare Nahrung 10 Tage	(echt)	
30		6	0	normale Nahrung 10 Tage	(echt)	Garten-Laube 2500 Cr
15		1,5	3	Notrations-Riegel 10 Tage	(syntho)	
18		4	3	vorbereitete Mahlzeiten 10 Tage	(syntho)	
24		4	2	vorbereitete Mahlzeiten 10 Tage	(echt)	kleines Apartment 10 000 Cr
1,5	x	-	-	Fast Food (Junk-Food)	1 Tag (syntho o.ä.)	
2	x	-	-	Selbstversorgung	1 Tag (syntho o.ä.)	
2,5	x	-	-	Grills o.ä.	1 Tag (gemischt)	mittleres Apartment 20 000 Cr
4	x	-	-	Restaurants	1 Tag (gemischt)	
10	x	-	-	bessere Restaurants	1 Tag (echt)	
50	x	-	-	exclusive Restaurants	1 Tag (echt)	großes Apartment 40 000 Cr
0,1	x	2	0	Trinkwasser	1 Tag (echt)	
0,4	x	2	2	behandelte Wasser-Sorten	1 Tag (syntho)	kleines Haus 80 000 Cr
1	x	2	2	Limonaden	1 Tag (echt)	
1	x	2	1	Biere o.ä.	1 Tag (echt)	
0,6	x	2	2	Syntho-Bier	1 Tag (syntho)	mittleres Haus 120 000 Cr
1,5	x	2	1	leichte Alkohohluka	1 Tag (echt)	
0,8	x	2	2	Syntho-Wein	1 Tag (syntho)	
2,5	x	2	1	starke Alkohohluka	1 Tag (echt)	großes Haus 250 000 Cr
0,5	x	2	2	billig Fusel	1 Tag (syntho)	
6	x	2	2	gute Weine	1 Tag (echt)	
12,5	x	2	2	Spezial Getränke	1 Tag (gemischt)	kleine Villa 400 000 Cr
50	x	2	1	exclusive Getränke	1 Tag (gemischt)	
x2	-	-	-	in Metropolen		mittlere Villa 600 000 Cr
x3	-	-	-	am Raumhafen		
x5	-	-	-	auf Raumstationen		
x2	-	-	-	auf Wüstenwelten		Große Villa 900 000 Cr
x0,7	-	-	-	auf Agrar-Welten		
4	x	-	1	Einfaches Bett(1 Übernachtung)		kleiner Palast 3 000 000 Cr
8	x	-	1	Hotell-Zimmer (1 Übernachtung & 1 Tag)		
16	x	-	2	gutes Hotel Zimmer (1 Übernachtung & 1 Tag)		
30	x	-	3	exclusives Hotel-Suite(1 Übernachtung & 1 Tag)		mittlerer Palast 10 000 000 Cr
100	x	-	2	kleines Apartment (1 Monat-Miete)		
150	x	-	2	mittleres Apartment (1 Monat-Miete)		
200	x	-	2	großes Apartment (1 Monat-Miete)		großer Palast 25 000 000 Cr
300	x	-	2	Wohnhaus (1 Monat Miete)		
1/1000 des Kaufpreises	-	-	-	Eigentums-Wohnung (1 Monat Nebenkosten)		Palast-Anlage 100 000 000 Cr
+ 50%	-	-	4	Voll-Automatisiert		
+100%	-	-	5	High-Tech-Vollautomatisation		höhere Preise sind möglich und erlaubt.

Ausrüstung-02

Lebenshaltung (Raumreisen)

Preis Cr

100

200

400

1000

x 250%

x 250% + (25% je Station)

(Monatliche Füllung für Reaktoren)

E x 25

E x 5 10 % Fehler

E x 1 20 % Fehler

E x 50

E x 100

Lebenshaltung (Reisen)

1

20

120

20

Standart Reise bis 100 Lj

kleine Kabine

Standart Reise bis 100 Lj

mittlere Kabine

Standart Reise bis 100 Lj

große Kabine

Standart Reise bis 100 Lj

Suite

Fernreise bis 500 Lj

Rundreise

Fusionsreaktor Spaltmasse gereinigtes H2O

Fusionsreaktor Spaltmasse normales H2O

Fusionsreaktor Spaltmasse dreieckiges H2O

Fusionsreaktor Spaltmasse H3O (+10% Leistung)

A-Mat Füllung

Fahrkarte 1 Tag öffentliche Verkehrsmittel

Fahrkarte 1 Monat öffentliche Verkehrsmittel

Fahrkarte 1 Jahr öffentliche Verkehrsmittel

Taxi je 50 Km

Standart

x 1

Billig-Reise (Frachter)

x 0,8

Seelenverkäufer

x 0,6

besseres Linienschiff

(mit Bedienungs-Personal)

x 1,5

gehobener Liner

(mit lebender Bedien.)

x 2,5

einfacher Luxus-Liner

(mit guter Bedienung)

x 4

Luxus Liner (???)

x 10

MEDIZINISCHE AUSRÜSTUNG & DROGEN

Preis

Masse

Tech-Lvl

Cr

kg

20

1

1

Erste Hilfe Tasche

(Wm-10)

22

0,8

2

Erste Hilfe Tasche

(Wm-10)

23

0,7

3

Erste Hilfe Tasche

(Wm-10)

25

0,6

4

Erste Hilfe Tasche

(Wm-10)

500

0,3

4

Doc-Multiwerkzeug

(Wm-5)

200

3

2

kleine Mediziner-Tasche

(Wm+0)

225

2,8

3

kleine Mediziner-Tasche

(Wm+0)

250

2,6

4

kleine Mediziner-Tasche

(Wm+0)

275

2,4

5

kleine Mediziner-Tasche

(Wm+0)

10 000

10

3

große Mediziner-Tasche

(Wm+5)

15 000

9

4

große Mediziner-Tasche

(Wm+5)

20 000

8

5

große Mediziner-Tasche

(Wm+5)

25 000

7

6

große Mediziner-Tasche

(Wm+5)

25 000

50

4

gute Med. Klein-Station

(Wm+10)

200

1

2

Chirurgisches Feldbesteck

(Wm+5 Chirurgie)

300

0,8

4

Chirurgisches Feldbesteck

(Wm+5 Chirurgie)

400

0,7

6

Chirurgisches Feldbesteck

(Wm+5 Chirurgie)

1500

1

4

Laser-Skalpell Besteck

(Wm+10 Chirurgie)

2000

0,8

6

Laser-Skalpell Besteck

(Wm+10 Chirurgie)

380

0,3

4

Med-Scanner

(Wm+5 Krankh.)

1500

0,4

6

high-Tech Med-Scanner

(Wm+10 Krankh.)

5000

1

4

Medizienischer Synthetisator (Wm+10 Krankh.)

Ausrüstung-03

Schlaf-tabletten

Preis	Cr	Stufe	Wirkungsdauer	Begin in	Rtw (W100)
1		alpha	2h	15 min	3 x (Ko + Wi)
2		beta	4h	10 min	2 x (Ko + Wi)
5		gamma	6h	5 min	1 x (Ko + Wi)
25		delta	8h	10 Sec	Ko
250		exeter	12h	5 Sec	Ko

Betäubungsmittel

Preis	Cr	Stufe	Wirkungsdauer	Begin in	Rtw (W100)
5		alpha	1h	5 Sec	3 x (Ko + Wi)
10		beta	2h	4 Sec	2 x (Ko + Wi)
35		gamma	3h	3 Sec	1 x (Ko + Wi)
100		delta	4h	2 Sec	Ko
500		exeter	5h	1 Sec	Ko

Schmerzbetäuber (negative Wm werden bis Wm = 0 neutralisiert)

Preis	Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)	
2		alpha	Wm + 5	1h	1 min	3 x (Ko + Wi)
5		beta	Wm + 10	1h	1 min	2 x (Ko + Wi)
15		gamma	Wm + 15	2h	1 min	1 x (Ko + Wi)
50		delta	Wm + 20	2h	1 min	Ko
350		exeter	Wm + 25	3h	1 min	Ko

Anti-Stunner (Alkp-Verluste werden bis Alkp minus 0 neutralisiert)

Preis	Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)	
2		alpha	+1 Alkp	1h	1 min	3 x (Ko + Wi)
5		beta	+1W6 Alkp	1h	1 min	2 x (Ko + Wi)
15		gamma	+2W6 Alkp	2h	1 min	1 x (Ko + Wi)
50		delta	+3W6 Alkp	2h	1 min	Ko
350		exeter	+4W6 Alkp	3h	1 min	Ko

Regentodum (gibt virtuelle zusätzliche LPs., welche das LP-Max hochsetzen)

Preis	Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)	
2		alpha	+1 LP	12h	10 min	3 x (Ko + Wi)
5		beta	+1W3 LP	12h	10 min	2 x (Ko + Wi)
15		gamma	+1W6 LP	12h	10 min	1 x (Ko + Wi)
50		delta	+2W6 LP	12h	10 min	Ko
350		exeter	+3W6 LP	12h	10 min	Ko

Regenarum (heilt LP-Verluste, und wird zum Nachwachsen von Körperteilen benötigt)

Preis	Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)
2		alpha	+1 LP	10 h	3 x (Ko + Wi)
5		beta	+1W3 LP	10 h	2 x (Ko + Wi)
15		gamma	+1W6 LP	10 h	1 x (Ko + Wi)
50		delta	+1W8 LP	10 h	Ko
350		exeter	+1W10 LP	10 h	Ko

Medizinische Drogen zu setzen ist entweder eine Routine-Probe + 50, oder bei unwilligem Ziel std-Probe + 0

Oder wenn ohne Probe verabreicht immer ein normaler Mißerfolg, wobei ein normaler Erfolg beim Rettungswurf (Rtw) dann zum Wiederstehen reicht.

Rtw gegen Med Probe
<= normale Wirkung
> kaum Wirkung

Rtw-Miße Erfolg
normale Wirkung

Rtw-s. Miße Erfolg
sofort & doppelte Wirkung
Rtw- K.-Miße Erfolg
sofort & doppelte Wirkung
& LP-Verluste = Stufe
(alpha = 1 / beta = 2 /
gamma = 3 / delta = 4 /
exeter = 5)

Regenarum ist ein Heilmittel welches gespritzt wird, und von innen den Heilprozeß einleitet. Leider kann an einem Tag nur immer ein Regenarum derselben Stufe wirken. Wenn also ein Alpha gespritzt wurde, und dann ein Delta, dann heilt das Zweite voll, aber ein zweites Alpha wäre wirkungslos. Auch erst Delta und dann DIPA wären möglich.

tödliches Toxin

Preis	Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)
2		alpha	Tod	3 h	3 x (Ko + Wi)
5		beta	Tod	2 h	2 x (Ko + Wi)
15		gamma	Tod	1 h	1 x (Ko + Wi)
100		delta	Tod	1 W6 min	Ko
500		exeter	Tod	1 W6 Sec	Ko

normales Toxin

Preis	Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)
5		alpha	1W6 LP	10 min	3 x (Ko + Wi)
10		beta	2 W6 LP	5 min	2 x (Ko + Wi)
25		gamma	3W6 LP	1 min	1 x (Ko + Wi)
50		delta	4 W6 LP	10 Sec	Ko
100		exeter	5 W6 LP	10 Sec	Ko

Antitoxin (neutralisiert einGift der eigenen oder schlechteren Stufe)

Preis	Cr	Stufe	Begin in	Rtw (W100)
20		alpha	1W6 min	
30		beta	1W6 min	
50		gamma	1W6 min	
75		delta	1W6 min	
100		exeter	1W6 min	

Anti-Virulenz (neutralisiert Krankheiten der eigenen Stufe, und der Rtw ist gegen den Schaden, welcher durch Einnahme verursacht wird)

Preis	Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)
5		alpha	Stufe 1, -1 LP	1W6 h	3 x (Ko + Wi)
15		beta	Stufe 2, -1W3 LP	1W6 h	2 x (Ko + Wi)
50		gamma	Stufe 3, -1 W6 LP	1W6 h	1 x (Ko + Wi)
150		delta	Stufe 4, -2W6 LP	1W6 h	Ko
500		exeter	Stufe 5, -3W6 LP	1W6 h	Ko

Kampfdroge (Schmerz-Resistent (keine Wund Wm), Bonus +20 Nahkampf, NKS +2)

Am Ende der Droge ist ein weiterer (std) Rtw nötig, um einen 1h Malus Wm-20 zu vermeiden

Preis	Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)
100		alpha	+5 LP +2 Akp	1 h 1 min	3 x (Ko + Wi)
300		beta	+10 LP +4 Akp	1 h 1 min	2 x (Ko + Wi)
600		gamma	+15 LP +6 Akp	1 h 1W6x 10 Sec	1 x (Ko + Wi)
1000		delta	+20 LP +8 Akp	1 h 1W6x 10 Sec	Ko
1500		exeter	+25 LP +10	1 h 10 Sec	Ko

PSI-Drogen (PSI ist das Psi-Atribut des Characters, Wm gelten für Psionik)

Preis	Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)
50		alpha	PSI +1, Wm+10, 1h	1 min	3 x (Ko + Wi)
200		beta	PSI +2, Wm+20, 1h	1 min	2 x (Ko + Wi)
500		gamma	Psi-Block (std-Mental) 24h	1 min	1x (Ko + Wi)
1000		delta	PSI +3, Wm+30, 1h	1W6x 10 Sec	Ko
2500		exeter	PSI +4, Wm+40, 1h	10 Sec	Ko

Anti-PSI-Drogen (PPmax ist der Psi-Punkte-Pool, Wm gelten für Psionik)

Preis	Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)
50		alpha	PPmax/2, Wm-10, 24h	1 min	3 x (Ko + Wi)
200		beta	PPmax/4, Wm-20, 24h	1 min	2 x (Ko + Wi)
500		gamma	PPmax/8, Wm-30, 24h	1 min	1x (Ko + Wi)
1000		delta	PPmax/16, Wm-50, 24h	1W6x 10 Sec	Ko
2500		exeter	PPmax/32, Wm-100, 24h	10 Sec	Ko

PSI-Regenarum (PP sind Psie-Punkte zum Einsatz der Psionik)

Preis	Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)
25		alpha	heilt 1W6 PP	3W6 x 1 min	3 x (Ko + Wi)
100		beta	heilt 2W6 PP	2W6 x 1 min	2 x (Ko + Wi)
250		gamma	heilt 3W6 PP	1W6 x 1 min	1x (Ko + Wi)
500		delta	heilt 4W6 PP	1W6x 10 Sec	Ko
1250		exeter	heilt 5W6 PP	10 Sec	Ko

Beschleunigungs-Droge (gibt virtuelle Akp)

Der Körper erleidet aber nach Beendigung der Beschleunigung einen kleinen Zusammenbruch. Dann verliert man für die doppelte Zeit, die doppelten Akp.

Preis	Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)
30		alpha	+1 Akp 1h	1 min	3 x (Ko + Wi)
60		beta	+2 Akp 2h	1 min	2 x (Ko + Wi)
120		gamma	+3 Akp 3h	1 min	1 x (Ko + Wi)
200		delta	+4 Akp 4h	1 min	Ko
300		exeter	+5 Akp 5h	1 min	Ko

Konzentrations-Droge (gibt virtuelle Wms auf Fertigkeitstesten)

Der Körper erleidet aber nach Beendigung der Beschleunigung einen kleinen Zusammenbruch. Dann verliert man für die doppelte Zeit, die doppelten Wm.

Preis	Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)
30		alpha	Wm+5 1h	1 min	3 x (Ko + Wi)
60		beta	Wm+10 2h	1 min	2 x (Ko + Wi)
120		gamma	Wm+15 3h	1 min	1 x (Ko + Wi)
200		delta	Wm+20 4h	1 min	Ko
300		exeter	Wm+25 5h	1 min	Ko

Anti Psi Drogen benebeln das Gehirn ein wenig in den Psi-wichtigen Regionen. aber in den normalen nicht.

PSI-Regenarum regeneriert psionische Kraft, aber wie Regenarum nur 1 mal pro Tag je Stufe des Regenarums.

Die Beschleunigungs Droge ist ein zweischneidiges Schwert, denn der nachfolgende Zusammenbruch ist viel härter als der kurzzeitige Vorteil.

Die Konzentrations-Droge gibt einen Bonus zur Konzentration, aber es wird definitiv davor gewarnt die verschiedenen Stufen zu mischen, denn dann wird daraus ein tödliches Toxin. Die Stufe ist um eine Stufe geringer als das höchste der Konzentrations-Drogen. Der Wm ist der höchste von allen.

Persönliche Ausrüstung KLEIDUNG

Preis Gr	Masse kg	Tech-Lvl	
x1	-	~	std Ware
x1/2	-	2	billig Massen-Wahre
x2	-	1	Qualitäts-Wahre
x3	-	3	Mode Marken-Wahre
x5	-	3	aufwendig verarbeitete Wahre
x10	-	3	teure elegante Marke, oder etwas besonderes
0,8	0,05	1	Unterwäsche
10	0,1	1	Hemd, Oberhemd
10	0,15	1	Hose
15	0,2	1	Jacke
12	0,15	1	Weste
6	0,1	1	Rock
12	0,25	1	Kleid
10	0,1	1	Hut
6	0,15	1	Sandalen
16	0,3	1	Schuhe
20	0,35	1	kurze Stiefel
30	0,4	1	lange Stiefel
30	1	1	schwere Jacke
30	0,4	2	Thermo Hose
40	0,5	2	Thermo Jacke
8	0,25	1	leichter Overall
15	0,4	1	Overall
60	0,75	2	Thermo Overall
3	0,1	1	T-Shirt
3	0,1	1	Shorts
10	~	1	diverse Kleidungs-Stücke
40	0,7	1	std Kleidungs Set
60	0,8	1	std Ausgehset Set
250	2	3	Raumfahrer Overall Rs B/E I/I Anzug ohne Helm mit Raumfahrer Stiefeln (Magnet-Solen)
150	0,3	3	NotklappHelm 5 min Luft, Notpeilsender
120	3	3	Chemo-Schutzanzug Rs B/E I/I Anzug ohne Helm mit Schutz-Stiefeln
190	0,4	3	Chemo-Knitter-Helm mit Filter-Maske
75	0,8	1	Uniform Set
125	1	1	Parade Uniform Set
1250	0,5	5	Cameleon Overall (paßt sich dem Hintergrund an)
650	0,4	5	Farbwechsel Overall (mimmt grelle Farben)
90	0,9	4	Temperatur wechsel Overall (heizen/kühlen)
40	0,05	3	Brille
60	0,06	4	elektronische Brille
100	0,06	5	high-Tech-Brille

Ausrüstung-07

Persönliche Ausrüstung KLEINAUSRÜSTUNG

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl			
6	0,05	3	Stift-Lampe	6h	1 E-Zelle
2	0,2	3	Lampe	5h	2 E-Zellen
8	0,25	3	Lang-Lebe Lampe	12h	3 E-Zellen
5 bis 50	~	2	diverseelektrische Leuchten		
5	0,01	3	10 E-Zellen		
10	0,5	3	E-Zellen Ladegerät		el Anschluß
4	0,2	3	Walkman	5h	1 E-Zelle
4	0,3	3	Mini Radio	5h	2 E-Zellen
10	0,5	3	Klein-Multi-Media Empfänger	5h	3 E-Zellen
			(Musik, RadioTV)		
40	3	3	Klein Multi-Media Anlage		el Anschluß
80	5	3	Multi Media Anlage		el Anschluß
200	10	3	große Multi Media Anlage		el Anschluß
300	12	3	exquisiete Multi Media Anlage		el Anschluß
40	1,5	3	Kleider-Reiniger (Naja)		2 E-Zellen
60	5	3	Reinigungs Maschine		el Anschluß
80	6	3	gute Soft & Sauber Reinig.Masch		el Anschluß
20	0,3	3	kleine Küchengeräte		el Anschluß
30	4	3	große Küchengeräte		el Anschluß
80	12	3	Küchen-Maschinen		el Anschluß
40	5	3	Nahrungsmittel Synthetisator		el Anschluß
200	5	4	gut. Nahrungsmittel Synthetisator		el Anschluß
1000	5	5	exel. Nahrungsm. Synthetisator		el Anschluß
200	6	3	Auto-Kock		el Anschluß
1000	8	4	guter Auto-Kock		el Anschluß
5000	10	5	exelenter Auto Koch		el Anschluß
40	0,2	3	Taschen Computer		1 E-Zelle 5h
140	0,2	4	guter Taschen Computer		1 E-Zelle 5h
280	0,2	5	exelenter Taschen Computer		1 E-Zelle 5h
560	0,2	6	super high Tech Taschen Computer		1 E-Zelle 5h
100	2,5	3	Klein Computer		3 E Zellen 5h
200	2,5	4	guter Klein Computer		3 E Zellen 5h
400	2,5	5	exelenter Klein Computer		3 E Zellen 5h
800	2,5	6	super high Tech Klein Computer		3 E Zellen 5h
90	7	3	Home Computer		el Anschluß
190	7	4	guter Home Computer		el Anschluß
380	7	5	exelenter Home Computer		el Anschluß
760	7	6	super high Tech Home Computer		el Anschluß
400	7	3	Computer-Netzwerk		el Anschluß
800	7	4	gutes Computer-Netzwerk		el Anschluß
1600	7	5	exelenter Computer-Netzwerk		el Anschluß
3200	7	6	super high Tech Computer-Netzwerk		el Anschluß
16	0,2	3	Taschen Kommunikator bis 1 km	4h	4 E Zellen
16	0,2	3	Armband Kommunikator bis 1 km	2h	2 E Zellen
17	0,25	3	Kopf-Set Kommunikator bis 1 km	2h	2 E Zellen

SPEICHERMEDIEN

Comp-Speicher Kristalle
 (kleines Programm 1 Pulse)
 (bis 5 Pulse normale Pr.)
 (bis 20 Pulse große Pr.)
 (bis 100 Pulse Schiffs Pr.)
 Holo-Vid-Speicher Kristalle
 (Körperscan Bild 1 Pulse)
 (Stand Bild 0,02 Pulse)
 (Film 1 min, 1 Pulse)
 Sensor-Daten-Kristalle
 (klein-Scan 0,1 Pulse)
 (Technischer Plan 1 Pulse)
 (Fzg ID-Scan 1 Pulse)
 (R-Boot ID-Scan 2-5 Pulse)
 (R-Schiff ID-Scan 6-20 P.)
 (Groß-R ID-Scan 21-100P.)
 (Stations ID 101-500 P)

billig-Speicher 1 Cr
 100 Pulse
 std-Speicher 2 Cr
 200 Pulse
 guter Speicher 3 Cr
 250 Pulse
 Volumen Speicher 4 Cr
 500 Pulse

Computer-Programme
 Preis ???
 1 Müll
 2 std Tools o.ä.
 5 Spiele o.ä.
 10 gute Tools Wm+5
 100 s.g. Tools Wm+10
 1000 exel Tools Wm+15
 1000+ spezial Programm

(Tool-Programmierung,
 Zentral-Rechner Pr.,
 Hacking, Multimedia Pr.,
 Bibliotheks Pr., Robot Pr.,
 Schiffs Pr., Waffensystem
 Pr., Medizin-comp Pr.,
 Scanner-System Pr.,
 Künstliche Intelligenz Pr.,
 Spiel-Pr., Simulator Pr.
 ...usw...usw...usw...)

Ausrüstung-08

PSIONIKER-AUSRÜSTUNG

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl	
Drogen			
50	0.002	3	leichte PSI-Droge (1h PSI+1, Wm+10)
200	0.002	3	mittlere PSI-Droge (1h PSI+2, Wm+20)
1000	0.002	3	starke PSI-Droge (1h PSI+3, Wm+30)
5	0.003	1	psychodelische Droge (1W6h Wm+5)
20	0.003	1	starke psycho.Droge (1W6h Wm+10)
direkt wirkende Ausrüstung			
2500	0.2	6	Helm Psi-Dämpfer Thelepatischer Block (std E)
5000	0.2	6	Helm Psi-Blocker Mentaler Block (std E)
16 000	0,2	6	Helm Psi-Verstärker (+20 PP, Wm+10)
125 000	1,5	6	Helm mit Anzug Psi-Vst. (+4OPP, Wm+20)
800 000	250	6	Helm mit stationärem Psi-Vst. (+6OPP, Wm+30)
1000	0,5	6	Psi-Blocker Halsband (PP-20, Wm-20)
5000	0,1	6	Psi-Blocker Implantat (PP-40, Wm-40)
50 000	Fest instal.	6	Psi-Blocker Gefängnis 2x2x2m (PP-60, Wm-60)
Fokies			
1500	0.05	5	Pyrokinese Fokus (spez Schaden +2, Wm +10)
1500	0.05	5	Thelekines Fokus (spez Schaden +2, Wm +10)
1500	0.05	5	Energetinese Fokus (spez Schaden +2, Wm +10)
2000	0.05	5	Psi-Parade Fokus (spez Schaden -2, Wm +10)
500	0,1	4	Mentaler Kristall Psi Speicher (10 PP)
2500	0,2	4	großer mentaler Kristall Psi Speicher (20PP)
Umgebung			
1000	Fest instal.	1	Mystizistischer Raum (Wm+5)
5000	Fest instal.	3	Multimedialer Myst. Raum (Wm+10)
20 000	Fest install	4	Psi-Kristall verstärkt Myst Raum (Wm+15)
50 000	5	6	Anti-Psi-Feld-Generator R10m, -4W6 PP/Rd Wm-10 Ih
100 000	15	6	Anti-Psi-Feld-Generator R25m, -4W6 PP/Rd Wm-10 Ih
250 000	150	6	Psi Dämpfer R50m, PP-kosten x2, Wm-20
50 000	0,3	6	Psi Sensor 1 spürt aktive Psionik auf PPx10%, PPx 5mR
1 000 000	0,5	6	Psi Sensor 2 spürt latente Psionik auf 1m (Sensor Probe)
250	0,3	6	Anti Psioniker Handgranate R10m, 3W6 PP, Wm-10Ih
5000	0,5	6	Anti-Psi-Pistole 3W6 PP Wm-15 Ih (En Schaden)
6000	1,5	6	Anti-Psi-Karabiener 4W6 PP Wm-20 Ih (En-Schaden)
7000	2	6	Anti-Psi-Gewehr 5W6 PP Wm-25 Ih (En-Schaden)

Manches durch algediente Methoden, anderes durch moderne Technik.

Eine Phiole zum Trinken, deren Wirkung nach ca 10 Sekunden einsetzt. (können abhängig machen, wie bei „Normalen“)

gegen Belauscht werden, oder Suggestion.

Gibt es in den Kristall- und elektronischen Versionen. Wird von Staat und Polizei gerne verwendet.

Es darf immer nur ein Fokus gleichzeitig benutzt werden. Einstimmen ist eine komplexe Aktion. Jeder zurrückgewonnenne PP gibt einen negativen Wm von -1 auf Psionik.

Durch Flair und Musik plus Technische Illusion und mentale Halluzination.

Mentaler Block senkt den Schaden . E x0.5
gE x0.25; KE x0

Zu teuer, um weit verbreitet zu sein.

ähnlich Granaten
ähnlich Stunner-Waffen mit derselben Reichweit und Ladung (Umbau)

Vieles davon ist illegal, z.B. Die Psi-Verstärker, welche den Status von Schweren-Infanterie-Waffen haben.

RÜSTUNGEN

Preis	Masse	Tech-Lvl		Ball	En	Wm
Cr	kg					
100	2	2	Schutz-Weste	4	0	-
200	3	2	Schutz-Jacke	6	0	-
300	4	3	Schutz-Anzug §	8	0	-
120	1	2	Reflektor-Weste	0	4	-
250	1,5	2	Reflektor-Jacke	0	6	-
400	2	3	Reflektor-Anzug §	0	8	-
200	2,5	2	Flack-Weste	3	3	-
400	3,5	3	leichter Flack-Anzug §	5	5	-
700	5	3	Flack Anzug §	7	7	-5
250	2	3	Hartplast Weste	5	2	-
500	3	3	leichter Hartplast-Anzug §	7	3	-5
800	4	4	Hartplast-Anzug §	9	4	-10
280	3	3	Keramik Weste	2	5	-
600	5	3	leichter Keramik-Anzug §	3	7	-5
900	8	4	Keramik Anzug §	4	9	-10
350	3,5	3	Karbonium Weste	5	5	-
750	6	3	leichter Karbonium Anzug §	7	7	-5
1500	9	4	Karbonium Anzug §	9	9	-10
600	4	3	Titanium Weste	9	5	-
1050	7	3	leichter Titanium Anzug §	11	5	-5
1800	10,5	4	Titanium Anzug §	13	5	-10
20	0,6	1	arch. Leder Helm	+1(S)	-	-
50	1,8	1	arch. Metall-Helm	+1(S)	+1(S)	-5
60	1	2	offener Schutzhelm	+1(S)	+1(S)	-
45	0,5	2	Motorrad Schutzhelm +1(S)	-	-	-
80	0,7	3	Grav-Bike Schutzhelm	+2(10)	-	-
200	1	3	ziwieler Schutz-Helm ~	+2(10)+2(10)	-5	-
350	1,2	3	Mill. Schutz-Helm ~ M	+3(15)+3(15)	-5	-
500	1,5	4	ziwieler Raum-Helm § Z	+3(15)+3(15)	-10	-
700	1,7	4	Mill. Raum-Helm § M	+4(20)+4(20)	-10	-
1500	2,5	4	Schwerer Helm § Z	+4(20)+2(10)	-15	-
9000	2,9	4	Scout-Helm Sensor § M	+2(10)+2(10)	-5	-
			(Sensor +5, Kom+5, ECM+0, ECCM+0)			
5000	2	5	Vario-RaumHelm § Z	+2(10)+2(10)	-10	-
7000	2,1	6	Mill. Vario Raum-H. § M	+3(15)+3(15)	-10	-
5000	20	5	Gefechtspanzer inkl Helm	15	15	-15
			ST+1 (Mill Raum-Helm) Größe +10%			
8000	25	5	schwerer Gef-Panzer inkl H.	17	16	-20
			ST+1(Mill Raum Helm) Größe +20%			
25000	40	6	Kampf-Anzug inkl Helm	18	18	-20
			ST+2 (Mill Raum-Helm) Größe +50%			
45000	50	6	schwerer Kampfanzug	20	20	-30
			ST+3 (Mill Raum-Helm) Größe +80%			

Die Wm gelten für alle außer geißtige Proben.

§ in Verbindung mit einem Helm mit Lebenserhaltung kann der Anzug als Raumanzug verwendet werden.

~ mit LEH Anschluß für lebensfeindliche Atmosphären

§ mit LEH Anschluß für Raumanzüge.

Z mit zivielen Einbauten, Not-Peilsender, Funk 1 km, Bild-Display, Bord-Com, LEH-Anzeige.

M mit milit. Einbauten Not-Peilsender, Funk 1km Bild-Display, IR, LV, UV, Schall-Dämpfung, Takt.-Comp, LEH-Anzeige, Vital-Status-Scanner.

Der erste Wert bei dem Rs von Helmen ist ein Bonus auf Gesamt Rüstungs-wert, der Zweite (in Klammern) gilt, als Rüs-tungs-Wert für die Zone.

Raumhelme verfügen bei Kauf über ein LEH-Notpack für lh, und Helm-Lampen (Langlebe Lampe).

Vario-Helme werden als Kragen getragen und bauen sich innerhalb einer Sekunde auf.

Diese Schweren Rüstungen verfügen über Muskel-Verstärkungen durch Servo-Motoren. Und sind eigentlich mehr Fahrzeuge, denn Raumanzüge.

Ausrüstung-10

RÜSTUNGEN

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl			
5000	2	4	Kampfanzug Sensor	Wm+5	
10 000	2,5	5	Kampfanzug Sensor	Wm+10	
25 000	3	6	Kampfanzug Sensor	Wm+15	
5000	0,2	5	Kampfanzug Bord-Computer (+2 Akp, ε. 60%)		
5000	0,3	5	Kampfanzug Bewegungs-Hilfe (Wm+5)		
1000	0,2	5	Cameleon Plating (Farb-Variierend)		
1500	0,2	5	Anti IR-Plating (Hitzedämpfung)		
2000	0,3	5	Anti Sensor Plating (Wm-30)		
1500	0,5	5	# Anti-Ball Plating (Rs.: Ball+25%, En -25%)		
2500	0,6	5	# Anti-Splitter Plating (Rs +4/+4 gegen Explosion)		
4000	0,8	5	# Anti-PzDs Plating (PzDs-Mun nur normal)		
3500	0,3	5	# Reflekt-Plating (Rs.: En+2)		
2500	1	5	Personal Schild vorne 25 Pts (ABC) 10h		A Energie 1 Pts pro TP
10 000	2	5	Gürtel-Schild-Pack 100 Pts (ABC) 10h		B Ballistisch 1 Pts pro TP
25 000	4	4	Rucksack Schildpack 250 Pts (ABC) 10h		C beide 5 Pts pro TP
60 000	7	6	Kampfanzug Schildpack 500 Pts (ABC) 12h		
500	0,2	4	Kommunikations-Pack Wm+0	200 km / Sat	6h
1000	0,6	3	Kom. Gürtel-Pack Wm+5	500 km / Sat	12h
2000	2,0	3	Kom.Rucksack-Pack Wm+10	5000 km / Sat	24h
900	0,3	5	ECM Pack Wm+0	100m	1h
1800	0,9	4	ECM Gürtel-Pack Wm+5	500m	2h
3600	3	3	ECM Rucksack-Pack Wm +10	2 km	3h
1500	0,4	5	ECCM Pack Wm+0	100m	1h
3000	1,2	4	ECCM Gürtel-Pack Wm+5	500m	2h
6000	4,0	3	ECCM Rucksack-Pack Wm+10	2 km	3h
1000	0,4	5	Holo-Tarnfeld Gürtelpack 2m R (std Erfolg)		1h
12500	1,2	5	Holo Tarnfeld Rucksack-Pack 5m R (gut Erfolg)		2h
2500	2,5	5	Holo-Tarnfeld Stand-Gerät 10m R (std Erfolg)		3h
2450	0,6	6	Holo-Unsichtbarkeits Gürtel 2mR (std Erfolg)		1h
15000	1,5	6	Holo-Unsichtbarkeits-Rucksack3mR (g.Erflog)		2h
30	-	2	Schutz-Rüstung Reperatur pro Punkt		
30	-	2	Reflektor-Rüstung Reperatur pro Punkt		
45	-	2	Flack-Rüstung Reperatur pro Punkt		
60	-	2	Hartplast-Rüstung Reperatur pro Punkt		
80	-	2	Karbonium-Rüstung Reperatur pro Punkt		
20	-	2	archaische-Rüstung Reperatur pro Punkt		
25	-	2	Schutz-Helm Reperatur pro Punkt		
200	-	2	Gefechts-Panzer Reperatur pro Punkt		
350	-	2	Kampf-Anzug Reperatur pro Punkt		

Zusatz-Ausrüstung ist nur für Anzüge bekommen, nicht für Westen, oder archaische Rüstungen.

werden mit der Energie-Quelle des Kampfanzuges verbunden.

E-Waffen-Treffer mit 10 Schadens-Punkten, oder mehr zerstören das Plating.

(exclusiv) kann nicht mit anderen Platings kombiniert werden

A Energie 1 Pts pro TP
B Ballistisch 1 Pts pro TP
C beide 5 Pts pro TP

6h

12h

24h

1h

2h

3h

1h

2h

3h

1h

2h

3h

1h

2h

Dabei werden Löcher nicht nur geflickt, sondern Platten ausgetauscht, Metall wieder verschweißt, Isolation wieder eingeklebt. usw usw usw.

Ausrüstung-II

RÜSTUNGEN (Teilrüstungen)						
Preis	Masse	Tech-Lvl		Ball	En	Wm
Cr	kg					
120	1,8	2	Schutz-Harnisch	4	0	-
240	2,2	2	Flack-Harnisch	3	3	-
280	1,8	3	Hartplast Harnisch	5	2	-
320	2,6	3	Keramik Harnisch	2	5	-
390	3	3	Karbonium Harnisch	5	5	-
660	3,6	3	Titanium Harnisch	9	5	-
50	4	1	arch. Leder-Harnisch	2	1	-
70	8	1	arch. Kettenhemd	3	2	-
120	20	1	arch. Kettenrüstung	4	2	-5
150	25	1	arch. Schuppenpanzer5	3	-10	
250	30	1	arch. Platten-Rüstung6	4	-20	
500	40	1	arch. schwere Platte	7	4	-25
40	0,45	2	Schutz-Armschiene	4	0	-
80	0,55	2	Flack-Armschiene	3	3	-
70	0,45	3	Hartplast Armschiene5	2	-	
80	0,65	3	Keramik Armschiene	2	5	-
100	0,75	3	Karbonium Armschiene	5	5	-
160	0,9	3	Titanium Armschiene	9	5	-
45	0,5	2	Schutz-Beinschiene	4	0	-
85	0,6	2	Flack-Beinschiene	3	3	-
75	0,5	3	Hartplast Beinschiene	5	2	-
85	0,7	3	Keramik Beinschiene	2	5	-
110	0,8	3	Karbonium Beinschiene	5	5	-
170	1	3	Titanium Beinschiene	9	5	-
15	0,6	1	arch. Leder-Schiene	2	1	-
20	1,5	1	arch. Ketten-Röhre	3	2	-
35	2	1	arch. Schuppen-Schiene	5	3	-2
50	3	1	arch. Platten-Schiene6	4	-2	

Teilrüstungen Sind Harnische und je 2 Arm & Beinschienen & 1 Helm. Sie können nicht als Raumanzug genutzt werden, haben aber den Vorteil, kaum, oder keine Wm - Malies zu haben.

Der Rüstungs-Schutz wird gemessen am Torso-Harnisch, und je weiterer geschützter Arm oder Bein kommt Rs/10 tel dazu. Dabei wird aber erst addiert und dann (mathematisch) gerundet.

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 (S)	Not-Raumkugel dünne 2m Kugelfolie
200	1,5	3 (S)	Not-Raumanzug dünne 2m Anzugsfolie
100	1	3 (S)	Not-Raum-Tasche dünne 3x2x1m Taschenfolie
125	2,2	3 (S)	Not-Raum-Kubus dünne 3x3x3m Würfel-Folie
250	4	3 (S)	Not-Raum-Zelt dünne 5mR 2m (H) Rundzel-F
500	5	3 (S)	Not-Raum-Schleuse dünne 3x3x3m Schleusen-F.
750	2	3 (S)	S.Not-Raumkugel 2m Kugelfolie
1000	3	3 (S)	S.Not-Raumanzug 2m Anzugsfolie
500	2	3 (S)	S.Not-Raum-Tasche 3x2x1m Taschenfolie
625	4,5	3 (S)	S.Not-Raum-Kubus 3x3x3m Würfel-Folie
1250	8	3 (S)	S.Not-Raum-Zelt 5mR 2m (H) Rundzel-F
2500	10	3 (S)	S.Not-Raum-Schleuse 3x3x3m Schleusen-F.
200	2	3	LEH-Rucksack 20h
100	0,5	4	LEH-Gürtelpack 5h
50	0,3	4	LEH-Not-Pack 1h
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)
500	1,5	4	zivieler Raum-Helm § Z +3(15)+3(15)-10
700	1,7	4	Mill. Raum-Helm § M +4(20)+4(20)-10
5000	2	5	Vario-RaumHelm § Z +2(10)+2(10)-/10
7000	2,1	6	Mill. Vario Raum-H. § M +3(15)+3(15)-/10

Enter-Pistolen verschießen einen E-Magneten mit Seil, und besitzen eine elektro-Winde. Die Zahl gilt für Rd halten, oder abgegebene Schuß.

Magnetsohlen sind schwach magnetisch, und man löst sie mit einer kleinen Fußbewegung vom Boden. schwere Magnet-sohlen benötigen E-Zellen und können aktiviert oder deaktiviert werden.

Raumanzug Steuerrüden geben eine Null-G-WM von +10, und erlauben Beschleunigungen von 1m/Rd. Sie können als Umschnall-Version, oder als Einbau-Satz erworben werden.

Not-Raum-Folien werden mit einer Not-LEH, oder einem LEH-Micro-Adapter geliefert, und sind komplett. Helme sind nicht kompatibel
Die S(schwere) Version verfügt über eine Panzerung Rs 3/3, aber nicht über Selbstabdichtung.

LEH-Geräte sind geg. Selbstregenerierend. Sie benutzen Luft und Energie zu erzeugen, und laden sich mit 10% pro min in Atmosphäre auf.

Raumanzüge sind Rüstungen mit dem Kennzeichen §, in Verbindung mit Helm & LEH.

Ausrüstung-13

RAUMFAHRER-AUSRÜSTUNG (Für Null-g ausgelegt.)

std-RAUMANZUG Rs 11/3, Wm-10 & Wm-5 weil nicht angepaßt.
Schutzanzug, Ziv-Raumbhelm, LEH-Micro-Adapter, LEH-Micro-Pack, Magnetstiefel
875Cr 5,95 kg Tech-Lvl 4

TECH-RAUMANZUG Rs 8/8 Wm-10 & Wm-5 weil nicht angepaßt
L-Flack-Anzug, Ziv Raumbhelm, LEH-Not, Steuerdüsen (Null-g+10), Magnetstiefel
2475 Cr 6,65 kg Tech-Lvl 4

SCHWERER TECH-RAUMANZUG Rs 10/10 Wm-15 & Wm-5 weil nicht angepaßt
Flack-Anzug, Ziv Raumbhelm, LEH-Not, Steuerdüsen (Null-g+10), S-Magnetstiefel
2820 Cr 7,1 kg Tech-Lvl 4

OFFIZIERS-RAUMANZUG Rs 10/10, Wm-15 & Wm-5 weil nicht angepaßt
L-Karbonium-Anzug, ziv Raumbhelm, LEH-Micro-Adapter, LEH-Micro-Pack, Magnetstiefel
1325Cr 7,95 kg Tech-Lvl 4

SICHERHEITS-RAUMANZUG Rs 12/4 Wm-10 & Wm-5 weil nicht angepaßt
Schutzanzug-Anzug, Mill Raumbhelm, LEH-Not, Magnetstiefel
1575 Cr 6,15 kg Tech-Lvl 4

SICHERHEITS-RAUMANZUG 2 Rs 8/13 Wm-20 & Wm-5 weil nicht angepaßt
Keramik-Anzug, Mill Raumbhelm, LEH-Not, Steuerdüsen (Null-g+10), S-Magnetstiefel
2720 Cr 11,8 kg Tech-Lvl 4

SICHERHEITS-RAUMANZUG 3 Rs 13/13 Wm-20 & Wm-5 weil nicht angepaßt
Karbonium-Anzug, Mill Raumbhelm, LEH-Not, Steuerdüsen (Null-g+10), S-Magnetstiefel
3320 Cr 12,8 kg Tech-Lvl 4

PILOTEN-RAUMANZUG Rs 5/5 Wm-0 & Rs 7/7 Wm-10
L-Flack-Anzug, Vario-Raumbhelm, LEH-Not, Magnetschuhe
5750 Cr 5,8 kg Tech-Lvl 5

KAMPE-PILOTEN-RAUMANZUG Rs 7/7 Wm-5 & Rs 10/10 Wm-15
L-Karbonium-Anzug, Mill-Vario-Raumbhelm, LEH-Not, Magnetschuhe
7800 Cr 8,4 kg Tech-Lvl 5

SCHWERWETTER-RAUMANZUG Rs 12/12 Wm-20 & Wm-5 weil nicht angepaßt
Karbonium Anzug, Ziviler Raumbhelm, LEH-Not, LEH Gürtel & LEH-Rucksack,
S-Magnetstiefel in Kombo mit Magnet-Stiefel (wenn Magnet-Ausfall)
Gürtel-Schild-Pack, Kom-Gürtel pack, S-Steuerdüsen (Null-g+10)
15295 Cr 16,05 kg Tech-Lvl 5

ASTEROIDENSCHÜRFER-RAUMANZUG Rs 12/7 Wm-20 & Wm-5 weil nicht angepaßt
Hartplast Anzug, Ziviler Raumbhelm, LEH-Not, LEH Gürtel & LEH-Rucksack, S-Magnetstiefel in
Kombo mit Magnet-Stiefel Gürtel-Schild-Pack, Kom-Gürtel pack, S-Steuerdüsen (Null-g+10)
14595 Cr 12,05 kg Tech-Lvl 5

Diese Raumanzüge sind versehen mit LEH-Not-Pack, oder LEH-Micro-Adapter.

Es ist jedoch ohne weiteres möglich, sich selbst etwas zusammen zu stellen, und viele Raumfahrer nutzen dies.

Diese Standart Sets sind eigentlich nur etwas für jene unerfahrenen, Pseudo-Raumfahrer, der sich mal Rauswagen will.

Es ist übrigens möglich diese Raumanzüge auf einen bestimmten Träger ein zu stellen, so daß der Wm-5 wegen nicht angepaßt entfällt. Die kostet erstens Zeit (ca 1h) und zweitens eine Mechanik, oder Raum-Tech-Probe +20 (s.leicht) von jemand anderem, oder +0 (std) wenn man es selber versucht.

Die Frage ist, wieviele Gürtelpacks kann man an einen Gürtel hängen. einen kein Problem Stat/2 Körper-Wm-5 Stat/1 Körper-Wm-5 je mehr... Körper-Wm-10 je

Rucksack-Packs ähnlich einen kein Problem Stat/4 Körper Wm-5 Stat/2 Körper Wm-5 je mehr Körper Wm-10 je

Zusätzliche Hel-Ausrüstung wie Sensoren bringen einen zusätzlichen Wm-1 je 0,1 kg Zusatzlast

(oder Wms nach logischer Überlegung)

Ausrüstung-14

WAFFEN

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl	
2	~	3	Einweg-Wegwerf-Magazin (ohne Mun)
10	~	2	Ersatz-Magazin (ohne Mun)
20	0,5	2	100 Schuß I-Pistolen Mun
20	0,6	2	100 Schuß std-Pistolen Mun
25	0,8	2	100 Schuß s-Pistolen Mun
35	0,9	2	100 Schuß I-Gewehr Mun
40	1	2	100 Schuß std-Gewehr Mun
50	1,2	2	100 Schuß s-Gewehr Mun
10	0,2	1	100 Schuß std Bolzen Mun
8	0,1	2	100 Schuß std-Nadler Mun
60	1,2	2	100 Schuß Schrot Mun
8	0,7	1	10 Schuß arch Bolzen
10	1	0	10 Pfeile
20	5	1	100 Schuß kleine Bleikugeln
x8		4	Gyro-Jet Mun Wm+5 Reichweite x1,5
x0,8		3	Gel-Mun (Würfel-Max -2, keine Blutung)
x4		3	Panzerbrechende Mun (Würfel-max-2, Rs x1/2)
x5		3	Ex plo Mun (Schaden +1)
x25		4	ExEx Mun (Schaden +2)
x10		4	Stunn-Gift alpha (Schaden-2) Wm-20 lh (IW4 Akp)
x15		4	Stunn-Gift beta (Schaden-2) Wm-30 lh (IW6 Akp)
x25		4	Stunn-Gift gamma (Sch.-2) Wm-40 lh (IW8 Akp)
x20		4	Säure (Schaden-2) IW6 Rd s ZTP-Schaden
x50		4	Killer Gift gamma (Sch.-2) Tod in (Ko)W6 min
x45		4	Koma Gift gamma (Sch-2) Bewußtlos IW6 h
50	0,1	3	P-E (Pistolen-Energie-Magazin) (voll)
150	0,3	3	G-E (Gewehr-Energie-Magazin) (voll)
300	1	3	SI-E (S-Inf-Wa-Energie-Magazin) (voll)
50	0,05	3	P-H (Pistolen-Wasserstoff-Magazin) (voll)
150	0,2	3	G-H (Gewehr-Wasserstoff-Magazin) (voll)
300	0,7	3	SI-H (S-Inf-Wa-Wasserstoff-Magazin) (voll)
1/10		2	E-Ladung durch Händler
1/20		3	H-Ladung durch Händler
150	0,3	3	ZFR (Zielfernrohr) Entfernungsstufe -1 (komplex)
250	0,2	4	el-ZFR (elektronisch) mit LV (Lichtverstärkung)
50	0,2	3	Laserpointer k.+20; M+15; W+5 (bei komplex)
60	0,1	2	Pistolen-Schall-Dämpfer (max 50 Schuß)
100	0,15	2	Gewehr Schall-Dämpfer (max 50 Schuß)
250	0,2	3	Universal Schall-Dämpfer (max 50 Schuß)
450	0,1	4	Gegen-Schall Schall-Dämpfer (max 200 Schuß)
100	0,1	3	Knall-Modul für Bolzen-Waffen.
10	1	2	Blei-kugel-Presser mit Zange und Stöckchen
5	0,1	2	Waffenreinigungs-Set mit Waffenöl
1/5			Ersatz-Lauf

Manche Kombinationen sind leider nicht ohne weiteres möglich.

Zum Beispiel Schrot ist nur in Labor zu einem minimum Stück-Preis von Preis-Faktor x 10 Cr pro Schuß modifizierbar.

ExEx-Mun soll ja nicht im Lauf explodieren, und erst der Aufwand, den man betreiben muß, um in einer Patrone 20 mini-Gyrojet-Nadeln unter zu bringen.

Nadler Mun kann nur zu Ex-plo Mun, und Gift-Mun gemacht werden.

Nein, es reicht nicht medizinischen Phiole über die Munition zu gießen, da von diesen Giften viel zu kleine Mengen in den Körper eindringen würden, wenn überhaupt.

Energie & Wasserstoff-Magazine werden ungefüllt gelagert, können aber meist innerhalb einer Stunde geladen werden.

Die E-Zellen eines el-ZFR halten etwa 100h. Schalldämpfer vertragen kein Dauerfeuer und dürfen ohne ab zu kühlen das Schuß-Max / 5 min nicht überschreiten, oder sie gehen kaputt.

Außerdem sind Projektil-Waffen dafür bekannt, daß sie ungenau werden. Wm-1 pro verschossenes Magazin.

Ausrüstung-15

WAFFEN

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl	
50	0,1	3	P-E (Pistolen-Energie-Magazin) (voll)
150	0,3	3	G-E (Gewehr-Energie-Magazin) (voll)
300	1	3	SI-E (S-Inf-Wa-Energie-Magazin) (voll)
50	0,05	3	P-H (Pistolen-Wasserstoff-Magazin) (voll)
150	0,2	3	G-H (Gewehr-Wasserstoff-Magazin) (voll)
300	0,7	3	SI-H (S-Inf-Wa-Wasserstoff-Magazin) (voll)
10	4	1	Petro-Chem-Magazin
1/10		2	E-Ladung durch Händler
1/20		3	H-Ladung durch Händler
2	3,5	1	Petro-Chem-Ladung durch Händler
200	3	3	10 Schuß RSFG-Mun
10 000	40	3	10 Schuß L-Rak-Mun
15 000	50	3	10 Schuß std-Rak-Mun
25 000	60	3	10 Schuß s-Rak-Mun
400	20	3	10 L-Mörser Granaten
500	3,5	3	10 std-Mörser-Granaten
100	2	3	10 Mini-Granaten Splitter R 1W6m, 2W6 Ball
150	2	4	10 Mini-Granaten Plasma R 1W6m, 2W6 En
180	2	3	10 Mini-Granaten Stun R 1W6m, 1W6 Akp (En)
500	2	6	10 Mini-Granaten Anti-Psi R 1W6m, 3W6 PP (En)
200	2	4	10 Mini-Granaten Gift R 2W6m (+ Gift) (Gift-Preis x20 zusätzlich zum Granaten Preis)
150	4	3	10 std-Granaten Splitter R 2W6m, 3W6 Ball
225	4	4	10 std-Granaten Plasma R 2W6m, 3W6 En
270	4	3	10 std-Granaten Stun R 2W6m, 2W6 Akp (En)
750	4	6	10 std-Granaten Anti-Psi R 2W6m, 5W6 PP (En)
300	4	4	10 std-Granaten Gift R 4W6m (+ Gift) (Gift-Preis x50 zusätzlich zum Granaten Preis)
+20	-	1	Waffe ist leicht verziert
+100	+0,05	1	Waffe ist verziert Wm-5
+500	+0,1	1	Waffe ist stark verziert Wm-5
+ ???	+ ???	1	Waffe oder Schmuckstück ??? Wm-?
+1K x Masse		1	Versilbert, oder ähnliches
+5K x Masse		1	Vergoldet, oder ähnliches
+20K		1	Mit Edlesteinen besetzt
x4		(+0)	gute Handwerks-kunst Schaden +1, Wm+5
x20		(+1)	exelente Handw.-Kunst Schaden+2, Wm+10
x100		(+1)	Meisterwerk Schaden +3, Wm +15
x2		(+0)	großes Projektil Magazin bis 150% Mun Wm-5
x3		(+0)	doppel Projektil Magazin bis 200% Mun Wm-10

Die Munition, von Rak-
Werfern, RSFG, Mörsern, -
Granaten Werfern &
Granaten Gewehren kann
nicht noch weiter
aufgewertet werden, wie
jene normale Muntion.

Es gibt jedoch stärkere Mun
mit mehr Schadenswirkung.

Hipo +1 TP je Würfel
Preis x4

Megapo +2 TP je Würfel
Preis x20

Diese Munition wird nur
von sehr wenigen überhaupt
eingesetzt, denn meist ist es
effektiver öfter zu schießen.

Natürlich darf man sowohl
std-Granaten, als auch Mini-
Granaten werfen, oder
rollen.

Mit der guten Verarbeitung
und den Verzierungen ist
das so eine Sache. In Zeiten
der Massen-fertigung, ist
Einzelstück-Anfertigung sehr
selten, und nicht selten viel
teurer als angegeben.

Uns so eine Waffe durch
häufiges benutzen immer
weiter im Treffer-Bonus zu
senken tut doch jedem
Abenteurer Herz weh.

Ausrüstung-16

WAFFEN

LEICHTE PISTOLE

Ball: IW6+2 Mag (l.Psitole) 6 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 5m Mittel 10m Weit 20m Extrem 40m (S-2)
50 Cr 0,2 kg Tech-LVL 2 Ez
Eine kleine gut zu versteckende Waffe für die Dame von Morgen.

AUTOMATIK PISTOLE

Ball: IW6+3 Mag (std.Psitole) 10 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 6m Mittel 12m Weit 25m Extrem 50m (S-2)
60 Cr 0,3 kg Tech-LVL 2 Ez
Die übliche Seiten-Waffe für den vielseitigen Gebrauch.

SCHWERE AUTO-PISTOLE

Ball: IW8+3 Mag (s.Psitole) 8 Schuß Wm -5
Reichweite Kurz 7m Mittel 15m Weit 30m Extrem 60m (S-2)
80 Cr 0,4 kg Tech-LVL 2 Ez
Etwas mehr Durchschlag als die üblichen Auto-Pistolen.

HOLD-OUT-PISTOLE

Ball: IW6+1 Mag (l.Psitole) 2 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 5m Mittel 10m Weit 15m Extrem 20m (S-2)
40 Cr 0,1 kg Tech-LVL 2 Ez
Oft getarnt als Gebrauchs-Gegenstand, oder Mini-Zier-Pistole.

LANGLAUF PISTOLE

Ball: IW6+3 Mag (std.Psitole) 10 Schuß Wm +5
Reichweite Kurz 10m Mittel 20m Weit 40m Extrem 80m (S-2)
120 Cr 0,4 kg Tech-LVL 2 Ez
Eine Kunst-Schützen-Waffe.

PISTOLEN MP

Ball: IW6+3 Mag (std.Psitole) 20 Schuß Wm -5
Reichweite Kurz 6m Mittel 12m Weit 25m Extrem 50m (S-2)
100 Cr 0,45 kg Tech-LVL 3 Ez, Fst
Die Größe einer Pistole und die Möglichkeit Feuerstöße abzugeben macht sie zu einer wertvollen Begleiterin.

LEICHTE MP

Ball: IW6+2 Mag (l.Psitole) 40 Schuß Wm -5
Reichweite Kurz 5m Mittel 10m Weit 20m Extrem 40m (S-2)
120 Cr 0,5 kg Tech-LVL 3 Ez, Fst, Sal
Eine leichte Schnellfeuer-Waffe für den Stadt-Kampf.

MP

Ball: IW6+3 Mag (std.Psitole) 35 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 6m Mittel 18m Weit 60m Extrem 180m (S-2)
150 Cr 0,8 kg Tech-LVL 3 Fst, Sal
Eine leichte Schnellfeuer-Waffe für alle Anwendungsgebiete.

Ball (Ball Schaden)
En (Energie Schaden)
Mag (Magazin Art Schuß)
Reichweite K-M-W-E
(S-1) Schaden -1
(S-2) Schaden -2
(S-4) Schaden -4
Ez Einzelschuß
Fst Feuerstoß (6)
Sal Salve (10)

Als normale „ballistische“
Waffen angesehen basieren
sie immer noch auf dem
alten Munition mit
Sprengstoff und Projektil -
Prinzip.

Dies bedeutet, aber auch,
daß sie nur kurz in Wasser
oder Vacuum Funktions-
tüchtig wahren, wenn man
ab Tech-Lvl 4 nicht
Wasserdichte mit
Sauerstoff- angereicherte
Munition verwenden würde.

Sie geben immer noch den
symptomatischen lauten
Knall von sich.

Der angegebene Schaden ist
für Standard-Munition.

Pistolen sind
1-Hand Waffen

MPs sind
2 Hand Waffen, welche
Einhändig geführt werden
können (Wm-10)

Karabiener & Gewehre sind
2-Hand-Waffen, welche
kaum Einhändig geführt
werden können.
kurz Wm-10
Mittel Wm-20
Weit Wm-40
Extrem Wm-100

WAFFEN

SCHWERE MP

Ball: IW8+3 Mag (s.Pistole) 30 Schuß Wm -5
Reichweite Kurz 7m Mittel 21m Weit 60m Extrem 180m (S-2)
160 Cr1 kg Tech-LVL 3 Fst, Sal

Eine leichte Schnellfeuer-Waffe mit verbesserter Durchschlagskraft.

MP KARABIENER

Ball: IW8+2 Mag (l.Gewehr) 20 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 10m Mittel 30m Weit 90m Extrem 270m (S-2)
180 Cr2kg Tech-LVL 3 Ez, Fst, Sal

Eine leichte Schnellfeuer-Waffe, welche häufig als Standard Waffe für schlecht Ausgerüstete Militärs benutzt wird.

SFG (Schnellfeuer Gewehr)

Ball: IW8+4 Mag (std.Gewehr) 20 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 15m Mittel 45m Weit 150m Extrem 450m (S-2)
200 Cr 2,8kg Tech-LVL 3 Ez, Fst, Sal

Eine Low-Tech-Infantristen-Waffe, mit guter Reichweite und Durchschlagskraft.

LANGLAUF SFG

Ball: IW8+4 Mag (std.Gewehr) 12 Schuß Wm +5
Reichweite Kurz 20m Mittel 100m Weit 500m Extrem 2000m (S-2)
400 Cr 3,5kg Tech-LVL 3 Ez, Fst, Sal

Eine Low-Tech-Infanterie-Scharfschützen-Waffe

KARABIENER

Ball: IW8+2 Mag (l.Gewehr) 20 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 10m Mittel 30m Weit 90m Extrem 270m (S-2)
150 Cr1,9kg Tech-LVL 2 Ez

Das allseits bekannte Sport-Gewehr.

GEWEHR

Ball: IW8+4 Mag (std.Gewehr) 20 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 15m Mittel 45m Weit 150m Extrem 450m (S-2)
175 Cr 2,6kg Tech-LVL 2 Ez

Eine oft vorkommendes Jagt-Gewehr.

SCHWERES GEWEHR

Ball: IW10+4 Mag (std.Gewehr) 12 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 10m Mittel 30m Weit 90m Extrem 270m (S-2)
200 Cr 3,4kg Tech-LVL 2 Ez

Auch als Elefanten-Töter bekannt geworden.

SCHARFSCHÜTZEN GEWEHR

Ball: IW8+4 Mag (std.Gewehr) 12 Schuß Wm +10 (ε. ZFR)
Reichweite Kurz 20m Mittel 100m Weit 500m Extrem 2000m (S-2)
750 Cr 3,5kg Tech-LVL 2 Ez

Die gute alte Attentäter Waffe.

Alle leichten Waffen werden irgendwo in einer Legalitäts-Skala klassifiziert. Leider ist diese auf jedem Planeten anders.

Die Folgenden Stufen sind also eher eine geschätzte Richtlinie, als etwas bindendes.

je mehr + desto verbotener sind sie

Auto-Pistolen +

Karabiener ++

Gewehre ++

MPs +++

SFG +++

WAFFEN

BOLZEN PISTOLE

Ball: IW8 Mag (std Bolzen & P-E) 30 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 5m Mittel 10m Weit 20m Extrem 40m (S-2)
100 Cr 0,4 kg Tech-LVL 3 Ez
Eine Feuerwaffe für längere Feuergefechte. Beliebte Waffe für Body-Guards.

BOLZEN MP

Ball: IW8 Mag (std Bolzen & P-E) 100 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 5m Mittel 10m Weit 20m Extrem 40m (S-2)
180 Cr/kg Tech-LVL 4 Fst, Sal
Eine leichte Schnellfeuer-Waffe, welche sich oft im Gebäude-Kampf bewährt hat.

BOLZEN KARABIENER

Ball: IW10 Mag (std Bolzen & P-E) 50 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 10m Mittel 30m Weit 90m Extrem 270m (S-2)
200 Cr 1,6kg Tech-LVL 3 Ez
Solch eine Waffe ist als Not-Jagt-Waffe in manchen Rettungs-Botten mit all der anderen Not-Ausrüstung eingepackt.

BOLZEN KARABIENER MP

Ball: IW10 Mag (std Bolzen & G-E) 150 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 10m Mittel 30m Weit 90m Extrem 270m (S-2)
250 Cr 1,8kg Tech-LVL 4 Ez, Fst, Sal
Eine gute Wahl für Infanterie Scouts und Kundschafter.

BOLZEN GEWEHR

Ball: IW12 Mag (std Bolzen & G-E) 50 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 15m Mittel 45m Weit 140m Extrem 420m (S-2)
220 Cr 2kg Tech-LVL 3 Ez
Es hat eine etwas bessere Reichweite als der Karabiener und eine deutlich bessere Durchschlagskraft, gilt aber als „Spielzeug“

BOLZEN SFG

Ball: IW12 Mag (std Bolzen & G-E) 200 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 15m Mittel 45m Weit 140m Extrem 420m (S-2)
350 Cr 2,5kg Tech-LVL 4 Ez, Fst, Sal
Sehr weit verbreitet, allein schon wegen dem großen Munitions-Vorrat. wirkt gegen ungepanzert und gepanzerte Ziele, und sogar Fahrzeugen kann sie schaden.

BOLZEN LANGLAUF-GEWEHR

Ball: IW12 Mag (std Bolzen & G-E) 60 Schuß Wm +S (mit ZFR)
Reichweite Kurz 20m Mittel 80m Weit 320m Extrem 1300m (S-2)
700 Cr 2,7kg Tech-LVL 3 Ez
Die „Jagt-Bolzenschleuder“, also eine Jäger oder Attentäter-Waffe.

Bolzen-Waffen benutzen ca 2,3 cm lange und 3,5mm durchmessende Eisen oder Stahl-Bolzen, sowie Energie-Magazine.

Die Projektil-Geschwindigkeit ist niedriger als bei konventionellen Projektil-Waffen, gleicht dies aber durch mehr Masse wieder aus. Die Elektromagnetische Beschleunigung funktioniert auch unter Wasser und sogar Magazin-Wechsel sind durch ein besonderes Verschluss-System unter Wasser möglich.

Nebenbei sind sie mehr als die Hälfte leiser, was das Feuern angeht, und leichter Schall zu dämpfen, als die konventionellen Waffen. Manchmal wird aber gerade deswegen ein Sound-Generator angebracht, der laute Schüsse simuliert, denn Bolzenwaffen gelten als weniger durchschlagsstark und sind weniger gefürchtet.

Die großen Vorteile an Bolzen-Waffen sind, daß sie über mehr Munition verfügen, und diese leichter zu produzieren ist.

Man nehme eine dünne Stahl-Strange, und zersäge sie in kleine Stücke und Spitze diese an. Dann nehme man ein normales Ladegerät und lade das Energie-Magazin wieder auf. Fertig!

WAFFEN

NADLER PISTOLE

Ball: IW4 Mag (std Nadler & P-E) 60 Schuß Wm +5
Reichweite Kurz 3m Mittel 6m Weit 12m Extrem 25m (S-2)
ISO CrO,2 kg Tech-LVL 4 Fst
Eine kleine häßliche Waffe, welche nur gegen ungepanzerte Ziele wirksam ist.

NADLER KARABIENER

Ball: IW4+1 Mag (std Nadler & P-E) 300 Schuß Wm +5
Reichweite Kurz 5m Mittel 10m Weit 20m Extrem 40m (S-2)
350 Cr 0,9kg Tech-LVL 4 Fst
Da die Nadeln nicht von den Metall-Wandungen zurrück-prallen, wie es Bolzen gerne tun, sondern stecken bleiben, und sie eine große Effektivität gegen ungepanzerte haben, werden sie gerne von Geiselnern eingesetzt.

NADLER GEWEHR

Ball: IW4+2 Mag (std NADLER & G-E) 300 Schuß Wm +5
Reichweite Kurz 6m Mittel 15m Weit 30m Extrem 60m (S-2)
450 Cr 1,2kg Tech-LVL 4 Fst
Der „Igelmacher“ oder auch als Folterwerkzeug für den kleinen Massenmörder von nebenan.

VOLL-AUTO-NADLER

Ball: IW4+1 Mag (std NADLER & G-E) 450 Schuß Wm +5
Reichweite Kurz 5m Mittel 10m Weit 20m Extrem 40m (S-2)
500 Cr 1,3kg Tech-LVL 4 Sal
Wenn man wirklich Ärger sucht, und sich alle zum Feind machen will, dann muß man nur auf einem belebten Platz in einer Fußgänger-Zohne diese Waffe ziehen. Ob man dann noch zum Schießen kommt, ist da noch eine ganz andere Frage.

SCHROT PISTOLE

Ball: 2W6 Mag (Schrot) 4 Schuß Wm Streu (+10)
Reichweite Kurz 5m Mittel 10m (S-1) Weit 20m(S-2) Extrem 30m (S-4)
50 Cr 0,3kg Tech-LVL 2 Ez
Auf kurze Reichweite sehr unangenehm.

SCHROT GEWEHR

Ball: 2W8 Mag (Schrot) 12 Schuß Wm Streu (+10)
Reichweite Kurz 7m Mittel 20m (S-1) Weit 40m (S-2) Extrem 60m (S-4)
120 Cr 2kg Tech-LVL 2 Ez
Die „Tauben-Abwerh-Flak“.

SCHROT SFG

Ball: 2W8 Mag (Schrot) 20 Schuß Wm Streu (+10)
Reichweite Kurz 7m Mittel 20m(S-1) Weit 40m (S-2) Extrem 60m (S-4)
500 Cr 1,3kg Tech-LVL 2 Ez, Fst, Sal
Eine wirklich häßliche Waffe auf kurze Reichweite.

Nadler benutzen dem Bolzen-Waffen Prinzip gleich nur eine kleinere Munition.

Diese Imm durchmessende Stahl-Nadeln werden in hoher Feuer-Geschwindigkeit abgefeuert und spicken das Ziel.

Da sie nur gegen ungepanzerte Ziele eingesetzt werden, sind sie schnell zu Terror-Waffen geworden, denn damit kann man einen ganzen Platz voller Zivilisten in ein Höllenhaus verwandeln.

Diese Tatsache macht alle Nadler-Waffer relativ illegal +++++, während Schrot-Waffen es da schon etwas besser haben ++.

Schrot-Waffen haben dieses archaische Flair und werden ansonsten eher weniger ernst genommen.

Brullrah haben diese Waffen aber gerne übernommen und verbessert.

Seit mehr als vier Jahrhunderten bleibt dieser Trend unverändert und es steht in den Sternen, wann Brullrah mal endlich anfangen sich mit Energie-Waffen an zu Freunden.

WAFFEN

LASER PISTOLE

En: IW6 Mag (P-E) 50 Schuß Wm +5
Reichweite Kurz 10m Mittel 30m (S-1) Weit 150m (S-2) Extrem 750m (S-4)
200 Cr 0,2 kg Tech-LVL 4 Ez
Eine kleine elegante Waffe mit einer exelenten Reichweite.

LASER KARABIENER

En: IW8 Mag (P-E) 40 Schuß Wm +5
Reichweite Kurz 15m Mittel 50m (S-1) Weit 250m (S-2) Extrem 1250m (S-4)
300 Cr 0,6kg Tech-LVL 4 Ez
Eine im Raum gerne benutzte Waffe.

LASER GEWEHR

En: IW10 Mag (G-E) 100 Schuß Wm +5
Reichweite Kurz 20m Mittel 100m (S-1) Weit 500m (S-2) Extrem 2500m (S-4)
500 Cr 1kg Tech-LVL 4 Ez
Keine leichte Waffe hat eine größere Reichweite.

MP-LASER

En: IW6 Mag (G-E) 200 Schuß Wm +5
Reichweite Kurz 10m Mittel 30m (S-1) Weit 150m (S-2) Extrem 750m (S-4)
2500 Cr 1,3kg Tech-LVL 4 Ez,Fst
Ersetz vielerorts die normale leichte MP.

PULSE-LASER PISTOLE

En: IW4 Mag (P-E) 100 Schuß Wm +5
Reichweite Kurz 10m Mittel 30m (S-1) Weit 150m (S-2) Extrem 750m (S-4)
1000 Cr 0,3 kg Tech-LVL 5 Fst, Sal
Eine Waffe um ungepanzerte einzuschüchtern.

PULSE-LASER KARABIENER

En: IW4+1 Mag (P-E) 80 Schuß Wm +5
Reichweite Kurz 15m Mittel 50m (S-1) Weit 250m (S-2) Extrem 1250m (S-4)
1500 Cr 0,8kg Tech-LVL 5 Fst, Sal
Eine eher selten verwendete Waffe

PULSE-LASER GEWEHR

En: IW4+2 Mag (G-E) 200 Schuß Wm +5
Reichweite Kurz 20m Mittel 100m (S-1) Weit 500m (S-2) Extrem 2500m (S-4)
2500 Cr 1,2kg Tech-LVL 5 Fst, Sal
Eine gute Waffe um Raumschiff zu erstürmen, denn sie verursacht keine Querschläger, zerstört nur selten die Maschienen, kann aber ganze lange Gänge in Schach halten, und hat noch immer die Chance leichte Raumanzüge zu durchschlagen.

Laser gelten weithin als Waffen mit extremer Reichweite, aber eher kleinerem Schaden.

Die Solamnische und auch die Terranische Mariene-Infanterie schwört darauf, daß Pulse-Laser in den Händen eines Mariene-Infantristen mehr anrichten können, als die meisten anderen Waffen gleicher Größe, denn man müsse nur etwas mehr Zeit zum Zielen verwenden, um gleiche Effekte zu Erhalten, hat aber vielmehr Munition.

Desweiteren kann man mit Laser-Pistolen auch richtige Nachrichten in Wände schreiben.

Alle Energie-Waffen haben aber das Problem, daß sie durch Energie-Ortung leichter zu orten sind als konventionelle Projektil-Waffen, und daß gerade das Feuern auch durch Fahrzeug Sensoren gut zu erkennen ist.

In der Legalitäts-Skala liegen sie bei
Laser Pistolen +
Laser Karabiener ++
Laser Gewehre ++
Pulse Laser +++

Pulse-Laser würden sich zwar für Terror genauso gut eignen, sie scheinen den Terroristen aber zu teuer, und lassen keine Steck-Schüsse zu.

WAFFEN

STUNN PISTOLE

En: IW6 Akp Mag (P-E) 50 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 3m Mittel 6m (S-1) Weit 12m (S-2) Extrem 25m (S-4)
ISO CrO,2 kg Tech-LVL 4 Ez
Gut um Feinde nur Kampf-Unfähig zu machen.

STUNN KARABIENER

En: IW8 Akp Mag (P-E) 40 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 4m Mittel 8m (S-1) Weit 16m (S-2) Extrem 35m (S-4)
225 Cr 0,6kg Tech-LVL 4 Ez
von Tierhütern gerne benutzte Waffe.

STUNN GEWEHR

En: IW10 Akp Mag (G-E) 100 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 5m Mittel 10m (S-1) Weit 20m (S-2) Extrem 50m (S-4)
375 Cr 1kg Tech-LVL 4 Ez
Auf Welten, auf denen andere Waffen verboten sind, besonders gerne benutzt.

PULSE-STUNNER PISTOLE

En: IW4 Akp Mag (P-E) 100 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 3m Mittel 6m (S-1) Weit 12m (S-2) Extrem 25m (S-4)
750 Cr 0,3 kg Tech-LVL 5 Fst, Sal
Die kleine „Aufruhr-begrenzungs-Waffe“.

PULSE-STUNNER KARABIENER

En: IW4+1 Akp Mag (P-E) 80 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 4m Mittel 8m (S-1) Weit 16m (S-2) Extrem 35m (S-4)
1125 Cr 0,8kg Tech-LVL 5 Fst, Sal
Von der Polizei gerne verwendet.

PULSE-STUNNER GEWEHR

En: IW4+2 Akp Mag (G-E) 200 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 5m Mittel 10m (S-1) Weit 20m (S-2) Extrem 50m (S-4)
1750 Cr 1,2kg Tech-LVL 5 Fst, Sal
Sie ist die Ultimate „Aufruhr bekämpfungs-Waffe“

Kombie-Laser/Stunner Pistole

350 Cr 0,3 kg Tech LVL 5 Ez

Kombie-Laser/Stunner Karabiener

525 Cr 0,8 kg Tech LVL 5 Ez

Kombie-Laser/Stunner Gewehr

875 Cr 1,2 kg Tech LVL 5 Ez

Kombie-Laser/Stunner Pulse Pistole

1750 Cr 0,4 kg Tech LVL 6 Fst, Sal

Kombie-Laser/Stunner Pulse Karabiener

2625 0,9 kg Tech LVL 6 Fst, Sal

Kombie-Laser/Stunner Pulse Gewehr

4250 1,4 kg Tech LVL 6 Fst, Sal

Stunner-Waffen sind fast überall nicht als illegal geächtet.

Pulse Stunner gelten hingegen schon als etwas gefährlicher ++, da man damit ja auch versehentlich töten kann, wenn man nur Salvenweise schießt, und dabei schon schwer gestunnte trifft.

Stunner-Schaden wird um Energie-Rüstung vermindert und von den Akp (Aktions-Punkten) abgezogen.

Es ist möglich, damit Schutzschilde zu schwächen, ähnlich wie mit einem Laser.

Diese Kombi-Laser-Stunner sind umschaltbar zwischen lethalem Schaden (Laser) mit den Reichweiten einer Laser-Waffe und Stunnschaden mit den Reichweiten einer Stunner-Waffe. Dieses Umschalten ist eine einfache Aktion.

Die meisten dieser Waffen sind aber eher Prestige Waffen, oder von Polizei-Spezial-Teams, welche ja eher versuchen sollen, Gegner fest zu nehmen, und sie nur im Notfall töten sollen. Andererseits ist jemanden zu Stunnen etwas leichter, als ihn kampfunfähig zu schießen, aber Verwundete können schlechter entkommen, und treffen schlechter.

(Stunn macht keine Verwundungen mit Wms)

WAFFEN

DISRUPTOR PISTOLE

En: IW6+1 Ball: IW6+1 Mag (P-E) 5 Schuß Wm -10
Reichweite Kurz 5m Mittel 10m (S-1) Weit 15m (S-2) Extrem 20m (S-4)
2000 Cr 0,4 kg Tech-LVL 5 Ez
Bösartig ist das richtige Wort für diese Waffe.

DISRUPTOR KARABIENER

En: IW8+1 Ball: IW8+1 Mag (G-E) 6 Schuß Wm -10
Reichweite Kurz 5m Mittel 10m (S-1) Weit 20m (S-2) Extrem 40m (S-4)
2500 Cr 1,2kg Tech-LVL 5 Ez
Eine bevorzugte Out-Law-Waffe, wegen dem Schaden in zwei Spalten.

DISRUPTOR GEWEHR

En: IW10+1 Ball: IW10+1 Mag (G-E) 5 Schuß Wm -10
Reichweite Kurz 5m Mittel 15m (S-1) Weit 30m (S-2) Extrem 60m (S-4)
3200 Cr 2,5kg Tech-LVL 5 Ez
Sie gilt als höllisch gefährlich und sehr brutal in ihrer Wirkung. Russiäffrische Elite-Infantristen benutzen sie öfter.

PHASER PISTOLE

En: 2W6 Mag (P-E) 25 Schuß Wm -15
Reichweite Kurz 5m Mittel 15m (S-1) Weit 45m (S-2) Extrem 140m (S-4)
2200 Cr 0,2 kg Tech-LVL 5 Ez
Eine elegante Waffe mit extremer Treffsicherheit.

PHASER KARABIENER

En: 2W6+1 Mag (G-E) 35 Schuß Wm -15
Reichweite Kurz 10m Mittel 30m (S-1) Weit 90m (S-2) Extrem 270m (S-4)
2700 Cr 0,6kg Tech-LVL 5 Ez
Eine im Zyloh-Distrikt weit verbreitete Militär-Waffe.

PHASER GEWEHR

En: 2W6+2 Mag (G-E) 20 Schuß Wm -15
Reichweite Kurz 15m Mittel 45m (S-1) Weit 135m (S-2) Extrem 400m (S-4)
3200 Cr 1,2kg Tech-LVL 5 Ez
Wird oft gegen Infanterie Truppen eingesetzt, welche eine gute Ballistische Rüstung tragen.

MULTI-PHASEN PHASER GEWEHR

En: 2W8+3 Mag (G-E) 12 Schuß Wm -15
Reichweite Kurz 15m Mittel 45m (S-1) Weit 135m (S-2) Extrem 400m (S-4)
7000 Cr 1,8kg Tech-LVL 5 Ez
Eine Mariene-Infanterie-Waffe für Raumschiff-Erstürmungen.

Disruptoren sind Waffen, welche üble verkohlte Verformungen in Material und Fleisch hinterlassen.

Da nur wenige Rüstungen wirklich gegen sie schützen, ist ihre Durchschlagskraft sehr gefürchtet, aber zum Glück besitzen sie nur wenige Schuß im Magazin.

Mit der Legalität ist es daher nicht so einfach
Disruptor Pistole ++
Disruptor Karab. +++
Disruptor Gewehr +++

Phaser hingegen versetzen die Atome in Sub-Atomare-Schwingungen, und hinterlassen schillernde Farben im Material.

Weil sie nur Energie-Basierenden Schaden verursachen, sind sie etwas legaler
Phaser Pistole +
Phaser Karabiener ++
Phaser Gewehr ++
schw. Phaser Gew. +++

Der Vorteil beider Waffen-Arten ist, daß sie keine Querschäger produzieren, und sich somit für den Kampf in Raumschiffen eignen.

Mit Soetwas lassen sich sogar Kampf-Anzug-Träger ausschalten, wenn man auf Panzerungs-Schwachpunkte schießt.

WAFFEN

DESINTEGRATOR PISTOLE

En: IW4 & IW2 durch Mag (P-E) 10 Schuß Wm -5
Reichweite Kurz 5m Mittel 10m (S-1) Weit 20m (S-2) Extrem 40m (S-4)
5000 Cr 0,3 kg Tech-LVL 6 Ez
Gefährlich.

DESINTEGRATOR KARABIENER

En: IW6 & IW3 durch Mag (G-E) 12 Schuß Wm -5
Reichweite Kurz 7m Mittel 15m (S-1) Weit 30m (S-2) Extrem 60m (S-4)
6000 Cr 0,8kg Tech-LVL 6 Ez
Wird gegen schwerst gepanzerte Feinde eingesetzt.

DESINTEGRATOR GEWEHR

En: IW8 & IW4 durch Mag (G-E) 10 Schuß Wm -5
Reichweite Kurz 10m Mittel 20m (S-1) Weit 40m (S-2) Extrem 80m (S-4)
7000 Cr 1,5kg Tech-LVL 6 Ez
Wird häufig als Ersatz für teurere S-Inf-Waffen bei leichten Einheiten mitgeführt.

BLASTER PISTOLE

En: 2W6 Ball: IW6 Mag (P-E& P-H) 10 Schuß Wm -10
Reichweite Kurz 5m Mittel 15m (S-1) Weit 45m (S-2) Extrem 135m (S-4)
2500 Cr 0,4 kg Tech-LVL 6 Ez
Eine echte Offiziers-Waffe.

SCHWERE BLASTER PISTOLE

En: 2W6+2 Ball: IW6+1 Mag (P-E & P-H) 8 Schuß Wm -10
Reichweite Kurz 6m Mittel 18m (S-1) Weit 54m (S-2) Extrem 162m (S-4)
3500 Cr 0,6kg Tech-LVL 6 Ez
Eine eher klobige Pistole, verschafft einem aber meist Respekt.

BLASTER KARABIENER

En: 2W6+2 Ball: IW6+1 Mag (G-E & G-H) 20 Schuß Wm -10
Reichweite Kurz 7m Mittel 21m (S-1) Weit 63m (S-2) Extrem 189m (S-4)
4 500 Cr 1,6kg Tech-LVL 6 Ez
Eine Schwere Pistole mit etwas verbesserter Reichweite und Mun-Kapazität.

BLASTER GEWEHR

En: 2W6+4 Ball: IW6+2 Mag (G-E & G-H) 15 Schuß Wm -10
Reichweite Kurz 8m Mittel 24m (S-1) Weit 72m (S-2) Extrem 216m (S-4)
5 000 Cr 2,4kg Tech-LVL 6 Ez
Ein guter Treffer verursacht schon einmal genug Schaden, um Fahrzeuge zu beschädigen.

BLASTER MP

En: 2W6 Ball: IW6 Mag 2x(G-E& G-H) 40 Schuß Wm -10
Reichweite Kurz 5m Mittel 15m (S-1) Weit 45m (S-2) Extrem 135m (S-4)
12 000 Cr 2,6 kg Tech-LVL 6 Fst, Sal
Mariene Infantristen sollen sie angeblich lieben, und wenn einmal zugeteilt, auch nie wieder zurückgeben wollen.

Der Desintegrator macht zwei arten von Energie-Schaden. zum einen denjenigen, welcher von En-Rüstung aufgefangen werden kann, und dann jenen Zweiten, welcher durch Rüstung hindurch diffundiert.

Der Schadens-Malus durch Entfernung wird natürlich von beiden Schäden abgezogen, genauso wie bei Blastern und Disruptoren sowohl der Energetische, als auch der Ballistische Schaden gesenkt wird.

Sowohl Desintegratoren, als auch Blaster gelten als High-Tech waffen, und sind nicht nur schwer zu bekommen, sondern auch so verdammt teuer, daß man mit dem Geld ganze Trupps ausrüsten könnte, welche man für eie einzelne Waffe braucht. Andererseits, ist die Herstellung billiger, wenn man mal von den hohen Qualitäts-Ansprüchen weg kommt, und die Waffen nur das Leeren von 2W6 Magazinen aushalten sollen. (ca 25% des Preises.)

Aber wer würde so etwas schon wollen, außer bei sehr entbehrlichem Kanonenfutter, und denen kann man ja billige Waffen in die Hand drücken.

Legalität
div Desintegratoren +++
div Blaster +++
Blaster MP ++++

S-Inf-WAFFEN

LMG (leichtes Maschiene Gewehr)

Ball: IW8+2 Mag (std Gewehr) 50+ Schuß Wm -5
Reichweite Kurz 5m Mittel 30m Weit 150m Extrem 1500m (S-2)
600 Cr 7 kg Tech-LVL 3 Sal
Für die flächenwirkende Infanterie-Abwehr gegen ungepanzerte Ziele.

MMG (mittleres Maschiene Gewehr)

Ball: IW8+4 Mag (std Gewehr) 50+ Schuß Wm -10
Reichweite Kurz 5m Mittel 35m Weit 175m Extrem 1750m (S-2)
700 Cr 10kg Tech-LVL 3 Sal
Für die flächenwirkende Abwehr von leichtgepanzelter Infanterie.

SMG (schweres Maschiene Gewehr)

Ball: IW10+4 Mag (S.Gewehr) 50+ Schuß Wm -15
Reichweite Kurz 5m Mittel 40m Weit 200m Extrem 2000m (S-2)
800 Cr 12kg Tech-LVL 2 Sal
Flächen-Deckungs-Waffe mit begrenzter Wirkung gegen Fahrzeuge.

BOLZEN MG

Ball: IW12 Mag (std. Bolzen & G-E) 400 Schuß Wm -5
Reichweite Kurz 5m Mittel 25m Weit 125m Extrem 1250m (S-2)
900 Cr 12 kg Tech-LVL 4 Sal
Der High Tech Bruder des MMG.

SCHWERES BOLZEN MG

Ball: IW12+2 Mag (Std Bolzen & G-E) 300 Schuß Wm -10
Reichweite Kurz 5m Mittel 30m Weit 150m Extrem 1500m (S-2)
1200 Cr 15kg Tech-LVL 4 Sal
Der High Tech Bruder des SMG.

RSFG (Rückstoßfreies Gewehr)

Ball: 4W6 Mag (RsFg) 6 Schuß Wm -10
Reichweite Kurz 5m Mittel 50m Weit 250m Extrem 2500m (S-2)
5 000 Cr 10kg Tech-LVL 3 Ez
Eine Waffe, bei der jeder Schuß zählt.

LEICHTER RAK-WERFER

Ball: 4W10 Mag (1.Rak) 2 Schuß Wm +10
Reichweite Kurz 5m Mittel 100m Weit 400m Extrem 1200
2 000 Cr 10kg Tech-LVL 3 Ez
Eine leichte Anti-Fahrzeug Waffe.

RAK WERFER

Ball: 6W10 Mag (std Rak) 2 Schuß Wm +5
Reichweite Kurz 5m Mittel 100m Weit 500m Extrem 2000m
2500 Cr 12,5 kg Tech-LVL 3 Ez
Ist in der Lage auch schwerst gepanzerte Infanterie mit einem einzelnen Treffer aus zu schalten, und richtet auch bei Fahrzeugen ersten Schaden an.

Die Schweren-Infanterie-Waffen sind jene, welche ein Trupp nur vereinzelt zur Verfügung hat.

Meist hat ein IO Mann-Trupp ein LMG und eine Anti-Fahrzeug Waffe dabei. Wobei meist die mitgeführte Munition noch auf zwei bis drei weitere Soldaten verteilt wird.

MGs können im Gegensatz zu den Bolzen MGs mit Munitions-Gurten gefüttert werden, so daß ihre wahre Magazin-größe von der Anzahl der Gurte abhängt, welche angehängt sind. Meist ist also der zweite Mann damit beschäftigt, die Gurte anzuhängen und nach zu führen.

RSFG und Rak sind Gyrojet-Waffen (keine Gyrojet-Modifikation der Munition), und werden mit langsamer Feuergeschwindigkeit abgefeuert, nur um dann zu beschleunigen.

Die Raketen der Rak-Werfer müssen einzeln nachgeladen werden.

Weil diese Raketen sich selbst nachsteuern ist es möglich sie mit ECM zu stören. Direkt-Feuer-Rak hätten einen negativen Wm von -30 und würden nur die Hälfte kosten.

Legalität
MGs +++++
Bolzen MGs +++++
Rak-Werfer +++++

S-Inf-WAFFEN

SCHWERER RAK WERFER

Ball: 8W10 Mag (s. Rak) 2 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 5m Mittel 100m Weit 600m Extrem 3600m
3000 Cr 14,8 kg Tech-LVL 3 Ez

Gut gegen Fahrzeuge.

FLAMMWERFER

En: IW6 (6 Rd) Mag (Petrochem) 100 Schuß Wm +5
Reichweite Kurz 5m Mittel 10m (S-1) Weit 20m (S-2) Extrem 30m (S-4)
200 Cr 6,5 kg Tech-LVL 2 Fst, Sal

Damit kann man auch Flächenbrände legen, oder Feinde langsam garkochen.

STAND LASER

En: 2W8+2 Mag (SI-E) 100 Schuß Wm +5
Reichweite Kurz 5m Mittel 50m (S-1) Weit 500m (S-2) Extrem 4000m (S-4)
1000 Cr 10kg Tech-LVL 4 Ez

Gut geeignet zum Angriff auf entfernte Bunker.

STAND-PULSE LASER

En: IW6+2 Mag (SI-E) 500 Schuß Wm +5
Reichweite Kurz 5m Mittel 50m (S-1) Weit 300m (S-2) Extrem 1800m (S-4)
2400 Cr 15kg Tech-LVL 5 Fst, Sal

Der Energetische Bruder des LMG.

STAND PULSE STUNNER

En: IW6+2 Mag (SI-E) 500 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 5m Mittel 20m (S-1) Weit 30m (S-2) Extrem 60m (S-4)
2200 Cr 16 kg Tech-LVL 5 Fst, Sal

Eine wirklich gute „Aufruhr“ bekämpfungswaffe.

STAND DISRUPTOR

En: IW12+2 Ball: IW12+2 Mag (SI-E) 6 Schuß Wm -5
Reichweite Kurz 5m Mittel 20m (S-1) Weit 40m (S-2) Extrem 80m (S-4)
6000 Cr 25kg Tech-LVL 5 Ez

Eine beliebte Waffe für Tri-Video-Kriegs-Schocker.

STAND PHASER

En: 3W6+2 Mag (SI-E) 20 Schuß Wm -10
Reichweite Kurz 5m Mittel 60m (S-1) Weit 300m (S-2) Extrem 1500m (S-4)
7500 Cr 20kg Tech-LVL 5 Ez

Wird hauptsächlich als Unterstützungs-Waffe in Fahrzeugen, oder Stellungen eingesetzt.

STAND DESINTEGRATOR

En: IW12 & IW6 durch Mag (SI-E) 15 Schuß Wm -5
Reichweite Kurz 5m Mittel 25m (S-1) Weit 50m (S-2) Extrem 1200 (S-4)
8 000 Cr 28kg Tech-LVL 6 Ez

Eine Kampf-Anzugabwehr-Waffe.

Legalität

Stand-Laser +++
Stand-P-Laser +++
Stand-P Stunner ++
S. Disruptor ++++
S. Phaser ++++
S. Desint ++++

Mit dem Flammenwerfer hustet man nicht Flämmchen aus, sonder macht ganze Flammenstöße.

Fast jede S-Inf-Wa ist irgendwie dazu geeignet, gegen Fahrzeuge eingesetzt zu werden, aber erst ab einem Std-Schadens-Max von 16+ machtes Sinn, außer wenn man Salven schießt und ein Std Schadens max von mid 11+ hat, denn die Umrechnung TP zu FSP heißt....
(TP-10 je Schuß) = X
(Summe aller X/6) pro Rd
(es wird abgerundet)

Das heißt um 2 FSP zu Versachen braucht man 1 Treffer mit 22 TP oder 2 mit 16 TP, oder (14,13,13 TP), oder z.B 12x 11 TP

Das erklärt auch, warum Rak-Werfer mehr gefürchtet sind, als Stand-Energie-Waffen.

Soviel Schaden diese schweren Waffen aber auch verursachen, so sei gesagt, daß ein einzelner mit etwas Gerissenheit oft mehr ausrichtet, als eine ganze schwer bewaffnete Kompanie.

S-Inf-WAFFEN

STAND BLASTER

En: 3W6+4 Ball: IW6+3 Mag (SI-E & SI-H) 20 Schuß Wm -10
Reichweite Kurz 5m Mittel 30m (S-1) Weit 120m (S-2) Extrem 600m (S-4)
18 000 Cr 30 kg Tech-LVL 6 Ez
Eine gut Wirksame Prestige Waffe.

INFANTRIE-PLASMA-WERFER

En: 2W8 (2W6mR) Ball: 2W8 (???mR) Mag (SI-E & SI-H) 100 Schuß Wm -10
Reichweite Kurz — Mittel 80m (S-1) Weit 240m (S-2) Extrem 400m (S-4)
22 000 Cr 7,5 kg Tech-LVL 5 Ez
Eine Waffe, deren Flächen-Schaden (???m Radius) sehr viel Zerstörung anrichtet.

INFANTRIE-PLASMA-KANONE

En: 2W8 & 5mR IW6 Ball: 2W8 & 5mR IW6 Mag 2x(SI-E & SI-H) 30 Schuß Wm -15
Reichweite Kurz 5m Mittel 25m (S-1) Weit 50m (S-2) Extrem 100m (S-4)
25 000 Cr 32 kg Tech-LVL 5 Ez
Eine Waffe, deren Flächen-Schaden (5m Radius) viel Zerstörung anrichtet.

INFANTRIE-IONEN-KANONE

En: 2W8+2 (Bei Robottern x3) Mag (SI-E) 20 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 5m Mittel 20m (S-1) Weit 80m (S-2) Extrem 150m (S-4)
30 000 Cr 26kg Tech-LVL 5 Ez
Gut geeignet zum Angriff auf Roboter und Steuer-elektronik.

INFANTRIE-FUSIONS-KANONE

En: 3W6 & 5mR IW8 Ball 3W6 & 5mR IW8 Mag 2x(SI-E & SI-H) 25 Schuß Wm -20
Reichweite Kurz 5m Mittel 20m (S-1) Weit 40m (S-2) Extrem 70m (S-4)
35 000 Cr 28kg Tech-LVL 6 Ez
Der große Bruder der Inf-Plasma-Kanone.

ENERGIE-LANZE

En: 10W10 Mag (SI-E) 2 Schuß Wm -
Reichweite Kurz 5m Mittel 50m (S-1) Weit 200m (S-2) Extrem 400m (S-4)
150 000 Cr 15 kg Tech-LVL 6 Ez
Eine bekannte Panzer-Abwehr Waffe.

GRANATWERFER

(var) Mag (Mini-Granate) 6 Schuß Wm -10
Reichweite Kurz 5m Mittel 30m Weit 60m Extrem 120m
250 Cr 3kg Tech-LVL 2 Ez
Die Schwere Unterstützung für den Einzelkämpfer.

GRANAT-GEWEHR

(var) Mag (std-Granate) Schuß Wm -15
Reichweite Kurz 5m Mittel 40m Weit 80m Extrem 200m
300 Cr 4kg Tech-LVL 2 Ez
Zum Granaten-Transport in feindliche Stellungen.

Legalität

S-Blaster +++++
Plasma Werfer+++++
Inf-Plasma.. +++++
Inf-Fusion.. +++++
Energie Lanze +++++
Granat Werfer +++
Granat Gewehr ++

Der Flächen-Schaden von Plasma und Fusions-Waffen hält zwar nicht länger an, kann aber trotzdem zu sekundär-Explosionen führen.

Die Chancen das andere Feuer-gefährliche Stoffe sich entzünden liegen etwa bei TP x
1% schw. Panzerung FSP
2% leichte Panzerung Rs
5% keine Panzerung
10% offen, unverdeckt
Explosionen verursachen
1x En & 1x Ball Schaden.

Darunter fallen auch Wasserstoff-Magazine und conventionelle Munition. Es wird trotzdem für alles zusammen nur einmal gewürfelt.

Solche Explosionen können von unangenehm
IW6 TP Pistolen-Mag
IW8 TP Gewehr-Mag
IW10 TP LEH-Gürtel
über gefährlich
2W6 TP S-Inf-Wa-Mag
2W8 TP LEH-Rucksack
2W10 TP Granaten
bis zu tödlich
3W10 Not-Energie-Bänke
4W10 Raumwaffen
5W10 Petro-Chem-Tank
12W6 Mini-Missels
24W6 Raum-Rak
48W6 Raum Torp
10 W% Fus-Reaktor
15 W% A-Mat-Reaktor

S-Inf-WAFFEN

LEICHTER MÖRSER

Ball: 6W6+6 (6mR) Mag (1.Mörser) 1 Schuß Wm -20
Reichweite Kurz — Mittel 100m Weit 300m Extrem 600m
2 000 Cr 10 kg Tech-LVL 3 Ez
Eine alte Waffen-Version für indirekten Beschuß.

MÖRSER

Ball: 8W6+8 (10mR) Mag (Mörser) 1 Schuß Wm -30
Reichweite Kurz — Mittel 150m Weit 400m Extrem 800m
2 500 Cr 13,5 kg Tech-LVL 3 Ez
Eine alte Waffen-Version für indirekten Beschuß.

INFANTRIE-PLASMA-FLAMMER

En: 2W8 Ball: 2W8 Mag (S-E & S-H) 30 Schuß Wm -5
Reichweite Kurz 10m Mittel 20m (S-1) Weit 30m (S-2) Extrem 50m (S-4)
15 000 Cr 8 kg Tech-LVL 5 Fst
Ähnelt in vielem dem Flammenwerfer, läßt aber keine Flammen-Teppich zurrück.

Wurf-Waffen

(var) Mag (1 in Hand) Wm (var)
Reichweite Kurz STm Mittel STx2m Weit STx3m Extrem STx4m
OCr Okg Tech-LVL 0 Ez
Zum Granaten-Transport in feindliche Stellungen, oder zum Nahkampf-Waffen-Werfen mit
M: (S-1), W: (S-2), Ext:(S-4).

Wurfsterne, Wurf-Darts, o.ä

Bal 1W4 Mag (1 in Hand) Wm +5
Reichweite Kurz ST+1m Mittel (ST+1) x2m Weit (ST+1)x3m Extrem (ST+1)x4m
3Cr 0,1 kg Tech-LVL 1 Ez
M: (S-1), W: (S-2), Ext:(S-4).

SCHLEUDER

Bal 1W4 Mag (1 kleine Kugel) Wm -5
Reichweite Kurz 5m Mittel 15m Weit 45m Extrem 135m
2Cr 0,1 kg Tech-LVL 0 Ez
Den Stein herausnehmen 2 Akp, einlegen 1 Akp, anlegen 2 Akp.
M: (S-1), W: (S-2), Ext:(S-4).

Stab-SCHLEUDER

Bal 2W4 o. Granate Mag (1 große Kugel) Wm -10
Reichweite Kurz 5m Mittel 15m Weit 45m Extrem 135m
5Cr 0,4 kg Tech-LVL 0 Ez
Den Stein herausnehmen 2 Akp, einlegen 2 Akp, anlegen 2 Akp.
M: (S-1), W: (S-2), Ext:(S-4).

Legalität

Mörser +++++
Plasma Fl. +++++
Wurf-Waffen .

Auch Plasma Flammer können entzünden, ähnlich den Fusions & Plasma Waffen.

Conventionelle Flammenwerfer können dies zwar auch, aber nicht so schnell. Dafür brauchen sie mindestens 1W6 Rd mit nur halber Chance.

Nebenbei geben Brennnede Auto-wracks eine gute Licht-Quelle ab, wenn man gerade mal seine Taschenlampe vergessen hat.

Wurf Waffen können auch alle Arten von Klingen sein, deren Gewicht 1 kg nicht überschreitet.

Diese Werte sind natürlich nur Schätzangaben, und können un sollen angepaßt werden.

Schleudern können sowohl mit Wurf Waffen, als auch mit archaischen Fernwaffen Fertigkeiten bedient werden.

archaische Fernwaffen

Kurz-BOGEN

Bal IW6	Mag (1 Pfeil)	Wm -		
Reichweite	Kurz 5m	Mittel 15	Weit 50m	Extrem 250m
SCr	0,7 kg	Tech-LVL 0	Ez	

Den Pfeil herausnehmen 1 Akp, einlegen 1 Akp, anlegen 1 Akp.
M: (S-1), W: (S-2), Ext:(S-4).

Mittlerer-BOGEN

Bal IW6+1	Mag (1 Pfeil)	Wm -		
Reichweite	Kurz 6m	Mittel 18	Weit 60m	Extrem 300m
7Cr	1 kg	Tech-LVL 0	Ez	

Den Pfeil herausnehmen 1 Akp, einlegen 1 Akp, anlegen 1 Akp.
M: (S-1), W: (S-2), Ext:(S-4).

Lang-BOGEN

Bal IW8+1	Mag (1 Pfeil)	Wm -5		
Reichweite	Kurz 7m	Mittel 21	Weit 70m	Extrem 350m
IOCr	1,2 kg	Tech-LVL 0	Ez	

Den Pfeil herausnehmen 1 Akp, einlegen 1 Akp, anlegen 2 Akp.
M: (S-1), W: (S-2), Ext:(S-4).

Hand ARMBRUST

Bal IW6	Mag (1 arch Bolzen)	Wm +5		
Reichweite	Kurz 5m	Mittel 15	Weit 45m	Extrem 135m
2SCr	1,5 kg	Tech-LVL 1	Ez	

Armbrust spannen 1 Akp, den Bolzen herausnehmen 1 Akp, einlegen 1 Akp, anlegen 2 Akp.
M: (S-1), W: (S-2), Ext:(S-4).

leichte ARMBRUST

Bal IW8	Mag (1 arch Bolzen)	Wm +5		
Reichweite	Kurz 10m	Mittel 30	Weit 90m	Extrem 270m
SOCr	2,1 kg	Tech-LVL 1	Ez	

Armbrust spannen 2 Akp, den Bolzen herausnehmen 1 Akp, einlegen 1 Akp, anlegen 2 Akp.
M: (S-1), W: (S-2), Ext:(S-4).

schwere ARMBRUST

Bal IW12	Mag (1 arch Bolzen)	Wm -		
Reichweite	Kurz 15m	Mittel 45	Weit 135m	Extrem 405m
9OCr	5 kg	Tech-LVL 1	Ez	

Armbrust spannen 5 Akp, den Bolzen herausnehmen 1 Akp, einlegen 1 Akp, anlegen 2 Akp.
M: (S-1), W: (S-2), Ext:(S-4).

Repetier-ARMBRUST

Bal IW8	Mag (5 arch Bolzen)	Wm -		
Reichweite	Kurz 10m	Mittel 30	Weit 90m	Extrem 270m
ISOCr	3 kg	Tech-LVL 2	Ez	

Armbrust spannen 2 Akp, (den Bolzen herausnehmen 1 Akp, einlegen 1 Akp,) anlegen 2 Akp.
M: (S-1), W: (S-2), Ext:(S-4). den Bolzen in das Magazin legen 5 AKP

Legalität
Bögen +
Armbrüste. +

Hierbei handelt es sich meist um Sportwaffen, wengleich es sowohl Bolzen als auch Pfeile in Panzerungsdurchschlagenden Versionen gibt.

Solche Waffen werden wenn dann nur auf Welten mit niedrigem Technischen Niveau eingesetzt.

WAFFEN Preis Cr	Gesamt-Schaden (IW(NKS) -RS)+(Waffenschaden-Rs)		„NKS ist immer Ballistisch“				Magazin?
	Masse kg	Tech-Lvl	Waffe	Ball	En	Wm	
-	-	-	Waffenlos	IW(Stufe/2)	-	-	
2	0,1	1	Messer	IW4-1		-20	
5	0,2	1	Kampfmesser	IW4		-10	
20	0,1	3	Keramik-Messer	IW4		-5	
100	0,1	4	Energie-Messer		IW6+2	-10	P-E 500 Rd
250	0,1	5	E-Feld-Messer	IW4		-5	P-E 600 Rd
5000	0,2	6	Desintegrator Messer		IW4 & IW4 durch	-	P-E 50 Rd
-	-	-	Krallen oder Biß	IW4		-	
25	0,3	1	mech Krallen	IW4		-5	
60	0,2	3	Keramik Krallen	IW4		-	
300	0,15	4	Energie-Krallen		IW6+2	-5	P-E 250 Rd
450	0,2	5	E-Feld-Krallen	IW4+1		-5	P-E 300 Rd
40	1,5	1	Kurzschwert	IW6-1		-5	
40	1,5	1	Machete	IW6-1		-5	
60	2,5	1	Schwert /Säbel	IW6		-5	
600	1,8	2	Katana	IW6		-	
100	1,2	1	Rapier/ Degen	IW4		+5	
400	1,7	3	Keramik Schwert	IW6		-	
10	0,9	3	Plastik Schwert	IW4-1		+5	
1000	0,8	4	Energie-Schwert		IW8+2	-5	P-E 125 Rd
1500	1	5	E-Feld-Schwert	IW6+1		-	P-E 150 Rd
10 000	0,6	6	Desintegr. Schwert		IW6 & IW6 durch	+5	P-E 25 Rd
6	2,8	1	Handaxt / Beil	IW6		-10	
18	5	1	große Axt	IW8		-15	
20	4,5	1	Streitkolben	IW4		-5	
30	4,9	1	Kriegshammer	IW4+1		-5	
25	8	1	Stielhammer	IW6		-10	
350	3,5	3	Ketten-Axt	IW8		-	P-E 100 Rd
350	3,5	3	Ketten-Schwert	IW8		-	P-E 100 Rd
600	3,2	4	Vibro-Axt	IW8+1		-	P-E 50 Rd
600	3,2	4	Vibro-Schwert	IW8+1		-	P-E 50 Rd
8	1,2	0	Kampf-Stab	IW3		+5	
20	0,9	0	Kendo Schwert	IW3-1		-	
-	1,5	0	Keule	(NKS+1)		-	
4	0,3	1	Schlag Ring	(NKS+1)		-	
1	0,3	1	Schlag-Kette	IW3-1		-5	
-	0,5	1	Eisenrohr	IW3		-10	
150	6	1	Biehbänder-Schwert	IW10		-5	
120	8	1	Helebarde	IW8+1		+5	
2500	2,5	4	Energie Helebarde		IW10+2	+5	P-E 80 Rd
3000	2,6	5	E-Feld Helebarde	IW8+2		+5	P-E 90 Rd
50	0,1	3	Schock Handschuhe		IW6 Akp	-10	P-E 120 Rd
60	0,3	3	Stun Stick		IW8 Akp	-5	P-E 90 Rd

Parade-WAFFEN für Nahkampf

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl	Waffe	Ball	En	Wm	Magazin?
-	-	-	andere Waffe			-35	
1	4	0	Holz-Buckler			-30	10 TP
20	3,5	1	Metall-Buckler			-20	15 TP
25	2,5	3	Plastik Buckler			-15	12 TP
2	8	0	kleines Holz Schild			-10	12 TP
25	7	1	kleines Metall-Schild			-	20 TP
30	5	3	kleines Plastik Schild			+5	15 TP
200	0,5	4	Kleines E-Feld Schild			+10	P-E 100 par.
40	14	1	großes Metall-Schild			+10	25 TP
50	10	3	großes Plastik Schild			+15	15 TP
500	0,8	4	großes E-Feld-Schild			+20	P-E 50 par

Schilde werden zerstört, wenn entweder der Waffenschaden, oder der NKS die TP-Zahl erreicht.

Bei erfolgreichen Paraden von Fernkampfangriffen, gelten Schilde als Rüstung. Holz 2/1, Plastik 1/2, Metall 3/2, E-Feld 3/3. Dabei kann es aber zu weiteren Problemen kommen. Denn je durchschlagenden Schaden von 5+ TP wird das Schild beschädigt. D.h. die Rüstung senkt sich um 1/1, bis das Schild auf 0/0 gesenkt wurde und vernichtet ist.

E-Feld-Schilde werden nicht zerstört, sondern sie haben nur eine gewisse Anzahl von Paraden, bevor das Magazin leer ist.

30	5	1	Lurrack Streitaxt	1W8+1		-20	
50	15	1	Lurrack 2-Hand Axt	1W12+1		-25	
150	6	1	Lurrack Schwert	1W10		-10	
250	18	1	Lurrack 2-H-Schwert	2W6+1		-25	
200	12	1	Lurrack Helebarde	2W8+2		-10	
120	9	1	Lurrack Morgenstern	4W4		-30	

Lurrackwaffen Können nur von Lurracks, oder Brullrahs normal geführt werden, alle anderen kleinen Rassen erhalten einen Malus von Wm-20 darauf, es sei denn sie benutzen Einhandwaffen zweihändig.

500	0,2	4	Laserpeitsche	1W10		-20	P-E 100 Rd
700	0,3	4	Dual Laserpeitsche	2W8		-30	P-E 50 Rd
1000	0,4	4	Tri-Laserpeitsche	3W6+2		-40	P-E 33 Rd
1500	0,5	4	Quadro Laserpeitsche	4W6		-50	P-E 25 Rd

Das Problem an Laserpeitschen ist, daß ein Schwerer Mißerfolg, oder Fumble zum Eigentreffer führt, dessen Schaden normal gewürfelt wird.

WERKZEUGE

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl	
3	~0,1	2	Einfaches Werkzeug pro (z.B. Zange, Seitenschneider...)
20	3	1	großes Werkzeug-Teil (z.B. Spaten, Hacke)
60	5	2	Satz einfaches Werkzeug Elektrik
50	2	3	Satz einfaches Werkzeug Elektronik
70	8	2	Satz einfaches Werkzeug Mechanik
100	10	2	Satz einfaches Werkzeug bestimmte Fahrzeug-Art
120	10	3	Satz einfaches Werkzeug ???
300	20	2	Werkzeug-Wagen (Wm+5) Elektrik
250	10	3	Werkzeug-Wagen (Wm+5) Elektronik
350	32	2	Werkzeug-Wagen (Wm+5) Mechanik
500	40	2	Werkzeug-Wagen (Wm+5) bestimmte Fahrzeug-Art
600	40	3	Werkzeug-Wagen (Wm+5) ???
2300	60	4	Werkzeug-Robo-Wagen (Wm+10) Elektrik
2250	50	4	Werkzeug-Robo-Wagen (Wm+10) Elektronik
2350	72	4	Werkzeug-Robo-Wagen (Wm+10) Mechanik
2500	80	4	Werkzeug-Robo-Wagen (Wm+10) bestimmte Fahrzeug-Art
2600	80	4	Werkzeug-Robo-Wagen (Wm+10) ???
5 000	400	2	kleine Werkstatt (Wm+15) Elektrik
6 000	300	3	kleine Werkstatt (Wm+15) Elektronik
5 000	500	2	kleine-Werkstatt (Wm+15) Mechanik
7 000	600	2	kleine Werkstatt (Wm+15) bestimmte Fahrzeug-Art
7 000	600	3	kleine Werkstatt (Wm+15) ???
25 000	1200	2	Werkstatt (Wm+20) Elektrik
30 000	900	3	Werkstatt (Wm+20) Elektronik
25 000	1500	2	Werkstatt (Wm+20) Mechanik
35 000	1800	2	Werkstatt (Wm+20) bestimmte Fahrzeug-Art
37 000	1800	3	Werkstatt (Wm+20) ???
5000	5	4	Struktur-Taster & Analysator (Wm+10)
50	0,3	3	Multi-Werkzeug (Wm-15)
250	0,4	4	gutes Multi-Werkzeug (Wm-10)
2250	0,5	5	Exelentes Multi-Werkzeug (Wm-5)
30	20	2	mechanischer Flaschenzug
50	10	3	elektrischer Flaschenzug
100	5	4	High-Tech-Flaschenzug
20	1	1	erste Hilfe Tasche (Wm-10)
200	3	2	kleiner Medi-Koffer (Wm+0)
200	1	2	Chirurg.Feldbesteck (Wm+5 Chirurgie)
300	0,3	4	Med-Scanner (Wm+5 Krankheiten & Gifte)
1500	1	4	Laser-Scalpell-Beteck (Wm+10 Chirurgie)
5000	1	4	Mediz. Synthticator (Wm+10 Krankheiten & Gifte)
10 000	10	3	großer Medi-Koffer (Wm+5)
25 000	50	4	Mini-Med-Station (Wm+10)
1000	1	5	Auto-Doc (Wm+10 erste Hilfe)

Bei Werkzeugen gilt im allgemeinen der Beste Wm, der zur Verfügung stehenden Ausrüstung.

Nur wenn spezielle Modifikatoren wie z.B. „Wm+5 Chirurgie“ auftauchen, sind die Wms addierbar. Dies bedeutet aber auch, daß speziell-modifizierende Ausrüstung keinen Grundwert ersetzen kann.

Modifikationen durch „keine Grund-Ausrüstung“ können von Wm-0 „Denksport-Aufgabe“ über Wm-20 „Werkzeug kaum nötig“ über Wm-30 „Werkzeug ist nötig“ über Wm-50 „ohne Werkzeug ???“ bis zu Wm-100 „ohne Werkzeug... Haha“ bedeuten.

Dies sollte vom Meister nach Gutdünken und Verstand entschieden werden.

Diese Multi-Werkzeuge und erste Hilfe-Taschen haben schon häufig anderen das Leben gerettet, wenn sie mal gerade wieder auf der Flucht waren, und die schwere Ausrüstung zurrück blieb.

ALLGEMEINE AUSRÜSTUNG

Preis	Masse	Tech-Lvl	
Cr	kg		
10	0,3	2	std Plastik-Seil je 10m hält max 500 kg
8	0,2	3	dünnes Plast-Seil je 10m hält max 200kg
7	0,1	3	extra dünnes Plast-Seil je 10m hält max 100 kg
15	0,5	3	Stahl-Geflecht Seil je 10m hält max 2000 kg
50	0,6	4	Myomer-Geflecht Seil je 10m hält max 10000kg
5	0,05	2	EB-Besteck Kombi
4	0,06	2	EB-Besteck Paket
4	0,1	1	Nähzeug
40	10	2	Näh-ausrüstung (Näh-maschiene u.m.)
2	0,1-0,2	2	Teller / Napf o.ä
10	1	3	kleiner Kocher
10	0,3	2	kleine Pfanne
15	0,5	2	mittlere Pfanne
20	1	2	große Pfanne
8	0,3	2	kleiner Topf
12	0,5	2	mittlerer Topf
16	1	2	großer Topf
4	0,1	2	Überlebens-Handbuch
10	2	2	kleines Zelt
25	4	2	2 Pers. Zelt
50	8	2	4 Pers. Zelt
100	20	2	10 Pers Zelt
30	0,5	2	Schlafsack
50	0,8	3	Thermo Schlafsack
10	1	2	Klapp-Bett
2	0,05	2	10 Wasser-Reinigungs-Tabletten
3	0,05	3	10 Geschmacks-Tabletten für je 1 l Wasser
0,3	0,04	2	Feuerzeug
0,1	0,02	2	Schachtel Streichhölzer
0,5	0,05	3	1 Brenn-Tablette langsam 1h
4	0,06	2	Sturm-Feuerzeug
5	0,3	2	Reise-Tasche
20	0,5	2	Akrenkoffer
25	0,8	2	kleiner Koffer
200	1,5	4	A-Grav-Koffer (schwebt selbstständig)
2000	5	4	Robott-Koffer
6	0,2	1	Ruck-Sack
5	0,3	3	kleines Fernglas
10	0,5	3	Fernglas
100	0,6	4	LV-Fernglas
100	0,6	4	IR-Fernglas
150	0,2	5	elektrisches Fernglas (inkl LV,IR)
200	0,1	4	Nacht-Sicht-Brille
200	0,1	4	IR-Brille
300	0,1	5	elektronische Brille (inkl LV,IR)

TRANSPORT-AUSRÜSTUNG

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl	
500	2,5	4	Schwebe Gürtel, mit Steuereinrichtung, Wm+O ermöglicht Massen bis 100kg langsam zu bewegen mit max 5m pro Rd. Für 100 Minuten (1 P-E-Mag)
150	1,5	4	Not-Fall-Gürtel, mit Steuereinrichtungen, Wm+10 ermöglicht Massen bis 200 kg langsamer stürzen zu lassen. Für 100 Minuten (1 P-E-Mag)
1500	3,0	4	schwerer Schwebe Gürtel, mit Steuereinrichtung, Wm+5 ermöglicht Massen bis 500 kg langsam zu bewegen mit max 5m pro Rd. Für 50 Minuten.
2500	3,0	5	A-Grav-Gürtel, zum Fliegen, Wm+O, bis 100 kg. Steuereinrichtungen Wm+10, bis 20m/Rd Für 200 Minuten (1 G-E-Mag)
4500	5,0	5	schwerer A-Grav-Gürtel, zum Fliegen, Wm+5 bis 300 kg, bis 15m/Rd, Für 100 Minuten (1 G-E-Mag)
6000	7,0	6	Last A-Grav-Gürtel, zum Fliegen, Wm+O bis 1000 kg, bis 10m/Rd, Für 50 Minuten (1 G-E-Mag)
250	0,1	4	Gürtel-Auto Pilot Fertigkeit 60
300	0,1	4	Gürtel Steuer Hilfe Wm+10
1000	25	3	leichtes Esko-Skelett, St 10, Wm+O
2000	35	3	Esko-Skelett, St 12, Wm-5
3000	40	3	starkes Esko-Skelett, St 14, Wm-10
5000	50	3	sehr starkes Esko-Skelett, St 15, Wm-15
7500	75	3	leichter Lade-Esko-Robot, bis 100 kg, Wm-20
10 000	150	3	Lade-Esko-Robot, bis 400 kg, Wm-25
15 000	300	3	starker Lade-Esko-Robot, bis 1,5 t, Wm-30
2 000	1	3	Esko-Steuer-Computer Wm+10, Eigenfertigkeit 40.
4 000	1	4	Esko-Steuer-Computer Wm+15, Eigenfertigkeit 60.
7 000	1	5	Esko-Steuer-Computer Wm+20, Eigenfertigkeit 80.
10 000	1	6	Esko-Steuer-Computer Wm+25, Eigenfertigkeit 100.
20	3	2	Transportwägelchen für bis 200 kg
30	5	3	Elektro-Gepäck-Wagen ferngesteuert, bis 100 kg
50	15	3	Elektro-Gepäck-Wagen ferngesteuert, bis 300 kg
500	25	3	Gepäck-Robot-Wagen, bis 250 kg
2000	35	4	A-Grav-Platte für bis 500 kg, ferngesteuert.
2400	36	4	A-Grav-Robot-Platte, bis 250 kg
300	1	5	A-Grav-Karte, für bis zu 5 kg, auf 1/10 tel g
200	0,1	5	A-Grav-Münze, für bis zu 1 kg, auf 1/10 tel g

Das Bedienen von Schwebegürtel und A-Grav-Gürtel, erfordert entweder die Fertigkeit „Schweber-Pilot“, oder mit einer Erschwerung von Wm-10 „Akrobatik“, oder Wm-10 „Niedrig-G-Bew.“

Der Notfall-Gürtel ist ein moderner Fallschirm, welcher es auch ermöglicht, aus dem Orbit zu stürzen, und diesen Sturz ab zu fangen.

Die Esko-Skelette und Lade-Esko-Robot werden zum Verladen von schweren Gegenständen, oder von Fracht benutzt.

Esko Sklette sind Servo-Motor-Anzüge, während Lade-Esko-Robotter fast schon kleine Fahrzeuge sind.

Ohne Steuer Computer sind sie nur von Piloten mit „Bodenfahrzeug Pilot“, oder mit dem Abzug Wm-10 „Akrobatik“, oder Wm-10 „Hoch G-Bew.“ zu steuern.

Mit Steuercomputer sind sie fast schon Robotter.

Die Transport Platten sind alles vom einfachen Einkaufswagen, bis zur niedrigen Platte ohne Rand.

Die A-Grav-Karte/ Münze wird benutzt, um Gewichte zu verkleinern.

KLEIN-SENSOREN

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl		
380	0,3	4	Med-Scanner	(Wm+5 Krankh.)
1500	0,4	6	high-Tech Med-Scanner	(Wm+10 Krankh.)
2500	2,5	5	Med-Scanner-Rucksack	(Wm+20 Krankheit)
15	0,3	3	Multimeter-Meßgerät	(Wm+0, 0m)
5000	5	4	Strukturtaster & Analysator	(Wm+10, 1m)
50	1	3	Sensor Computer	(Fertigkeit 40)
125	1	4	guter Sensor Computer	(Fertigkeit 50)
250	1	5	exelenter Sensor Computer	(Fertigleit 60)
x2	x0,5	4	Leichter Klein-Scanner	(Wm-5, x0,75 Reichw)
x5	x2	4	schwerer Klein-Scanner	(Wm+5, x2 Reichw)
x20	x1	5	guter Klein-Scanner	(Wm+10,x4 Reichw)
x100	x0,75	6	exelenter Klein-Scanner	(Wm+15,x20 Reichw)
200	0,4	4	Klein-Tech-Scanner	(Wm+0, 5m)
100	0,2	4	Klein-Radar-Scanner	(Wm+0, 50m)
125	0,3	4	Klein-Energie-Scanner	(Wm+0, 100m)
200	0,4	4	Klein-Vital-Zeichen-Scanner	(Wm+0, 100m)
250	0,5	4	Klein-Mental-Zeichen-Scanner	(Wm+0, 150m)
1500	0,3	4	Klein-Psi-Aktion-Scanner	(Wm+0, 250m)
25	0,2	4	Klein-Holo-Vid-Kamera	(Wm+0, 200m)
15	0,1	4	Klein-2D Elektronik-Kamera	(Wm+0, 2 km)
100	0,3	4	Klein-Holo-Vid-Scanner	(Wm+0, 10m)
250	0,3	4	Klein Masse-Sensor	(Wm+0, 50m)
600	0,5	4	Klein Struktur-Scanner (Radar, Energie, Vital, Masse)	(Wm-5, 50m)
150	0,2	3	Klein-Kampf-Scanner (Funk, Freund-Feind ID, visueller Oberflächen- Aufbau Scanner, Ausrüstungs Identifikator)	(Wm+0, 100m)
50	0,2	3	Holo-land-Karte	
2	0,05	3	Mini Holo-Bild-Projektor (Standbild)	
5	0,1	3	kleiner Holo-bild-Projektor (bewegter Film)	
10	0,2	3	std Holo-Bild-Projektor (bewegter Film)	
15	0,3	3	großer Holo-Bild-Projektor (bewegter Film)	
			Vollauto- Waffenhalter mit Bewegungs-Sensor.	
150	0,6	3	Pistolen-Dreharm, 90°,180°,360°, Fertigk. 50	
200	1,2	3	Gewehr-Dreharm, 90°, 180°,360°, Fertigk. 50	
350	2,5	3	S-Inf-Wa-Dreharm, 90°,180°,360°, Fertigk. 50	
100	0,1	3	visueller-Scan Robott-Sensor für ID	
725	0,1	3	Struktur-Scan Robott-Sensor für ID	
200	0,2	3	Kampf-Scan Robott-Sensor für ID	

Med Scanner erlauben das Scannen von Krankheiten, und Körperfunktionen auch durch Rüstungen.
(Sensor Probe)

Tech-Scanner erlauben das Scannen von Material und Energie, teilweise auch durch Gerätewandungen.
(Sensor Probe)

Klein-Scanner gibt es in der Handausführung, und in der Helmausführung.
Die Helmausführung verursacht zusätzliche negative Rüstung Wm, durch Gewicht.
bis 0,2 kg Wm-0
bis 0,4 kg Wm-5
bis 0,7 kg Wm-10
bis 1,0 kg Wm-15

Fahrzeuge mit Sensoren verfügen meist über eine Form des Struktur-Scanners, sowie über visuelle Kameras.

Kameras gibt es natürlich auch für bestimmte Licht-Spektren.
IR - Infra Rot
UV- ultra Violett
LV- Restlicht Verstärkung oder ähnliches
MM- Magnetmuster
HY- Hyperspur
GRV- Gravitron feld
RD- Radio-spur
...usw...usw...usw...

Diese Kameras kosten meist etwas mehr.

Cybernetik ALPHA (rudimentäre Cybertechnik)

Preis	Tech-Lvl	Ware
100	4	Cyber-Auge (rudimentäres Sehen)
50	4	Cyber-Akustik Sensor (rudimentäres Gehör)
60	4	Cyber-Geruchs-Sensor (rudimentärer Geschmack, Geruch)
120	4	Cyber-Tast-Sensoren (grobes Tast-Gefühl)
70	4	Cyber-Hand mit Handgelenk
40	4	Cyber-Unterarm
60	4	Cyber-Oberarm mit Ellenbogen Gelenk
50	4	Cyber-Schultergelenk
80	4	Cyber-Fuß mit Fußgelenk
50	4	Cyber-Unter-Schenkel
70	4	Cyber-Oberschenkel mit Knie-Gelenk
100	4	Cyber-Hüft-Gelenk
100	4	Cyber-Kopf (zusätzlich +1 LP)
50	4	Cyber-Hals (zusätzlich +1 LP)
250	4	Cyber-Brust-Torso (zusätzlich +5 LP)
300	4	Cyber-Unterleib (zusätzlich +5 LP)
400	4	Cyber-Geschlechts-Organ (funktionabel)
80	4	Cyber-Lunge (Atemung)
90	4	Cyber-Herz (Blutkreislauf)
60	4	Cyber-Niere (Blutwäsche)
50	4	Cyber-Magen (Nahrungs-Verwertung)
50	4	Cyber-Darm (Nahrungs-Verwertung)
500	4	Cyber-Nerven-System (Bewegung)
100	4	Cyber-Organ (divers)
2000	4	Cyber-Hirnstamm-Hilfe (Ersatz für Gehirn-Teile)
100	4	Syntho Kunstmuskeln (Muskel-Ersatz) je Körperteil
150	4	Syntho Haut (Haut Ersatz) je Körperteil
20	4	Syntho Haare (Haar Ersatz) je Körperteil
1000	4	Syntho Blut (Blut Ersatz) gesamt
1000	4	Syntho Ersatz für Fortpflanzungsrelevantes
25	4	Eingebautes Kom für Telefon, oder Bord Kom
300	4	Eingebautes SMART-Zielsuche-System (benötigt Spezial-Waffe)
200	4	Eingebauter klein-Computer mit Verbindungs-Leitung
60	4	Eingebaute kleine Messer, oder Klängen
100	4	Eingebaute Ballistische Schußwaffe (externe Mun)
125	4	Eingebaute Energie-Waffe (externe Mun)
250	4	Eingebaute Energie-Waffe (interne Mun)
180	4	Eingebauter Zusatz-Energie-Speicher (P-E)
290	4	Eingebauter Zusatz-Energie-Speicher (G-E)
400	4	Eingebauter Zusatz-Energie-Speicher (S-Inf-Wa-E)
100	4	Eingebauter E-Speicher 100h Systemversorgung
5000	4	Eingebauter kleiner Fusionsreaktor (0,1 E) #
25 000	4	Eingebauter kleiner A-Mat Reaktor (0,2E) ##

Cyber-Alpha ist hauptsächlich zur Reperatur nicht mehr rettbarer Organischer Teile, und Personen.

Meist nach Unfällen, oder Gefechten mit hohen Verlust-Quoten haben viele Sanitäter nicht die Zeit und Erfahrung um die Verletzten schnell genug zu behandeln.

Deswegen werden oft schnelle und radikale Amputations-Lösungen verwendet.

Andererseits können natürlich auch diese Robusten Ersatzteile freiwillig verwendet werden, wenn z.B. der normale Körper den Anforderungen nicht mehr entspricht, weil er einfach zu alt ist.

Natürlich sieht man es der Cyber-Alpha-Version an, daß es sich um Cybernetik handelt.

Das Einbauen von Waffen hat eigentlich nur in Cyber-Arme, o.ä. einen Sinn, kann aber auch in noch organische Teile des Körpers erfolgen.

SMART-Zielsuch Systeme sind eigentlich wie Laserpointer zu benutzen, nur, daß ein Sensor auf dem Waffenlauf und ein Bild im Auge den sichtbaren Laser-Strahl ersetzen.

anpeilbar

gut anpeilbar

Cybernetik BETA (Verbesserte Cybertechnik)

Preis	Tech-Lvl	Ware
200	5	Cyber-Auge (IR, UV, LV, normal)
100	5	Cyber-Akustik Sensor (Fein-Akustik)
120	5	Cyber-Geruchs-Sensor (Geschmack, Geruch)
240	5	Cyber-Tast-Sensoren (Tast-Gefühl)
140	5	Cyber-Hand mit Handgelenk
80	5	Cyber-Unterarm
120	5	Cyber-Oberarm mit Ellenbogen Gelenk
100	5	Cyber-Schultergelenk
160	5	Cyber-Fuß mit Fußgelenk
100	5	Cyber-Unter-Schenkel
140	5	Cyber-Oberschenkel mit Knie-Gelenk
200	5	Cyber-Hüft-Gelenk
200	5	Cyber-Kopf (zusätzlich +2 LP)
100	5	Cyber-Hals (zusätzlich +2 LP)
500	5	Cyber-Brust-Torso (zusätzlich +8 LP)
900	5	Cyber-Unterleib (zusätzlich +7 LP)
800	5	Cyber-Geschlechts-Organ (funktionabel)
160	5	Cyber-Lunge (Atemung)
180	5	Cyber-Herz (Blutkreislauf)
120	5	Cyber-Niere (Blutwäsche)
100	5	Cyber-Magen (Nahrungs-Verwertung)
100	5	Cyber-Darm (Nahrungs-Verwertung)
1000	5	Cyber-Nerven-System (Bewegung)
200	5	Cyber-Organ (divers)
4000	5	Cyber-Hirnstamm-Hilfe (Ersatz für Gehirn-Teile)
200	5	Syntho Kunstmuskeln (Muskel-Ersatz) je Körperteil
300	5	Syntho Haut (Haut Ersatz) je Körperteil
40	5	Syntho Haare (Haar Ersatz) je Körperteil
2000	5	Syntho Blut (Blut Ersatz) gesamt
2000	5	Syntho Ersatz für Fortpflanzungsrelevantes
50	5	Eingebautes Kom für Telefon, oder Bord Kom
600	5	Eingebautes SMART-Zielsuche-System (benötigt Spezial-Waffe)
400	5	Eingebauter klein-Computer mit Verbindungs-Leitung
120	5	Eingebaute kleine Messer, oder Klängen
200	5	Eingebaute Ballistische Schußwaffe (externe Mun)
250	5	Eingebaute Energie-Waffe (externe Mun)
500	5	Eingebaute Energie-Waffe (interne Mun)
360	5	Eingebauter Zusatz-Energie-Speicher (P-E)
580	5	Eingebauter Zusatz-Energie-Speicher (G-E)
800	5	Eingebauter Zusatz-Energie-Speicher (S-Inf-Wa-E)
200	5	Eingebauter E-Speicher 150h Systemversorgung
10000	5	Eingebauter kleiner Fusionsreaktor (0,2 E)#
50 000	5	Eingebauter kleiner A-Mat Reaktor (0,4E) ##

Cyber-Beta ist hauptsächlich zur Reperatur nicht mehr rettbarer Organischer Teile, und Personen. Hat aber den Vorteil besser und feiner abgestimmt zu sein.

Meist nach Unfällen, oder Gefechten mit vielen schweren Wunden, deren Verletzte aber entweder gut versichert sind, oder deren medizinische Versorgung irgent Jemanden am Herzen liegt, werden diese verwendet.

Natürlich sieht man es der Cyber-Beta-Version nur schwerlich an, daß es sich um Cybernetik handelt.

Ansonsten sind sich die Effekte und Bauteile von Alpha und Beta doch sehr ähnlich.

anpeilbar
gut anpeilbar

Cybernetik GAMMA (Körper-verbessernde Cybertechnik)

Preis	Tech-Lvl	Ware	
2000	5	Reaktions-Verstärker I	Ini+1, Akp+1
1800	5	Muskel-Verstärker I	Trakkraft x 1,5
1000	5	Vital-Verstärker I	Blutung- Senkung I LP
800	5	verstärkte Knochen I	LP +5
600	5	Syntho Panzerung I	LP +10
300	5	Schmerz-Filter I	Verwundungs-Wm (+10)
350	5	Luft Filter I	Gift Rtw-Bonus 10
450	5	Blut Filter I	Alpha Gifte neutralisiert in 1 min
500	5	Anti-Stunner Schutz I	Stunner-Treffer -5 Schaden
800	5	Anti-ECM-Schutz I	Ausfall-Chance halbiert
15000	5	Eigen Reperatur-System I	repariert pro Stunden mit 60%
2000	5	Medo-Doc I	Heilt 1 LP pro Tag automatisch
5000	5	Chirurg-Doc I	60% Medizin-Chirurgie
500	5	Internes Fernsteuer-Modul I	Für externe Signale
600	5	Internes-Fernsteuer-Modul I	Für Fahrzeuge
800	5	Lebenserhaltungs-System I	50 h
20 000	5	Unterdruck-Überlebens-Körper Rs I/I	
500	3	Eingebauter E-Speicher 200h Systemversorgung	

Billige Nachbau-Wahre

1500	4	Reaktions-Verstärker I b	Ini+1, Akp+1
1200	4	Muskel-Verstärker I b	Trakkraft x 1,5
750	4	Vital-Verstärker I b	Blutung- Senkung I LP
600	4	verstärkte Knochen I b	LP +5
450	4	Syntho Panzerung I b LP +10	
240	4	Schmerz-Filter I b	Verwundungs-Wm (+10)
300	4	Luft Filter I b	Gift Rtw-Bonus 10
390	4	Blut Filter I b	Alpha Gifte neutralisiert in 1 min
400	4	Anti-Stunner Schutz I b	Stunner-Treffer -5 Schaden
600	4	Anti-ECM-Schutz I b	Ausfall-Chance halbiert
12000	4	Eigen Reperatur-System I b	repariert pro Stunden mit 60%
1500	4	Medo-Doc I b	Heilt 1 LP pro Tag automatisch
4000	4	Chirurg-Doc I b	60% Medizin-Chirurgie
400	4	Internes Fernst-Modul I b	Für externe Signale
450	4	Internes-Fernst-Modul I b	Für Fahrzeuge
600	4	Lebenserhaltungs-System I b	50 h
15 000	4	Unterdruck-Überl.-Körper b	Rs I/I
400	3	Eingebauter E-Speicher 200h Systemversorgung b	

Cyber-Gamma ist eigentlich nur für irgendetwelche Hot-shots der Cyber-Scene, oder für militärisch angebauchte, denen ein kleiner Vorteil im Kampf, oder so, es wert ist, sich zerstückeln zu lassen.

Sie gilt als teilweise Legal-Bedenklich, und wird oft als Äquivalenz zu Rüstungen gesehen.

billige Nachbau Wahre hat nur einen kleinen Nachteil. Sie erzeugt Unverträglichkeiten und Allergien.

Etwa 1 bis 3 Monate nach der Implantation fängt es an. Ein Wurf von 2W6 je eingebautem Teil. 2-3 Allergische Reaktionen auf die Berührung bestimmter Stoffe
4-5 Allergische Reaktionen auf Nahrungsmittel
6 bei besonderem Wetter kommt es zu 'Wetterfühligkeit'
7-10 keine Auswirkung
11-12 hebt eine Allergie wieder auf.

Der Ausbau diese Billig-Wahre ist keine Heilung der Allergie, aber eine Voraussetzung derselben.

Cybernetik DELTA (exelente Cybertechnik)

Preis	Tech-Lvl	Ware
1000	6	Cyber-Auge (IR, UV, LV, normal)
500	6	Cyber-Akustik Sensor (Fein-Akustik)
600	6	Cyber-Geruchs-Sensor (Geschmack, Geruch)
1200	6	Cyber-Tast-Sensoren (Tast-Gefühl)
700	6	Cyber-Hand mit Handgelenk
400	6	Cyber-Unterarm
600	6	Cyber-Oberarm mit Ellenbogen Gelenk
500	6	Cyber-Schultergelenk
800	6	Cyber-Fuß mit Fußgelenk
500	6	Cyber-Unter-Schenkel
700	6	Cyber-Oberschenkel mit Knie-Gelenk
1000	6	Cyber-Hüft-Gelenk
1000	6	Cyber-Kopf (zusätzlich +3 LP)
500	6	Cyber-Hals (zusätzlich +3 LP)
2500	6	Cyber-Brust-Torso (zusätzlich +11 LP)
3000	6	Cyber-Unterleib (zusätzlich +9 LP)
4000	6	Cyber-Geschlechts-Organ (funktionabel)
800	6	Cyber-Lunge (Atemung)
900	6	Cyber-Herz (Blutkreislauf)
600	6	Cyber-Niere (Blutwäsche)
500	6	Cyber-Magen (Nahrungs-Verwertung)
500	6	Cyber-Darm (Nahrungs-Verwertung)
5000	6	Cyber-Nerven-System (Bewegung)
1000	6	Cyber-Organ (divers)
20 000	6	Cyber-Hirnstamm-Hilfe (Ersatz für Gehirn-Teile)
1000	6	Syntho Kunstmuskeln (Muskel-Ersatz) je Körperteil
1500	6	Syntho Haut (Haut Ersatz) je Körperteil
200	6	Syntho Haare (Haar Ersatz) je Körperteil
10 000	6	Syntho Blut (Blut Ersatz) gesamt
10 000	6	Syntho Ersatz für Fortpflanzungsrelevantes
250	6	Eingebautes Kom für Telefon, oder Bord Kom
3000	6	Eingebautes SMART-Zielsuche-System (benötigt Spezial-Waffe)
2000	6	Eingebauter klein-Computer mit Verbindungs-Leitung
600	6	Eingebaute kleine Messer, oder Klängen
1000	6	Eingebaute Ballistische Schußwaffe (externe Mun)
1250	6	Eingebaute Energie-Waffe (exterene Mun)
2500	6	Eingebaute Energie-Waffe (interne Mun)
1800	6	Eingebauter Zusatz-Energie-Speicher (P-E)
2900	6	Eingebauter Zusatz-Energie-Speicher (G-E)
4000	6	Eingebauter Zusatz-Energie-Speicher (S-Inf-Wa-E)
1000	6	Eingebauter E-Speicher 300h Systemversorgung
50 000	6	Eingebauter kleiner Fusionsreaktor (0,3 E)#
250 000	6	Eingebauter kleiner A-Mat Reaktor (0,6E) ##

Cyber-Delta ist hauptsächlich zur Reperatur nicht mehr rettbarer organischer Teile, und Personen. Hat aber den Vorteil besser und feiner abgestimmt zu sein.

Meist nach Unfällen, besonders wichtiger Persönlichkeiten, oder von Spezialisten mit besonderer Güte-Klasse wird Delta-Cybernetik verwendet.

Ob man es der Cyber-Delta-Version ansieht, ob es sich um Cybernetik handelt, hängt vom Design ab. Es ist halt auch eine Sache des erscheinen wollens

Ansonsten sind sich die Effekte und Bauteile von Alpha und Delta doch sehr ähnlich.

anpeilbar
gut anpeilbar

Cybernetik EXETER (Körper-verbessernde Cybertechnik)

Preis	Tech-Lvl	Ware	
20000	6	Reaktions-Verstärker 2	Ini+2, Akp+2
18000	6	Muskel-Verstärker 2	Trakkraft x 2
10000	6	Vital-Verstärker 2	Blutung- Senkung 2 LP
8000	6	verstärkte Knochen 2 LP +7	
6000	6	Syntho Panzerung 2	LP +14
3000	6	Schmerz-Filter 2	Verwundungs-Wm (+25)
3500	6	Luft Filter 2	Gift Rtw-Bonus 20
4500	6	Blut Filter 2	Alpha - Gamma Gifte neut. in 1 min
5000	6	Anti-Stunner Schutz 2	Stunner-Treffer -10 Schaden
8000	6	Anti-ECM-Schutz 2	Ausfall-Chance geviertelt
150000	6	Eigen Reperatur-System 2	repariert pro Stunden mit 80%
20000	6	Medo-Doc 2	Heilt 1W6 LP pro Tag automatisch
50000	6	Chirurg-Doc	80% Medizin-Chirurgie
6000	6	Internes-Fernsteuer-modul 2 für Fahrzeuge	Wm+5
8000	6	Lebenserhaltungs-System 2	100 h
50 000	6	Umwelt-Kapsel-Körper	Rs 1/1
2000	6	Eingebauter E-Speicher	400h Systemversorgung

Cyber-Exeter ist eigentlich für reine militärische Anwendungen. Aber da fängt leider auch die Grenze der Cybertechnik an, denn der untere Teil der Liste ist Zyloh-Technik im Versuchs-Stadium.

Selbst, derjenige, welcher daran kommt, muß dies illegal in irgentwelchen Zyloh Labors machen lassen, und sollte nicht von den Behörden dabei erwischt werden, denn im allgemeinen gibt der Zyloh-distrikt eher selten irgentwelche Genehmigungen für Forschungen, welche sie selbst nicht verstehen.

(Diese Exeter-Ausrüstung ist normaler-Weise nicht bekommenbar, und da es sich um spezial-Ausrüstung handelt, können dabei Fehler auftraten. Die Chancen für Fehler sind....

(2W6) 2-Ausfall , 3-Ausfall wenn zu sehr belastet, 4-Wm-10 im Einsatz, SE 6 irgent eine Unannehmlichkeit)

40 000	7	Reaktions-Verstärker 3	Ini+3, Akp+3
36 000	7	Muskel-Verstärker 3	Trakkraft x 2,5
20 000	7	Vital-Verstärker 3	Blutung- Senkung 3 LP
16 000	7	verstärkte Knochen 3 LP +9	
12 000	7	Syntho Panzerung 3	LP +17
6 000	7	Schmerz-Filter 3	Verwundungs-Wm (+50)
700	7	Luft Filter 3	Gift Rtw-Bonus 30
900	7	Blut Filter 3	Alpha - Exeter Gifte neut. in 1 min
10 000	7	Anti-Stunner Schutz 3	Stunner-Treffer -15 Schaden
16 000	7	Anti-ECM-Schutz 3	Ausfall-Chance geachtelt
300 000	7	Eigen Reperatur-System 3	repariert pro Stunden mit 90%
80 000	7	Medo-Doc 3	Heilt 2W6 LP pro Tag automatisch
100 000	7	Chirurg-Doc 3	100% Medizin-Chirurgie
12 000	7	Internes-Fernsteuer-modul 3 für Fahrzeuge	Wm+10
16 000	7	Lebenserhaltungs-System 3	150 h
100 000	7	Umwelt-Kapsel-Körper	Rs 2/2
15000	6	Eingebauter E-Speicher	5000h Systemversorgung

ENERGIE-VERSORGUNG

Preis	Masse	Tech-Lvl		
Cr	kg			
5	0,01	3	10 E-Zellen	je 0.0001 E
50	0,1	3	P-E (Pistolen-Energie-Magazin) (voll)	0.1 E
150	0,3	3	G-E (Gewehr-Energie-Magazin) (voll)	0.25 E
300	1	3	S1-E (S-Inf-Wa-Energie-Magazin) (voll)	1 E
150	0,2	3	P-E Langmagazin (voll)	0.2 E Wm-10
450	0,6	3	G-E Langmagazin (voll)	0.5 E Wm-10
900	2	3	S1-E Langmagazin (voll)	2 E Wm-10
200	2,5	3	kleine Speicher Zelle	1 E
600	15	3	Speicher Zelle	5 E
2500	35	3	große Speicher Zelle	10 E
150	3	3	kleiner Solargenerator	0,001 E
250	2	2	kleiner Trägheitsgenerator	0,004 E
200	3	2	kleiner Verbrennungsgenerator	0,006 E
400	4	4	kleiner Müll-Zersetzungsgenerator	0,01 E
500	5	3	kleiner Plasma-Reaktor	0,03 E
600	6	4	kleiner Fusions-Reaktor	0,06 E
300	15	3	std Solargenerator	0,01 E
500	10	2	std Trägheitsgenerator	0,04 E
1000	15	2	std Verbrennungsgenerator	0,06 E
2000	20	4	std Müll-Zersetzungsgenerator	0,1 E
2500	25	3	std Plasma-Reaktor	0,3 E
3000	30	4	std Fusions-Reaktor	0,6 E
25 000	25	5	std A-Mat-Reaktor	1,0 E
600	75	3	großer Solargenerator	0,1 E
1000	50	2	großer Trägheitsgenerator	0,3 E
2000	75	2	großer Verbrennungsgenerator	0,6 E
4000	100	4	großer Müll-Zersetzungsgenerator	1 E
5000	125	3	großer Plasma-Reaktor	3 E
6000	150	4	großer Fusions-Reaktor	6 E
50 000	125	5	großer A-Mat-Reaktor	10 E
5	0,2	3	Kleines Magazin Ladegerät	1x P-E, G-E
25	0,8	3	std Magazin Ladegerät	4x P-E, G-E, S1-E
50	1,5	3	großes Magazin Ladegerät	10x P-E, G-E, S1-E
1400	2,6	3	Energie-Gürtel mit Ladung für 8 G-E.	
3300	10	3	Energie Rucksack mit Ladung für 10 S1-E	

1 E ist eine große Energie Menge, welche auf elektrischer Arbeit, sprich Leistung (P) in einer Zeit (t) von 10 Sec berechnet wird.

Die bei Generatoren und Reaktoren angegebenen E beziehen sich auf eine Ladeleistung in 10 Sec.

Solargeneratoren sind entweder Platten, oder Planen mit Solar-Zellen.

Trägheits-Generatoren sind z.B. Wasser-Räder, Wind-Schaufeln, o.ä.

Verbrennungs-Generatoren sind Motoren mit chemischem Antrieb und Trägheitsgenerator.

Müll-Zersetzungs-Generatoren sind Desintegrator-Felder, welche Materie in Energie umwandeln.

Plasma Reaktoren verbrauchen Wasser, und wandeln dieses in Energie um.

Fusionsreaktoren sind Plasmareaktoren mit erhöhter Leistung und Explosionsfähigkeit.

A-Mat-Reaktoren werden mit Anti-Materie befüllt, was sie so gefährlich macht, daß sie auf den meisten Planeten verboten sind.

MATERIE-ENERGIE-GERÄTE

Preis	Masse	Tech-Lvl	
Cr	kg		
50	1	4	Materie Korrodierer O,1E (löst 1kg Materie/h auf)
100	2,5	5	Materie Umwandler O,1E (wandelt 1 kg um)
250	3	5	Nahrungs Synthetisierer O,01 E (wandelt 1 kg/h)
1000	2	5	Desintegrator Feld Projektor O,1E (1 CUM)
15 000	5	6	Materie Transmitter 1E (Transportiert bis 1 kg)
25 000	8	7	Materie Transporter 2E (Transportiert bis 1 kg)
250	10	4	großer Korrodierer O,2E (löst 10kg Mat./h auf)
500	25	5	großer Umwandler O,2E (wandelt 10 kg um)
1250	30	5	großer Nahrungs Synth. O,02 E (wandelt 10 kg/h)
5000	20	5	großer Desintegrator Feld Proj. O,2E (8 CUM)
75 000	50	6	großer Transmitter 2E (Transportiert bis 10 kg)
125 000	80	7	großer Transporter 4 E (Transport bis 10 kg)
1000	100	4	station. Korrodierer O,5E (löst 100kg Mat/h auf)
2000	250	5	station. Umwandler O,5E (wandelt 100 kg um)
5000	300	5	stations Nahrungs Synth. O,05 E (100 kg/h)
20 000	200	5	stations Desintegrator Feld Proj. O,5E (64 CUM)
300 000	500	6	station. Transmitter 5E (Transportiert bis 100 kg)
500 000	800	7	station. Transporter 10E (Transportiert 100 kg)
3000	1 000	4	gr. station. Korrodierer 1E (löst 1 t Mat/h auf)
6000	2 500	5	gr. station. Umwandler 1E (wandelt 1 t um)
15 000	3 000	5	gr station. Nahrungs Synth. O,1 E (wandelt 1 t/h)
60 000	2 000	5	gr Stations Desint. Feld Proj. 1 E (496 CUM)
900 000	5 000	6	gr. station. Transmitter 10E (Transportiert bis 1 t)
1 500 000	8 000	7	gr. station. Transporter 20E (Transportiert 1 t)
2500	1	5	kleine Desintegrator Bombe 10m Durchmesser
5000	2	5	Desintegrator Bombe 25m Durchmesser

Der Korrodierer zersetzt Materie, an welcher er angebracht wurde.

Der Umwandler wandelt Materie in Grundstoffe um, aber nur in einfache Grundstoffe, und in Blockform.

Der Nahrungs-Synthetisierer wandelt biologischen Müll in verwertbare Nahrungs-Grundstoffe um. (auch Fäkalien!)

Das Desintegrator Feld verursacht pro Sekunde auflösenden Schaden und wandelt in Staub um. IW12 & IW6 durch Rüstung Die Feldgrößen sind 1x1x1 m; 2x2x2 m; 4x4x4 m & 8x8x8 m

Transmitter, wandeln um in Energie, transferieren an einen Gegenpol, und transferieren zurück. sie haben eine Reichweite von 1 lsec pro std E-Verbrauch

Transporter brauchen keinen Gegenpol, und ihre Reichweite beträgt 1 lsec pro std E-Verbrauch

PROGRAMMIERTE KI

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl	
100	1	3	std Übersetzungs-Modul (max 20 FP) 3 E-Z
250	1,1	4	gutes Übersetzungsmodul (max 50 FP) 4 E-Z
500	1,2	5	exelentes Übersetzungsmodul (max100 FP) 5 E-Z
400	0,3	4	std Selbstlern-KI 50% in 12 h +1 FP 4 E-Z
1000	0,3	5	gute Selbstlern-KI 60% in 6h +1 FP 5 E-Z
2500	0,3	6	exelente Selbstlern KI 70% in 3h +1 FP 6 E-Z
50	0,5	3	std zusatz Sprach Speicher (max 50 FP) 1 E-Z
125	0,8	3	großer Zusatz Sprach speicher (max 100 FP) 2 E-Z
25	0,2	3	Dufmodul für besondere Sprachen 1 E-Z
50	0,3	3	Holovid-Modul für Gestik & Farbsprache 5 E-Z
20	0,1	3	Radarwellen-Modul für Übersetzer 2 E-Z
30	0,2	3	Gravitronwellen-Modul für Übersetzer 2 E-Z
15	0,1	3	Funkwellen-Modul für Übersetzer 1 E-Z
15	0,1	3	Kom-Verbindung für Übersetzer (5 km) 1 E-Z
10	0,01	3	Sensor-Verbindung für Übersetzer (ohne Sensor)
50	0,1	3	Robbot-Steuerverbindung für Übersetzer 2 E-Z
FP^2	-	~	Fertig-Sprachprogramme ca 10 Pulse je FP
50	-	3	EGO Programm für Klein KI 20 Pulse
60	-	3	EGO Programm für Computer 30 Pulse
80	-	3	EGO Programm für Bordcomputer 50 Pulse
250	0,3	4	std klein-KI, selbstlernend Log10, Me 8, 3 E-Z 3 Fertigkeiten max 80 Wiss 26, +13 je
2000	0,3	5	gute klein-KI selbstlernend Log 11, Me 9, 4 E-Z 5 Fertigkeiten max 90 Wiss 28, +14 je
5000	0,3	6	exelente klein-KI, selbstl. Log 12, Me 10, 4 E-Z 10 Fertigkeiten max 100 Wiss 30, +15 je
240	2	3	Holo-Doc Meziner Werkzeug (Medizin) 10 E-Z
300	4	3	Holo-Elektro Tech Werkzeug 15 E-Z
350	6	3	Holo-Mechanik Tech Werkzeug 15 E-Z
400	4	4	Holo Gravitik Tech Werkzeug 10 E-Z
480	4	4	Holo Hochenergie Tech Werkzeug 20 E-Z
600	3	4	Holo Hyper-Tech Werkzeug 15 E-Z
800	4	3	Holo E-Waffen-Tech Werkzeug 10 E-Z
900	6	3	Holo-Ball-Waffen-Tech Werkzeug 15 E-Z
160	0,2	4	std Holo KI Fertigkeit 60 2 E-Z
320	0,2	5	gute Holo KI Fertigkeit 70 2 E-Z
650	0,2	6	exelente Holo KI Fertigkeit 80 2 E-Z

E-Z sind E-Zellen.

Sprachen Stufe

1	5 FP	T lvl 3
2	7 FP	T lvl 3
3	10 FP	T-Lvl 3
4	14 FP	T-Lvl 4
5	19 FP	T-Lvl 4
6	26 FP	T-Lvl 5
7	33 FP	T-Lvl 5
8	41 FP	T-Lvl 6
9	50 FP	T-Lvl 6
10	60 FP	T-Lvl 7

Dabei muß ein Übersetzer immer mindestens 2 verschieden Sprachen können.

Der Fertigkeitswert einer Sprache: 15+ Stufe x(15)

Selbstlern KI erleichtern den Einstieg und Programmieren Übersetzungsmodulle, können aber keine höheren Level erreichen, als der höchste anwesende Level.

EGO-Programme geben Verhaltensmuster für KI's

klein KIs sind mini Computer für die Tasche, oder intelligente Taschenrechner. Sie beginnen mit einer Fertigkeit auf Stufe 1

Holo KIs sollen unter Zuhilfenahme von Werkzeug eine Arbeit ausführen, in deren Nähe sie sich befinden.

Dafür benötigt man Werkzeug, & eine Holo KI. Ein organischer Helfer gibt Wm +5, wenn er teamfähig ist.

Raum-fahrzeuge

&

andere fahrzeuge

Alle Fahrzeuge sind in Kategorien unterteilt. Alles was in den Konstruktions-Regeln als einzelnes Standard-Fahrzeug definiert ist, ist so eine Kategorie.

(Drone, Raumboot, Raumschiff, Großraumer, Station, Bike, Trike, Auto, LKW, Truck, Kampf KFZ, Hubschrauber, Flugzeug, Jet, Groß-Flugzeug, Luftschiff, Boot, Schiff, Groß-Schiff, U-Boot, ...)

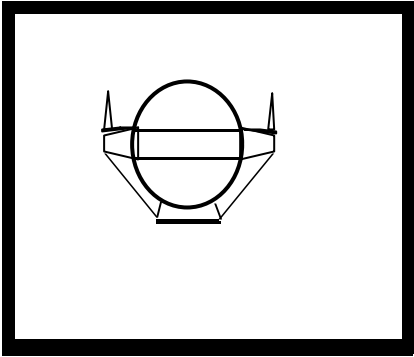
Innerhalb dieser Kategorien gibt es dann noch Klassen, welche sich nach Größe und Verwendungszweck richten. Und in jeder Klasse gibt es dann noch die einzelnen Typen, welche von den Herstellern vorgegebene Konstruktionen bedeuten, welche meist nur in Kleinigkeiten modifiziert werden. Z.B. sind alle Cobra-Typen von der gleichen Klasse, aber unterschiedliche (wenn auch ähnliche) Typen.

Diese fertigen Konstruktions-Daten sind als Erleichterung für Spielleiter gedacht, und sollten nur bedingt in Spieler-Hand gelangen.

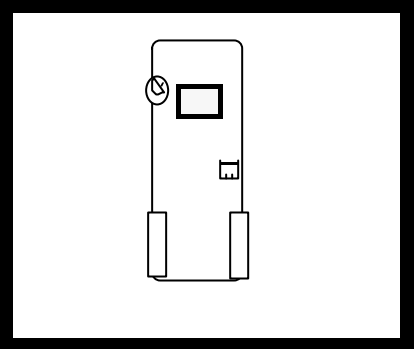
Natürlich haben einzelne Schiffe eines bestimmten Types zusätzliche Nachteile, und auch bestimmte Nachteile fehlen.

Auch weichen einzelne Schiffe so stark ab, daß es fast schon ein Versehen ist, wenn man sie nach ihrer Rumpf-Form einschätzt.

Es ist also nicht angemessen, wenn Spieler mit diesen Typ-Daten-Blättern dem Meister vor der Nase herumwedeln und verlangen, daß jenes andere Schiff auch den Spezifikationen entspricht.

Dronen-Typ	Fledermaus			Std	Pts	
Coepit:	kein	Co-Coepit:	kein	Crew:	kein	0
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	+10	0	
	Sensoren		+0	0.5 l sec	0	
	ECM & ECCM		+0	5 Hex	0	
	Kommunikation		+0	10 l sec	0	
	Energie		100 % E-Bank	200 E	0	
	Triebwerk	100 % 4 E - Manöver	6/9	max C:	20 %	0
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	25	+1 / 4Rd	-1 E	0	
Panzerung	100 % (std) - FSP	4			0	
Rumpf	100 % (std) - FSP	4			0	
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	+0	+0	0	
Waffen-Halt.	größe 4 Frachtraum	1 CUM			0	
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung				
Andock-Vorrichtung					5	
1 Voll-Auto-crew (std Dronen-Steuerung)					0	
(5p) Preis ohne Waffen		105 000			Gr	

Die Fledermaus ist als std Drone zu groß für einen Torpedo-Halter, und wird manchmal anstatt von kleinen Raumbooten transportiert. Sie ist sogar so klein, daß zwei davon anstatt eines kleinen Raumbootes in einem Hangar Platz finden. Die Bewaffnung und Größe läßt sie sogar für den Kampf in Stationen, oder geräumigen Schiffen verwendung finden, wobei aber schwere Geschütze die Beweglichkeit stark einschränken. Normalerweise wird sie als zusätzlicher Geschützturm in Raumgefechten verwendet, oder als orbitaler Verteidigungs-Sytelit, welcher regelmäßig aufgeladen werden muß, was eine sehr unangenehme Arbeit für Raumkadetten ist.

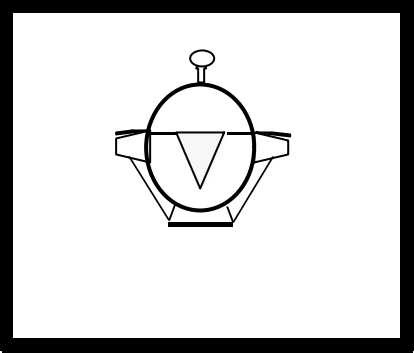
Dronen-Typ	Jonas-Waal		s.groß		Pts	
Coepit:	kein	Co-Coepit:	kein	Crew:	kein	0
		Pilot & Jagtpilot	Wm	gesamt	+()	0
		Sensoren	+()	0.5	l sec	0
		ECM & ECCM	+()	5	Hex	0
		Kommunikation	+()	10	l sec	0
		Energie	200 %	E-Bank	400 €	32
Triebwerk	200 %	10 € - Manöver	12/18	max C:	40 %	16
Schutzschirm	100 %	(abc) - FSP	50	+ 1 / 2Rd	-1 €	0
Panzerung	100 %	(std) - FSP	8			0
Rumpf	100 %	(std) - FSP	8			0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+()	+()	+()	0
Waffen-Halt.	größe 0	Frachtraum	..2" CUM			-3

Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)	
Andock-Vorrichtung, sehr großes RFZG (Fracht, Struktur, Panzerung, ...x2 Pilot-IO)			5
5 x extreme Zusatz-Speicher (+1200 E), Ionen-Segel (+1E/ RkR in Ionen-Wolken)			76
Hyper-TR SE /RkR			20
1 Voll-Auto-crew (std Dronen-Steuerung), Panzerungs-Schwachpunkt 50%, schwierig zu rep (Tech-IO)			0
(146p) Preis ohne Waffen		492 000	Gr

Die Jonas-Waal, ist ein besonderes Stück Technik. Denn der Frachtraum ist groß genug, um dort eine TSK (Tiefschlafkammer) für eine kleine Person (stat max 8) zu installieren.

Normalerweise wird dabei das Linear-Triebwerk vor Abschluß geladen, was ihm dann maximal (1600 E/ 5%/RKR = 320 RKR ca 53 min Linear-Flug, oder einen Sprung und ca 26 min normal-Beschleunigung, aber mehrere Stunden Treiben erlaubt. Schlimmstenfalls wird der Passagier auch nach Jahren aus der energielosen Jonas-Waal erretet und aus der TSK erweckt.

Es ist halt eine „Rettungs oder Agenten-Drone“, um relativ schnell an einen bestimmten ort zu kommen.

Dronen-Typ	Flughund		klein	Pts
Coepit:	kein	Co-Coepit:	kein	Crew: kein 0
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt +15	0
	Sensoren	+10	1.5 l sec	4
	ECM & ECCM	+0	5 Hex	0
	Kommunikation	+0	10 l sec	0
	Energie	150 %	E-Bank 300 €	6
	Triebwerk	130 %	6 E - Manöver	8/9 max C: 26 %
Schutzschirm	100 %	(abc) - FSP	12 + 1 / 8Rd -1 €	0
Panzerung	100 %	(std) - FSP	2	0
Rumpf	100 %	(std) - FSP	2	0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+0 +0 +0	0
Waffen-Halt.	größe 2 Frachtraum		0.5 CUM	0

Individuelle Probleme 3

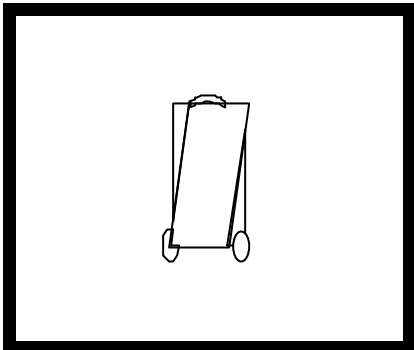
Massenfertigung

Andock-Vorrichtung, kleines Raum FZG (1/2 Struktur Panzung.. Pilot Wm+5) -15
 externe Lichtanlage 1

1 Voll-Auto-crew (std Dronen-Steuerung), unan zur Reperatur muß gesammte Panzerung entfernt werden 0

(-2 p) Preis ohne Waffen 98 000 Gr

Der Flughund wird gerne als Scout & Sensor-Torpedo verwendet. Zwar sind bemannte Raumbot-Scouts effektiver, aber dafür können mehrere hiervon leicht und schnell transportiert werden. In einem kleinen Hangar können ähnlich Torpedos 10 Stück davon geparkt werden. Die Flughund ist eigentlich der kleine Bruder der Fledermaus.

Dronen-Typ	Orbiter		klein		Pts	
Coepit:	kein	Co-Coepit:	kein	Crew:	kein	0
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	+15	0	
	Sensoren	+20	2.5	1 sec	16	
	ECM & ECCM	+0	5	Hex	0	
	Kommunikation	+0	10	1 sec	0	
	Energie	150 %	E-Bank	300 E	6	
	Triebwerk	20 %	2 E - Manöver	1/2	max C:	4 %
Schutzschirm	100 %	(abc) - FSP	12	+1 / 8Rd	-1 E	0
Panzerung	100 %	(std) - FSP	2			0
Rumpf	100 %	(std) - FSP	2			0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		-20	-20	+0	-15
Waffen-Halt.	größe 0 Frachtraum		0 CUM			-11

Individuelle Probleme 3

kleines Raum FZG (1/2 Struktur Panzung.. Pilot Wm+S)

Voll-Auto Sensor (1 E)

starke Zusatz-Speicher +120 E

1 Voll-Auto-crew (std Dronen-Steuerung), ECM anfällig,

(-8 p) Preis ohne Waffen

Massenfertigung

-20

10

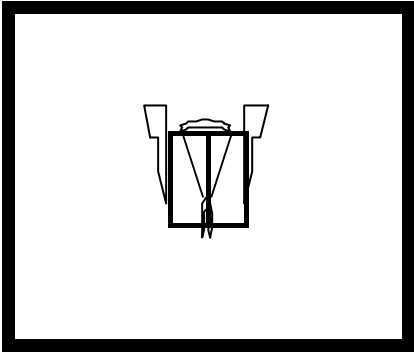
10

0

92 000

Gr

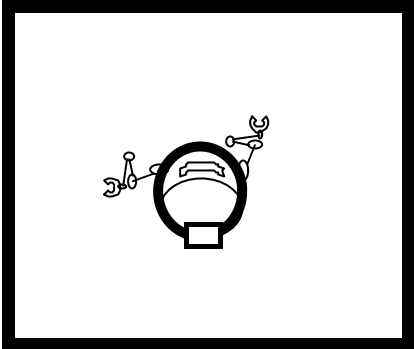
Der Orbiter wird gerne als Scout & Sensor-Torpedo verwendet. Eigentlich sollte sie die Orbit-Überwachung von Planeten übernehmen, aber die relativ kurze Betriebsdauer 400 E / 2E/RKR = 200 RKR ca 34 min, oder 68 min bei ausgeschaltetem Schirm haben sie etwas ineffektiv werden lassen. Es gibt zwar Versuche sie vom Boden aus durch Hyper-Transmissionen dauer zu laden, oder durch eine angekoppeltes Raumboot mit direkter Energie-Verbindung für ca 1 Woche einsatzbereit zu halten, aber irgentwie scheint dies nicht das wahre zu sein.

Dronen-Typ		400er Kontroler		Std	Pts
Coepit:	kein	Co-Coepit:	kein	Crew: kein	0
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+10	0
		Sensoren	+15	2 l sec	8
		ECM & ECCM	+0	5 Hex	0
		Kommunikation	+15	80 l sec	4
		Energie	200 % E-Bank	400 E	32
Triebwerk	100 % 3 E - Manöver	(6/9)	max C:	20 %	0
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	25	+1 / 4Rd	-1 E	0
Panzerung	100 % (std) - FSP	4			0
Rumpf	100 % (std) - FSP	4			0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	+0	+20	16
Waffen-Halt.	größe 0 Frachtraum	1 CUM			-3

Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)	
Andock-Vorrichtung, Traktor Strahl (1E), Raumgreifarm, Vollauto -Sensor (1E), Voll-Auto Com (1E)			26
Triebwerk-E-Spar-Version (Schub2 je, Brems3 je Drehen +1), Extremer E-Speicher (+240E)			-10
Ionen-Segel (+1E in Ionen-Wolken), klare Sensor Reflektion (geg Sens +15)			-10
1 Voll-Auto-crew (std Dronen-Steuerung), unan Bordcomputer (Gluckenhaft)			0
(53p) Preis ohne Waffen		306 000	Gr

Die 400er Kontroler ist eine Komando-Drone für andere Dronen der 400ter Serie. Sie soll die Arbeiten von Dronen überwachen und kontrollieren. Nebenbei hat sie extra-starke Energie-Bänke, um hilflos gewundene Dronen nach zu tanken. Deswegen wird man die 400er Kontroler meist in der Nähe eines Reaktors, von Raumboot, oder Schiff finden, bis sie dann meint, einer ihrer Schützlinge bräuchte sie. Deswegen fliegt sie sehr oft los, und nicht selten achtet sie dabei zu wenig auf die eigene Reicheite, und fällt selbst aus.

Sie ist wohl zu sehr „Mutter“ für die anderen Dronen, um an einer ausgefallenen Drone Vorbei zu fliegen.

Dronen-Typ	401er ANT (Berge- Drohne)			klein	Pts	
Cocpit:	kein	Co-Cocpit:	kein	Crew:	kein	0
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	+25	0	
	Sensoren	+10	1,5	1 sec	4	
	ECM & ECCM	(0/-10)	5	Hex	0	
	Komunikation	+0	10	1 sec	0	
	Energie	100 %	E-Bank	200 €	0	
	Triebwerk	100 %	3 E - Manöver	(6/9)	max C:	20 %
Schutzschirm	100 %	(abc) - FSP	12	+1 / 8Rd	-1 €	0
Panzerung	100 %	(std) - FSP	2			0
Rumpf	100 %	(std) - FSP	2			0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+10	+0	+0	4
Waffen-Halt.	größe 2 Frachtraum		0 CUM			-3

Individuelle Probleme 4

Billig Serie (Preis /2)

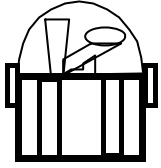
Andock-Vorrichtung, Traktor Strahl (1E), 2x Raumgreifarm, klare Sensor Reflektion (geg Sens +15)	-3
Triebwerk-E-Spar-Version (Schub2 je, Brems3 je Drehen +1), Panz-Schwäche 20%, kleines Fzg (div)	-55
ECM-Schwachpunkt (Wm-10), A-Grav-Aussetzer (Pilot -10 b.Landung), Unan Bild-Übertragung Flackert	
1 Voll-Auto-crew (std Dronen-Steuerung), unan Bordcomputer (ängstlich bis Feige)	0

(-53p) Preis ohne Waffen

23 500

Gr

Die 401er ANT ist eine Bergungs-Drone, oder billige Arbeits-Drone. Leider gibt sie so oft Alarm, daß man ihn nicht mehr ernst nimmt, sondern ihr lieber direkt Mut zuspricht. Was bedeutet, daß wenn wirklich mal etwas ist, dann wird es erst einmal ignoriert. Manchmal wird sie auch als Transporter von Fracht benutzt, wenn es darum geht gerade nicht andocken zu wollen. Dabei ist nur zu beachten, daß eine Fracht von 1 CUM ihre Schubwerte halbiert, und darüber hinaus gehende Frachten sie in ganz schöne Probleme stürzen kann, wenn es ums Bremsen geht. Aber als Ersatz für ein nicht vorhandenes Auto-Frachtsystem und unter Kontrolle eines 400er Kontrolers können sie sogar effektiv werden.

Dronen-Typ	403er Parasit (Tech- Drohne)			klein	Pts	
Coepit:	kein	Co-Coepit:	kein	Crew:	kein	0
						
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+15	0	
		Sensoren	+10	1,5 l sec	4	
		ECM & ECCM	-	- Hex	0	
		Kommunikation	+0	10 l sec	0	
		Energie	100 % E-Bank	200 E	0	
Triebwerk	75 %	3 E - Manöver	3/5	max C: 12 %	-2	
Schutzschirm	100 %	(abc) - FSP	12	+1 / 8Rd	-1 E	0
Panzerung	100 %	(std) - FSP	2		0	
Rumpf	100 %	(std) - FSP	2		0	
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+0	-30	+10	-11
Waffen-Halt.	größe 2 Frachtraum		1 CUM		+4	

Individuelle Probleme 4

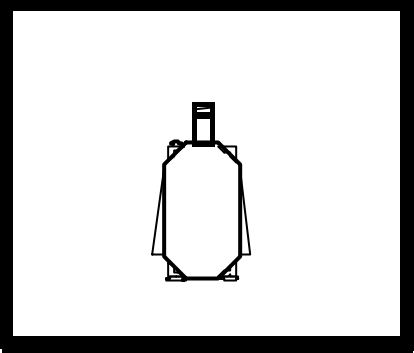
Billig Serie (Preis / 2)

Andock-Vorrichtung, Traktor Strahl (IE), 2x Raumgreifarm, klare Sensor Reflektion (geg Sens +15)	-3
kleines Fzg(div), externe Lichtanlage, Auto-Rep-Nanieten, extremer E-Speicher (+120E)	346
kein ECM/ECCM, ECM Anfällig, Fragilität, schwierig zu rep (Tech-10), Schutzschirm Schwach 20%	-60
1 Voll-Auto-crew (std Dronen-Steuerung), unan Computer (meckert ständig, ist aufsässig)	0
(288p) Preis ohne Waffen	194 000
	Gr

Die 403er Parasiet ist eine Technik Drone mit der Fähigkeit Nanieten zu transportieren. Dies entspricht einem Auto-Reperatur-System. Für diesen Einsatz ist aber ein Konstruktionsplan für Nano-Roboter (ca Ameisengröße) nötig. Also eine 400er Kontroler, und direkt-Verbindung zu einem leistungsfähigen Bord-Computer. Dabei stellt sich die Schwierigkeit, der Indirektheit, was bei Reparaturen an anderen Objekten im allgemeinen zu einem Wm -30 führt.

Der Teilauto-Bonus des Zielschiffes kann diesen Wm durch eigene Bonies reduzieren, aber nicht verschlimmern. Allerdings braucht diese AutoReperatur viel mehr Zeit. Raumbot x4 Raumschiff x32, Großbrauer x250, Stationen x2000.

Der meckernde Computer ist ein von Gewerkschaften erschaffenes Problem. Zum einen ist es sehr teuer die Grundprogrammierung komplett neu zu erschaffen, und zum anderen gibt es ein gerichtsbeschluß, welcher dieses Verbieter, Wegen der Arbeits-Sicherheit.

Dronen-Typ		410er Battlebug (Kampf-Drohne)		klein	Pts	
Cocpit:	kein	Co-Cocpit:	kein	Crew:	kein 0	
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+25	0	
		Sensoren	+0	0,5 l sec	0	
		ECM & ECCM	+0	5 Hex	0	
		Kommunikation	+0	10 l sec	0	
		Energie	100 %	E-Bank	200 E	0
		Triebwerk	100 %	4 E - Manöver	6/9	max C: 20 %
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	12	+1 / 8Rd	-1 E	0	
Panzerung	100 % (std) - FSP	2			0	
Rumpf	100 % (std) - FSP	2			0	
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+10	+10	0	13	
Waffen-Halt.	größe 2 Frachtraum	0.5 CUM			0	

Individuelle Probleme 3

Massenproduktion

Andock-Vorrichtung, Voll-Auto Sensor (IE), Dauerfeuer Regulator (IE), Waffenkühlsystem (IE) **55**

kleines Fzg(div), extremer E-Speicher (+120E), schwierig zu rep (Tech-10), Fragilität **-25**

Panzerungs-Schwachpunkt 30%

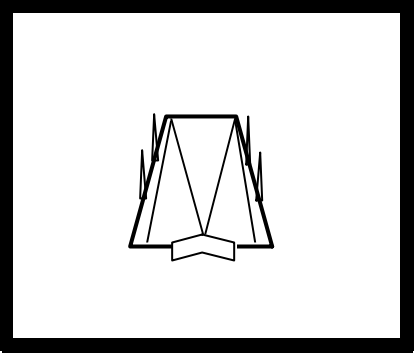
2 Voll-Auto-crew (std Dronen-Steuerung), unan Computer (meckert ständig, ist aufsässig) **25**

(68p) Preis ohne Waffen

168 000

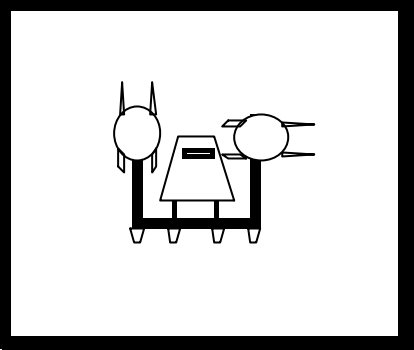
Gr

Die 410er Battlebug wurde für das Militär zum Zweck der Nahbereichs-Stations-Verteidigung entworfen. Auch bei Besitzern von Frachtern ist sie sehr beliebt, zumal sie ja in Tropedo-Halterungen transportiert werden kann. Im allgemeinen wird sie mit leichten Gauss bestückt. Sie eignet sich teilweise auch dafür, mit zwei oder drei Salven A-Mat Mun bestückt zu sein, aber dann nur als stationäre Posten. Es mag zwar eine Teuer Version eines externen waffensystemes sein, aber zur not können diese Dronen auch bei Enterungen ins Gefecht eingreifen, wenn es völlig egal ist, ob das Betreffende Schiff einigermaßen einsatzfähig bleibt, denn jeder Abschub einer leichten Gauss innerhalb eines Raumschiffes führt zu IW6 FSP automatischen Schaden, und geg mehr wenn die Zerstörung absicht ist.

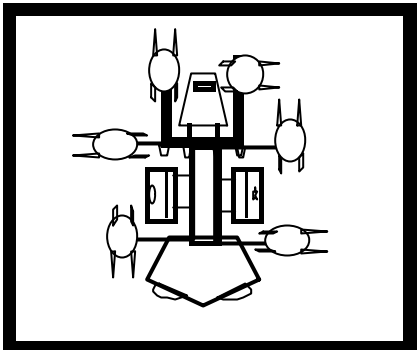
Dronen-Typ		437er Boomer (Kampf-Drohne)		s.groß Pts		
Coepit:	kein	Co-Coepit:	kein	Crew:	kein	0
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+15	0	
		Sensoren	+0	0,5 l sec	0	
		ECM & ECCM	+0	5 Hex	0	
		Kommunikation	+15	80 l sec	4	
		Energie	200 % E-Bank	400 E	32	
Triebwerk	130 % 6 E - Manöver	8/12	max C:	24 %	2	
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	50	+1 / 2Rd	-1 E	0	
Panzerung	100 % (std) - FSP	8			0	
Rumpf	100 % (std) - FSP	8			0	
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+15	+10	0	17	
Waffen-Halt.	größe 8 Frachtraum	2 CUM			0	

Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)	
Andock-Vorrichtung, Voll-Auto Sensor (IE), Dauerfeuer Regulator (IE), Waffenkühlsystem (IE)			55
s.großes Fzg (div), extremer E-Speicher (+240E), Auto Reparatur, Voll-Auto Kom (IE)			470
nicht Wasserdicht, irwitzige Tech Kombination (Tech-20)			-25
2 Voll-Auto-crew (std Dronen-Steuerung), unan Computer (ist ein Klugscheißer)			24
(579p) Preis ohne Waffen		1 358 000	Gr

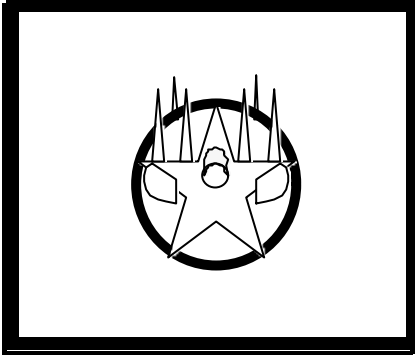
Die 437er Boomer sind Kampf-Dronen der Zylohs, welche für den Raumkampf konzipiert sind. Also kein Enterkampf mit diesen Dingen. Im allgemeinen werden sie dirket nach vorne feuernden Waffen ausgerüstet. Es heist, daß 2509, 12 Stück davon in der Nähe eines A-Mat-Labors im Zyloh-Distrikt, eine leichte Zerstörer-Flotte 6 Warchilds, mittels A-Mat Torpedos zerstörten, bevor diese in der Lage waren den 4.ten Boomer ab zu schießen. Die Zylohs feierten dies als so großen Erfolg, daß der Einsatz von diesen Dingen im Zyloh-Distrikt, von der Regierung strengstens verboten wurde.

Dronen-Typ		981er Defender (Satelit-Kampf-Dr.)		Std	Pts	
Cocpit:	kein	Co-Cocpit:	kein	Crew:	kein	0
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+10	0	
		Sensoren	+0	0.5 l sec	0	
		ECM & ECCM	+20	9 Hex	16	
		Komunikation	+0	10 l sec	0	
		Energie	100 % E-Bank	200 E	0	
Triebwerk	20 % 2 E - Manöver	1/2	max C:	4 %	-4	
Schutzschirm	140 % (abc) - FSP	35	+1 / 3Rd	-1 E	4	
Panzerung	100 % (std) - FSP	4			0	
Rumpf	100 % (std) - FSP	4			0	
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	+5	+0	3	
Waffen-Halt.	größe 4 Frachtraum	1 CUM			0	
Ball-Halter	größe 4				10	
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung				
	Andock-Vorrichtung, Cameleon Plating, Voll-Auto Sensor (IE), Vollauto Kom (IE), W-Kühl sys (IE)				50	
	Reflekt Beschichtung (Laser-I FSP), Ionensegel (+IE in Ionenwolken), Dauerfeuer Regulator (IE)				41	
	nicht Stromlinierförmig, nicht Wasserdicht, Fragilität, keine Reserve Masch, keine Reserve Kontrol				-60	
	2 Voll-Auto-crew (std Dronen-Steuerung), E-Waffen Zuleitung zu klein (max Waffen größe 2)				15	
(75p) Preis ohne Waffen		175 000			Gr	

Die 981er Defender wurde für direkte Orbit-Verteidigung konzipiert, krankt aber fürchterlich an Energie-Knappheit. Deswegen bleibt sie an einer Auftank-Station andockt, und geht im allgemeinen ein mal pro 15 min auf Patrouille um den Planeten. Dieses System hat sich einigermaßen bewährt, wenn man es mit 15 Dronen macht.

Dronen-Typ		983er Cerebus (Kampf-Dr.)			s.groß	Pts
Cocpit:	kein	Co-Cocpit:	kein	Crew:	kein	0
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	-5		0
Triebwerk	100 %	4 E - Manöver	3/5	max C:	20 %	0
Schutzschirm	140 %	(abc) - fSP	70	+1 / 2Rd	-1 E	4
Panzerung	100 %	(std) - fSP	16	schwer		0
Rumpf	100 %	(std) - fSP	8			0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+0	+5	+0	3
Waffen-Halt.	3x gr. 8 Frachtraum		0 CUM			47
Ball-Halter	3x gr. 8					30
Individuelle Probleme	2		limitierte Serie (Preis x2)			
	Andock-Vorrichtung, s.groß Fzg(div), Voll-Auto Sensor (IE), extrem E-Bänke (240E)					130
	schw.Panzerung (200%, Pilot-5, Schub-2), leicht zu reparieren (Tech+20)					220
	Triebwerk zu schwach, Schutzschirm-Schwachstelle 5%					
	4 Voll-Auto-crew (std Dronen-Steuerung),					75
(557p) Preis ohne Waffen	1 314 000				Gr	

Die 982er Cerebus ist die schwere Variante der 981er Defender, und ist eine Angriffs-Drone zur Jäger-Unterstützung, und entspricht von ihrer Größe in etwa einem kleinen Raumboot. Voll bewaffnet mit Energie-Waffen & Ball Waffen hat sie eine enorme Schlagkraft, aber nur eine kurze Reichweite. Für die meisten Raumgefechte reicht es aber im allgemeinen. Beliebt ist die 3 Turm schwere Laser & 6 Torpedo-Werfer Version, wenn es um selbstständiges agieren geht, und die 12 leichte Laser & 6 Mini-Missel Werfer Version, wenn es ein Komando-Schiff zu Steuerung der Waffen gibt. letztere ist wirklich böseartig, denn das bedeutet einen gut schießeneden externen geschützturm mit vielen Waffen zu besitzen, während die Crew nicht gefährdet wird.

Dronen-Typ	Seeigel (Kampf-Dr.)			std	Pts	
Coepit:	kein	Co-Coepit:	kein	Crew:	kein	0
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-5	0	
	Sensoren	+0	0.5	l sec	0	
	ECM & ECCM	+0	5	Hex	0	
	Kommunikation	+0	10	l sec	0	
	Energie	200 %	E-Bank	400 E	32	
Triebwerk	200 %	14 E - Manöver	20/30	max C:	40 %	16
Schutzschirm	100 %	(abc) - FSP	25	+1 / 4Rd	-1 E	0
Panzerung	100 %	(std) - FSP	4			0
Rumpf	100 %	(std) - FSP	4			0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+10	+0	+0	4
Waffen-Halt.	6x gr. 2 Frachtraum		1 CUM			50
Ball-Halter						
Individuelle Probleme	3		Massenwahre			
	sehr extreme Schub Triebwerke Schub+4, Manöver-20 ,					25
	Hochenergie Waffenfokus 3E, Dauerfeuer Regulator (1/2 Wm), starkes Kühlsystem 3E					100
1 Voll-Auto-crew (std Dronen-Steuerung),						
(227p) Preis ohne Waffen	327 000				Gr	

Die Seeigel ist eine von Piraten gerne genutzte Kampf-Drone. Sie kann mehrere kleine Waffen tragen, und ist somit ideal um viele leichte Gauß und leichte Laser zu tragen. Die 24 E /Rd Grund-Energie bedeutet aber, daß sie erst direkt zu begin des Kampfes ausgeschleust wird. Wenn dann 6 leichte Laser mit jeweils 4 Schüssen pro Runde (24E) hinzu kommen bedeutet dies eine effektive Einsatzzeit von 80 Sekunden. Alles in allem eine Enorme Feuerkraft gegen große Schiffe, und wenig gegen Jäger.

Stardust & bright Suns

Raumboote

Shuttels Für den Flug Orbit zu Boden, oder System-Intern.
klein o. std, wenig Bewaffnung, Passagier- & Fracht-Raum.

Transport Shuttels Für den Wahren oder Passagier Transport System Intern.
groß o. s.groß, wenig Bewaffnung, große Passagier- o. Fracht-Räume, Voll-Auto Fracht-Sys.

Sturm-Shuttels Für das Absetzen militärischer Truppen.
meist std o. groß, mittlere Bewaffnung, gute Panzerung, gute Schilde, Andock Vorrichtung,
Teilweise sind die Waffen sind in kleinen Türmen.

Enter Shuttels Für das Entern von feind-Schiffen.
meist std o. groß, mittlere Bewaffnung, gute Panzerung, gute Schilde, Andock-Vorrichtung,
Raumgreifer o. Traktor-Strahl.

Kurier-Boot Informations-Transport.
leichte Bewaffnung, Hyper Triebwerk, gutes Triebwerk, Passagier-Raum, kleiner Frachtraum.

Scout Scann-Boot
klein o. std, leichte Bewaffnung, gutes Triebwerk, geg Hyper Triebwerk, gute Sensoren.

Jäger Kampf-Boot
klein o. std, gute Bewaffnung, schnell o. gut gepanzert.

Bomber Kampf-Boot
std o. groß, viele ballistische Waffenhalter, zusätzliche Besatzung.

Kanonenboot Kampf-Boot
s.groß, sehr viele Waffen, (mehrere davon in kleinen Türmen), zusätzliche Besatzung, gute
Panzerung, gute Schilde, meist langsam.

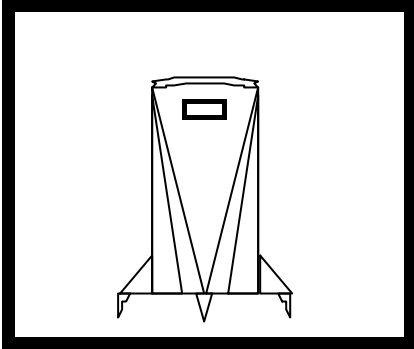
Asteroiden-Schürfer spezial-Boot
wenig Waffen, gute Panzerung, gute Schilde, Raumgreifarme, Traktor-Strahler.

Medo-Boot spezial-Boot
wenig Waffen, Med-Station an Bord, Passagier-Raum.

Schlepper spezial-Boot
groß o. s.groß, wenig Waffen, Raumgreifer, Traktor Strahler, starke Schub-Triebwerke.

Techno-Boot spezial-Boot
wenig Waffen, Raumgreifer, Traktor Strahler, Hyper Triebwerk, Passagier- & Fracht-Raum.

Allrounder spezial-Boot
versucht möglichst ein Raumschiff durch ein Raumboot zu ersetzen.

Raumboot-Typ		Adder (Shuttle)		std	Pts
Coepit:	1 Pilot	Co-Coepit:	0	Crew:	0
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+0	0
		Sensoren	+0	1 t sec	0
		ECM & ECCM	+0	5 Hex	0
		Kommunikation	+0	10 t sec	0
		Reaktor	100 % Fusion	10 E	0
Triebwerk	100 % 8 E - Manöver	8/12	max C:	50 %	0
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	100	+1/ Rd	-1 E	0
Panzerung	100 % (std) - FSP	20			0
Rumpf	100 % (std) - FSP	20			0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	+0	+0	0
Passagiere	10 Frachtraum	50 CUM			0
Waffenhalter	100 % E-Waffen	2	Ball-W.	0	0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
keine Sondereinbauten					

Deutliche Emissionen (+10 generischer Sensor)

Preis ohne Waffen

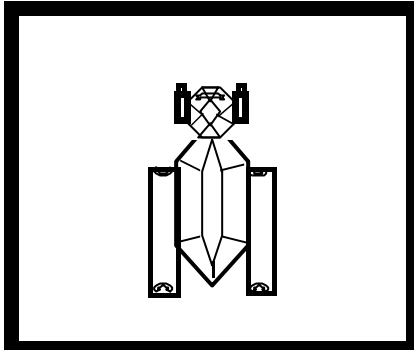
100 000

Cr

Die Adder ist ein gutmütiges Arbeitstier, welches häufig als Shuttle zur Raumstation eingesetzt wird, weil sie sich leicht orten läßt, und somit leicht und schnell zu finden ist. Außerdem ist sie billig.

Raumboot-Typ Rattlesnake (Shuttle) **Std** **Pts**

Cocpit: 1 Pilot **Co-Cocpit:** 1 Navig. **Crew:** 0 +5



Pilot & Jagtpilot Wm **gesamt** +0 0

Sensoren +0 1 l sec 0

ECM & ECCM -10 3 Hex -2

Kommunikation +5 20 l sec +1

Reaktor 100 % fusion 10 E 0

Triebwerk 100 % 8 E - Manöver **8/12** max C: **50 %** 0

Schutzschirm 60 % (abc) - fsp 60 + 1/2 Rd -1 E -2

Panzerung 100 % (std) - fsp 20 0

Rumpf 100 % (std) - fsp 20 0

Computer Pilot / feuerleit/ teilauto

+0	-10	+10
----	-----	-----

 +1

Passagiere 20 Frachtraum 50 CUM +8

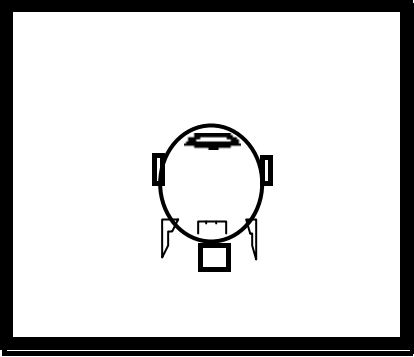
Waffenhalter 50 % E-Waffen 1 Ball-W. 0 -1

Individuelle Probleme 2 **Massenfertigung**

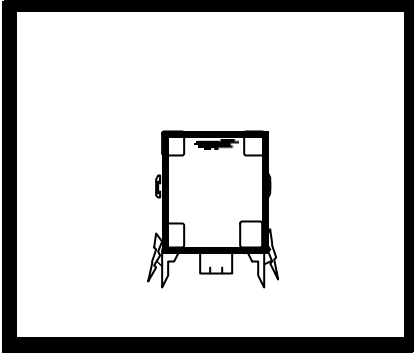
Raumgreifarm +1

Preis ohne Waffen III 000 **Gr**

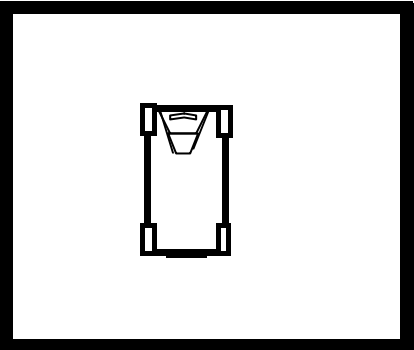
Die Rattlesnake ist ein altes ausgereiftes Design, welches häufig als Schiffsbegleiter, oder Rettungsraumboot genutzt wird.

Raumboot-Typ	Kirean (Shuttel)			klein	Pts					
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	0	Crew:	0					
						Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	-5	0	
						Sensoren	-10	50	k-Km	-2
						ECM & ECCM	-	-	Hex	0
						Komunikation	+0	10	l sec	0
						Reaktor	80 % fusion	8 €		-2
Triebwerk	60 % 6 € - Manöver	5/8	max C:	30 %	-2					
Schutzschirm	60 % (b) - FSP	30	+ 1/3 Rd	-1 €	-2					
Panzerung	60 % (std) - FSP	6			-4					
Rumpf	100 % (std) - FSP	10			0					
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	-10/+0	-25/ -15	-25/-15	-10					
Passagiere	5 Frachtraum	25 CUM			0					
Waffenhalter	100 % E-Waffen	1	Ball-W.	0	0					
Individuelle Probleme	4	Billig Serie (1/2 Preis)								
kleines Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 50%, Pilot +5					-20					
kein ECM, keine Reserve Kontrollen, keine Reserve Maschienen, zusätzl. Ball Waffen nicht möglich					-55					
Comp Fehler(alle Programme-10)										
Lebenserhaltung ineffizienz (reicht nur für insges 4 Personen),Schirm nur Ballistisch,										
Preis ohne Waffen	5 000				Gr					

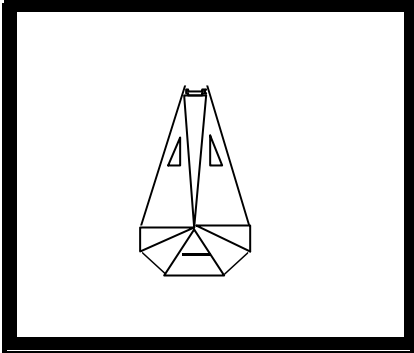
Die Kirean gilt als „Weltraum-Trabbi“, oder auch als „Fliegender Mülleimer“.
 Sehr billig, in den Einzelteilen, der Verarbeitung und dem Gesamt konzept.
 Andererseits, als kleines Taxi zum Orbit, oder als Frachter für Tür zu Tür Händler in
 Asteroidenkolonien. Manche werden auch als kleine Wohnungen benutzt.

Raumboot-Typ	Tagara (Shuttle)			Std	Pts
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	0	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+0		0
	Sensoren	-5	100	k-Km	-1
	ECM & ECCM	-5	4	Hex	-1
	Komunikation	-5	0,1	l sec	-1
	Reaktor	80 % fusion	8	€	-2
Triebwerk	80 % 7 € - Manöver	6/9	max C:	40 %	-1
Schutzschirm	40 % (b) - FSP	40	+ 1/3 Rd	-1 €	-3
Panzerung	60 % (std) - FSP	12			-4
Rumpf	100 % (std) - FSP	20			0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	-10	-20	-9
Passagiere	5 Frachtraum	12.5	CUM		-6
Waffenhalter	50 % E-Waffen	1	Ball-W.	0	-1
Individuelle Probleme	4	Billig Serie (1/2 Preis)			
Unannehmlichkeit (Pilot Größe min Stat B), Schirm nur Ballistisch,					-11
Fragilität (2 Würfe auf Schadens-Tabelle), keine Reserve Maschine, keine Reserve Kontrolle					-40
Triebwerk zu schwach, Schutzschirm Schwachstelle (10%)					
Unannehmlichkeit (Comp reagiert hauptsächlich auf „Lurrack“)(Wassereinfüllung unzugänglich)					
Preis ohne Waffen	10 500				Gr

Die Tagara gilt als „Lurrack Waschmaschine“, denn wegen der Größe der Sitze bei den Lurracks sehr beliebt, und nicht ganz so leicht zerstörbar wie die Kirean, aber immer noch kein kampffähiges Raumboot. Andererseits scheinen gerade super aufgemotzte Tagaras in Lurrack-Action-Tri-Video-Filmen groß angesagt zu sein.

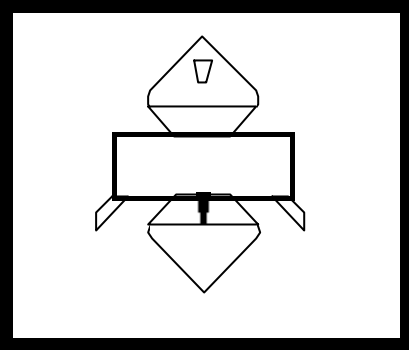
Raumboot-Typ	Kontainer (Transport-Shuttel)		std	Pts	
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	0	Crew: 0 +5	
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	-10	0	
	Sensoren	-10	17 klicks	-2	
	ECM & ECCM	-	- Hex	-15	
	Komunikation	+0	10 t sec	0	
	Reaktor	40 % fusion	4 E	-6	
Triebwerk	20 % 4 E - Manöver	2/3	max C: 10 %	-4	
Schutzschirm	10 % (b) - FSP-ball	5	+ 1/20 Rd -1 E	-19	
Panzerung	50 % (std) - FSP	10		-5	
Rumpf	100 % (std) - FSP	20		0	
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	-30	-30	-25
Passagiere	0 Frachtraum	18000 CUM		+12	
Waffenhalter	0 % E-Waffen	0	Ball-W. 0	-3	
Individuelle Probleme	2	Massenfertigung			
Andock vorrichtung, sehr große passagier& Frachträume (x10), Pilot-10, Schutzschirm x0,5)				55	
200% Notenergie (BOE)				10	
keine zusätzlichen ball waffenhalter möglich				-10	
(-7Pts)	Preis ohne Waffen	65 000		Gr	

Die Kontainer sind eigentlich keine richtigen Raumboote, denn Frachtkontainer mit Triebwerk. Es gibt natürlich auch passagier Kontainer, oder Wohnkontainer zum andocken, bei denen dann der Frachtraum auf 3000 Cum mit 375 Passagieren in Sesseln, oder in 30 Kabinen umgebaut wurden. Die Preise bleiben ungefähr gleich, wenn direkt daraufhin konstruiert, ansonsten kostet der Umbau ca 50 000 Cr. Diese Kontainer werden auch gerne für Planeten eingesetzt, um dort als Notunterkünfte zu dienen. Diese Kontainer können mit der Fertigkeit „Schweber-Pilot“ geflogen werden. Die Stationsangestellten Kontainer-Piloten sind wohl die Gabelstapler Fahrer des Weltraumes. Ohne Pilotenschein & ohne Astroqation, von Piloten verachtet, aber was sie können, das Können sie und sind auch stolz darauf.

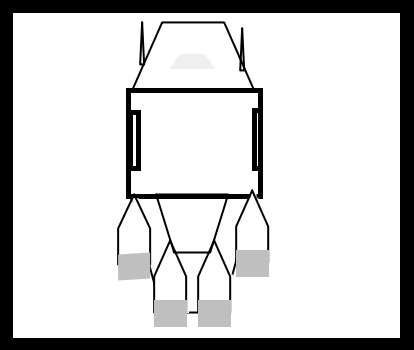
Raumboot-Typ		Phyton (Transport-Shuttle)		s.groß Pts		
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	1 Navig.	Crew:	0 +5	
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	-10	0	
		Sensoren	-5	100	k-Km	-1
		ECM & ECCM	-5	4	Hex	-1
		Komunikation	+10	40	l sec	+2
		Reaktor	160 % fusion	16	€	+8
Triebwerk	80 % 7 € - Manöver	6/9	max C:	40 %	-1	
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	200	+2 Rd	-1 €	0	
Panzerung	100 % (std) - FSP	40			0	
Rumpf	100 % (std) - FSP	40			0	
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	+0	+10	+4	
Passagiere	20 Frachtraum	300	CUM		+8	
Waffenhalter	50 % E-Waffen	2	Ball-W.	0	-1	
Individuelle Probleme	2	Massenfertigung				
sehr großes Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 200%, Pilot -10)					+100	
Hypetriebwerk I (SE), Andock vorrichtung, bessere Schleuse, Auto Fracht System, Raumgreifer					+51	
Externe Lichtanlage, Traktorstrahler (IE)					+6	
Panzerungsschwachpunkt 30 %						
Preis ohne Waffen	278 000				Gr	

Die Phyton Serie wurde als Kurz-Strecken-Frachter entwickelt.

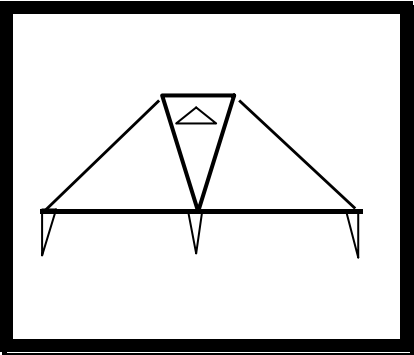
Wann immer ein Billig-Transporter, oder Mienen-Versorger gebraucht wurde, war die Phyton eine gute Wahl.

Raumboot-Typ	Nilpferd (Transport Shuttle)			s.grß	Pts
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	0	Crew:	5
					
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	-20	0
		Sensoren	+0	1 l sec	0
		ECM & ECCM	—	— Hex	0
		Komunikation	+0	10 l sec	0
		Reaktor	80 % fusion	8 E	-2
Triebwerk	80 % 7 E - Manöver	6/9	max C:	40 %	-1
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	200	+1 / Rd	-1 E	0
Panzerung	100 % (std) - FSP	40			0
Rumpf	100 % (std) - FSP	40			0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	-20	+0	-6
Passagiere	0 Frachtraum	6000 CUM			12
Waffenhalter	25 % E-Waffen	1	Ball-W.	0	-2
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
sehr großes Raumfahrzeug 200% (Pasagiere,Fracht Waffenhalter,Schutzschirm,Struktur) Pilot-10					+100
keine ECM; keine Reserve Kontrollen; kiene Reserve Maschienen					-45
Raumgreifarm, große Frachträume (x10); Pilot -10; SchutzschirmLadung x0.5; Waffenmax 25%					26
Vollschub verursacht Schäden IFSP/RkR, Zeitverzögertes Waffenfeuer Wm-20, zu kleineTüren					
Preis ohne Waffen	187 000				Gr

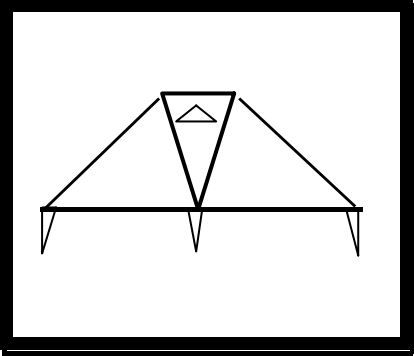
Das Nilpferd ist ein Design aus der Terranischen Conföderation, und ein Müll-frachter. Weil der Müll in die Sonne geschaufelt wird, sind die 3 bis 5 Mann Crew nur Raumanzug tragende Hiwis (Hilf-Willi), welche mit schaufeln bewaffnet den Laderaum leeren müssen. Dabei handelt es sich um Zwangsarbeiter.

Raumboot-Typ	Sparrowhawk (Sturm-Shuttel)		klein	Pts
Coepit:	1 Pilot	Co-Coepit:	1	Crew: 0
				
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+0	0
	Sensoren	+10/0	3 L sec	4
	ECM & ECCM	+15	8 Hex	8
	Komunikation	+15	80 L sec	4
	Reaktor	200 % A-Mat	40 €	332
Triebwerk	200 % 18 € - Manöver	20/30	max C: 100 %	16
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	150	+1/ Rd -3 €	
Panzerung	180 % (std) - FSP	18		81
Rumpf	180 % (std) - FSP	18		81
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+15	+15	+15
Passagiere	3 Frachtraum	75 CUM		16
Waffenhalter	200 % E-Waffen	2	Ball-W. 2	35
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)		
Doppelschirm (x1,5; Ex3), starkes Waffen kühlssystem (IE) kleines RFZg s.extreme Schub Triebwerk				50
Hyper Tr 1 SE, Hyper Booster SE 4 L-Jahre, Reflektbeschichtung (Laser-I), Struktur Schutzfelder (Des-I)				45
Notenergie 200%,Andock-Vorrichtung, Sensor ungenau (Wm-10),irwitzige Tech Komb Tech-20, ECM-anfällig, Fragil				-5
(771 pts)	Preis ohne Waffen	1 642 000		Gr

Die Sparrowhawk war einmal von den Zyloh geplant worden. Offiziell als Sturmshuttel geplant für den Einsatz von Robottern, oder den Transport von Fahrzeugen zum Planeten, standen Preis und effektivität in keinem Verhältnis zueinander. Sie waren zu anfällig für Treffer, und alles in allem zu teuer. Die extremen Beschleunigungs-Werte machen sie zwar ideal für den Kurier-Transport innerhalb eines Systemes, und für Postkurriere sind sie brauchbar, aber innerhalb der Atmosphäre haben die hoben Schubwerte mehr Sparrowhawks zerstört, als irgentein Feindfeuer. Inzwischen haben sich Schmuggler erfolglos mit diesem Schiff versucht an zufreunden, aber der A-Mat-Reaktor macht es zu leicht aufspürbar. So bleiben nur wenige übrig, die dieses Raumboot überhaupt einsetzen.

Raumboot-Typ	Sidewinder (Scout)			klein	Pts					
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	0	Crew:	0					
						Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+10	0	
						Sensoren	+15	4	l sec	+8
						ECM & ECCM	+0	5	Hex	0
						Kommunikation	+15	80	l sec	+4
						Reaktor	140 %	fusion	14 €	+4
Triebwerk	140 %	12 € - Manöver	11/17	max C:	70 %	+2				
Schutzschirm	100 %	(abc) - FSP	50	+ 1/2 Rd	-1 €	0				
Panzerung	100 %	(std) - FSP	10			0				
Rumpf	100 %	(std) - FSP	10			0				
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+5	-5	-5	0				
Passagiere	0	Frachtraum	12.5 CUM		-9					
Waffenhalter	100 %	E-Waffen	1	Ball-W.	1	+10				
Individuelle Probleme	2	Massenfertigung								
kleines Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 50%, Pilot +5					-20					
Andockvorrichtung					+5					
Preis ohne Waffen			104 000		Gr					

Die Sidewinder gilt als relativ guter Scout und ist als alles andere immer nur zweite Wahl. es gibt viele Geschichten über Abenteuer einsamer Helden in ihren kleinen Sidewindern.

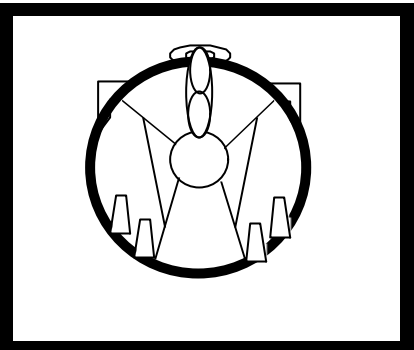
Raumboot-Typ	Sidewinder 2 (Scout)			klein	Pts
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	0	Crew:	0
					
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+10		0
	Sensoren	+15	4 l sec		+8
	ECM & ECCM	+0	5 Hex		0
	Komunikation	+15	80 l sec		+4
	Reaktor	140 % fusion	14 E		+4
Triebwerk	140 % 12 E - Manöver	11/17	max C: 70 %		+2
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	50	+ 1/2 Rd	-1 E	0
Panzerung	100 % (std) - FSP	10			0
Rumpf	100 % (std) - FSP	10			0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+5	-5	-5	0
Passagiere	0 Frachtraum	12.5 CUM			-9
Waffenhalter	100 % E-Waffen	1	Ball-W.	1	+10
Individuelle Probleme	2	Massenfertigung			
kleines Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 50%, Pilot +5					-20
Andockvorrichtung, Hyper Tr 1 SE					+25

Preis ohne Waffen

124 000

Gr

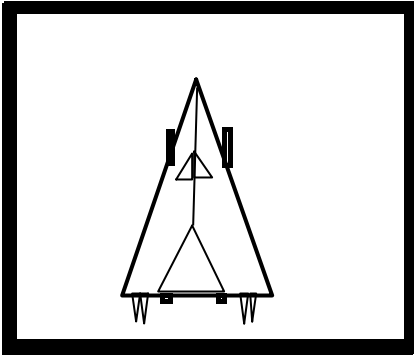
Die Sidewinder 2 gilt als relativ guter Langstrecken-Scout, ist aber ähnlich der anderen Sidewinder eher kein Schiff für Gefechte. Natürlich waren viele der Tri-Video-Heldenfilme auch mit der Hypersprung-fähigen Version versehen. Aufgrund ihres Preises halten viele die Sidewinder 2 für das bessere Schiff von beiden, haben jedoch nur teilweise recht, denn das Hyper-Triebwerk zu laden heißt, langsamer fliegen zu müssen.

Raumboot-Typ	Argus (Scout)			Std	Pts			
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	1	Crew:	0			
				gesamt	+5			
				Pilot & Jagtpilot Wm			0	
				Sensoren	+30		7 l sec	64
				ECM & ECCM	+30		II Hex	64
				Kommunikation	+30		640 l sec	32
Reaktor	200 % Fusion		20 E	32				
Triebwerk	200 % 18 E - Manöver	16/24	max C:	100 %	16			
Schutzschirm	50 % (abc) - FSP	50	+ 1/2 Rd	-1 E	0			
Panzerung	50 % (std) - FSP	10			0			
Rumpf	50 % (std) - FSP	10			0			
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+5	0	0	2			
Passagiere	0 Frachtraum		0 CUM		-11			
Waffenhalter	50 % E-Waffen	1	Ball-W.	0	-1			
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)						
Hyper Triebwerk 3 (ISE), Reflexbeschichtung (Laser-I)					90			
schwierig zu reparieren (Tech-10), nur leichte E-Waffen, keine Schleuse, nicht Stromlinierförmig					-35			

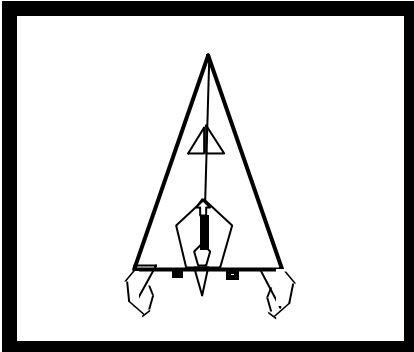
Unan (Copilot fliegt Rückwärts), Unan (Copilot nur Sensor, Kom, & Tech, kein Pilot, Waffen)

(258 p) Preis ohne Waffen 716 000 Gr

Die Argus ist ein hig-Tech-Scout, wie er nur auf wenigen Welten hergestellt werden kann. Eigentlich eine Entwicklung von New-Detroit, faßter er bald auch woanders Fuß. Für andere Sachen als Scouten is sie aber völlig ungeeignet. Die Tatsache, daß sie nicht gleichzeitig Fliegen und Hyper-Triebwerk laden kann, sorgt dafür, daß sie oft mit gedrosseltem Triebwerk und gedrosseltem Hypertriebwerk herumguckt. Ihr hoher Preis und die Tatsache, daß sie nicht auf Feindschiffe treffen darf, weil sie ihnen nicht wirklich entkommen kann, läßt sie zu einer bitteren Pille für unerfahrene Kommandanten werden, welche ihre Fähigkeiten leicht überschätzen.

Raumboot-Typ	Viper (Jäger)			Std	Pts
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	0	Crew:	0
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	-10	0
		Sensoren	+10	3 l sec	+4
		ECM & ECCM	+10	7 Hex	+4
		Kommunikation	+0	10 l sec	0
		Reaktor	180 % Fusion	18 E	+16
Triebwerk	160 % 14 E - Manöver	11/17	max C: 80 %	+4	
Schutzschirm	180 % (abc) - FSP	180	+2/ Rd -1 E	+16	
Panzerung	140 % (std) - FSP	56	schwer	+9	
Rumpf	100 % (std) - FSP	20		0	
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+5	+5	-10	+4
Passagiere	2 Frachtraum	12.5 CUM			-8
Waffenhalter	150 % E-Waffen	3	Ball-W.	2	+25
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
	schwere Panzerung 200% (Pilot -5, Manöver -2), Hyper Triebwerk I (SE), Andockvorrichtung,				+45
	bessere Schleuse, Externe Lichtanlage, Raumgreifarm, Traktor-Strahler (IE)				+12
	schwierig zu steuern (Pilot-10), Überlastetes Zielsystem (Waffen -10)				
Preis ohne Waffen	231 000				Gr

Die Viper ist bekannt, als das Polizei-Boot. Sie fliegt meist mit komplett deaktiviertem Hypertriebwerk, weil sie sonst nur Manöverschub 6/9 und max C 50% hätte, weil der eingebaute Reaktor zu klein dimensioniert wurde. Deswegen brauchen sie immer eine kleine Ewigkeit, das Hypertriebwerk zu laden, bevor sie springen können. Desweiteren fällt der Traktorstrahler normalerweise aus, wenn sie alle drei Energiewaffen abfeuert. Also bei Kurzstreckenverteidigung eingesetzt, und wegen der guten Panzerung und dem guten Schutzschirm, als auch wegen der hohen Schubkraft ist sie bei der Polizei sehr beliebt, zumal sie recht preiswert ist.

Raumboot-Typ	Viper-J (Jäger)			Std	Pts	
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	0	Crew:	0	
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	-15	0	
		Sensoren	+10	3 l sec	+4	
		ECM & ECCM	+10	7 Hex	+4	
		Kommunikation	+0	10 l sec	0	
		Reaktor	180 %	A-Mat	36 €	+316
Triebwerk	160 %	14 € - Manöver	9/14	max C:	80 %	+4
Schutzschirm	180 %	(abc) - FSP	180	+2/ Rd	-1 €	+16
Panzerung	140 %	(std) - FSP	84	Extrem		+9
Rumpf	100 %	(std) - FSP	20			0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+5	+5	-10	+4
Passagiere	2	Frachtraum	12.5	CUM		-8
Waffenhalter	200 %	E-Waffen	4	Ball-W.	0	+15
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)				
Extreme Panzerung 300% (Pilot -10, Manöver -4), Hyper Triebwerk I (SE), Andockvorrichtung,						+75
bessere Schleuse, Externe Lichtanlage, Raumgreifarm, Traktor-Strahler (IE)						+12

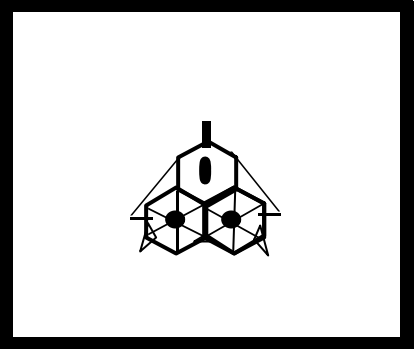
schwierig zu steuern (Pilot-10), keine zusätzlichen Ball-Waffen, kein Ejection System

Preis ohne Waffen

1 122 000

Gr

Die Viper bekannt, als das Polizei-Boot, wurde verbessert, um mit dem alten Problemen fertig zu werden. Das Ergebnis war die Viper-J. Nicht mehr ganz so wendig, dafür aber besser gepanzert, gilt sie als ein „harter Brocken“. Das Problem des Zielsystemes wurde augenscheinlich durch die ballistischen Waffen ausgelöst, und konnte bei der Viper-J dadurch gelöst werden, daß man solche Waffenhalter einfach schon im Design komplett ausschloß. Leider ist sie ca 4 mal so teuer wie die Standart Viper, und somit eher selten anzutreffen.

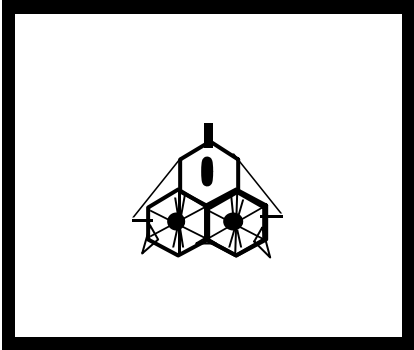
Raumboot-Typ	ASP (Jäger)			Std	Pts
Coepit:	1 Pilot	Co-Coepit:	0	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	+5	0
	Sensoren		+0	1 l sec	0
	ECM & ECCM		+10	7 Hex	+4
	Kommunikation		+10	40 l sec	+2
	Reaktor		150 % A-Mat	30 E	+306
Triebwerk	120 % 10 E - Manöver	8/12	max C:	60 %	+1
Schutzschirm	200 % (abc) - FSP	200	+4/ Rd	-2 E	+32
Panzerung	160 % (std) - FSP	64	schwer		+27
Rumpf	160 % (std) - FSP	32			+27
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+15	+15	+0	+35
Passagiere	0 Frachtraum	0 CUM			-11
Waffenhalter	300 % E-Waffen	6	Ball-W.	0	+50
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
Schwere Panzerung 200% (Pilot -5, Manöver -2), Schnellladeschirm 2, Hyper Tr 1 (SE),					+50
Andock Vorrichtung, Cameleon-Plating, besseres Ejection System, Vollauto-Crew +1 (60%),					+55
leicht zu reparieren (Tech +20), Auto Reparatur-System (1min), Stark W-Kühlsys (3E)					+570
Große Sensor Silutte (gegn. Sensor +5), Panzerungsschwachpunkt 10%, zufällige Defekte (10%/Rd) maximale Pilotengröße Statur 7					
(1148 pts)	Preis ohne Waffen	1 248 000			Cr

Die ASP gilt als Killer Maschine mit guten Kampfwerten.

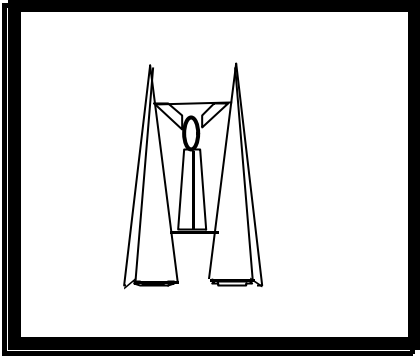
Die Defekt-Anfälligkeit wird durch das Vollautomatische Reperatursystem ausgeglichen und der Panzerungs-Schwachpunkt ist oft nur eine Hohle Hoffnung, denn die Feuerkraft kann beachtlich sein. Alles in allem gilt sie als der „Elite-Jäger“ der Militär-Streitkräfte.

Leider können nur kleine Piloten darin fliegen, weswegen Statur 7 Piloten darin die große Masse bilden. Jede Stat größer als 1 kostet einen negativen WM von -5 je.

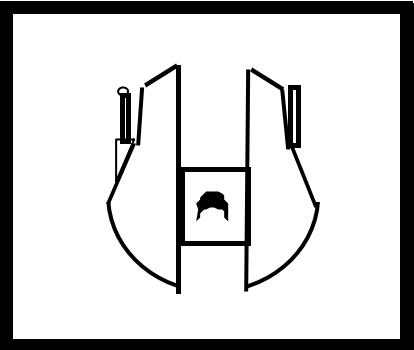
Bei Doppelfeuer wird dieses Schiff bösartig gefährlich.

Raumboot-Typ	„Grey“-ASP (Jäger alt)			Std	Pts
Coepit:	1 Pilot	Co-Coepit:	0	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	+5	0
	Sensoren		+0	1 l sec	0
	ECM & ECCM		+10	7 Hex	+4
	Kommunikation		+10	40 l sec	+2
	Reaktor		140 % A-Mat	28 E	+304
Triebwerk	120 % 10 E - Manöver	8/12	max C:	60 %	+1
Schutzschirm	200 % (abc) - FSP	200	+4/ Rd	-2 E	+32
Panzerung	160 % (std) - FSP	64	schwer		+27
Rumpf	160 % (std) - FSP	32			+27
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+10	+10	+0	+13
Passagiere	0 Frachtraum	0 CUM			-11
Waffenhalter	300 % E-Waffen	6	Ball-W.	0	+50
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
Schwere Panzerung 200% (Pilot -5, Manöver -2), Schnellladeschirm 2, Hyper Tr 1 (SE),					+50
Andock Vorrichtung, Cameleon-Plating, besseres Ejection System, Vollauto-Crew +1 (60%),					+55
leicht zu reparieren (Tech +20), Auto Reparatur-System (1min)					+550
Große Sensor Silutte (gegn. Sensor +5), Panzerungsschwachpunkt 30%, zufällige Defekte (10%/Rd) maximale Pilotengröße Statur 7					
Preis ohne Waffen	1 204 000				Cr

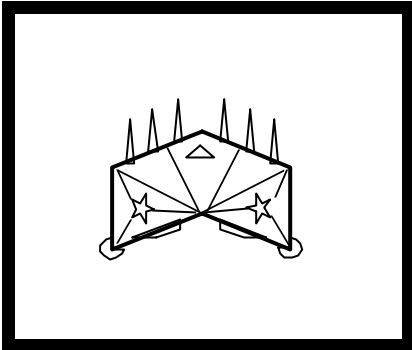
Diese alte ASP-Version galt als Kampf Maschine mit guten Kampfwerten. Wie die heutige ASP. Oft wird sie mit einer ASP verwechselt, und zwingt so feindliche Streitkräfte zum Rückzug. Wenn da nicht das Problem mit dem Panzerungsschwachpunkt wäre, dann könnte sie es sogar immer noch mit der neuen ASP aufnehmen. Obwohl die Grey-ASP als solches verkauft wird, steht sie in den Listen der Imperien nur unter ASP. Das liegt daran, daß dieser Panzerungsschwachpunkt ein Defekt ist, welcher erst im Alter der Schiffe auf zu tauchen schien, und somit wird aus jeder ASP irgendwann mal eine „Grey“-ASP.

Raumboot-Typ	Constrictor (Jäger)			Std	Pts
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	1 Navig.	Crew:	0 +5
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	+10	0
	Sensoren	+20	5	1 sec	+16
	ECM & ECCM	+20	9	Hex	+16
	Kommunikation	+20	160	1 sec	+8
	Reaktor	200 %	A-Mat	40 €	+32
Triebwerk	180 %	16 € - Manöver	10/15	max C:	90 % +8
Schutzschirm	200 %	(abc) - FSP	200	+8/ Rd	-8 € +32
Panzerung	180 %	(std) - FSP	108	Extrem	+81
Rumpf	160 %	(std) - FSP	32		+27
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+20	+20	+20 +113
Passagiere	0	Frachtraum	0	CUM	-11
Waffenhalter	300 %	E-Waffen	6	Ball-W.	1 +60
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			
extrem Panzerung 300% (Pilot -10, Manöver -4), Schnell-Lade-Schirm 4, Hyper TR 2 (IOE)					+190
Andock Vorrichtung, Cameleon Plating, besseres Ejection System, Auto Reparatur System (1min)					+380
Vollauto 4 Mann Crew (60%)					+100
Schwierig zu reparieren (Tech -10), ECM-anfällig, keine Reserve Maschienen					
Preis ohne Waffen	2 314 000				Gr

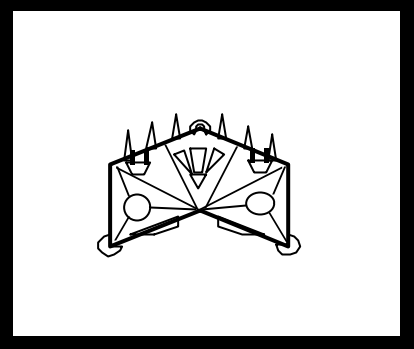
Die Constrictor ist gerade der Testphase entwachsen, aber viel zu teuer, um von offiziellen Stellen gekauft zu werden, welche ja schon die ASP als „zu teuer“ empfanden, wobei die Kampfwerte der Constrictor geringfügig besser waren.

Raumboot-Typ	Firefist		klein	Pts
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	0	Crew: 0
				
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+5	0
	Sensoren	+0	1 L sec	0
	ECM & ECCM	+0	5 Hex	0
	Komunikation	+10	40 L sec	+2
	Reaktor	120 % fusion	12 E	+2
Triebwerk	100 % 8 E - Manöver	6/9	max C: 50 %	0
Schutzschirm	120 % (abc) - FSP	60	+ 1/2 Rd	-1 E +2
Panzerung	100 % (std) - FSP	20	schwer	0
Rumpf	100 % (std) - FSP	10		0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+5	+5	+0 +5
Passagiere	0 Frachtraum	0 CUM		-11
Waffenhalter	100 % E-Waffen	1	Ball-W.	1 +10
Individuelle Probleme	4	Billig Serie (1/2 Preis)		
kleines Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 50%, Pilot +5				-20
schwere Panzerung 200% (Pilot-5, Manöver-2)				+20
Unannehmlichkeit Pilotgröße max Statur 7,				
keine Reserve Maschinen, keine Schleuse (nur CocpitScheibe öffnenbar)				
Preis ohne Waffen	55 000			Gr

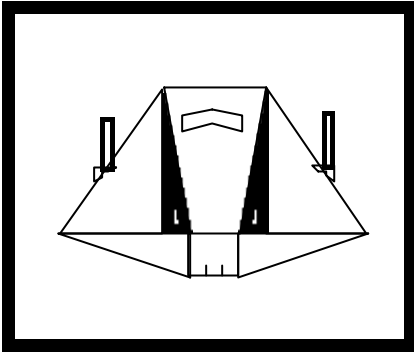
Die Firefist ist eigentlich ein Wegwerf-Raumboot, welches gerne als Ferngesteuerte Drone benutzt wird. Als Scout relativ unbrauchbar, und nur leicht bewaffnet, dient es eher als mobiler Geschützturm.

Raumboot-Typ		Ghost (Jäger)		Std	Pts
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	0	Crew:	0
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+10	0
		Sensoren	+20	5 l sec	+16
		ECM & ECCM	+20	9 Hex	+16
		Kommunikation	+20	160 l sec	+8
		Reaktor	160 %	A-Mat	32 €
Triebwerk	180 % 16 E - Manöver	10/15	max C:	90 %	+8
Schutzschirm	200 % (abc) - FSP	200	+8/ Rd	-8 €	+32
Panzerung	160 % (std) - FSP	96	extrem		+27
Rumpf	160 % (std) - FSP	32			+27
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+20	+20	+10	+101
Passagiere	0 Frachtraum	0 CUM			-11
Waffenhalter	300 % E-Waffen	6	Ball-W.	0	+50
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			
extreme Panzerung 300 % (Pilot-10, Manöver-4), Schnellladeschirm 4, Andockvorrichtung					+105
Cameleon Plating, Holo Tarnschirm (SE), 3x Vollautomatisation (60%), Auto reperatur					+460
Struktur Schutzfelder (Desintegrator Schaden-1) IE, Reflektionsbeschichtung,					+15
Unannehmlichkeit (keine Hyper Tr möglich) (ist zuwenig platz an Bord ohne Ausbau von Systemen)					
Unannehmlichkeit (die Vollautomatischen Systeme benehmen sich wie echte Crew-Mitglieder)					
Preis ohne Waffen	2 424 000				Gr

Die Ghost ist ein sehr teures Schiff, welches als Begleit-Jäger und Reserve im Hangar bestimmt exelente Dienste im Kampf leistet, aber leider hat es weder ein Hyper Triebwerk, noch hat es jemals Platz dafür vorgesehen gehabt. Von offiziellen Stellen total ignoriert, weil es sich bei den Herstellern um einen Zyloh-Konzern handelt, und von allen als „bestimmt sehr Fragil“ abgetan, gilt es unter Zylohs als „ultra robust“ „Einigermaßen technisiert“ & „brauchbar“

Raumboot-Typ	Wraith (Jäger)			Std	Pts
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	0	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+10		0
	Sensoren	+10	3	l sec	+4
	ECM & ECCM	+10	7	Hex	+4
	Kommunikation	+25	320	l sec	+16
	Reaktor	200 % Fusion	20	€	+16
Triebwerk	160 % 14 € - Manöver	12/18	max C:	80 %	+4
Schutzschirm	0 % (-) -2 FSP	0	+0/ Rd	-0 €	-15
Panzerung	160 % (std) - FSP	64	schwer		+27
Rumpf	120 % (std) - FSP	24			+3
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+25	+10	+5	+45
Passagiere	2 Frachtraum	12.5	CUM		-8
Waffenhalter	250 % E-Waffen	1+4(5)	Ball-W.	5	+80
Individuelle Probleme	3	Massen-Produktion			
	schwere Panzerung 200 % (Pilot-5, Manöver-2), Andockvorrichtung, besseres Ejection System				+30
	Cameleon Plating, Holo Tarnschirm (SE), Auto reperatur, Stealth Schirm 10 E (gE nötig)				+485
	Sehr starke Schutz Tr (Manöver +2, Pilot-10) 2E, 1 E-Waffen-Turm, Voll-Auto Sensor (Std / Wm-20)				+25
	Struktur Schutzfelder (Desintegrator Schaden-1) IE, Reflektionsbeschichtung (Laser -),				+15
	schwerer Deflektor (-2 FSP) 2 E, , Voll-Auto Kom(std / Wm-10) , Linear Tr (1 Lj/h) 5 E				+115
	Fragile interne Struktur (2 Würfe auf Kritische Tabelle), extremer Zusatz Energie (+1SE)				+15
	Unannehmlichkeit (keine Hyper Tr möglich) (keine Extreme Panzerung)				
(951p)	Preis ohne Waffen	1 051 000			Gr

Die „Wraith“ ist der alte Vorläufer der Ghost, hatte aber zu große Verluste, in dem „Boliden“ Konflikt, so daß sie oft als fliegender Sarg gesehen wird. Zumal es sich dabei ja um ein zerbrechliches Zylol-Schiff handelt. Meist wurden sie mit leichten Energie-Waffen bestückt, und hatten 3 bis 5 Torpedo oder Raketen Lafetten, und griffen aus dem Hinterhalt an. Seltsam wie es ist, verzeichneten „Geckos“ die meisten Abschüsse von „Wraithes“.

Raumboot-Typ		Gecko (Jäger)		Std	Pts
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	0	Crew:	0
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+0	0
		Sensoren	+0	1 l sec	0
		ECM & ECCM	+5	6 Hex	+2
		Kommunikation	+0	10 l sec	0
		Reaktor	120 % Fusion	12 E	+2
Triebwerk	100 % 8 E - Manöver	8/12	max C:	50 %	0
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	100	+1 / Rd	-1 E	0
Panzerung	100 % (std) - FSP	20			0
Rumpf	100 % (std) - FSP	20			0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	+5	+0	+3
Passagiere	0 Frachtraum	50 CUM			-8
Waffenhalter	150 % E-Waffen	3	Ball-W.	0	+5
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
keine Sondereinbauten					

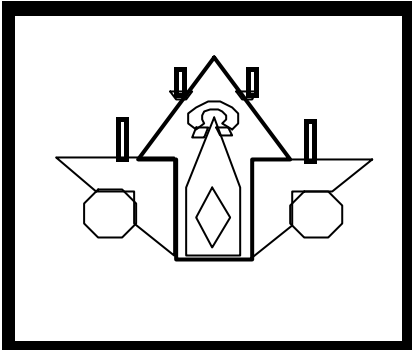
schwierig zu reparieren (Tech -10)

Preis ohne Waffen

104 000

Cr

Die Gecko ist ein altes ausgereiftes Design, ohne viel Schnickschnack, und war lange Zeit der Standard-Militär-Jäger, weswegen es viele alte Veteranen gibt, welche sich gut mit der Gecko auskennen. Die alte Standardbewaffnung war Laser-Gaus-Laser, und wegen der Reichweite wurde sie von Frachter durchaus gefürchtet.

Raumboot-Typ	Black Mamba (Jäger)			std	Pts	
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	1	Crew:(1)	1	6
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+()	0	
		Sensoren	+()	1 l sec	0	
		ECM & ECCM	+()	5 Hex	0	
		Komunikation	+()	10 l sec	0	
		Reaktor	180 % fusion	16 E	+16	
Triebwerk	140 % 12 E - Manöver	12/18	max C: 70 %	+2		
Schutzschirm	120 % (abc) - FSP	120	+1/ Rd -1 E	+2		
Panzerung	100 % (std) - FSP	10	dünne Panzerung	0		
Rumpf	100 % (std) - FSP	20		0		
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+5	+5	+()	+5	
Passagiere	0 Frachtraum	0 CUM		-11		
Waffenhalter	150 % E-Waffen	3	Ball-W. 2	+25		
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung				
dünne Panzerung (Panzerung 50%, Manöver +1), ECM anfällig, keine Schleuse (Cocpit-Fenster)					-25	

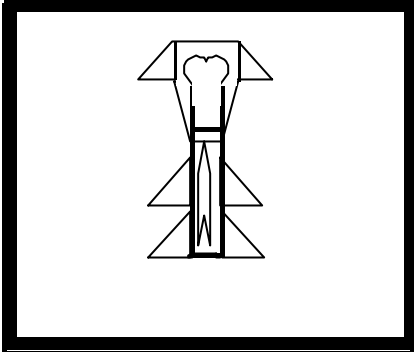
Schutzschirm Schwachstelle 20%

Preis ohne Waffen

120 000

Gr

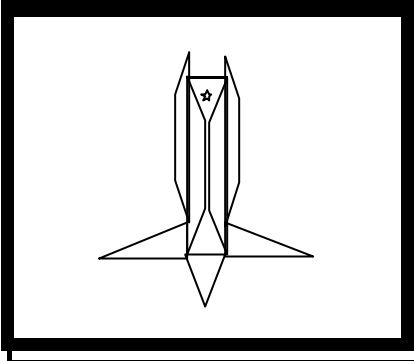
Die Black Mamba ist ein schneller Fayizzahr Jäger, der meist an der Grenze der Leistungsfähigkeit benutzt wird. Unglaublich wendig, meist immer alle Waffen Feuernd gilt er als sehr gefährlich. Aber ein guter Volltreffer legt ihn nicht selten lahm.

Raumboot-Typ	Mislywietz (Jäger)			Std	Pts
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	0	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+0		0
	Sensoren	+0	1 L sec		0
	ECM & ECCM	+0	5 Hex		0
	Kommunikation	+0	10 L sec		0
	Reaktor	100 % fusion	10 E		0
Triebwerk	80 % 7 E - Manöver	6/9	max C:	40 %	-1
Schutzschirm	80 % (abc) - FSP	80	+1 / Rd	-1 E	-2
Panzerung	60 % (std) - FSP	12			-4
Rumpf	80 % (std) - FSP	16			-2
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	+0	+0	0
Passagiere	Frachtraum	CUM			-11
Waffenhalter	150 % E-Waffen	3	Ball-W.	2	25
Individuelle Probleme	4	Billig Serie 1/2 Preis			
keine Sondereinbauten					
Kein Ejection System, keine Schleuse (nur Cocpit-Fenster), schwierig zu reparieren Tech-10					-20

maximale Energie-Waffengröße (leicht), keine Fernsteuerung möglich

Preis ohne Waffen 42 500 Gr

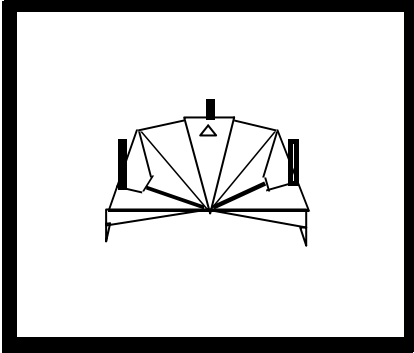
Die Mislywietz ist das neue Produkt der Romanom Raumwerften. Sie ist als billige Alternative für die oftmals überteuerten Jäger anderer Werften gedacht. Die Verwendung billiger Technologien hat zwar zu Kosten-Ersparnissen geführt, aber auch zu Qualitäts-Mängeln. Sie gilt als launch & forget Jäger, welcher nicht viel aushält. Kein Jäger, in den man sich setzt, wenn man die Wahl hat. Da der Name schwierig auszusprechen ist, wird sie auch oft „Hammer-Hai“ genannt.

Raumboot-Typ	Aquilaner Jäger (Jäger)			Std	Pts
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	0	Crew:	0
					
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+0	0
		Sensoren	+0	1 l sec	0
		ECM & ECCM	+0	5 Hex	0
		Kommunikation	+0	10 l sec	0
		Reaktor	150 % A-Mat	30 E	306
Triebwerk	200 % 14 E - Manöver	16/24	max C:	100 %	16
Schutzschirm	150 % (abc) - FSP	300	+6/ Rd	-18 E	6
Panzerung	150 % (std) - FSP	30			0
Rumpf	150 % (std) - FSP	30			0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	+0	+0	0
Passagiere	0 Frachtraum	0 CUM			-11
Waffenhalter	250 % E-Waffen	5	Ball-W.	2	50
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
Schnelladeschirm 2 , Trippelschirm					60

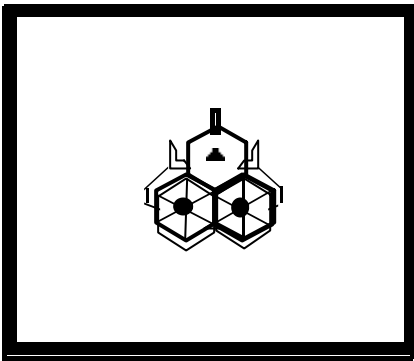
kein Ejection System, keine Schleuse, Tr Energie-Sparversion Schub 2/K Bremsen 3/K

(427 pts) Preis ohne Waffen 527 000 Gr

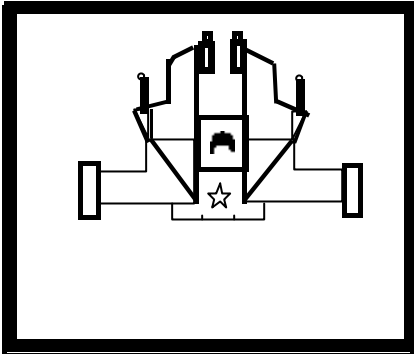
Es ist der Standard Aquilaner Begleit-Jäger, der meist von den Familien-Clans der Aquilaner benutzt wird. Er gilt als äußerst wendig, mit normalen Schub-Werten. Der schwere Schirm macht ihn robust, und die immense Reaktor-Kraft läßt Fragen, ob die Aquilaner da nicht über-Proportioniert haben. Diese Schiffe würden die Aquilaner wohl in den Ruin treiben, wenn sie nicht immer wieder jedes einzelne Schrott-Teil aufsammeln würden, um es wieder zusammen zu basteln.

Raumboot-Typ		Cobra SK 3- B (Bomber)		groß	Pts	
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	1 Navig.	Crew:(1)	2 +7	
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	-10	0	
		Sensoren	+5	2 l sec	+2	
		ECM & ECCM	+0	5 Hex	0	
		Komunikation	+5	20 l sec	+1	
		Reaktor	140 %	A-Mat	28 €	+304
Triebwerk	100 %	8 E - Manöver	4/6	max C:	50 % 0	
Schutzschirm	160 %	(abc) - FSP	240	+2 / Rd	-1 € +8	
Panzerung	120 %	(std) - FSP	108	Extrem	+3	
Rumpf	100 %	(std) - FSP	30		0	
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+5	+5	+0	+5
Passagiere	0	Frachtraum	0	CUM	-11	
Waffenhalter	300 %	E-Waffen	9	Ball-W.	9 +140	
Individuelle Probleme	3	limitierte Serie(Preis x2)				
großes Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 150%, Pilot -5					+50	
Hypertriebwerk 2 (IOE), Andock Vorrichtung, bessere Schleuse,					+50	
Auto-Fracht-System, Raumgreifarm, Extreme Panzerung(FSP 300%, Pilot -10 Manöver -4)					+71	
Schwierig zu reparieren(Tech -10), deutliche Emissionen (gegn. Sensor +10)						
Preis ohne Waffen			1 480 000		Gr	

Die Cobra SK 3/B ist eine für Militär-Zwecke umgebaute SK3, mit dem Hinweis, daß sie zwar viel aushält, und gut austeilen kann, aber zu langsam ist, um ohne unterstützung einer Staffel zu agieren. Auch ist eine 4-Mann Crew ungewöhnlich, wobei die beiden zusatz-Crew-Mitglieder nur Bordschützen für Raketen-Lafetten, oder andere Fernlenk-Waffen-Systeme sind.

Raumboot-Typ		ASP-B (Bomber)		Std	Pts
Coepit:	1 Pilot	Co-Coepit:	1 Navig.	Crew:(1)	2 +7
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+0	0
		Sensoren	+0	1 l sec	0
		ECM & ECCM	+10	7 Hex	+4
		Komunikation	+10	40 l sec	+2
		Reaktor	140 % A-Mat	28 E	+304
Triebwerk	120 % 10 E - Manöver	5/8	max C:	60 %	+1
Schutzschirm	200 % (abc) - fSP	200	+4/ Rd	-2 E	+32
Panzerung	160 % (std) - fSP	96	Extrem		+27
Rumpf	160 % (std) - fSP	32			+27
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+10	+10	+0	+13
Passagiere	0 Frachtraum	0 CUM			-11
Waffenhalter	300 % E-Waffen	6	Ball-W.	6	+110
Individuelle Probleme	3	limitierte Serie (Preis x2)			
Extreme Panzerung 300% (Pilot -10, Manöver -4), Schnellladeschirm 2, Hyper Tr I (SE),					+80
Andock Vorrichtung, Cameleon-Plating, besseres Ejection System,					+30
leicht zu reparieren (Tech +20), Auto Reperatur-System (1min)					+550
Triebwerkskhlung fehlerhaft (Manöver -1), Panzerungsschwachpunkt 10%, zufällige Defekte (10%/Rd) maximale Pilotengröße Statur 7					
Preis ohne Waffen		2 262 000		Gr	

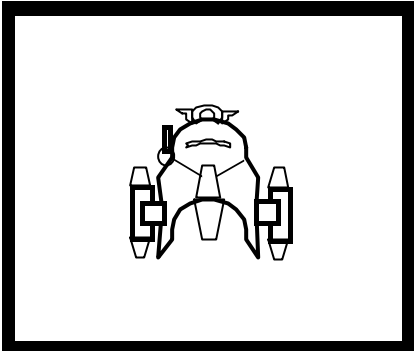
Die ASP/B ist die schwere Version für Raketen und Torpedo-Bombardements. Die Defekt-Anfälligkeit wird durch das Vollautomatische Reperatursystem ausgeglichen und der Panzerungs-Schwachpunkt ist eher harmlos. Wäre sie nicht so eklatant teuer, würde sie vielleicht der ASP den Rang ablaufen, andererseits benötigt sie eine 4 Mann-Besatzung, wobei die zwei Mann zusätzl. Crew nur für Fernlenk Waffen eingesetzt werden.

Raumboot-Typ		Spit Snake (Bomber)		Std	Pts
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	0	Crew:	0
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+0	0
		Sensoren		1 l sec	0
		ECM & ECCM	+10	7 Hex	+4
		Kommunikation	+10	40 l sec	+2
		Reaktor	160 % fusion	16 E	+8
Triebwerk	80 % 7 E - Manöver	7/11	max C:	40 %	-1
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	100	+1/ Rd	-1 E	0
Panzerung	120 % (std) - FSP	24			+3
Rumpf	120 % (std) - FSP	24			+3
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	+10	+0	+4
Passagiere	0 Frachtraum	0 CUM			-11
Waffenhalter	200 % E-Waffen	4	Ball-W.	4	+55
Individuelle Probleme	4	Billig Serie (1/2 Preis)			
Nicht stromlinienförmig					-10

keine Schleuse (Nur Cocpitfenster öffnenbar)

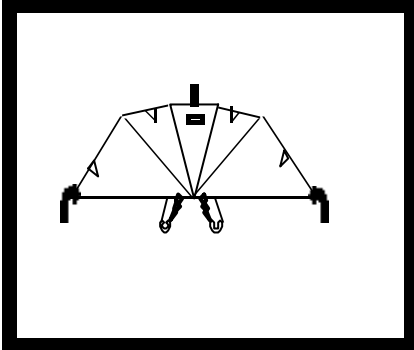
Preis ohne Waffen 78 500 Gr

Die Spit Snake ist ein Wegwerf Raumbot, welches oft als ferngesteuerte Drone eingesetzt wird. Meist mit harmlosen Energiewaffen, dafür aber mit vielen Raketen bestückt kann sie eine Menge Feuerkraft einsetzen. Meist von Firefists begleitet, wurden mit nur einem Trägerschiff und mehreren Staffeln dieser Billigjägers schon ganze Schlachten entschieden.

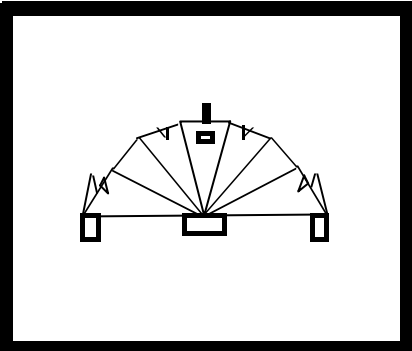
Raumboot-Typ		Boa (Schlepper)			s. groß Pts	
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	1	Crew:(1)	1	+6
		Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-10	0
		Sensoren	+0		1 t sec	0
		ECM & ECCM	—		- Hex	0
		Kommunikation	+0		10 t sec	0
		Reaktor	180 % Fusion		18 E	+16
Triebwerk	100 % 8 E - Manöver		11/17	max C:	50 %	0
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	200	+2/ Rd		-1 E	0
Panzerung	100 % (std) - FSP	40				0
Rumpf	100 % (std) - FSP	40				0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	+0	+0		0
Passagiere	10 Frachtraum		50 CUM			-5
Waffenhalter	50 % E-Waffen	2	Ball-W.	0		-1
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung				
s. großes Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 200%, Pilot -10)						+100
sehr starke Schubtriebwerke (Manöver+2, Pilot -10, 2E), Linear TR (SE)						+20
5 Traktor Strahler (SE), 5 Raumgreifarme, Andock Vorrichtung, bessere Schleuse						+40
schwierig zu reparieren (Tech-10), A-Grav Aussetzer (Landing Pilot-10), kein ECM						
Preis ohne Waffen					276 000	Gr

Die Boa ist ein Großes Raumboot, welches als Schlepper für Raumschiffe, oder als „Technisches Support-Boot“ für Asteroiden eingesetzt wird. Es sei anzumerken, daß sie entweder Schiffe mit den Traktoren anbinden kann und mit Manöverschub schleppen kann, oder ein Objekt im Greifarm halten und durch den Hyperraum schleifen kann. Letzteres darf aber nicht größer sein, als die Boa selbst. Waffen kann sie nur einsetzen, wenn sie auf Linear Tr und Traktorstrahler verzichtet.

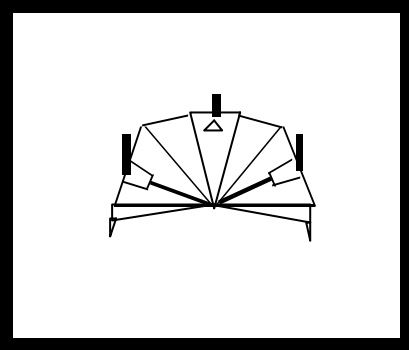
Der Crew-Mann ist meist für Außenarbeiten im Raumanzug ausgebildet, und fliegt gegebenenfalls im zu schleppenden Schiff mit, um von dort aus die Aktion zu überwachen.

Raumboot-Typ		Cobra SK I (Allrounder-Boot)		groß	Pts
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	1 Navig.	Crew:	0 +5
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+0	0
		Sensoren	+5	2 l sec	+2
		ECM & ECCM	+5	6 Hex	+2
		Komunikation	+5	20 l sec	+1
		Reaktor	200 % fusion	20 E	+32
Triebwerk	100 % 8 E - Manöver	8/12	max C:	50 %	0
Schutzschirm	160 % (abc) - FSP	240	+5 / Rd	-2 E	+8
Panzerung	120 % (std) - FSP	36			+3
Rumpf	100 % (std) - FSP	30			0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+5	+5	+5	+7
Passagiere	15 Frachtraum	225 CUM			+2
Waffenhalter	200 % E-Waffen	6	Ball-W.	6	+75
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
großes Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht ISO%, Pilot -5					+50
Schnell-ladeschirm 2, Hypertriebwerk I (SE), Andock Vorrichtung, bessere Schleuse,					+55
Auto-Fracht-System, Raumgreifarm, leicht zu reparieren (Tech +20)					+221
Zufällige Defekte (10 % / Rd), ECM-anfällig					
Preis ohne Waffen		663 000			Gr

Die Cobra SK I war ein Hoffnungsträger, hatte aber Probleme, welche immer wieder auftauchten, so als ob das Schiff kränkeln könnte. Es ist bekannt, daß auf diesem Schiff Techs selten Urlaub haben.

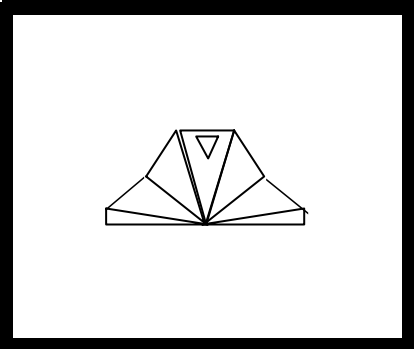
Raumboot-Typ		Cobra SK 2 (Allrounder Boot)		groß	Pts
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	1 Navig. Crew:	0	+5
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+0	0
		Sensoren	+5	2 l sec	+2
		ECM & ECCM	+0	5 Hex	0
		Komunikation	+5	20 l sec	+1
		Reaktor	140 % A-Mat	28 €	+304
Triebwerk	100 % 8 E - Manöver	8/12	max C: 50 %	0	
Schutzschirm	160 % (abc) - FSP	240	+7 / Rd	-4 €	+8
Panzerung	120 % (std) - FSP	36			+3
Rumpf	100 % (std) - FSP	30			0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+5	+5	+0	+5
Passagiere	15 Frachtraum	225 CUM			+2
Waffenhalter	200 % E-Waffen	6	Ball-W.	6	+75
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
großes Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 150%, Pilot -5					+50
Schnell-ladeschirm 3, Hypertriebwerk 2 (IOE), Andock Vorrichtung, bessere Schleuse,					+75
Auto-Fracht-System, Raumgreifarm, Auto reperatur System					+371
2 x Zufällige Defekte (10 % / Rd), keine Reserve-Kontrollen, nicht Wasserdicht					
Preis ohne Waffen		1 001 000			Gr

Die Cobra SK 2 versuchte die Probleme der SK1 in den Griff zu bekommen, erreichte aber eher das Gegenteil, was „Toram Technik“ schwer schadete

Raumboot-Typ		Cobra SK 3 (Allrounder Boot)		groß	Pts	
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	1 Navig.	Crew:	0 +5	
		Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+0	0	
		Sensoren	+5	2 l sec	+2	
		ECM & ECCM	+0	5 Hex	0	
		Komunikation	+5	20 l sec	+1	
		Reaktor	140 %	A-Mat	28 €	+304
Triebwerk	100 %	8 E - Manöver	8/12	max C:	50 % 0	
Schutzschirm	160 %	(abc) - FSP	240	+2 / Rd	-1 € +8	
Panzerung	120 %	(std) - FSP	36		+3	
Rumpf	100 %	(std) - FSP	30		0	
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+5	+5	+0	+5
Passagiere	15	Frachtraum	225	CUM		+2
Waffenhalter	100 %	E-Waffen	3	Ball-W.	3	+30
Individuelle Probleme	3		Massenfertigung			
großes Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 150%, Pilot -5					+50	
Hypertriebwerk 2 (IOE), Andock Vorrichtung, bessere Schleuse,					+50	
Auto-Fracht-System, Raumgreifarm					+21	
Schwierig zu reparieren (Tech -10)						
Preis ohne Waffen			581 000		Gr	

Die Cobra SK 3 war endlich eine Cobra ohne den alten reperaturbedürftigkeits-Status, aber auch nicht die „Supermaschine“, von der „Toram Technik“ träumte.

Zu schwierig in der Reperatur, und deswegen keine Großaufträge, aber unter Einzelgängern beliebt.

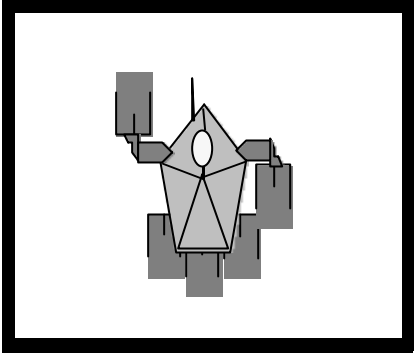
Raumboot-Typ	Cobra Sk4 (Allrounder Boot)			groß	Pts
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	0	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+0		0
	Sensoren	+0	1 l sec		0
	ECM & ECCM	+0	5 Hex		0
	Kommunikation	+0	10 l sec		0
	Reaktor	120 % fusion	12 E		2
Triebwerk	80 % 7 E - Manöver	6/9	max C:	40 %	-1
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	150	+1 / Rd	-1 E	0
Panzerung	100 % (std) - FSP	30			0
Rumpf	100 % (std) - FSP	30			0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	+0	+0	0
Passagiere	15 Frachtraum	75 CUM			0
Waffenhalter	100 % E-Waffen	3	Ball-W.	1	10
Individuelle Probleme	2	Massenfertigung			
großes Schiff (xl,S Schutzschirm, Panzerung, Struktur, Waffenhalter, Passagiere, Fracht,					50
Andock-Vorrichtung, Hyper-Tr I (SE) / Hypert-Sparversion					5

Unan. Passagiersessel Schutzgurte besonders Effektiv, kein schnelles lösen.

Preis ohne Waffen **161 000** **Gr**

Die „Cobra SK4“ wurde zusammen mit der „Snake Pit“ als Gesamt Paket den Militärs angeboten. Dabei soll sie als bewaffnete Angriffs-Shuttel für „Mariens“ eingesetzt werden, oder als einfacher Geleit-Jäger der Tender agieren. Es heißt, daß Toram-Technik folgende Grenzen gesetzt werden.

(max 200KCr; mindestens einer Gecko gleichwertig; mit Hyper Tr; mind. 10 Passagiere; mind 25 CUM Frachtraum)

Raumboot-Typ	Astro-Racer (Renn Boot)			klein	Pts
Cocpit:	1 Pilot	Co-Cocpit:	0	Crew:	0
					
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+15		0
	Sensoren	(25)+5	6 l sec		32
	ECM & ECCM	-	- Hex		-15
	Kommunikation	+20	100 l sec		8
	Reaktor	200 % Fusion D	40 E		32
Triebwerk	200 % 26 E - Manöver	20/30	max C: 100 %		16
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	50	+ 1/2 Rd	-2 E	0
Panzerung	100 % (std) - FSP	10			0
Rumpf	100 % (std) - FSP	10			0
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+30	+0	+10	68
Passagiere	0 Frachtraum	0 CUM			-11
Waffenhalter	100 % E-Waffen (2E)	1	Ball-W.	0	0
Individuelle Probleme	2	verb Prototyp (Preis x5)			
	kleines Raum-Fzg (Pilot+5, Struktur, Panz, Schirm, Fracht ...50%), besseres Eject-System				-15
	sehr extreme Schub Tr (s.o.), Voll-Auto Kom (2E), doppel-Leistungs-Fusions Reakto (tech-20, expl+25)				30
	keine Schleuse(Cocpit-Fenster), keine ball Waffen möglich, E-Waffen Zul zu klein (max leichte)				-25
	Panzerungs-Schwachpunkt (30%), Zielsystem ungenau (Wm-10), deutliche Emissionen (gen Senso +10)				-35
	Unan Cocpit sehr eng (Stat max 7), Geruchsbelästigung, irwitzige Tech Kombo (Tech-20)				-2
	Unan. Vibrationen, Energie Fressende Systeme (s.o.),Schutzschirm Schwachpunkt 30%				
	Sensor Störungen Wm-20, ECM anfällig				
(75 pts)	Preis ohne Waffen	875 000			Gr

Die Astro-Racer sind nicht wirklich eine Bau-Serie, sondern eher Einzelstücke, mit ähnlichen Konzeptionen. Sie werden in interstellaren Rennen, wie z.B. Venusian-Asteriden Kurs, o. ä. eingesetzt. Dabei kommt es relativ oft zu spektakulären und tödlichen Unfällen. Diese Raumboote werden mit fast allem an super-High-Tech vollgestopft, an welche man legal, oder illegal herankommt.

Raumschiffe

Allround-Frachter für möglichst vielseitige Verwendbarkeit.
ein Gleichgewicht zwischen Fracht- & Passagier-Raum, sowie Kampfkraft.

Frachter Fracht-Transport
meist groß o. s.groß, wenig Waffen, sehr große Frachträume.

Passagier Liner Passagier Transport
meist std o. groß, viel Passagier Kapazität, std Fracht-Raum, mehrere Hangars, große Crew.

Yacht Passagier Erholung
meist klein o. std, wenig Waffen.

Lazarett-Schiff Krankenversorgung
Med-Station o. Lazarett, wenig Waffen, viele Passagiere, mehrere Andock-Vorrichtungen o. Hangars, viel Crew.

Fabrik-Schiff Industrie im Raum
meist s.groß, wenig Waffen, schlechte Triebwerke, viel Frachtraum, große Crew.
Die Fabrikations-Anlagen kosten ca das dreifache von entsprechenden bodengebundenen Fabrikations-anlagen, zusätzlich zum normalen Schiffs-Preis.

Werkstatt-Schiff Reperatur
wenig Waffen, viel Frachtraum, viel Crew, mehrere Andock-Vorrichtungen, mehrer Raumgreifer o. Traktor-Strahler.

Truppen-Transporter Infanterie-Transport
mittlere Bewaffnung, viel Passagier-Raum, mehrere Hangars.

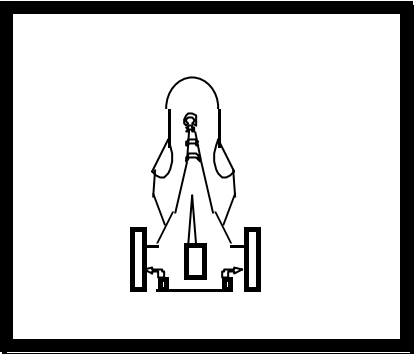
Tender Raumbot-Transport
leichte Bewaffnung, viele Hangars o. Andock-Vorrichtungen, sowie Fracht- & Passagier-Raum

Kutter ???
kleines Schiff mit Bewaffnung.

Zerstörer Kampf-Schiff
std Schiff mit guter Bewaffnung.

Fregatte Kampf-Schiff
großes Schiff mit guter Bewaffnung.

Leichter Kreuzer Kampf-Schiff
s.großes Schiff mit guter Bewaffnung.

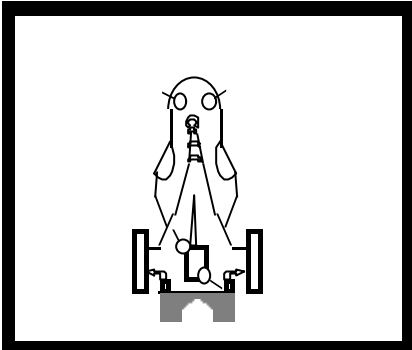
RaumSchiff-Typ	Tarsuol (Allround-Frachter)			Std	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	+0	0
	Sensoren		+0	1 L sec	0
	ECM & ECCM		+0	5 Hex	0
	Kommunikation		+0	10 L sec	0
	Reaktor		100 % fusion	20 E	0 x2
Triebwerk	100 % 12 E - Manöver	6/9	max C:	50 %	0 x2
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	200	+1 / Rd	-2 E	0
Panzerung	100 % (std) - FSP	100			0 x5
Rumpf	100 % (std) - FSP	100			0 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	+0	+0	0
Passagiere	50 Frachtraum	250 CUM			0
Türme	100 % E-Waffen	4	Ball-W.	0	0
Andock-Vor.	1 Hangar	2	std		0
Rettungskapseln		50%			0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			0
Hypertriebwerk I (SE)					+20

deutliche Emissionen (geg Sensor +10)

(20 pts) Preis ohne Waffen 1 100 000 Cr

Die Tarsuol ist ein verlässliches billiges Schiff, welches gerne von kleinen Konzernen genutzt wird. Sie findet sowohl Verwendung als Frachter, als auch als billig Liner, als auch als Truppentransporter.

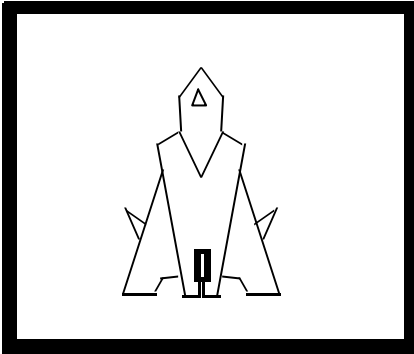
Es gibt viele ähnliche Versionen, in denen Modifikationen an Kabinenraum und Frachtraum durch Ausbau von 50% Waffen & Hangarraum zu +50% Kabinen & Frachtraum führen. Die Erzfrachterversion z.B. hat keine Kabinen, aber 750 CUM Frachtraum.

RaumSchiff-Typ	Tarsuol-K (Allround-Kampfschiff)			Std	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	+0	0
	Sensoren	+10/0	3	l sec	4
	ECM & ECCM	+0	5	Hex	0
	Kommunikation	+0	10	l sec	0
	Reaktor	150 % Fusion	30	€	6 x2
Triebwerk	100 % 12 € - Manöver	4/6	max C:	50 %	0 x2
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	200	+1 / Rd	-2 €	0
Panzerung	100 % (std) - FSP	200	schwer		0 x5
Rumpf	100 % (std) - FSP	100			0 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+5	+5	+0	5
Passagiere	12 Frachtraum	125	CUM		-7
Türme	200 % E-Waffen	8	Ball-W.	0	15
Andock-Vor.	1 Hangars	1	std		-5
	Rettungskapseln	50%			0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			0
Hypertriebwerk I (SE)					+20
schwere Panzerung (x2, Pilot-5, Schub-2), Sensoren ungenau Wm-10, keine Ball Waffenhalter möglich					5

deutliche Emissionen (geg Sensor +10)

(37 pts) Preis ohne Waffen 1 185 000 Gr

Die Tarsuol-K ist die etwas aufgemotzte Version einer standard Tarsuol. Sie besitzt genug Waffen und Energie, um mit ein paar Jägern fertig zu werden. Leider macht die Panzerung sie relativ lahm, so daß sie zum Jagen definitiv nicht geeignet ist. Eher als preiswerter Geleitschutz.

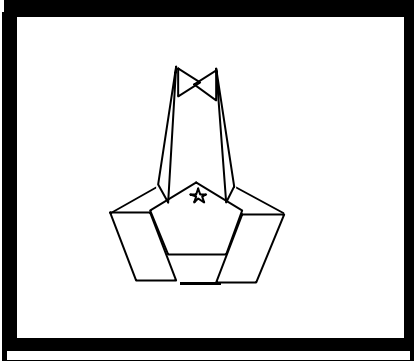
RaumSchiff-Typ	Silber Wolf (Allround-Scout)			Std	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew:	5 +5
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	+0	0
	Sensoren	+5	2	l sec	+2
	ECM & ECCM	+5	6	Hex	+2
	Kommunikation	+5	20	l sec	+2
	Reaktor	100 % Fusion	20	€	0 x2
Triebwerk	120 % 15 € - Manöver	8/12	max C:	60 %	+2 x2
Schutzschirm	40 % (abc) - FSP	80	+1 / Rd	-2 €	-3
Panzerung	80 % (std) - FSP	80			-10 x5
Rumpf	80 % (std) - FSP	80			-10 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	+0	+10	+4
Passagiere	12 Frachtraum	62.5	CUM		-8
Türme	50 % E-Waffen	2	Ball-W.	2	+19
Andock-Vor.	2 Hangars	2	std		+5
	Rettungskapseln	50%			0
	Individuelle Probleme	3	Massenfertigung		0
	Externe Lichtanlage, kleine Med Station, Hyper Tr I (SE)				+31

Unannehmlichkeit (die Hangars können nur vom Computer geöffnet werden)

Labenserhaltung ineffizient (max II gesamt), Robottsteuerung ineffizient (-10 bei Robottern)

(32 pts) Preis ohne Waffen 1 160 000 Gr

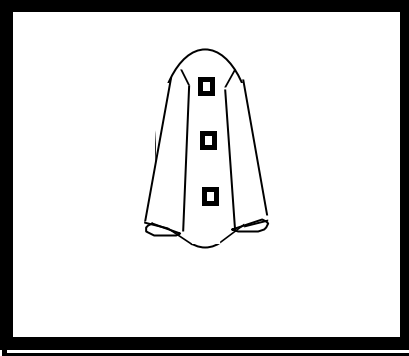
die Silberwolf wird häufig als Scout für die Vermessung des Hyperraumes eingesetzt, oder für den Anflug auf schwierig zu erreichende Systeme. Meist hat sie einige Raumboote und eine Piloten-Staffel, sowie mehrere Roboter an Bord.

RaumSchiff-Typ	Asalus (Allround-Frachter)			Std	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+0		0
	Sensoren	+0	1 L sec		0
	ECM & ECCM	+0	5 Hex		0
	Kommunikation	+10	40 L sec		2
	Reaktor	200 % fusion	40 E		64 x2
Triebwerk	100 % 12 E - Manöver	6/9	max C: 50 %		0 x2
Schutzschirm	200 % (abc) - FSP	400	+4/ Rd	-2 E	32
Panzerung	100 % (std) - FSP	100			0 x5
Rumpf	100 % (std) - FSP	100			0 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+5	+10	-5	10
Passagiere	75 Frachtraum	250 CUM			4
Türme	100 % E-Waffen	4	Ball-W.	4	40
Andock-Vor.	1 Hangars	2	std		0
Rettungskapseln	50%				0
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			0
Hyper Tr I, kleine Med-Station					30

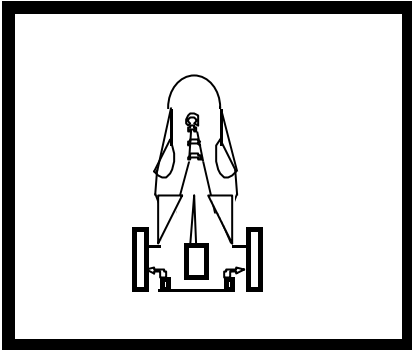
nicht Wasserdicht

Preis ohne Waffen 3 820 000 Cr

Dies ist ein typisches Begleitschiff der Aquilaner-Clan Haupt-Schiffe. Im allgemeinen verheißt solch ein Schiff immer ein wenig Ärger für Stationen, denn jetzt muß man damit rechnen, daß eines der Hauptschiffe hierher kommt, um „Handel“ zu treiben.

RaumSchiff-Typ	Stone Gargoyle (Frachter)			groß	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew:(2)	5
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	-5		0
	Sensoren	+0	1 l sec		0
	ECM & ECCM	-10	3 Hex		-2
	Kommunikation	+0	10 l sec		0
	Reaktor	100 % fusion	20 €		0 x2
Triebwerk	100 % 12 € - Manöver	6/9	max C: 50 %		0 x2
Schutzschirm	100 % (abc) - fsp	300	+3/ Rd	-2 €	0
Panzerung	100 % (std) - fsp	150			0 x5
Rumpf	100 % (std) - fsp	150			0 x5
Computer	Pilot / feuerleit/ teilauto	+0	-10	+0	-3
Passagiere	187 Frachtraum	11250 CUM			2
Türme	50 % E-Waffen	3	Ball-W.	0	-1
Andock-Vor.	4 Hangars	3	große		+19
Rettungskapseln	100%				+10
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			0
großes Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 150%, Pilot -5)					+50
bessere Schleuse, Auto-Fracht-System, Raumgreifarm, leicht zu reparieren (Tech+20)					+271
kleine Med Atation (Med +5), Hyper Tr I (SE), große Passagier & Frachträume					+50
keine Sichtscheibe (nur Sensoren), ECM-anfällig(10%), große Sensor Silhouette (geg. Sensor +5)					
(398 pts) Preis ohne Waffen	2 990 000			Cr	

Die Stone Gargoyle ist ein weit verbreiteter billiger Frachter, welcher für alle Arten des Transportes eingesetzt wird. In vielen Tri-Video-Filmen ist es ein Schiff, welches gekapert, geplündert, oder gesprengt wird. Außerdem kann es nicht alle seine Energie-Waffen einsetzen, solange das Hypertriebwerk aktiv ist.

RaumSchiff-Typ	Tarsuol-F (Frachter)			Std	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	+0	0
	Sensoren		+0	1 l sec	0
	ECM & ECCM		+0	5 Hex	0
	Kommunikation		+0	10 l sec	0
	Reaktor		100 % fusion	20 E	0 x2
Triebwerk	100 % 12 E - Manöver	6/9	max C:	50 %	0 x2
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	100	+ 1 / Rd	-2 E	0
Panzerung	40 % (std) - FSP	40			-30 x5
Rumpf	100 % (std) - FSP	100			0 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	+0	+0	0
Passagiere	125 Frachtraum	7 500 CUM			-2
Türme	25 % E-Waffen	1	Ball-W.	0	-2
Andock-Vor.	1 Hangars	2	std		0
	Rettungskapseln	50%			0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			0
	Hypertriebwerk 1 (SE)				20
	große Passagier & Frachträume (x10 Passagier & Frachtraum, Pilot Wm-10, Schutzschirm x0,5)				25


deutliche Emmisionen (Wm+10 geg Sensor)

(11p) Preis ohne Waffen

1 055 000

Gr

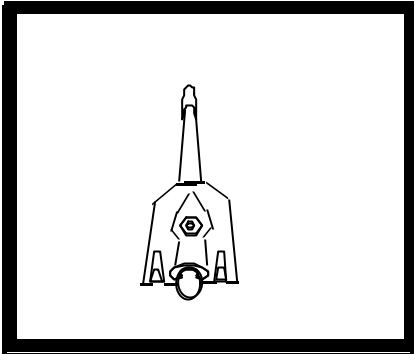
Die Tarsuol-F ist die Frachter-Version einer Standard Tarusol. Dabei verliert so durch zu leichte Bewaffnung, Panzerung und Schilde wohl auch den Status ein Allround-Schiff zu sein. Alles in allem läßt der geringe Preis und die hohe gebaute Stückzahl sie immer noch eines der beliebtesten Schiff dieser Zeiten werden.

RaumSchiff-Typ	Attilain (Passagier Liner)			groß	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew:(4)	20 +20
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-10	0
	Sensoren			1 L sec	0
	ECM & ECCM			4 Hex	-1
	Kommunikation			10 L sec	0
	Reaktor		100 % fusion	20 E	0 x2
Triebwerk	80 % 10 E - Manöver	5/8	max C: 40 %		-2 x2
Schutzschirm	20 % (abc) - FSP	40	+ 1/3 Rd	-2 E	-3
Panzerung	80 % (std) - FSP	80			-10 x5
Rumpf	80 % (std) - FSP	80			-10 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	-5	-10	+0	-4
Passagiere	225 Frachtraum	500 CUM			+16
Türme	50 % E-Waffen	3	Ball-W.	0	-1
Andock-Vor.	1 Hangars	3	std		0
Rettungskapseln		50%			0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			0
großes Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 150%, Pilot -5)					+50
Hypertriebwerk nur Kurze Reichweite (50 Lj), Hyper Tr I (SE), keine Landestützen					-10

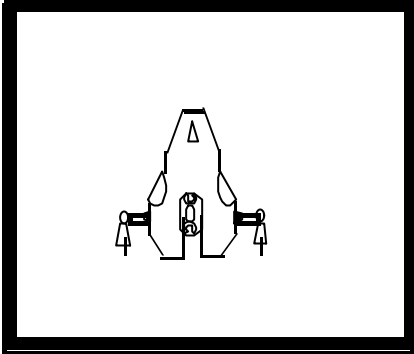
Unannehmlichkeit(Computer ist höflich)

(46p) Preis ohne Waffen 1 230 000 Cr

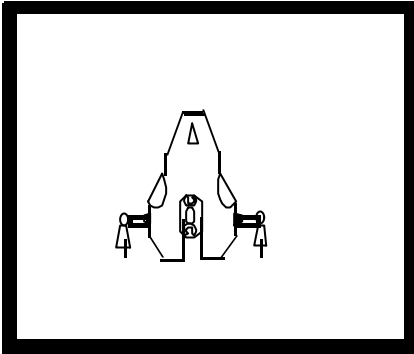
Die Attilain ist ein Passagierschiff, welches oft auch als Passagier-Liner der gehobenen Mittel-Klasse angesehen wird. Die große Crew ist hauptsächlich für die Passagier zuständig.

RaumSchiff-Typ	Bird Star (Passagier Liner)			groß	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	5	Crew:(3)	10 +15
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-5	0
	Sensoren		+0	1 L sec	0
	ECM & ECCM		+0	5 Hex	0
	Kommunikation		+5	20 L sec	+1
	Reaktor		100 % fusion	20 E	0 x2
Triebwerk	100 % 12 E - Manöver	4/6	max C:	50 %	0 x2
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	300	+3/ Rd	-2 E	0
Panzerung	100 % (std) - FSP	300	schwer		0 x5
Rumpf	100 % (std) - FSP	150			0 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+5	-10	+10	+3
Passagiere	225 Frachtraum	750 CUM			+20
Türme	100 % E-Waffen	4	Ball-W.	()	0
Andock-Vor.	1 Hangars	2	groß		-3
Rettungskapseln		100%			+10
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			0
großes Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 150%, Pilot -5)					+50
schwere Panzerung 200% (Pilot-5, Manöver-2), bessere Schleuse, zusätzl. Reserve Kontrollen					+120
Reserve Maschinen, kleine Medstation (Med+5), Hyper Tr 1 (SE), keine Landestützen					+125
Unannehmlichkeit (Computer leicht fehlerhaft)					
Preis ohne Waffen			5 210 000		Gr

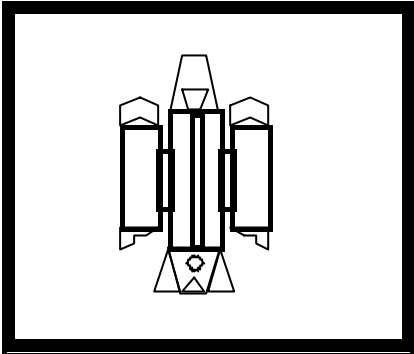
Die Bird Star Serie ist eine Passagier Luxus-Liner Serie, in der die Kabinen oft in mittelklasse und große sowie Suiten eingebaut werden. Schiffe dieser Serie bekommen immer wieder einen Vogelnamen mit dem Zusatz „Star“, was damit schon ein Hinweis auf Luxus sein soll. Der Frachtraum ist hauptsächlich für Passagiere und deren sperrige Habseligkeiten reserviert. Auch kann davon ausgegangen werden, daß mindestens ein Begleitjäger und ein Transport Raumboot im Hangar ist. Die Sicherheit im Schiff wird meist durch einen Kriegsrobotter mit schwerer Bewaffnung sichergestellt.

RaumSchiff-Typ	Scarabus (Yacht)		klein	Pts	
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew: 0	
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt +15	0	
	Sensoren	+10	3 L sec	+2	
	ECM & ECCM	-10	3 Hex	-2	
	Kommunikation	+5	20 L sec	+1	
	Reaktor	120 % fusion	24 E	+4 x2	
Triebwerk	140 % 12 E - Manöver	6/9	max C: 70 %	+4 x2	
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	100	+1 / Rd	-2 E	0
Panzerung	140 % (std) - FSP	140	schwer		+45 x5
Rumpf	100 % (std) - FSP	50			0 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+15	+5	-10	+15
Passagiere	25 Frachtraum	125 CUM			0
Türme	100 % E-Waffen	2	Ball-W.	0	0
Andock-Vor.	1 Hangar	1	std		0
Rettungskapseln	50%				0
Individuelle Probleme	2	Massenfertigung			0
kleines Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 50%, Pilot +5)				-20	
schwere Panzerung 200% (Pilot-5, Manöver-2), Hyper TR I (SE), Externe Lichtanlage,				+41	
kleine Med Station (Med+5),				+10	
Preis ohne Waffen	1 500 000			Gr	

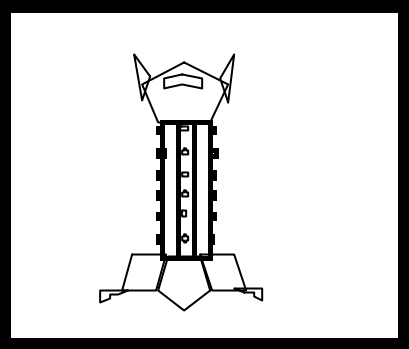
Die Scarabus ist eine kleine Yacht, welche oft von Neureichen gekauft wird, da es sich leicht fliegen läßt und ansonsten recht robust ist.

RaumSchiff-Typ	golden Scarabus (Yacht)		klein	Pts	
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew: 0	
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt +15	0	
	Sensoren	+10	3 L sec	+2	
	ECM & ECCM	-10	3 Hex	-2	
	Kommunikation	+5	20 L sec	+1	
	Reaktor	200 % Fusion	40 E	+64 x2	
Triebwerk	140 % 12 E - Manöver	6/9 max C:	70 %	+4 x2	
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	100	+1 / Rd	-2 E	0
Panzerung	140 % (std) - FSP	140	schwer		+45 x5
Rumpf	100 % (std) - FSP	50			0 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+15	+5	-10	+15
Passagiere	25 Frachtraum	125 CUM			0
Türme	100 % E-Waffen	2	Ball-W.	0	0
Andock-Vor.	1 Hangars	1	std		0
	Rettungskapseln	50%			0
Individuelle Probleme	2	Massenfertigung			0
	kleines Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 50%, Pilot -5)				-20
	schwere Panzerung 200% (Pilot-5, Manöver-2), Hyper TR 3 (ISE), Externe Lichtanlage,				+101
	gute Med Station (Med+10), bessere Schleuse, auto Reparatur System				+380
Preis ohne Waffen				7 900 000	Gr

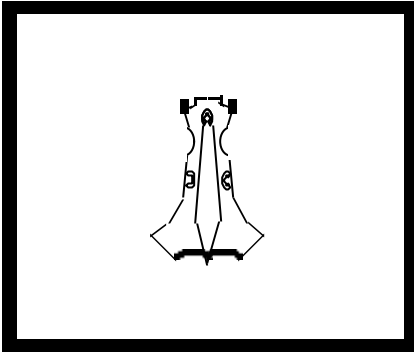
Die golden Scarabus ist eine Yacht der Scarabus-Serie, mit deren Flugeigenschaften und Robustheit, wird aber meist mit größeren Kabinen bestückt, und gilt als Taxi für gehobene Konzernbosse.

RaumSchiff-Typ	Meneon Tender (Tender)			s.groß	Pts	
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	5 Offiz.	Crew:(6)	40 +45	
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	-10		0	
	Sensoren	+0	1	1 sec	0	
	ECM & ECCM	+10	7	Hex	+4	
	Kommunikation	+30	640	1 sec	+32	
	Reaktor	200 %	A-Mat	80 €	+664	x2
Triebwerk	100 %	12 € - Manöver	6/9	max C: 50 %	0 x2	
Schutzschirm	200 %	(abc) - fSP	800	+40/ Rd	-16 € +32	
Panzerung	140 %	(std) - fSP	560	schwer	+45 x5	
Rumpf	140 %	(std) - fSP	280		+45 x5	
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+5	+10	+20	+27
Passagiere	75	Frachtraum	750	CUM	+8	
Türme	200 %	E-Waffen	16	Ball-W.	0 +15	
Andock-Vor.	12	Hangars	4	sehr groß	+60	
Rettungskapseln	50%				0	
Individuelle Probleme	1	limitierte Serie (Preis x2)			0	
s. großes Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 200%, Pilot -10)					+100	
schwere Panzerung 200% (Pilot-5, Manöver-2), Schnelladeschirm 4, Hyper Tr 3 (ISE),					+150	
Auto Fracht System, bessere Schleuse, 3 Traktorstrahler(3E)					+40	
Auto Reparatur System, gute Medstation (Med+10)					+375	
keine Ball Waffenhalterungen möglich.					9210	
Preis ohne Waffen	18 420 000				Gr	

Der Meneon Tender ist ein modernes Kriegsschiff mit Jäger-Transport-Kapazität. Hauptsächlich von der Terranischen Conföderation benutzt, basiert das Design auf den ja etwas leichteren Fregatten, welche um Hangars erweitert wurden. Unter Kennern wird darüber gestritten, ob der Meneon Tender jetzt eine schwere Fregatte, oder ein leichter Kreuzer sei.

RaumSchiff-Typ	Snake Pit (Tender)			Std	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	+0		0
	Sensoren	+5	2 L sec		2
	ECM & ECCM	-30	0 Hex		-10
	Kommunikation	+10	40 L sec		2
	Reaktor	50 % fusion	10 E		-10 x2
Triebwerk	75 % 8 E - Manöver	2/3	max C:	30 %	-8 x2
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	400	+4/ Rd	-2 E	0
Panzerung	110 % (std) - FSP	440	schwer		5 x5
Rumpf	110 % (std) - FSP	220			5 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	-10	+5	-1
Passagiere	100 Frachtraum	500 CUM			0
Türme	100 % E-Waffen	8	Ball-W.	0	0
Andock-Vor.	18 Hangars	0			60
	Rettungskapseln	50%			0
Individuelle Probleme	2	Massenfertigung			0
	sehr groß (x2 Schutzschirm, Panzerung, Struktur, Hangars, Waffenhalter, Passagiere, Fracht,) Pilot-10				100
	schwere Panzerung x2 Panzerung, Pilot-5, Manöver-2 ; Hyper Tr 1 SE / Sparvision 50 Lj,				15
	bessere Schleuse, zusätzliche Schleusen, Auto Fracht System, Externe Licht-Anlage, 5 Raumgreifarme				36
	Traktor Strahl (IE), gute Med-Station, 20 Außenfrachthalter, nicht Stromlinienförmig, keine Landstützen, Vollschub verursacht Schäden IFSP				185
	große Sensor Silhouette (geg. Sensor +5), Sicherheits-Schotts nicht Piratensicher, Fragilität (2 Krit), E-Waffen-Zuleitung zu klein (max leichte Waffen), nicht Wasserdicht				-30
(349pts)	Preis ohne Waffen	2 745 000			Cr

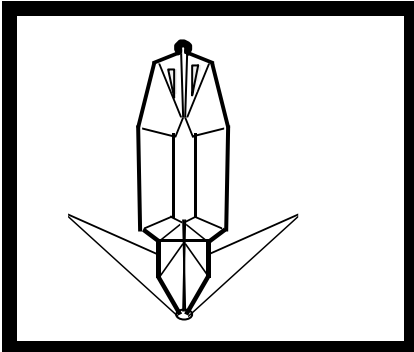
Die „Snake Pit“ ist ein relativ neues Design von „Toram Technik“ und hat auf Anhieb den Sprung in das Militär geschafft. Dort wird sie als Raumboot-Flotillen-Tender und Werkstatt Schiff eingesetzt. Da die Andock-Vorrichtungen hauptsächlich für Cobras konzipiert sind, haben andere große Raumboot ohne Heck-Schleuse ein paar Probleme damit. Die Frachthalter liegen Parallele zu den Dock-Halterungen der Raumboote

RaumSchiff-Typ	Troubleseeker (Kutter)			klein	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	+5	0
	Sensoren	+10	3 L sec		+4
	ECM & ECCM	-10	3 Hex		-2
	Kommunikation	+10	40 L sec		+2
	Reaktor	140 % fusion	28 E		+8 x2
Triebwerk	140 % 16 E - Manöver	8/12	max C:	70 %	+4 x2
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	100	+1 / Rd	-2 E	0
Panzerung	100 % (std) - FSP	50			0 x5
Rumpf	100 % (std) - FSP	50			0 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	+0	+0	0
Passagiere	25 Frachtraum	125 CUM			0
Türme	100 % E-Waffen	2	Ball-W.	0	0
Andock-Vor.	1 Hangars	2	klein		0
	Rettungskapseln	50%			0
	Individuelle Probleme	4	Billigserie		0
	kleines Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 50%, Pilot +5				-20
	Hypertriebwerk I (SE), kleine Hangars, keine Reserve Kontrollen,				+3

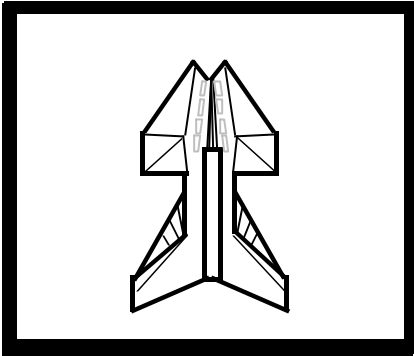
zusätzliche Ball Waffenhalterung nicht möglich, Nicht Wasserdicht

(-1pts) Preis ohne Waffen 497 500 Gr

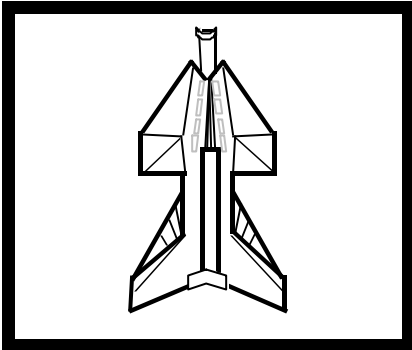
Die Troubleseeker ist ein billig Scout, der schon beim Abflug als Verlust gerechnet wird. Naja, nicht ganz, er könnte ja mal auf keine Probleme treffen. Aber selbst wenn, ist er doch nichts anderes als ein groß geratenes Raumbot mit Hypertriebwerk.

RaumSchiff-Typ	Warchild (leichter Zerstörer)			klein	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot	Wm	gesamt	+0	0
	Sensoren	+5		2 l sec	2
	ECM & ECCM	+10		7 Hex	4
	Kommunikation	+5		20 l sec	1
	Reaktor	160 % Fusion		32 E	16 x2
Triebwerk	140 % 12 E - Manöver	6/9	max C:	70 %	4 x2
Schutzschirm	170 % (abc) - FSP	255	+2/ Rd	-6 E	8
Panzerung	120 % (std) - FSP	120	schwer		15 x5
Rumpf	120 % (std) - FSP	60			15 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+10	+5	+10	11
Passagiere	25 Frachtraum	125 CUM			0
Türme	250 % E-Waffen	5	Ball-W.	5	100
Andock-Vor.	1 Hangars	1	klein		0
	Rettungskapseln	50%			0
	Individuelle Probleme	3	billig Serie (Preis /2)		0
	Hypertriebwerk 2 (IOE), Traktor Strahler(IE), 200% Notenergie, starkes Waffenkühl-Sys 2,SE				75
	kleines Schiff (50%, Pilot+5); schwere Panzerung (200%, Pilot-5, Manöver-2), Doppelschirme				25
	kleine Med Station				10
	Unannehmlichkeiten (divers), Bremstriebwerke sehr ineffizient (4 Schub/ (Klick/Rkr)				
(186 Pts)	Preis ohne Waffen	965 000			Gr

Die Warchild ist ein in Massen produziertes Schiff für Schlachten gewesen, bei dem es relativ unerheblich war, ob es zurück kam. Es ist eng, spartanisch eingerichtet, und die eingebauten Materialien sind minderer Qualität. Explodierende Kaffe-Maschinen, herausfallende Rücklehnen, herunterklappende Beleuchtungs-Verleidungen, und ähnliches sind normale Probleme für diese Schiffe. Meist wird auch an den Reperaturen gespaart. Deswegen gelten Warchild Besatzungen als mutig und kampferfahren, aber von Vorgesetzten ungeliebt. Meist ist die Bewaffnung recht billig, also Laser und Mini Missels. Aber in einer Schlacht machen ein dutzend davon schon einen Unterschied, denn es sind Kriegs-Schiffe.

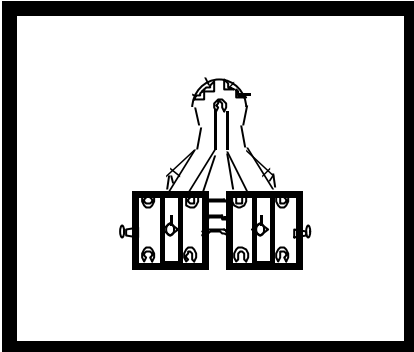
RaumSchiff-Typ	Firewall (Zerstörer)			std	Pts	
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	10	Crew:	0	10
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	+0	0	
	Sensoren			+0	1 l sec	0
	ECM & ECCM			+10	7 Hex	4
	Kommunikation			+0	10 l sec	0
	Reaktor		170 % fusion		34 E	24 x2
Triebwerk	160 %	21 E - Manöver	8/12	max C:	80 %	8 x2
Schutzschirm	100 %	(abc) - fSP	200	+4/ Rd	-4 E	0
Panzerung	100 %	(std) - fSP	200	schwer		0 x5
Rumpf	100 %	(std) - fSP	100			0 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+5	+10	+0	11
Passagiere	25	Frachtraum	62.5	CUM		-6
Türme	250 %	E-Waffen	10	Ball-W.	0	30
Andock-Vor.	1	Hangars	1	klein		-7
Rettungskapseln		50%				0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung				0
schw Panzerung, (200%, Pilot-5 Schub-2), Hyper TR 1 (SE), Schnelleadeschirm 2						50
Traktorstrahl (1 E), 1 Voll-Auto Crew (60%),						30
nicht stromlinieförmig, Bremsen ineffizient (3 Schub/Klick), 50% Notenergie, schwierig zu rep (T-10)						-35
Schotte nicht Piratensicher, unan geschmacklose Inneneinrichtung, große Sensor Silhouette (geg Sens+5)						-6
(113 Pts)	Preis ohne Waffen		1 565 000			Cr

Die Firewall ist darauf ausgerichtet, um alle Waffen abfeuern zu können, und gleichzeitig noch volle ECM-Abwehr geben zu können. Naja, wenn man alle Zusatz-Energie-Verbraucher abschaltet, (inkl Hyper-Tr) kann man 9 von 10 auch abfeuern, weswegen Gauss-Waffen sehr beliebt sind. Wegen der großen Besatzung, nennt man sie auch Kadettengrab, denn sie wird gerne als Kadetten-Schulschiff für Bordschützen gebraucht. Aber im Kampf gegen eine Bomber-Staffel ist sie sehr hilfreich.

RaumSchiff-Typ	Icewall (Zerstörer)			std	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	10	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot	Wm	gesamt	+0	0
	Sensoren	+0	1	1 sec	0
	ECM & ECCM	+10	7	Hex	4
	Kommunikation	+0	10	1 sec	0
	Reaktor	200 % Fusion	40 E	64	x2
Triebwerk	160 % 21 E - Manöver	8/12	max C:	80 %	8 x2
Schutzschirm	180 % (abc) - FSP	360	+3/ Rd	-2 E	16
Panzerung	100 % (std) - FSP	200	schwer		0 x5
Rumpf	100 % (std) - FSP	100			0 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+5	+10	+0	11
Passagiere	25 Frachtraum	250 CUM			-4
Türme	250 % E-Waffen	9+1	Ball-W.	0	30
Andock-Vor.	1 Hangars	1	klein		-7
	Rettungskapseln	50%			0
	Individuelle Probleme	3	limitierte Serie (Preis x2)		0
	schw Panzerung, (200%, Pilot-5 Schub-2), Linear TR (SE), Traktorstrahl (1 E),				40
	Holo-Tarnschirm (SE), Raumgreifarm, starkes Waffenkühlsystem (SE), Groß-R-TW als 60°				66
	nicht stromlinieförmig, Bremsen ineffizient (3 Schub/Klick), 50% Notenergie, schwierig zu rep (T-10)				-35
	Schotte nicht Piratensicher, unan martialische Inneneinrichtung, große Sensor Silhouette (geg Sens+5)				-6
(197 Pts)	Preis ohne Waffen	3 970 000			Gr

Die Icewall ist eine von Fayizzahr hergestellte Version der Firewall, was auch den Einbau von Linear-Triebwerken erklärt (Tech level 4). Andererseits haben sie die Fehler der Firewall nur teilweise übernommen. Volles Waffenfeuer ist aber auch so gut wie unmöglich.

Das Direktfeuer-Geschütz kann eigentlich nur eingesetzt werden, wenn Linear-Tr, Traktorstrahl, Holo-Tarnschirm aus sind, und dann noch Doppelfeuer, nur wenn die Triebwerke reduziert geflogen werden. Aber als ECM-Abwehr-Schiff gut zu gebrauchen.

RaumSchiff-Typ	Hornet (Zerstörer)			Std	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	5	Crew:(3)	10 +15
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-5	0
	Sensoren		+0	1 L sec	0
	ECM & ECCM		+10	7 Hex	+4
	Kommunikation		-5	5 L sec	-1
	Reaktor		100 %	A-Mat	40 €
Triebwerk	160 %	20 € - Manöver	8/12	max C:	80 % +8 x2
Schutzschirm	160 %	(abc) - FSP	320	+9/ Rd	-8 € +8
Panzerung	160 %	(std) - FSP	320	schwer	+140 x5
Rumpf	120 %	(std) - FSP	120		+15 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+0	+5	-10 +1
Passagiere	12	Frachtraum	62.5	CUM	-8
Türme	300 %	E-Waffen	12	Ball-W.	12 +170
Andock-Vor.	1	Hangars	0		0
Rettungskapseln		50%			0
Individuelle Probleme		2	limitierte Serie (Preis x2)		0
schwere Panzerung 200% (Pilot -5, Manöver -2), Schnellladeschirm 3, Hyper TR 1 (SE),					+45
Traktorstrahler (IE),					+5

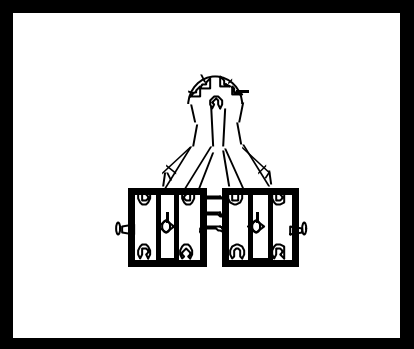
Kein Hangar

Preis ohne Waffen

12 020 000

Gr

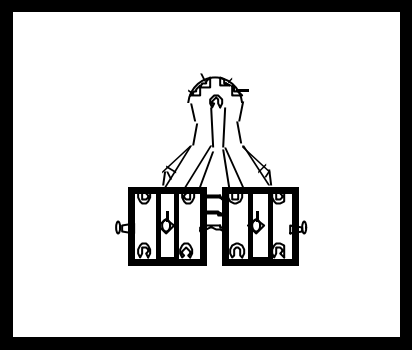
Die Hornet gilt als Piratenkiller und wurde oft als absolutes Kriegsschiff angesehen. Fast jede Hornet wird von der eigenen Besatzung nach jedem Einsatz bemahlt, weil es als Glücksbringer und als Zusatzpanzerung angesehen wird. Das bedeutet, daß einige alte Hornets auf dem Boden eher an alte Grafitty beschmierte Wracks erinnern, denn an den Stolz einer ganzen Besatzung.

RaumSchiff-Typ	Shaddow Claw (Zerstörer)			Std	Pts	
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	5	Crew:(3)	10 +15	
	Pilot & Jagtpilot	Wm	gesamt	-5	0	
	Sensoren	+0		1 L sec	0	
	ECM & ECCM	+10		7 Hex	+4	
	Kommunikation	-5		5 L sec	-1	
	Reaktor	100 %	A-Mat	40 €	+600	x2
Triebwerk	140 %	18 € - Manöver	5/8	max C: 70 %	+4 x2	
Schutzschirm	140 %	(abc) - fSP	280	+8/ Rd	-8 €	+4
Panzerung	140 %	(std) - fSP	280	schwer		+45 x5
Rumpf	100 %	(std) - fSP	100			0 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+0	+5	-10	+1
Passagiere	12	Frachtraum	62.5	CUM		-8
Türme	300 %	E-Waffen	12	Ball-W.	12	+170
Andock-Vor.	1	Hangars	0			0
	Rettungskapseln	50%				0
Individuelle Probleme	2		limitierte Serie (Preis x2)		0	
	schwere Panzerung 200% (Pilot -5, Manöver -2), Schnellladeschirm 3, Hyper TR 1 (SE),				+45	
	Traktorstrahler (IE),				+5	

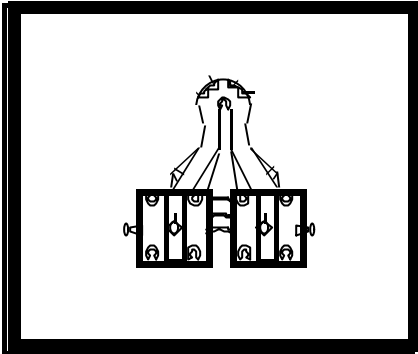
Kein Hangar, überlastetes Feuerleitsystem(Waffen -10), Triebwerkskühlung fehlerhaft (Manöver-1)

Preis ohne Waffen 10 840 000 **Gr**

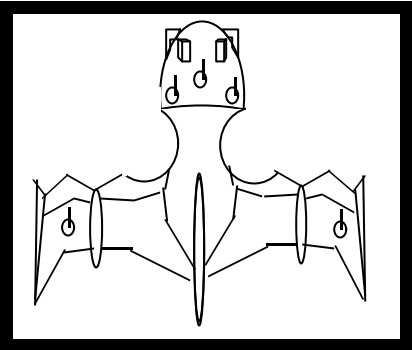
Die Shaddow Claw ist eine Kopie der Hornet und wird von anderen Werften ohne Lizenz nachgebaut. Sie hat jedoch niemals den Legendenstatus der Hornet erreicht. Trotzdem ist sie ein relativ gutes Kriegsschiff.

RaumSchiff-Typ	Shaddow Dog (Zerstörer)			Std	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	5	Crew:(3)	10 +15
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-15	0
	Sensoren		+0	1 L sec	0
	ECM & ECCM		+10	7 Hex	+4
	Kommunikation		-5	5 L sec	-1
	Reaktor		160 % fusion	32 E	+16 x2
Triebwerk	120 % 15 E - Manöver	3/5	max C: 60 %	+2 x2	
Schutzschirm	140 % (abc) - FSP	280	+6/ Rd	-4 E	+4
Panzerung	100 % (std) - FSP	400	Extrem		0 x5
Rumpf	100 % (std) - FSP	100			0 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	-5	+5	-10	0
Passagiere	12 Frachtraum	62.5 CUM			-8
Türme	300 % E-Waffen	12	Ball-W.	12	+170
Andock-Vor.	1 Hangar	0			0
Rettungskapseln		50%			0
Individuelle Probleme	3	Massenware			0
extreme Panzerung 300% (Pilot -10, Manöver -4), Schnellladeschirm 2, Hyper TR 1 (SE),					+80
Traktorstrahler (IE),					+5
zufällige Defekte (10%/Rd), ECM anfällig 10% Totalausfall					
Kein Hangar, Panzerungsschwachpunkt (10%), deutliche Emissionen (gegn.Sensor +10),					
Preis ohne Waffen		2 435 000		Gr	

Die Shaddow Dog ist eine Kopie der Hornet und wird von anderen Werften ohne Lizenz nachgebaut, ist jedoch eine Version, welche von vielen Kennern als „schwächer“ bezeichnet wird. Außerdem ist sie so wendig wie ein Schlachtschiff.

RaumSchiff-Typ	Shaddow Pig (Zerstörer)			Std	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	5	Crew:(3)	10 +15
	Pilot & Jagtpilot	Wm	gesamt	-15	0
	Sensoren	+0		1 l sec	0
	ECM & ECCM	+10		7 Hex	+4
	Kommunikation	-5		5 l sec	-1
	Reaktor	140 % Fusion		28 €	+8 x2
Triebwerk	120 % 15 € - Manöver	4/6	max C:	60 %	+2 x2
Schutzschirm	120 % (abc) - FSP	240	+2/ Rd	-2 €	0
Panzerung	100 % (std) - FSP	300	Extrem		0 x5
Rumpf	100 % (std) - FSP	100			0 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	-5	+5	-10	0
Passagiere	12 Frachtraum	62.5 CUM			-8
Türme	300 % E-Waffen	12	Ball-W.	12	+170
Andock-Vor.	1 Hangars	0			0
	Rettungskapseln	50%			0
	Individuelle Probleme	4	Billig-Serie		0
	extreme Panzerung 300% (Pilot -10, Manöver -4), Hyper TR I (SE),				+60
	Traktorstrahler (IE),				+5
	schwierig zu reparieren (Tech-10), Zielsystem ungenau (Waffen-10), Unannehmlichkeit Türen langsam				
	Kein Hangar, Panzerungsschwachpunkt (30%), keine Reserve-Maschinen,				
	Preis ohne Waffen	1 137 500			Gr

Die Shaddow Pig ist eine Kopie der Hornet und wird von anderen Werften ohne Lizenz nachgebaut, um unwissenden dann irgendwann als eine bessere Version verkauft zu werden. Sie ist eine absolute Billigversion und auch genauso brauchbar.

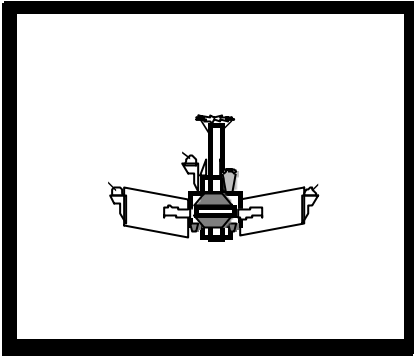
RaumSchiff-Typ	Taifun (Zerstörer)			Std	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-5	0
	Sensoren		+0	1 L sec	0
	ECM & ECCM		+0	5 Hex	0
	Kommunikation		+0	10 L sec	0
	Reaktor		100 % fusion	20 E	0 x2
Triebwerk	100 % 12 E - Manöver	10/15	max C:	50 %	0 x2
Schutzschirm	160 % (abc) - FSP	480	+5/ Rd	-6 E	8
Panzerung	160 % (std) - FSP	160			135 x5
Rumpf	140 % (std) - FSP	140			45 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+15	+15	+0	35
Passagiere	0 Frachtraum	0 CUM			-11
Türme	200 % E-Waffen	8	Ball-W.	4	55
Andock-Vor.	1 Hangars	2	std		0
Rettungskapseln		50%			0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			0
Doppel-Schirme (x1,5; x3 E), Traktor Strahler (1 E, 5 Klicks), Cameleon Plating					40
Sehr extreme Schub-Tr (Manöver Schub +4, Pilot-20 4 E), Linear Tr (1 lj/ h)					35

Unannehmlichkeit (Waffen-Spezifiziert eingebaut), Nicht Wasserdicht

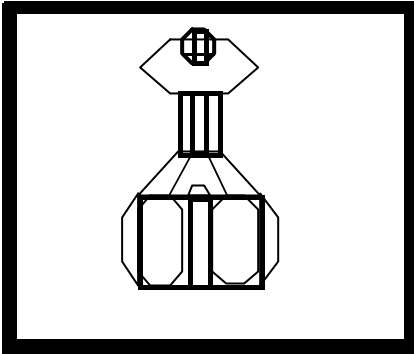
Preis ohne Waffen **2 670 000** **Cr**

Dieser alte Zerstörer-Typ wird oft noch als ausgemustertes Schiff verkauft. Nur Daß es früher mal den Status hatte, den eine „Hornet“ jetzt hat. leicht gepanzert, sehr wendig, aber schwer zu steuern. Sie wurde zwar häufig im Bodenkampf als mobile kleine Festung eingesetzt, bis es anfang zu regnen, und es zu internen Problemen kam.

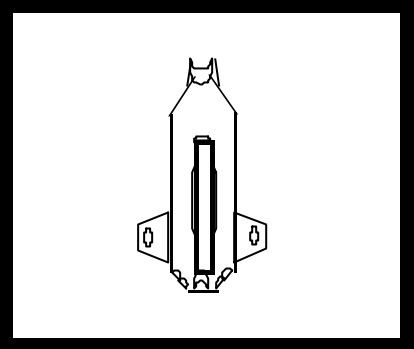
2 Mini-Missel-Werfer, 2 Torpedo-Werfer, 2 std Desintegratoren, 3 Std Phaser, 3 schw. Gaus Waffen-Preis...1 226 000 Cr, Was zu einem Gesamt-Standard-Preis von 3 896 KCr.

RaumSchiff-Typ	Nashorn (Zerstörer)			Std	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	+0	0
	Sensoren		+0	1 L sec	0
	ECM & ECCM		+0	5 Hex	0
	Kommunikation		+0	10 L sec	0
	Reaktor		100 % fusion	20 E	0 x2
Triebwerk	100 % 12 E - Manöver	6/9	max C:	50 %	0 x2
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	200	+2/ Rd	-2 E	0
Panzerung	100 % (std) - FSP	100			0 x5
Rumpf	100 % (std) - FSP	100			0 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0	+0	+0	0
Passagiere	0 Frachtraum	0 CUM			-11
Türme	100 % E-Waffen	3 + 1	Ball-W.	0	0
Andock-Vor.	1 Hangar	0	std		-10
Rettungskapseln		50%			0
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			0
Großraumer Turmwaffe als Direktfeuer, Hyper Tr I SE					40
Voll Auto Sensor, Voll Auto Kom, Voll Aut-Pilot, 1 Voll Auto Crew-Man 60%					50
keine Reserve Maschinen, 0% Notenergie, Hypertreibwerks-Sparversion SLj, ECM Anfällig, keine Reserve Kontrollen					-70
(-1pts)	Preis ohne Waffen		1 990 000		Cr

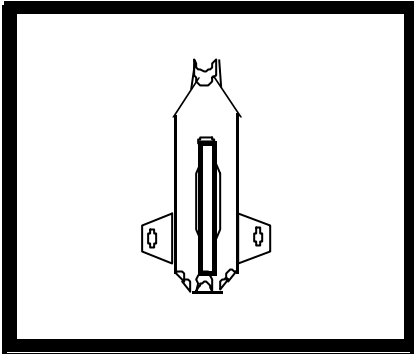
Die Nashorn -Klasse sind eigentlich Robott-Schiffe, deren Brücke nur dann gebraucht wird, wenn das Schiff gewartet wird. Normalerweise sind sie Planetenverteidiger, deren Beschleunigungswerte eigentlich nicht wichtig sind. Die normale Bewaffnung sind 1 Plasma-Netz -Kanone, und drei leichte-Gauss-Kanonen. Erst wird auf den Gegner Geschossen, damit er die Schirme auf Ballistisch um schaltet, dann kommt die Plasma-Netz Kanone.....
Bewaffnungspreis 6 524 000 Cr.

RaumSchiff-Typ	Hammer-Head (Zerstörer)			Std	Pts		
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	5	Crew:(4)	20	25	
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	+0	0		
	Sensoren		+10	3 l sec	4		
	ECM & ECCM		+0	5 Hex	0		
	Kommunikation		+0	10 l sec	0		
	Reaktor	200 %	A-Mat	80 €	664	x2	
Triebwerk	100 %	12 E - Manöver	4/6	max C: 50 %	0	x2	
Schutzschirm	160 %	(abc) - FSP	320	+10/ Rd	-8 €	8	
Panzerung	160 %	(std) - FSP	320	schwer		135	x5
Rumpf	120 %	(std) - FSP	120			15	x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+0	+0	+0	0	
Passagiere	25	Frachtraum	250	CUM		-4	
Türme	250 %	E-Waffen	10	Ball-W.	10	130	
Andock-Vor.	2	Hangars	3	std		10	
Rettungskapseln		50%				0	
Individuelle Probleme		2	limitierte Serie (Preis x2)		0		
schwere Panzerung x2 (Pilot-5 Manöver-2), Schnell-Ladeschirm 3, Hyper Tr 2 10 E ,					85		
gute Med-Station (Medizin+10), schwierig zu reparieren (Tech-10)					15		
* deutliche Emissionen (geg.Sensor+10), Fragilität (2 Würfe auf Kritical-Tabellen)							
					1072		
Preis ohne Waffen			12 720 000		Gr		

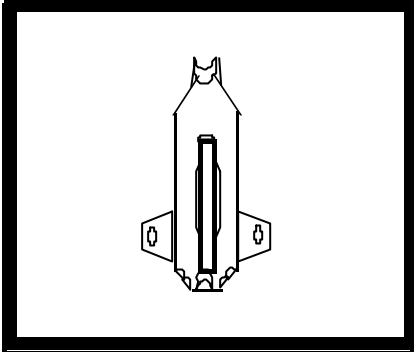
Der Hammer-Head hat einen völlig überdimensionierten Reaktor, so daß er mit Ionen-Kanonen nur schwerlich ausgeschaltet werden kann. Sein Haupt-Einsatzgebiet ist das Durchbrechen unter schwerem Feuer. Von weit weg, Anlauf nehmen, und durch die feindlichen Linien fliegen, ohne lahm-Geschossen zu werden. Leider wird dieser Versuch häufigst durch zu viele Beschädigungen der Triebwerke zunichte gemacht. Aber als mobile Waffen-Plattform ist er brauchbar.

RaumSchiff-Typ	Linopool (Fregatte)			groß	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	5 Offiz.	Crew:(4)	20 +25
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	-5		0
	Sensoren	+0	1 l sec		0
	ECM & ECCM	+10	7 Hex		+4
	Kommunikation	+15	80 l sec		+4
	Reaktor	200 %	A-Mat	80 €	+664
Triebwerk	200 %	27 E - Manöver	10/15	max C:	100 % +32 x2
Schutzschirm	100 %	(abc) - FSP	300	+15/ Rd	-32 € 0
Panzerung	200 %	(std) - FSP	600	schwer	+1215 x5
Rumpf	200 %	(std) - FSP	300		+1215 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+5	+10	+10 +15
Passagiere	75	Frachtraum	375	CUM	0
Türme	300 %	E-Waffen	18	Ball-W.	18 +230
Andock-Vor.	1	Hangars	3	groß	+4
	Rettungskapseln	50%			0
Individuelle Probleme	1	limitierte Serie (Preis x2)			0
	großes Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 150%, Pilot -5)				+50
	schwere Panzerung 200% (Pilot-5, Manöver-2), Schnelladeschirm 5, Hyper Tr 3 (ISE),				+200
	Auto Fracht System, bessere Schleuse, 3 Traktorstrahler(3E), zusatz-Reserve-Kontrollen,				+140
	zusatz-Reserve-Maschinen, Auto Reparatur System, gute Medstation (Med+10)				+475
Preis ohne Waffen	44 730 000				Gr

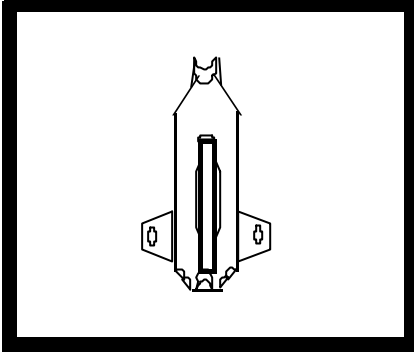
Die Linopool ist ein Kriegsschiff mit Status-Character. Eigenwillige arrogante Crews sind das Markenzeichen der Linopool, welche als eines der besten Schiffe angesehen wird, und sogar leichten Kreuzern überlegen seien soll.

RaumSchiff-Typ	Starfire (Fregatte)			groß	Pts	
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	5 Offiz.	Crew:(4)	20 +25	
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-5	0	
	Sensoren			+0	1 l sec	0
	ECM & ECCM			+10	7 Hex	+4
	Kommunikation			+15	80 l sec	+4
	Reaktor		200 % A-Mat		80 €	+664 x2
Triebwerk	200 % 27 € - Manöver	10/15	max C:	100 %	+32 x2	
Schutzschirm	100 % (abc) - fSP	300	+15/ Rd	-32 €	0	
Panzerung	180 % (std) - fSP	540	schwer		+405 x5	
Rumpf	180 % (std) - fSP	270			+405 x5	
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+5	+10	+0	+11	
Passagiere	75 Frachtraum	375 CUM			0	
Türme	300 % E-Waffen	18	Ball-W.	18	+230	
Andock-Vor.	1 Hangars	3	groß		+4	
Rettungskapseln		50%			0	
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			0	
großes Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 150%, Pilot -5)					+50	
schwere Panzerung 200% (Pilot-5, Manöver-2), Schnelladeschirm 5, Hyper Tr 3 (ISE),					+200	
Auto Fracht System, bessere Schleuse, 3 Traktorstrahler(3E), zusätz-Reserve-Kontrollen,					+140	
zusätz-Reserve-Maschinen, Auto Reparatur System, gute Medstation (Med+10)					+475	
keine Landstützen, Unannehmlichkeit Hypertriebwerk braucht genauere Berechnungen (Astro-5)						
Preis ohne Waffen		24 440 000			Gr	

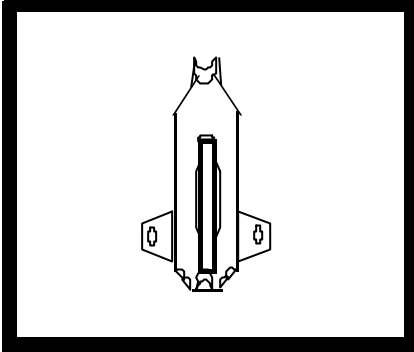
Die Starfire ist ein Linopool-Nachbau, aber ohne deren Status. Sie wird von einigen Werften ohne Lizenz nachgebaut. Meist von Personen gekauft, welche im Umgang damit schlechter geschult waren, oder von Piraten, welchen der Zustand der Schiffe egal waren, und meist billiger bewaffnet, wurde sie berühmt als die böse Piraten-Schwester der heroischen Linopool. Andererseits ist sie eigentlich ein sehr gutes Schiff, welches der Lonopool paroli bieten kann.

RaumSchiff-Typ	Stardust (Fregatte)			groß	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	5 Offiz.	Crew:(4)	20 +25
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	-10		0
	Sensoren	+0	1	1 sec	0
	ECM & ECCM	+10	7	Hex	+4
	Kommunikation	+15	80	1 sec	+4
	Reaktor	200 % fusion	40 E		+64 x2
Triebwerk	160 % 20 E - Manöver	6/9	max C:	80 %	+8 x2
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	300	+12/ Rd	-16 E	0
Panzerung	140 % (std) - FSP	630	extrem		+45 x5
Rumpf	140 % (std) - FSP	210			+45 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+5	+10	+0	+11
Passagiere	75 Frachtraum	375 CUM			0
Türme	300 % E-Waffen	18	Ball-W.	18	+230
Andock-Vor.	1 Hangars	3	groß		+4
	Rettungskapseln	50%			0
Individuelle Probleme	3	Massenproduktion			0
	großes Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 150%, Pilot -5)				+50
	extreme Panzerung 300% (Pilot-10, Manöver-4), Schnelladeschirm 4, Hyper Tr 3 (ISE),				+180
	Auto Fracht System, bessere Schleuse, 3 Traktorstrahler(3E), zusätz-Reserve-Kontrollen,				+140
	zusätz-Reserve-Maschinen, Auto Reparatur System, gute Medstation (Med+10)				+475
	zufällige Defekte (2x 10%/Rd)				
(1177p)	Preis ohne Waffen	6 885 000			Gr

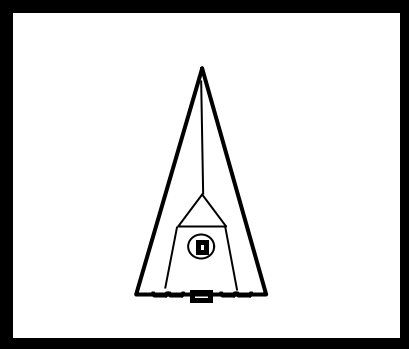
Die Stardust ist ein Linopool-Nachbau. Sie wird von einigen Werften ohne Lizenz nachgebaut. Diese Variante gilt als extrem unzuverlässig und ist berühmt dafür in gefährlichen Situationen zu versagen. Oft werden schlechtbewaffnete Versionen der Stardust nur dafür benutzt, um eine große Streitmacht zu simulieren, und somit die Feinde auf Distanz zu halten. Ansonsten ist sie eher ein Seelenverkäufer.

RaumSchiff-Typ	Starblast (Fregatte)		groß	Pts	
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	5 Offiz.	Crew:(4) 20 +25	
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-20 0	
	Sensoren	+0	1 l sec	0	
	ECM & ECCM	+5	6 Hex	+2	
	Kommunikation	+5	20 l sec	+1	
	Reaktor	150 % fusion	30 €	+12 x2	
Triebwerk	140 % 18 € - Manöver	3/5	max C: 70 %	+4 x2	
Schutzschirm	100 % (abc) - fsp	300	+3/ Rd -2 €	0	
Panzerung	120 % (std) - fsp	540	extrem	+15 x5	
Rumpf	120 % (std) - fsp	180		+15 x5	
Computer	Pilot / feuerleit/ teilauto	-5	+0	+0	-1
Passagiere	75 Frachtraum	375 CUM		0	
Türme	200 % E-Waffen	12	Ball-W. 5	+55	
Andock-Vor.	1 Hangars	3	groß	+4	
	Rettungskapseln	50%		0	
	Individuelle Probleme	4	Billig Serie (1/2 Preis)	0	
	großes Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 150%, Pilot -5)			+50	
	extreme Panzerung 300% (Pilot-10, Manöver-4), Hyper Tr 1 (SE),			+50	
	Auto Fracht System, 3 Traktorstrahler(3E), gute Medstation (Med+10)			+60	
	deutliche Emmissionen (geg Senso+10)				
	Panzerungs-Schwachpunkt (30%), Triebwerk zu schwach (Manöver-1),				
(292 p)	Preis ohne Waffen	1 230 000		Gr	

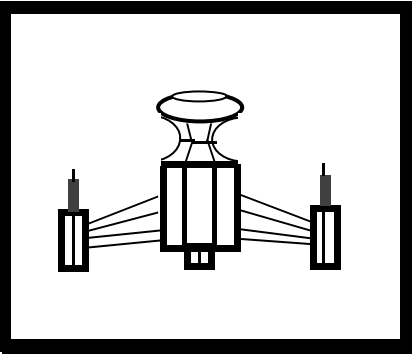
Die Starblast ist ein Linopool-Nachbau. Sie wird von einigen Werften ohne Lizenz nachgebaut. Diese Variante wird hauptsächlich dafür gebaut, um als eine der teureren Versionen verkauft zu werden. Dabei werden sie oft auf „alte zusammengeschossene, aber restaurierte Linopool angeboten“

RaumSchiff-Typ	Star Nova (Fregatte)			groß	Pts	
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	5 Offiz.	Crew:(4)	20 +25	
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-10	0	
	Sensoren			+0	1 l sec	0
	ECM & ECCM			+10	7 Hex	+4
	Kommunikation			+15	80 l sec	+4
	Reaktor		200 % A-Mat	80 €	+664	x2
Triebwerk	200 % 27 € - Manöver	8/12	max C:	100 %	+32 x2	
Schutzschirm	200 % (abc) - fsp	600	+30/ Rd	-32 €	+32	
Panzerung	200 % (std) - fsp	900	extrem		+1215 x5	
Rumpf	200 % (std) - fsp	300			+1215 x5	
Computer	Pilot / feuerleit/ teilauto	+5	+10	+10	+15	
Passagiere	75 Frachtraum	375 CUM			0	
Türme	300 % E-Waffen	18	Ball-W.	18	+230	
Andock-Vor.	1 Hangars	3	groß		+4	
Rettungskapseln		50%			0	
Individuelle Probleme		2	limitierte Serie (Preis x2)		0	
großes Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 150%, Pilot -5)					+50	
extreme Panzerung 300% (Pilot-10, Manöver-4), Schnelladeschirm 5, Hyper Tr 3 (ISE),					+230	
Auto Fracht System, bessere Schleuse, 3 Traktorstrahler(3E), zusatz-Reserve-Kontrollen,					+140	
zusatz-Reserve-Maschinen, Auto Reparatur System, gute Medstation (Med+10)					+475	
kein Dockkragen, Panzerungsschwachpunkt (10%)						
Preis ohne Waffen			45 350 000		Gr	

Die Star Nova ist ein Linopool Nachbau, welcher von einigen Werften ohne Lizenz nachgebaut wird. Aber eine besonderer, denn angeblich soll sie der Linopool überlegen sein. andererseits spricht dagegen, daß sie kaum verbreitet ist.

RaumSchiff-Typ	Ballistol (leichter Kreuzer)			s.groß	Pts
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	15	Crew:(7)	50 +65
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	-15		0
	Sensoren	+10	3	1 sec	+4
	ECM & ECCM	+0	5	Hex	0
	Kommunikation	+0	10	1 sec	0
	Reaktor	100 %	A-Mat	40 €	+600
Triebwerk	140 %	18 € - Manöver	6/9	max C:	70 % +4 x2
Schutzschirm	100 %	(abc) - FSP	400	+4/ Rd	-2 € 0
Panzerung	100 %	(std) - FSP	600	extrem	0 x5
Rumpf	100 %	(std) - FSP	200		0 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+5	+10	+10 +15
Passagiere	100	Frachtraum	500	CUM	0
Türme	100 %	E-Waffen	8	Ball-W.	0 0
Andock-Vor.	2	Hangars	4	s.groß	+5
Rettungskapseln	50%				0
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			0
s. großes Raumfahrzeug (Schirm-Panzerung-Struktur-Waffenhalter-Passagiere-Fracht 200%, Pilot -10)					+100
gute Med-Station (Med+10), Auto-Reperatur-System, extreme Panzerung 300% (Pilot-10, Manöver-4)					+435
Hyper Trl (SE)					+20
Unannehmlichkeit (1,2g standartschwerkraft),					
Preis ohne Waffen	14 480 000				Gr

Die Ballistol gilt als Blockadebrecher mit Jägerunterstützung, oder auch als Jägetender. 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.

RaumSchiff-Typ	Orka (leichter Kreuzer)		s.groß	Pts		
Brücke:	5 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew: 0		
	Pilot & Jagtpilot	Wm	gesamt	-20		
	Sensoren	+0	I	1 sec		
	ECM & ECCM	+30	II	Hex		
	Kommunikation	+0	IO	1 sec		
	Reaktor	200 %	A-Mat	80 €	664 x2	
Triebwerk	200 %	27 € - Manöver	12/18	max C: 100 %	32 x2	
Schutzschirm	200 %	(abc) - FSP	1600	+16/ Rd	-18 €	32
Panzerung	200 %	(std) - FSP	1200	extreme		1215 x5
Rumpf	200 %	(std) - FSP	400			1215 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+30	+30	+0	793
Passagiere	300	Frachtraum	3000	CUM		36
Türme	100 %	E-Waffen	2+6	Ball-W.	0	0
Andock-Vor.	1	Hangars	0	std		-20
	1	Rettungskapseln	0%			-10
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)				0
sehr großes RZG 200%(Fracht, Pass, Strukt., Panzer,... Pilot-IO); Refl Beschicht Laser-I						110
extreme Panz 300% Schub-4 Pilot-20, sehr extremer Schub Schub +4 Pilot-20 4E, Hyper TrI SE						95
Strukt Schutz-Felder IE (Desint-I); Hitze Dämpfer SE (Fus& Plas-I); Ball Def SE (Ball-I)						45
Warp Unterbrecher SE +5Klicks; 2 Großbraumtürme; Trippel Schirm x2 FSP x9E						115
klare Sensor Refl. (+15); keine Sichtscheibe ; keine ball Waffen; nicht Wasserdicht; nicht Stromlinienförmig; schwierig zu reparieren -10 Tech						-60
Hyper TR Sparversion (nur 50 Lj); ECM anfällig (FSP %Chance Ausfall I RKR) ; Unannehm (Brücke im Heck)						
(4326) Preis ohne Waffen			45 260 000		Cr	

Dieses Schiff wird dazu benutzt, feindliche Schiffe zu lähmen, sie zu rammen, und danach zu entern. Die beiden Großraumer Waffen sind im allgemeinen große Ionen-Kanonen +9 MCr mit denen das Feindschiff wehrlos geschossen wird. Danach dockt die „Orka“ (meist per Ramming) an. Die ca 300 Kabinen beherbergen Marine-Infantristen und Ersatz-Piloten, welche das Schiff erstürmen und übernehmen. Prisen-Schiffe werden zur nächsten Werft geflogen, Wracks hingegen nur geplündert. Der Warp Unterbrecher sorgt dafür, daß die Schiffe oft nicht mehr fliehen können.

Stardust & bright Suns

Fast alle Raumschiffe sind mit Linear Triebwerken ausgerüstet, so daß es auffällig wäre, wenn mal ein Schiff kein Linear Triebwerk hat.

Großraumer

Groß-Frachter Fracht-Transport
meist groß o. s.groß, wenig Waffen, sehr große Frachträume.

Kolonisten-Schiff Passagier Transport
meist std o. groß, viel Passagier Kapazität, groß Fracht-Raum,

Liner Passagier Erholung
wenig Waffen, viele Passagiere, sowie Bars o.ä.

Hospital-Kreuzer Krankenversorgung
Hospital, wenig Waffen, viele Passagiere, mehrere Andock-Vorrichtungen o. Hangars, viel Crew.

Fabrik-Kreuzer Industrie im Raum
meist s.groß, wenig Waffen, schlechte Triebwerke, viel Frachtraum, große Crew.
Die Fabrikations-Anlagen kosten ca das doppelte von entsprechenden bodengebundenen Fabrikations-anlagen, zusätzlich zum normalen Schiffs-Preis.

Mobiles Dock Reperatur
wenig Waffen, viel Frachtraum, viel Crew, mehrere Andock-Vorrichtungen, mehrer Raumgreifer o. Traktor-Strahler.

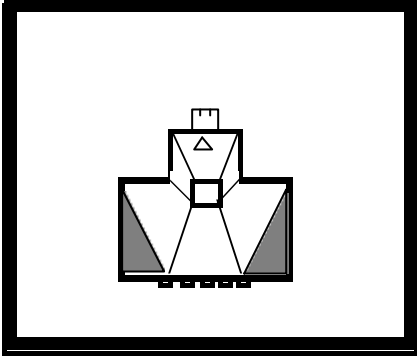
Truppen-Kreuzer Infanterie-Transport
mittlere Bewaffnung, viel Passagier-Raum, mehrere Hangars.

Kreuzer-Tender Raumboot-Transport
leichte Bewaffnung, viele Hangars o. Andock-Vorrichtungen, sowie Fracht- & Passagier-Raum

Kreuzer Kampf-Schiff
std Größe, gute Bewaffnung.

Kampf-Kreuzer Kampf-Schiff
std Größe, starke Bewaffnung, gute Schilde & Panzerung.

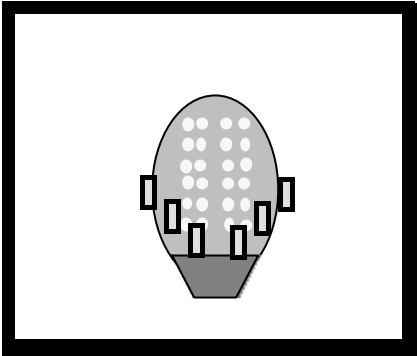
Schlacht-Schiff Kampf-Schiff
groß o. s.groß, starke Bewaffnung, gute Schilde & Panzerung.

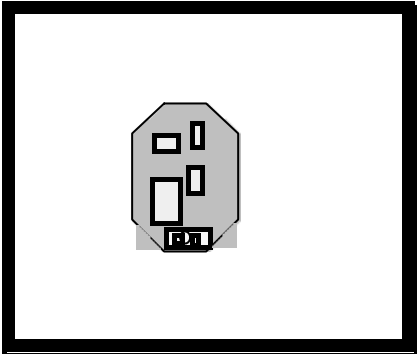
Groß-RaumSchiff-Typ	Bounty (Groß-Frachter)			s.Groß Pts
Brücke:	20 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew: 0
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	-30	0
	Sensoren	+0	2 l sec	0
	ECM & ECCM	-	- Hex	0
	Kommunikation	+0	20 l sec	0
	Reaktor	60 % Fusion	30 €	-12 x3
Triebwerk	40 % 16 € - Manöver	1/2	max C: 8 %	-9 x3
Schutzschirm	40 % (abc) - fsp	200	+ 1/5 Rd	-10 €
Panzerung	100 % (std) - fsp	500		0 x5
Rumpf	100 % (std) - fsp	2000		0 x5
Computer	Pilot / feuerleit/ teilauto	0/-10	-20	-10
Passagiere	300 000 Frachtraum	6 000 000 CUM		+36
Türme	0 % E-Waffen (1€)	0	Ball-W.	0
	Großraumer-W. Turm (10€)	0	D (20 €)	0
Andock-Vor.	8 Hangars	0	std	-80
	Rettungskapseln	50%	linear Hyper Tr IIj/24h	0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung		0
	dünne Panzerung 50% (Manöver +1), kein ECM, keine Sichtscheibe			-25
	Hyper Tr I (SE), s. großer Passagier& Frachtraum(x50) (Pilot-30, Schirm Ladungx 1/10)			+150
	große Sensor Silhouette (geg Sensor +5), deutliche Emissionen (gegn. Sensor +10)			
(97 pts) Preis ohne Waffen		74 250 000		Gr

Die Bounty`s waren jene Sklavenschiffe, welche von der Erde gekapert zu Truppentransportern umgebaut wurden. Dabei sei erwähnt, daß die Bolieden 700 000 CUM für zusätzliche Lebenserhaltungen und den restlichen Frachtraum als ungemütliche Große Passagierräume verwendeten. Etwas was jedem Soldaten 6 CUM während des Transportes gewährte, und den rest 3 M CUM waren für sanitäre Einrichtungen und für Munition Reserviert.

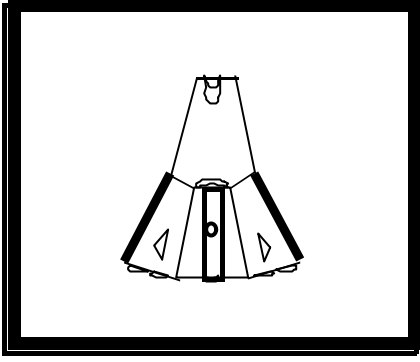
Es gibt diese riesigen Pötte immer noch, aber keine Armee, um sie zu besetzen.

Und wenige Piloten, welche sie sicher fliegen könnten. Deswegen werden sie häufig als Reparaturwerften im Leerraum eingesetzt, weil sie einfach genug Personal transportieren können.

Groß-RaumSchiff-Typ		Warzenschwein (Groß-Frachter)		s.Groß Pts	
Brücke:	20 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot Wm	gesamt	-40		0
	Sensoren	-15	3 Klicks		-4
	ECM & ECCM	-30	0 Hex		-10
	Kommunikation	-15	2 Lsec		-3
	Reaktor	100 % Fusion	50 €		0 x3
Triebwerk	100 % 40 € - Manöver	2/3	max C:	20 %	0 x3
Schutzschirm	20 % (abc) - fSP	100	+1/10 Rd	-10 €	-9
Panzerung	10 % (std) - fSP	25	dünn		-50 x5
Rumpf	10 % (std) - fSP	200			-45 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	0/-10	-30	-30	-25
Passagiere	300 000 Frachtraum	6 000 000 CUM			+36
Türme	0 % E-Waffen (1€)	0	Ball-W.	0	-3
	Großraumer-W. Turm (10€)	0	D (20 €)	0	
Andock-Vor.	4 Hangars	40	std		0
	Rettungskapseln	100%	linear Hyper Tr II,j/24h		10
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			0
	dünne Panzerung 50% ,nicht Wasserdicht, klare Sensor Reflektion(+15),keine Landestützen,				-35
	,s. großer Passagier& Frachtraum(x50) (Pilot-30, Schirm Ladungx 1/10), sehr großes Schiff				+150
	4x 100 Außenfrachthalter, nicht Stromlinieförmig,Panzerungs-Schwachpunkt 50%				5
	Schutzschirm Schwachstelle 40%				-25
	Sicherheitsschott nicht Piratensicher				
(-44 pts) Preis ohne Waffen		39 000 000			Gr

Groß-RaumSchiff-Typ	Bachus (Konsum Kreuzer)		s.groß Pts	
Brücke:	20 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew: 30 6
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-10 0
	Sensoren		+0	2 Uec 0
	ECM & ECCM		-	- Hex -15
	Kommunikation		-20	320 Usec 16
	Reaktor		100 % Fusion	50 € 0 x3
Triebwerk	40 % 24 € - Manöver	1/2	max C: 8 %	-9 x3
Schutzschirm	100 % (abc) - FSP	1000	+5 Rd -10 €	0
Panzerung	20 % (std) - FSP	100		-40 x5
Rumpf	20 % (std) - FSP	400		-40 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+10/+0	+0/-5	+10 8
Passagiere	40 000 Frachtraum	800 000 CUM		+20
Türme	25 % E-Waffen (1€)	5	Ball-W. 0	-2
	Großraumer-W. Turm (10€)	1	D (20 €) 0	
Andock-Vor.	10 Hangars	10	s.groß	35
	Rettungskapseln 100%		linear Hyper Tr IIj/24h	10
Individuelle Probleme	3	limitierte Serie (Preis x2)		0
	s.Groß (Pilot-10, Fracht, Passag...x2), Hyper Tr I (SE), bessere Schleuse, Auto Fracht System			225
	großer Passagier& Frachtraum(x10) (Pilot-10, Schirm Ladungx 1/2), sehr großes Schiff			50
	externe Lichtanlage, Holo Tarn Schirm SE(Werbung), 4 Traktor Strahler IEje,			46
	Voll Auto Pilot IE, Panz Schwachpunkt 20%, Zielsystem ungenau Wm-5, Unan devoter Computer			-6
	Unan Fahrstuhl-Musik, klare Sensor Reflektion (geg Sensor+15), Fragilität (Kritix2), ECM Anfällig			-41
	Unan Geleitschutz 2 Warchild, ITagara, 2 Firefist, 2 Misliswitz im Kaufpreis inbegriffen			-1
(237pts)	Preis ohne Waffen	218 500 000		Gr

Kaum ist einer dieser Kreuzer mit einem lauten Knall in ein System gesprungen sendet er schon Werbung auf allen Kanälen. Denn es ist ein Riesiger Einkaufsmarkt. Und als besonderen Bonus gibt es beim Kauf eine (mit leichten laser & leichten Gaus) bewaffnete Verteidigungs-Flotte direkt dabei. Die Inneneinrichtung wird natürlich nach Wunsch variiert.

Groß-RaumSchiff-Typ	Imperator-T (Tender-Kreuzer)			Std	Pts
Brücke:	20 Offiz.	Co-Brücke:	20	Crew:	100 +25
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-30	0
	Sensoren			2 l sec	0
	ECM & ECCM			5 Hex	0
	Kommunikation			40 l sec	+1
	Reaktor		160 % Fusion	80 €	+24 x3
Triebwerk	100 % 40 € - Manöver	1/2	max C:	20 %	0 x3
Schutzschirm	200 % (abc) - FSP	1000	+10/ Rd	-10 €	+32
Panzerung	140 % (std) - FSP	1500	extrem		+45 x5
Rumpf	100 % (std) - FSP	1000			0 x5
Computer	Pilot / feuerleit/ teilauto	(-10)	+0	+0	0
Passagiere	500 Frachtraum	20 000 CUM			0
Türme	50 % E-Waffen (1€)	5	Ball-W.	5	+49
	Großraumer-W. Turm (10€)	1	D. (20€)	0	
Andock-Vor.	4 Hangars	60	s.groß		+205
	Rettungskapseln 50%		linear Hyper Tr IIj/24h		0
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			0
	extreme Panzerung 300% (Pilot -10, Manöver -4), extrem Starke Schub TR (Manöver+3, Pilot-15) 3E				+65
	Zusatz Schirm Agregat 500 FSP (abc) 10€ (IW6 Rd)				+25

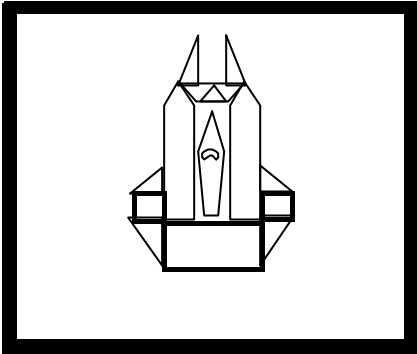
deutliche Emmissionen (gegn. Sensor +10)

Preis ohne Waffen **335 500 000** **Gr**

Die Imperator-I ist ein sogenannter Jägertender für Flotten von Jägern, mit riesigen Hangars. Eigentlich ist es ja nur ein großer Hangar mit Triebwerken.

Gerüchten zufolge habe es sogar schon einige male Raumkämpfe zwischen feindlichen Jägern innerhalb dieser Hangaranlage gegeben. Was natürlich weitgehend dementiert wird.

Beim Transport großer Flotten kann es vorkommen, daß in jedem der 60 Hangars eine komplette Staffel aus kleinen und mittleren Raumbooten untergebracht ist. 240 Jäger... oder 480 Firefists... aber das würde niemand wirklich wollen.

Groß-RaumSchiff-Typ	Prometeus (Kreuzer)			Std	Pts
Brücke:	20 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew:	0
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-30	0
	Sensoren	+0	2	L sec	0
	ECM & ECCM	+0	5	Hex	0
	Kommunikation	+3	1280	L sec	32
	Reaktor	200 % Fusion	100	€	96 x3
Triebwerk	130 % 56 € - Manöver	3/5	max C:	26 %	6 x3
Schutzschirm	200 % (abc) - fSP	1000	+10/ Rd	-10 €	32
Panzerung	150 % (std) - fSP	375			90 x5
Rumpf	150 % (std) - fSP	1500			90 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	-10	+0	+0	0
Passagiere	1000 Frachtraum	10 000	CUM		0
Türme	100 % E-Waffen (1E)	10	Ball-W.	10	100
	Großraumer-W. Turm (10E)	2	D (20 €)	1	
Andock-Vor.	8 Hangars	40	s.groß		125
	Rettungskapseln	50%	linear Hyper Tr	11j/24h	0
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			0
	Hyper Tr 1 (S E), 3 Traktor Strahler (1E), bessere Schleuse, große Med-Station				170

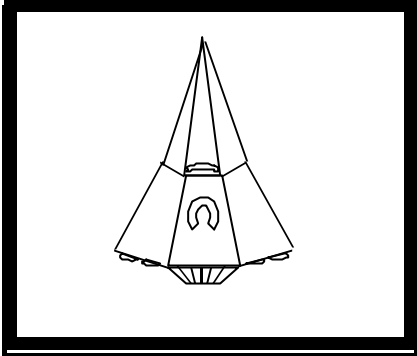
schwierig zu steuern (Zeitverzögert Pilot-20), Klare Sensor-Reflektion (geg.Sensor-15) ,nicht Wasserdicht

Preis ohne Waffen

472 500 000

Gr

Die Prometeus ist der bekannteste Schiffs-Typ der Aquilaner, denn sie fliegt immer im Clan-Verband und ist die Haupt-Basis dieser „Händler“. Nunja, sie benutzen gerne ihre große Streitmacht, um den Kaufpreis auf unter die Hälfte zu drücken. Anderer Orten wird die auch gelindes gesagt mit „Piraterie“ tituliert. Nur, wer möchte dies gerne in Anwesenheit der Aquilaner sagen.

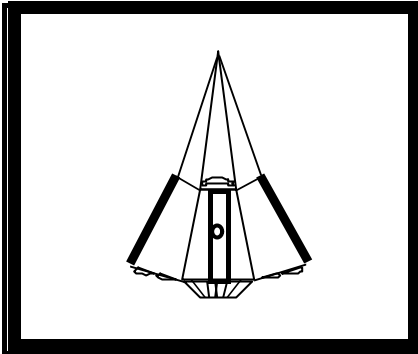
Groß-RaumSchiff-Typ	Imperator (Kreuzer)		Std	Pts	
Brücke:	20 Offiz.	Co-Brücke:	0	Crew: 0	0
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-10	0
	Sensoren			2 l sec	0
	ECM & ECCM			5 Hex	0
	Kommunikation			20 l sec	0
	Reaktor		160 % Fusion	80 €	+24 x3
Triebwerk	100 % 40 € - Manöver	2/3	max C: 20 %	0 x3	
Schutzschirm	100 % (abc) - fsp	500	+5/ Rd	-10 €	0
Panzerung	100 % (std) - fsp	250			0 x5
Rumpf	100 % (std) - fsp	1000			0 x5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	(-10) +0 +0			0
Passagiere	1000 Frachtraum	10 000 CUM			0
Türme	100 % E-Waffen (1E)	10	Ball-W.	0	0
	GroßraumerW. Turm (10E)	2	D. (20E)	1	
Andock-Vor.	4 Hangars	20	std		0
	Rettungskapseln 50%		linear Hyper Tr 1Lj/24h		0
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			0
keine Sondereinbauten					

Preis ohne Waffen

112 500 000

Gr

Die Imperator ist das, was man als Standardkreuzer sieht. Groß, gute Feuerkraft und 5 Staffeln Raumboote zu je 4 Jägern, oder 4 Bombern. Meist nur zur Verteidigung eingesetzt, begleiten sie große Flotten oft nur außerhalb des Systems als Station für Angriffsjäger. wegen des Lineartriebwerkes ist das Eintauchen schwer zu orten.

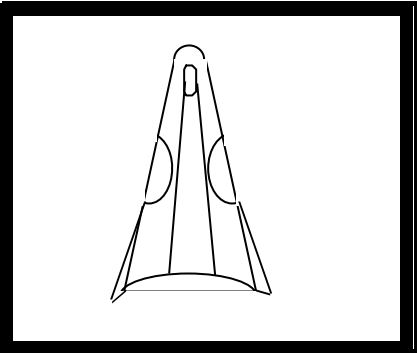
Groß-RaumSchiff-Typ	Imperator-K (Kampf-Kreuzer)			Std	Pts
Brücke:	20 Offiz.	Co-Brücke:	40	Crew:	100 +30
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-25	0
	Sensoren			2 l sec	0
	ECM & ECCM			5 Hex	0
	Kommunikation			20 l sec	0
	Reaktor		200 % Fusion	100 €	+96 x3
Triebwerk	100 % 40 € - Manöver	2/3	max C: 20 %	0 x3	
Schutzschirm	200 % (abc) - fSP	1000	+10/ Rd -10 €	+32	
Panzerung	140 % (std) - fSP	700	schwer	+45 x5	
Rumpf	100 % (std) - fSP	1000		0 x5	
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	(-10)	+10	+0	+9
Passagiere	500 Frachtraum	5 000 CUM			-5
Türme	300 % E-Waffen (1€)	30	Ball-W.	0	+50
	Großraumer-W. Turm (10€)	6	D. (20€)	3	
Andock-Vor.	4 Hangars	4	std		-80
	Rettungskapseln 50%		linear Hyper Tr 1Lj/24h		0
Individuelle Probleme	2		limitierte Serie (Preis x2)		0
schwere Panzerung 200% (Pilot -5, Manöver -2), sehr Starke Schub TR (Manöver+2, Pilot-10) 2€					+30

Preis ohne Waffen

203 500 000

Gr

Die Imperator-K ist der Standart Feuerkraft Kreuzer, mit nur kleiner Jägerabwehr. Sie ist aber zu leicht gepanzert, als daß sie wirklich eine Flotte ersetzen könnte. Andererseits sind die schweren Waffen wirklich gut gegen Raumstationen.

Groß-RaumSchiff-Typ	Sky-Dancer (Kampf-Kreuzer)			Std	Pts	
Brücke:	20 Offiz.	Co-Brücke:	20	Crew:	200	45
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-10	0	
	Sensoren			+0	2 l sec	0
	ECM & ECCM			+0	5 Hex	0
	Kommunikation			+0	20 l sec	0
	Reaktor		200 % Fusion	100 €		96 x3
Triebwerk	100 % 40 € - Manöver	2/3	max C:	20 %	0 x3	
Schutzschirm	200 % (abc) - fSP	1000	+20/ Rd	-20 €	32	
Panzerung	150 % (std) - fSP	325			90 x5	
Rumpf	150 % (std) - fSP	1500			90 x5	
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto	+0/-10	+0	+0	0	
Passagiere	1000 Frachtraum	10 000 CUM			0	
Türme	200 % E-Waffen (1€)	20	Ball-W.	0	15	
	Großraumer-W. Turm (10€)	4	D (20 €)	2		
Andock-Vor.	4 Hangars	20	std		0	
	Rettungskapseln	50%	linear Hyper Tr	11j/24h	0	
Individuelle Probleme	2	Test-Maschine (Preis x3)			0	
	Holo-Tarn-Schirm (SE), Schnell-ladeschirm 2 ,bessere Schleuse, gute Med-Station Medizin +10				25	
	Linear-Triebwerk 1 Lj/h SE				50	

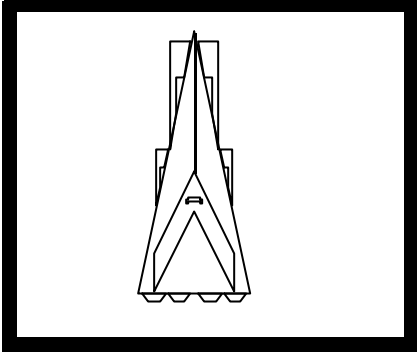
Hyper-Tr ist eine Spar-Version mit maximal 50 Lj Reichweite. ECM-Anfällig

Preis ohne Waffen

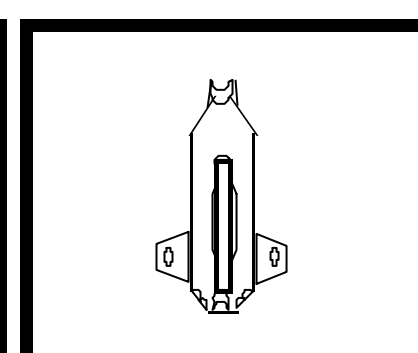
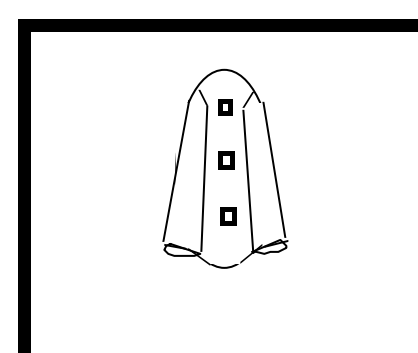
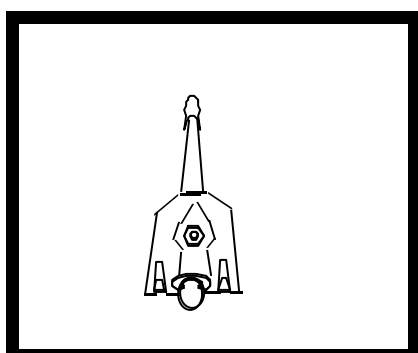
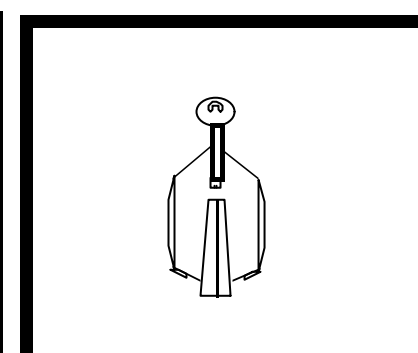
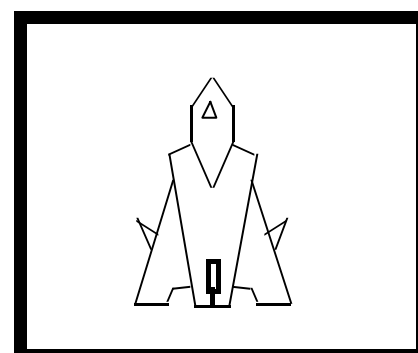
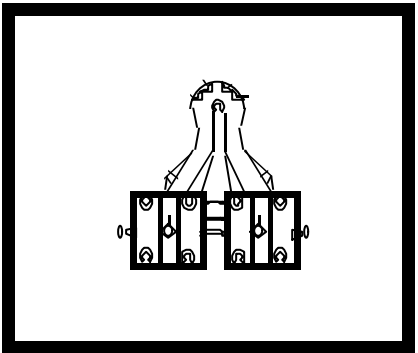
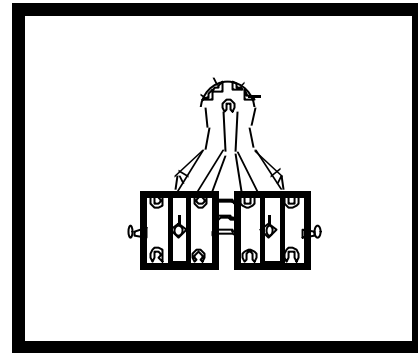
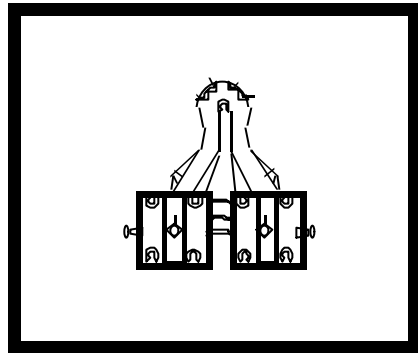
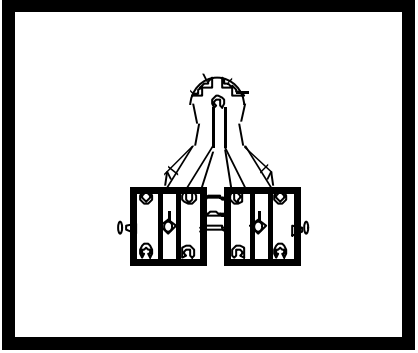
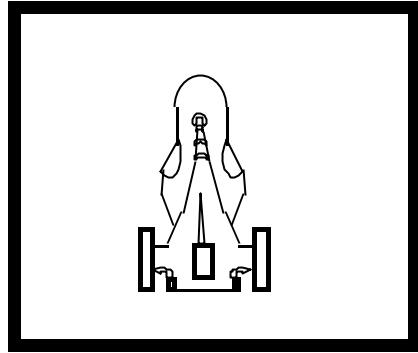
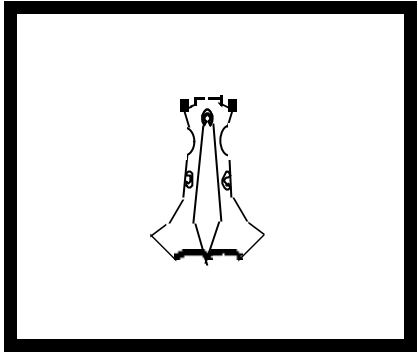
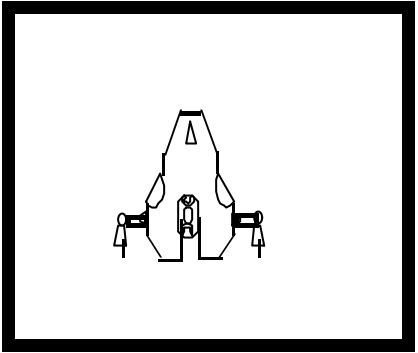
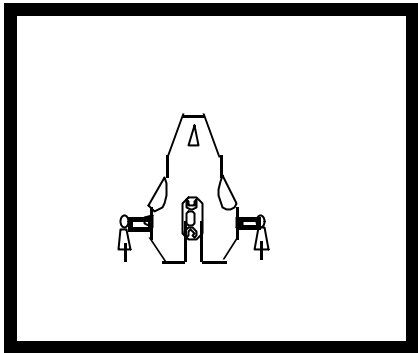
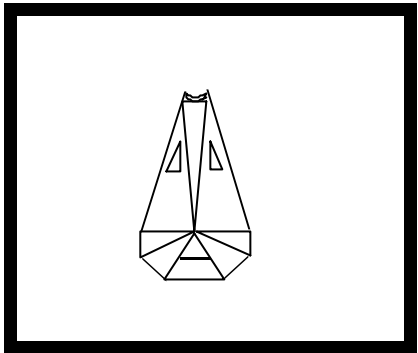
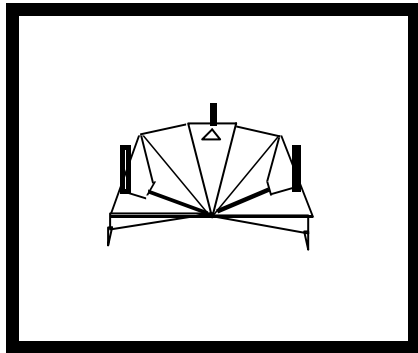
482 250 000

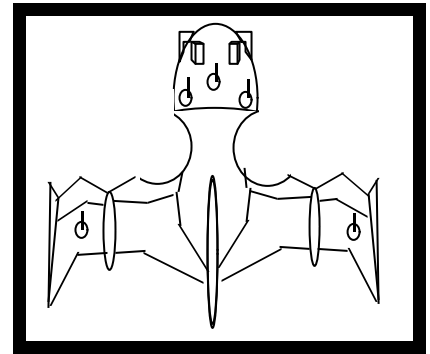
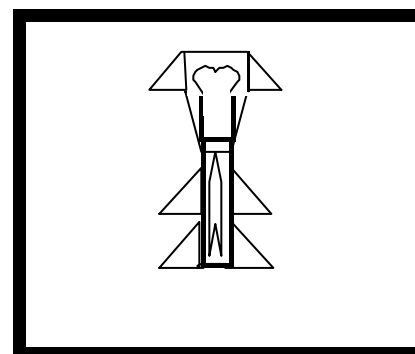
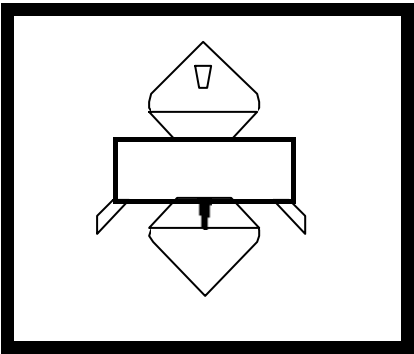
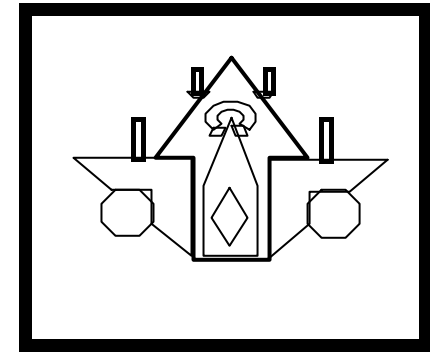
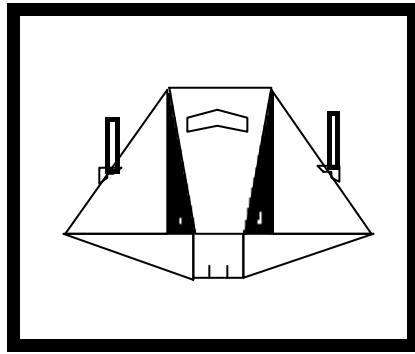
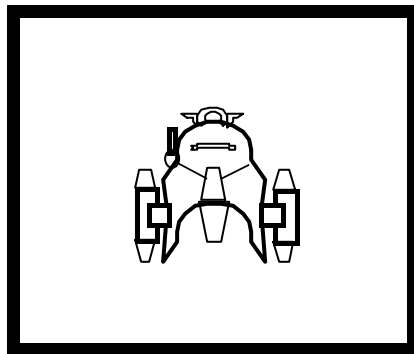
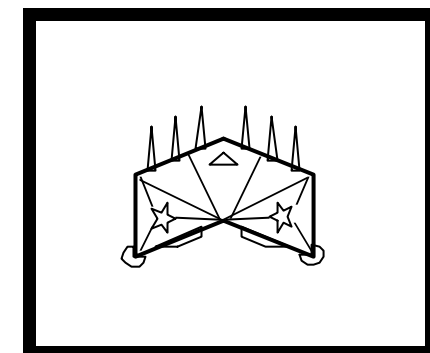
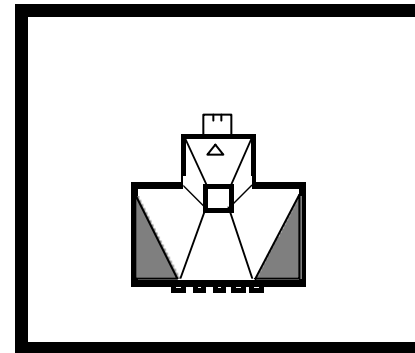
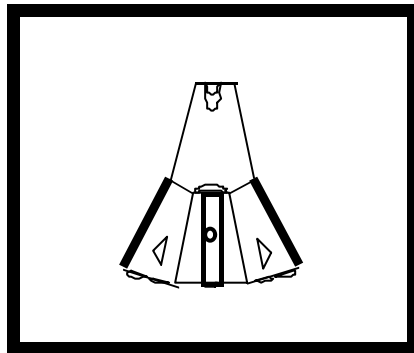
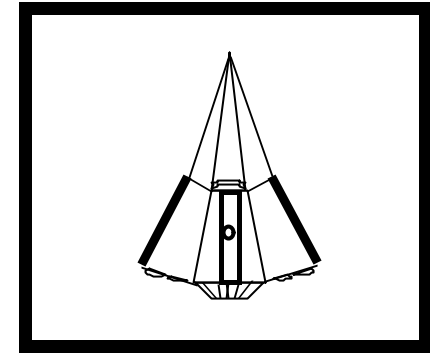
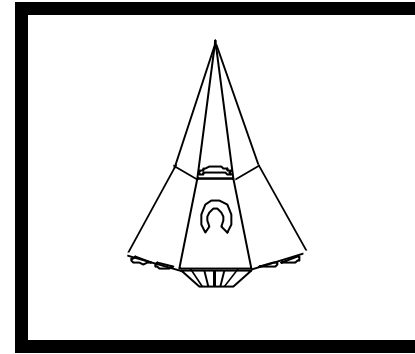
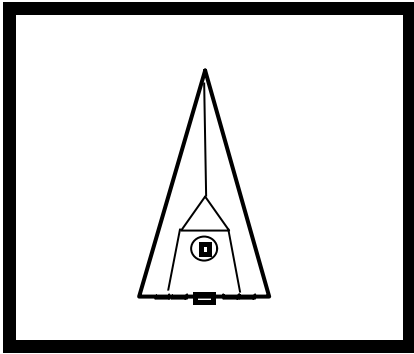
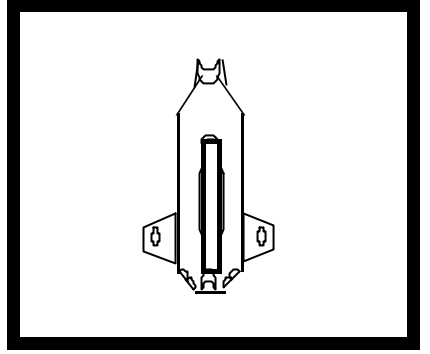
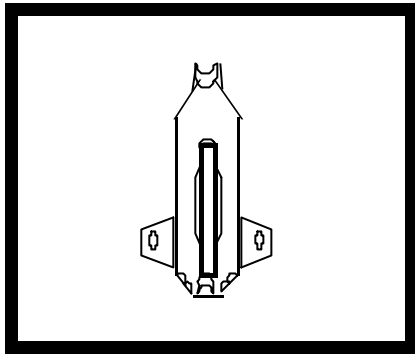
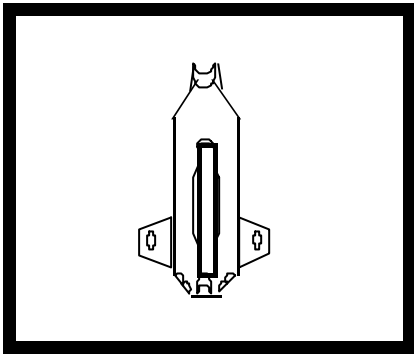
Gr

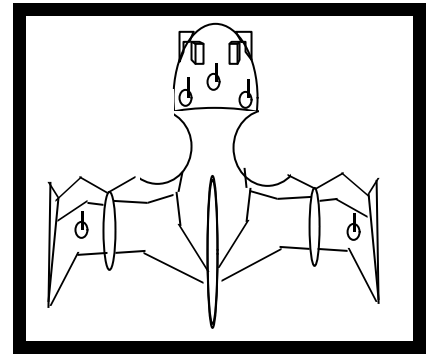
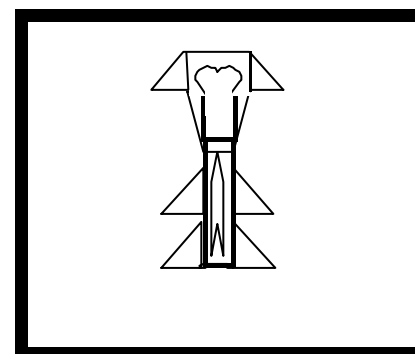
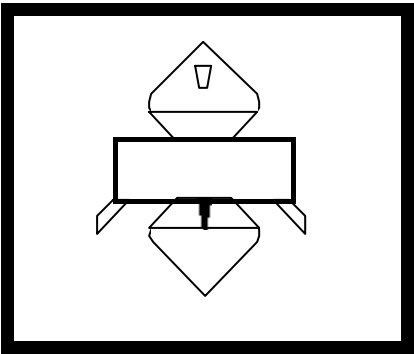
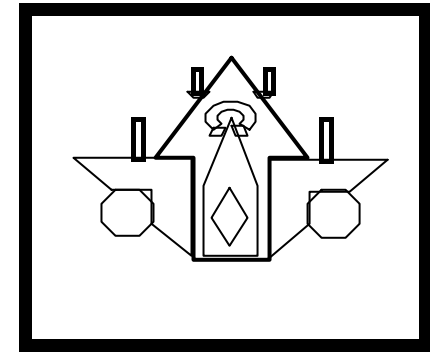
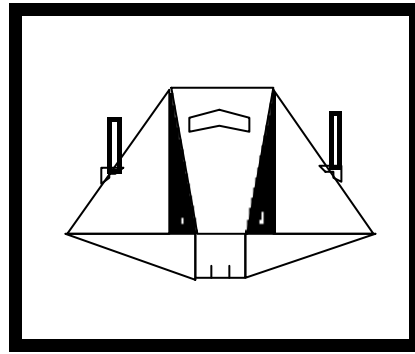
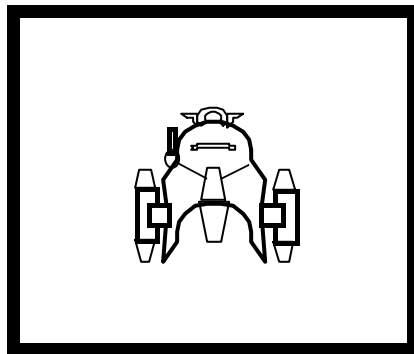
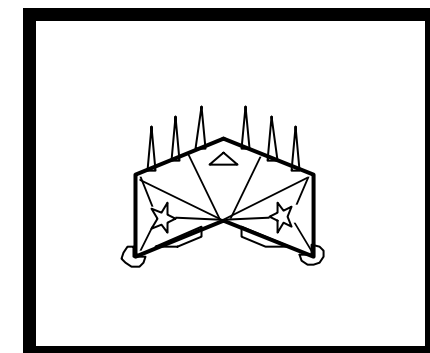
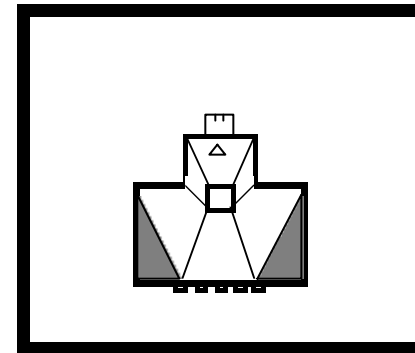
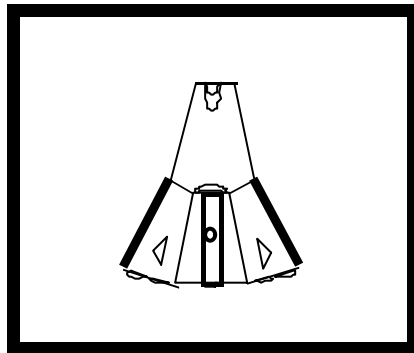
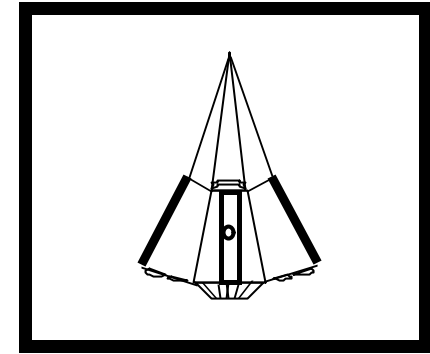
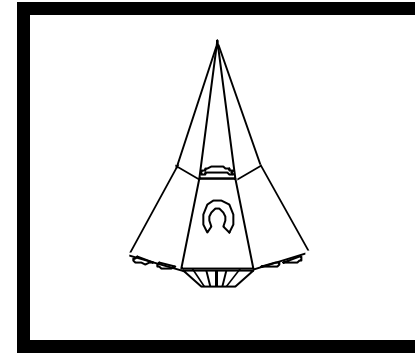
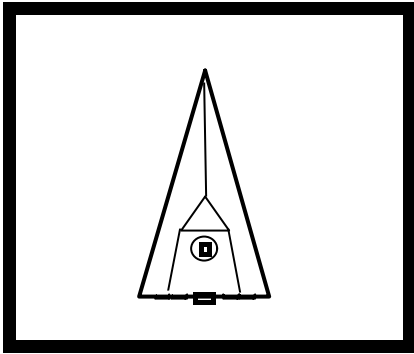
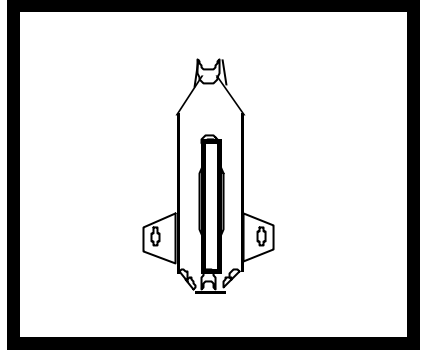
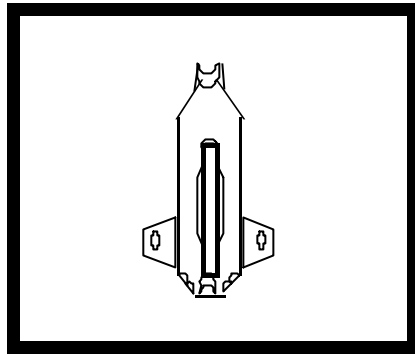
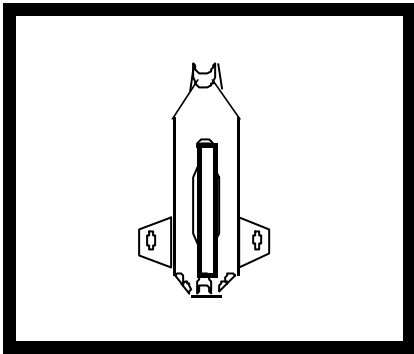
Dieser Kreuzer versucht ein relativ schneller Verteidigungs- und Angriffs-Kreuzer zu sein, dessen Stärke es seien soll, mit genug Jäger-Unterstützung für sich selbst, und den schweren Waffen im Angriff gegen Stationen und Schlachtschiffe. Andererseits, würde er wohl einen direkten Zweikampf mit einem Imperator-K verlieren.

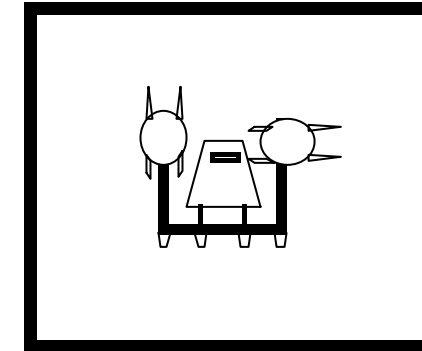
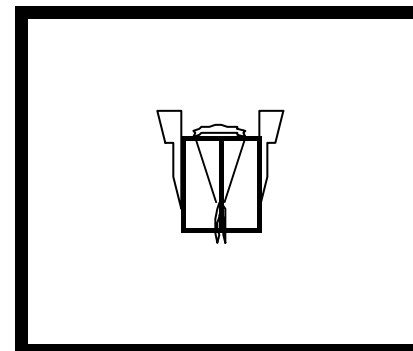
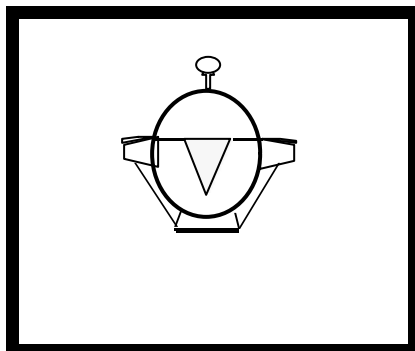
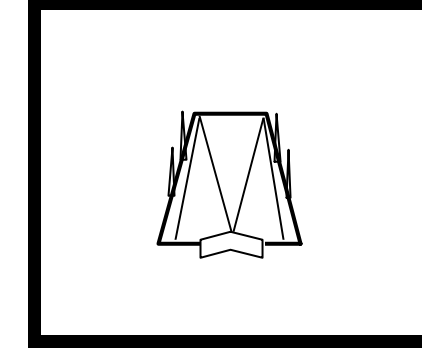
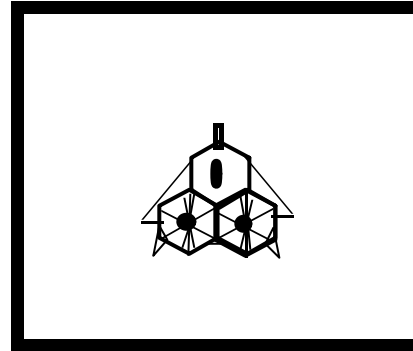
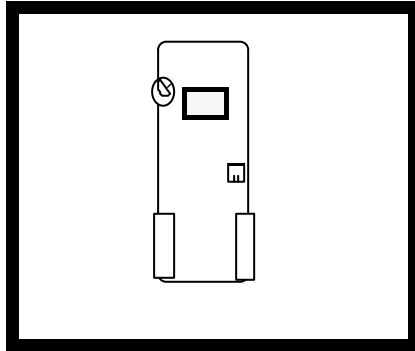
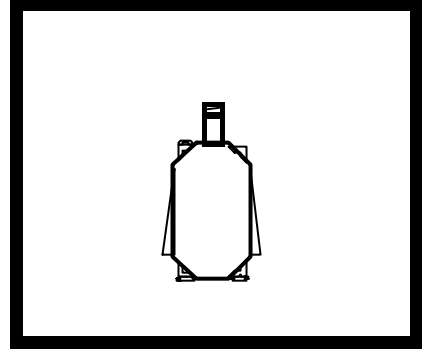
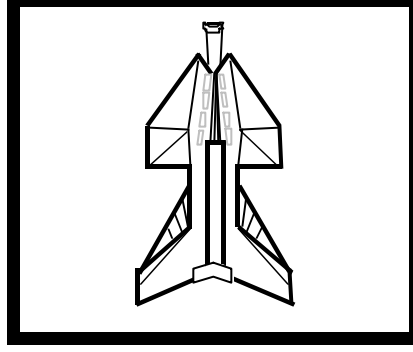
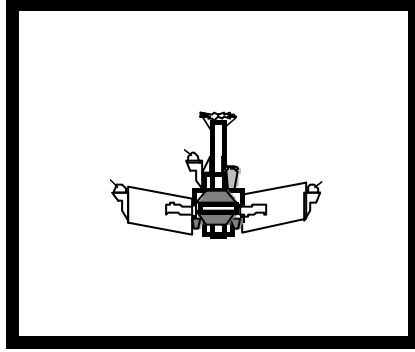
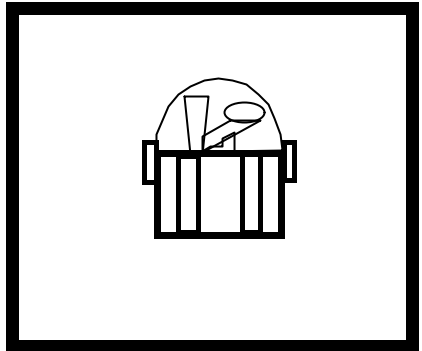
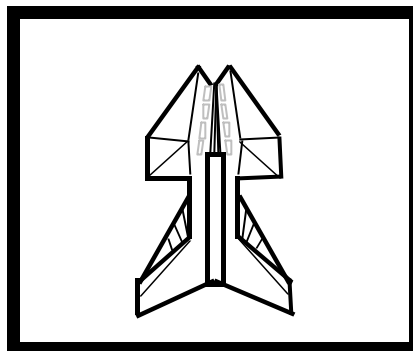
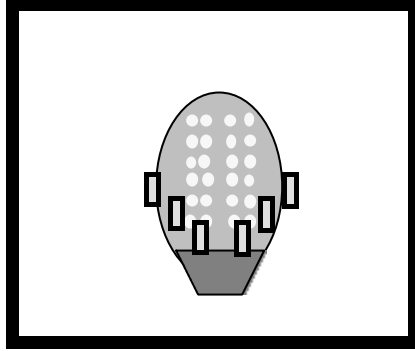
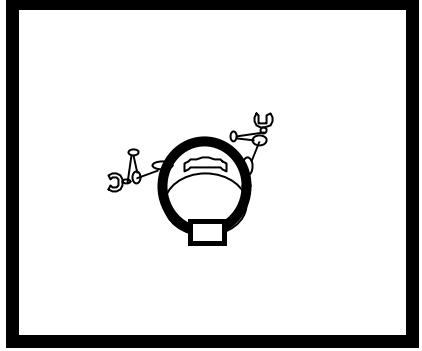
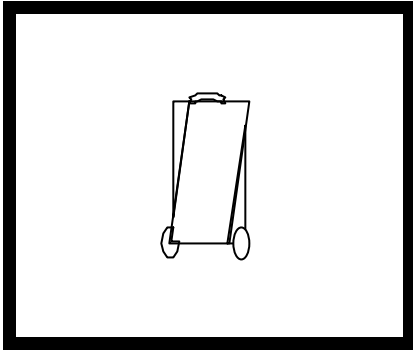
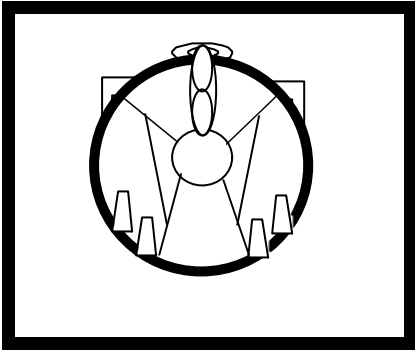
Groß-RaumSchiff-Typ	Todesfaust (Schlachtschiff)			groß	Pts		
Brücke:	20 Offiz.	Co-Brücke:	40	Crew:	100	30	
	Pilot & Jagtpilot Wm		gesamt	-30	0		
	Sensoren			2 l sec	0		
	ECM & ECCM			7 Hex	4		
	Kommunikation			20 l sec	0		
	Reaktor		200 % A-Mat	200 €	996	κ3	
Triebwerk	200 %	100 E- Manöver	4/6	max C:	40 %	48	κ3
Schutzschirm	200 %	(abc) - fSP	1500	+40/ Rd	-40 €	32	
Panzerung	140 %	(std) - fSP	1050	schwer		45	κ5
Rumpf	100 %	(std) - fSP	1500			0	κ5
Computer	Pilot / Feuerleit/ teilauto		+0/-10	+20	+0	9	
Passagiere	375	Frachtraum	7 500	CUM		-7	
Türme	300 %	E-Waffen (1€)	45	Ball-W.	45	500	
		GroßraumerW. Turm (10€)	9	D. (20€)	4		
Andock-Vor.	4	Hangars	10	std		-100	
	Rettingkapseln	50%	linear Hyper Tr IIj/24h		0		
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis κ2)			0		
schwere Panzerung 200% (Pilot -5, Manöver -2), sehr Starke Schub TR (Manöver+2, Pilot-10) 2E					30		
Schnellleadeschirm 3, bessere Schleusen					30		
großes Schiff (Pilot-5, Rumpf, Panz, Schirm, Fracht,...xl,5)					50		
große Sensor Silhouette (geg.Sensor+5), ECM-anfällig, Unannehmlichkeit (Beleuchtung un stetig im Kampf)							
(1663 pts) Preis ohne Waffen			931 500 000		Gr		

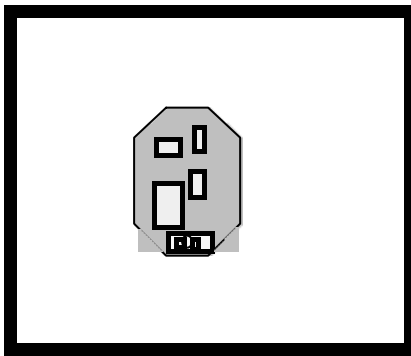
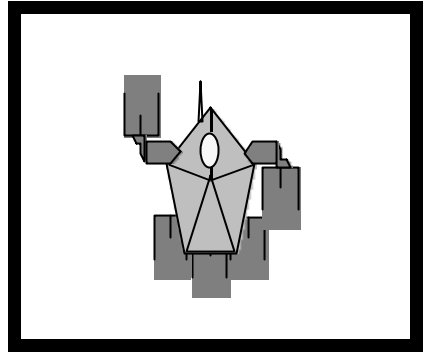
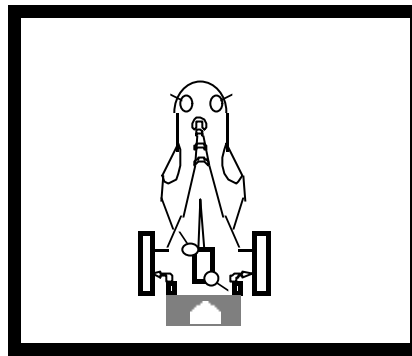
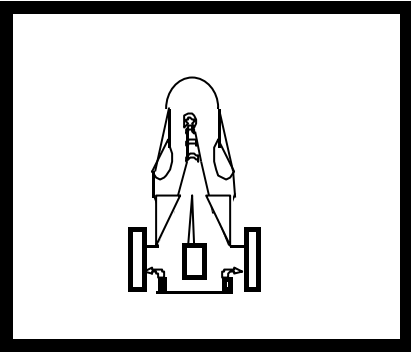
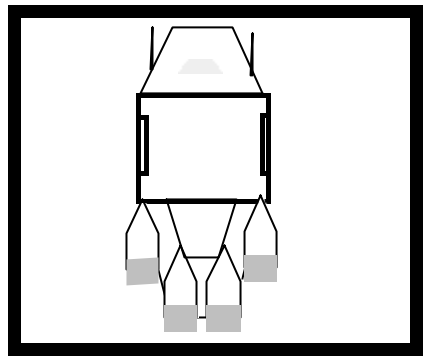
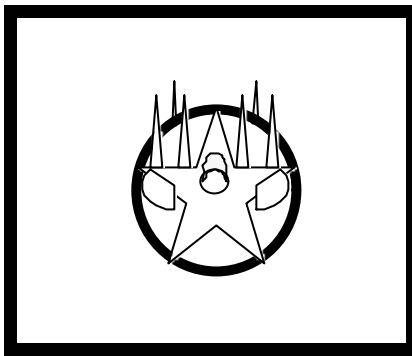
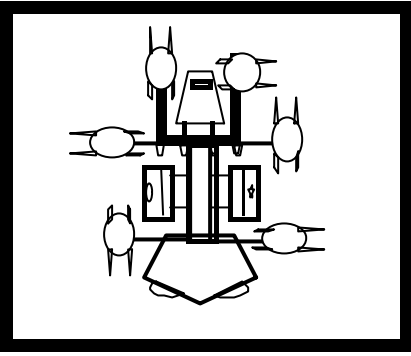
Der „Todesfaust“-Kreuzer ist ein riesiger Pott, mit imenser Feuerkraft, aber zu wenig Energie um gleichzeitig voll feuern und Schub geben zu können. manchmal senken sie den Schub um 1 Manöver punkt, um dadurch wieder 25 Energie frei zu bekommen. Alles in allem reicht noch nicht mal das Abschalten aller anderer Systeme, alle Energie-Waffen-Türme zu feuern.

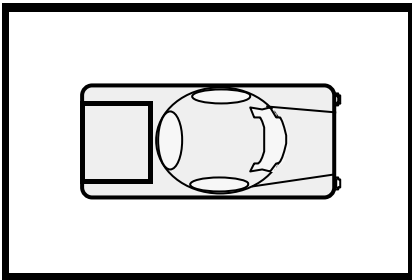






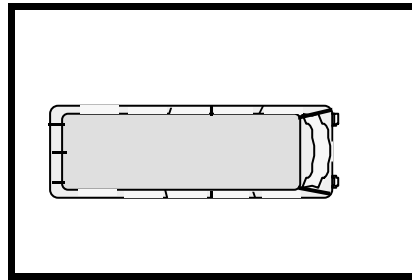




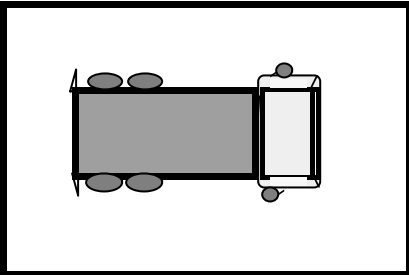
Fahrzeug-Typ: Auto		Findelkind F-110		Std	Pts
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm	+0	0
	Sensoren	+0	100 m		0
	Kommunikation	+0	5 Km		0
	Akku	100 %	500 Km		0
	Panzerung	100 %	1 FSP		0
	Intern	100 %	2 FSP		0
Geschw.	100 % normal (km/h)	60	Vollgas	150	0
Passagiere	3 Sessel	Fracht	2 GUM		0
Individuelle Probleme	4	Billig-Serie			
licht-Anlage/ Scheinwerfer, Heizung & Kühlung, Zündschloß-Sicherung, Rad-fahrzeug					
luftdruck-Bereifung					

Preis 2 500 Gr

Findelkind-Trademark, ist berühmt für Billig-Ware, aber nicht für völligen Müll. Es wird auf technischen Schnick-Schnack verzichtet, und auch auf Komfort. Das F-110 ist wohl das Auto für den Unterschicht-Familien-Vater

Fahrzeug-Typ: Auto		Findelkind F-210		groß	Pts
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm	+0	0
	Sensoren	+0	100 m		0
	Kommunikation	+0	5 Km		0
	Akku	90 %	450 Km		0
	Panzerung	100 %	2 FSP		0
	Intern	100 %	3 FSP		0
Geschw.	90 % normal (km/h)	54	Vollgas	135	0
Passagiere	11 Sessel	Fracht	3 GUM		0
Individuelle Probleme	4	Billig-Serie			
licht-Anlage/ Scheinwerfer, Heizung & Kühlung, Zündschloß-Sicherung, Rad-fahrzeug					
Vollgummi-Bereifung, +6 Passagiere					
großes Fahrzeug x1.5(Panzerung,Struktur,Passagiere,Fracht) -10%(Reichweite,Gesch.max)					
Plastik Panzerung Inf-Wa. R/ I/ I					
Preis		3 750			Gr

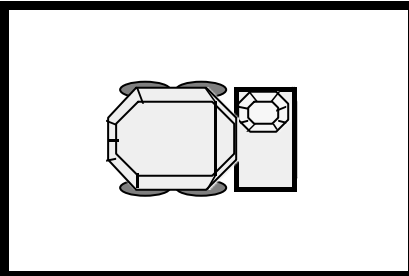
Der kleine Personen-Transporter für Arbeits-Trupps. Wird oft als Werks-Wagen eingesetzt.

Fahrzeug-Typ: LKW		Findelkind F-310		Std	Pts
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm	-5	0
	Sensoren	+0	200 m		0
	Kommunikation	+0	10 Km		0
	Akku	100 %	500 Km		0
	Panzerung	100 %	3 FSP		0
	Intern	100 %	4 FSP		0
Geschw.	100 % normal (km/h)	40	Vollgas	120	0
Passagiere	2 Sessel	Fracht	40 GUM		0
Individuelle Probleme	4	Billig-Serie			
licht-Anlage/ Scheinwerfer, Heizung & Kühlung, Zündschloß-Sicherung, Rad-fahrzeug Vollgummi-Bereifung					

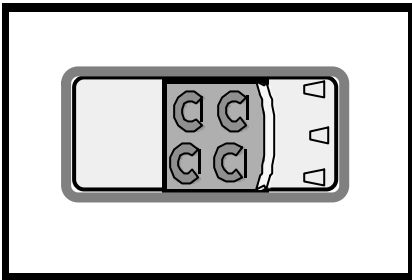
Unannehmlichkeit (Schallisolierung ist ungenügend)

Preis 8 000 Gr

Der F-310 ist das Arbeits-Tier für Straßen-Bau-Trupps, oder andere dreckige lärmende Baustellen.

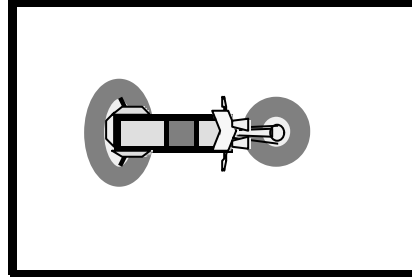
Fahrzeug-Typ: LKW		Findelkind F-410		groß	Pts
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm	+0	0
	Sensoren	+0	100 m		0
	Kommunikation	+0	5 Km		0
	Akku	90 %	450 Km		0
	Panzerung	100 %	5 FSP		0
	Intern	100 %	6 FSP		0
Geschw.	90 % normal (km/h)	36	Vollgas	108	0
Passagiere	0 Sessel	Fracht	60 GUM		-15
Individuelle Probleme	4	Billig-Serie			
licht-Anlage/ Scheinwerfer, Heizung & Kühlung, Zündschloß-Sicherung, Rad-fahrzeug Vollgummi-Bereifung.					
großes Fahrzeug x1.5(Panzerung,Struktur,Passagiere,Fracht) -10%(Reichweite,Gesch.max)					20
Plastik Panzerung Inf-Wa. Rs 1/1. Vollgas 10 min 10% Steuerungs-Versagen					
Preis	8250				Gr

Der F-410 ist ein großer Transporter für den Baustellen internen Transport. Für den normalen Straßen-Verkehr wegen der anfälligen Steuerung nicht zu gebrauchen.

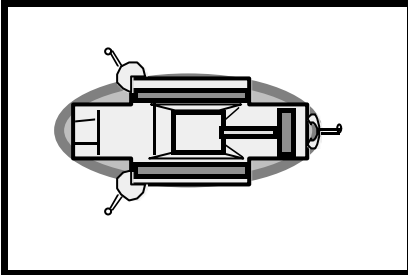
Fahrzeug-Typ: Auto-LKT		MEK-A-37		Std	Pts	
Kontrollen	1 Pilot			Pilot Wm	-5	0
	Sensoren	+5	200 m			5
	Kommunikation	+0	5 Km			0
	Akku	100 %	500 Km			0
	Panzerung	100 %	1 FSP			0
	Intern	100 %	2 FSP			0
Geschw.	110 % normal (km/h)	66	Vollgas	165		0
Passagiere	3 Sessel	Fracht		2 GUM		0
Individuelle Probleme	3	Massen-fertigung				
licht-Anlage/ Scheinwerfer, Heizung & Kühlung, Zündschloß-Sicherung.						
Luftkissen FZG + 10% Geschw. Manöver Wm-5						10
luxus Inneausstattung. Auto-Pilot (60%)						15
Blech-Panzerung In-Wa-Rs 3/3, offen nur mit Regendach, Panzerungs-Schwachstelle Insassen						
Preis		6 500				Gr

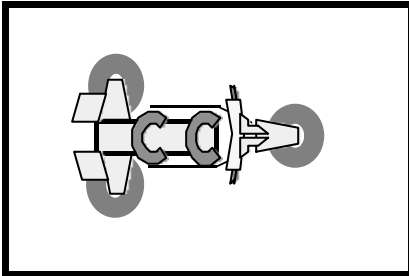
Farlon Trademark ist berühmt für Luftkissen Fahrzeuge mit bessere Ausstattung.

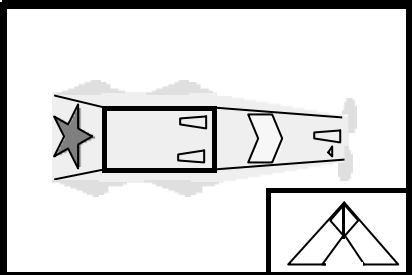
Die MEK-A-37 wird gerne in jenen Welten mit vielen kleinen Seen, oder Sumpfgebieten eingesetzt.

Fahrzeug-Typ: Bike-LKT		MEK-B-16		Std	Pts	
Kontrollen	1 Pilot			Pilot Wm	+0	0
	Sensoren	+15	5 000 m			15
	Kommunikation	+0	100 Km			15
	Akku	250 %	1 250 Km			0
	Panzerung	100 %	0 FSP			0
	Intern	100 %	1 FSP			0
Geschw.	80 % normal (km/h)	48	Vollgas	128		0
Passagiere	1 Sitz	Fracht		0.1 GUM		0
Individuelle Probleme	3	Massenware				
licht-Anlage/ Scheinwerfer, Zündschloß-Sicherung, offen, ohne Insassenschutz						
Luftkissen FZG + 10% Geschw. Manöver Wm-5, Scout Sensoren, Hyper Com, große Kom Rei.						55
Bordcomputer (50%), extreme Reichweite + 150% Reichw..-30% Geschw.max						230
gute Beschleunigung, gute Bremsen, leicht zu sabotieren						40
Preis		10 875				Gr

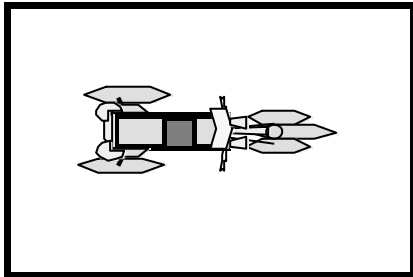
Das MEK-B-16 ist ein weit verbreitetes Ranger-Scout-Fahrzeug. Das liegt an der guten Reichweite, und der Tatsache, daß man damit durch die meisten Gelände durchkommt.

Fahrzeug-Typ: KampfKFZ-UKT		MEK-K-99	Std	Pts	
Kontrollen	2 Piloten		Pilot Wm -10	0	
	Sensoren	+10	2 000 m	10	
	Kommunikation	+0	20 Km	0	
	Akku	200 %	1000 Km	0	
	Panzerung	200 %	20 FSP	0	
	Intern	200 %	12 FSP	0	
Geschw.	90 % normal (km/h)	40	Vollgas	120	0
Passagiere	10 Sessel (zusatz)	fracht	6 CUM	50	
Individuelle Probleme	3	Massen-fertigung			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer, Heizung & Kühlung, Zündschloß-Sicherung.					
Luftkissen FZG + 10% Geschw. Manöver Wm-5, leichte Panzerung x2, -10% Geschw.max				20	
Bord-Comp (50%) sehr große Reichweite + 100% Reichw., -20% Geschw.max, LEH 12				134	
Schutzschirm, wenn Stationär (10FSP+1/Rd), 1x DFG-Halter, 3x S-Inf-Wa, ECM+5 (20 km)				80	
Unannehmlichkeit, grün getönte Scheiben		Preis	202 000	Gr	
Das MEK-K-99, ist ein leichter Luftkissen-Panzer für Infanterie-Unterstützung. Meist als Infanterie-Transporter in Gebieten mit Sumpf oder Seen eingesetzt.					

Fahrzeug-Typ: Trike-UKT		MEK-T-08	Std	Pts	
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm -5	0	
	Sensoren	+5	200 m	5	
	Kommunikation	+0	5 Km	0	
	Akku	200 %	1 000 Km	0	
	Panzerung	100 %	0 FSP	0	
	Intern	100 %	2 FSP	0	
Geschw.	90 % normal (km/h)	45	Vollgas	126	0
Passagiere	1 Sitz	fracht	1 CUM	0	
Individuelle Probleme	3	Massenware			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer, Zündschloß-Sicherung, offen, ohne Insassenschutz					
Luftkissen FZG + 10% Geschw. Manöver Wm-5				10	
Auto-Pilot (60%), sehr große Reichweite + 100% Reichw., -20% Geschw.max				15	
Preis		3 875		Gr	
Das MEK-T-08 ist ein weit verbreitetes Langstrecken Fahrzeug für Welten mit vielen kleinen Seen. Oft benutzt von relativ jungen Fahrern, welche mit einer Marke angeben wollen.					

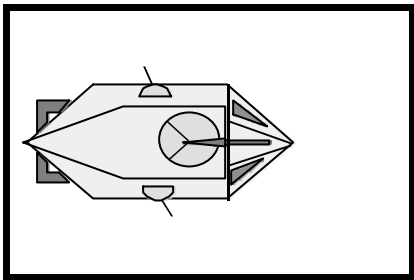
Fahrzeug-Typ: Auto-A-Grav		RS-3072	Std	Pts
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm -5	0
	Sensoren	+10	400 m	10
	Kommunikation	+10	20 Km	10
	Akku	150 %	750 Km	0
	Panzerung	100 %	1 FSP	0
	Intern	100 %	2 FSP	0
Geschw.	190 % normal (km/h)	114 / 57	Vollgas 285 / 142	0
Passagiere	4 Sessel (1Zusatz)	fracht	2 GUM	5
Individuelle Probleme	3	Massen-fertigung		
Licht-Anlage/ Scheinwerfer, Heizung & Kühlung, Zündschloß-Sicherung.				
A-Grav FZG + 100% Geschw. doppeltes fahrwerk Rad x1/2 Geschw.				60
luxus Inneausstattung, Bord-comp(50%), gute Außenlautsprecher				112
große Reichweite +50% Reichw. -10% Geschw. 5x lebenserhaltung				15
Preis	15 600			Gr

Das Saaba Trademark-Dreieck ist ein Sammler Jagtstück (Unannehmlichkeit).
Ansonsten ein High-Tech Luxus-Fahrzeug für den gehobenen Anspruch.

Fahrzeug-Typ: Bike-A-Grav		RS-1288	Std	Pts
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm +5	0
	Sensoren	+5	100 m	5
	Kommunikation	+5	5 Km	5
	Akku	150 %	750 Km	0
	Panzerung	100 %	0 FSP	0
	Intern	100 %	1 FSP	0
Geschw.	190 % normal (km/h)	114 / 57	Vollgas 304 / 152	0
Passagiere	1 Sitz	fracht	0.1 GUM	0
Individuelle Probleme	2 (gute Qualität)	Massenware		
Licht-Anlage/ Scheinwerfer, Zündschloß-Sicherung, offen, ohne Insassenschutz				
A-Grav FZG + 100% Geschw. doppeltes fahrwerk Rad x1/2 Geschw.				60
Bord-Comp (50%), gute Reichweite +50% Reichw..-10% Geschw.max				105
gute Beschleunigung, gute Bremsen.				20
Preis	7 025			Gr

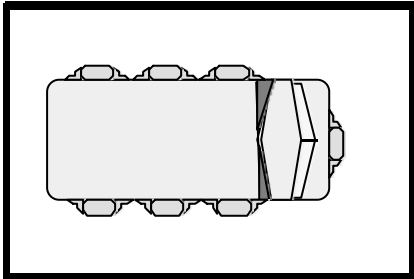
Das RS-1288 ist ein gutes Grav-Bike, welches gerne in Unwirklicher Umgebung benutzt wird, um über den Baumwipfeln schwebend, den Problemen am Boden auszuweichen.

Fahrzeug-Typ: Kampfkfz-A-Grav RS-66-C6

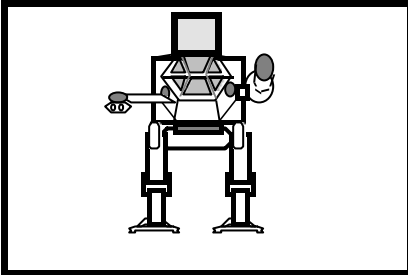
		Stk	Pts
Kontrollen	2 Piloten	Pilot Wm	-5/+5
	Sensoren	+10	2 000 m
	Kommunikation	+10	80 Km
	Aeku	200 %	1000 Km
	Panzerung	300 %	30 fSP
	Intern	300 %	18 fSP
Geschw.	180 % normal (km/h)	40	120
Passagiere	2 Sessel (zusatz)	fracht	6 CUM
Individuelle Probleme	3	Massen-fertigung	
licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. mittlere Panzerung			25
A-Grav FZG + 100% Geschw. Doppeltes Fahrwerk Kette x45/100 Geschw. Wm + 10			70
Bord-Comp (50%) sehr große Reichweite + 100% Reichw..-20% Geschw.max. LEH 4			118
Schutzschirm. wenn stationär (10fSP + 1/Rd). 1x Turm. 2x S-Inf-Wa. ECM + 0 (10 km)			60
		Preis	196 500
			Gr

Der RS-66-C6 ist ein leichter Panzer zum Fahrzeug-Jagen. er wird gerne auch als Bodenverteidigung gegen leichte Raumfahrzeuge benutzt, ist dafür aber eigentlich nicht so sehr geeignet. Es wird halt oft nach Hersteller Namen entschieden.

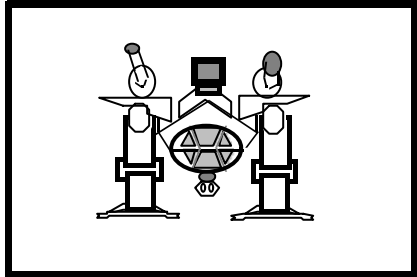
Fahrzeug-Typ: LKW-A-Grav RS-8A-33

		Stk	Pts
Kontrollen	1 Pilot	Pilot Wm	-5
	Sensoren	+10	800 m
	Kommunikation	+10	40 Km
	Aeku	150 %	750 Km
	Panzerung	200 %	6 fSP
	Intern	200 %	8 fSP
Geschw. x1/2	190 % normal (km/h)	38 / 19	114 / 57
Passagiere	2 Sessel	fracht	40 CUM
Individuelle Probleme	3	Massenware	
licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. leichte Panzerung			10
A-Grav FZG + 100% Geschw. Doppeltes Fahrwerk Rad x1/2 Geschw. Luxus-Innenausstattung			70
Bord-Comp (50%). große Reichweite + 50% Reichw..-10% Geschw.max. LEHx3			111
gepanzerte Scheiben. sehr langsam x1/2. schlechte Beschleunigung. schlechte Bremsen			5
Preis		37 600	Gr

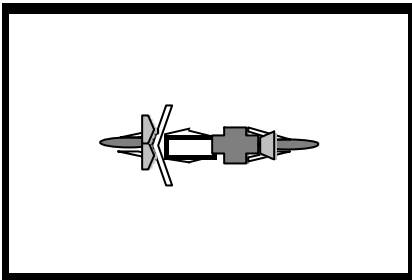
Der RS-8A-33 ist ein langsames gemütliches Zuckel-Teil, welches gerne in Raumbooten als Beiboot geführt wird, denn mit seinen 80CUM Platzbedarf, kann es in vielen Frachter-Raumbooten untergebracht werden und hat den Vorteil des einfachen Waren-Transportes.

Fahrzeug-Typ: Kampf-KFZ		Battoloid Feuer-Salamander		Std	Pt
Kontrollen	2 Piloten		Pilot Wm	+10	0
	Sensoren	+15	50 Km		15
	Kommunikation	+15	2 000 Km		15
	Fusions-Reaktor		10 Tage		1000
	Panzerung	300 %	20 fSP		0
	Intern	300 %	12 fSP		0
Geschw.	70 % normal (km/h)	28	Vollgas	84	0
Passagiere	0 Sessel	Fracht	6 CUM		0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. Geher-Fahrzeug Walker (-20% Geschw. Manöver +15). Schutzschirm. wenn stationär 10 fSP. 2 S-Inf-Wa Halter					
Leichte Panzerung (x2 Struktur -10% Geschw). sehr gute Außenlautsprecher. 2 DFG-Halter					
Scout Sensoren (x5). große Kom Reichweite (x5). Hyper Kom Anlage (1 Usec). LEH 2 Pers.					
Bord Computer (50% 3 akt)		(1408) Preis	(leicht zu sabotieren)	754 000	Cr

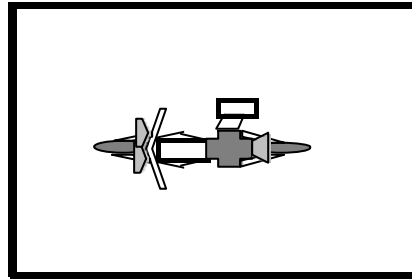
Der Feuer-Salamander ist ein Scout und Kommandeurs-Battoloid. Seine Standard-Bewaffnung sind 1 Mini-Missel-Werfer und ein Plasma Mörser, sowie zwei schwere Bolzen MGs. (+117 400 Cr). Er wird hauptsächlich in unwegsamem Gelände eingesetzt.

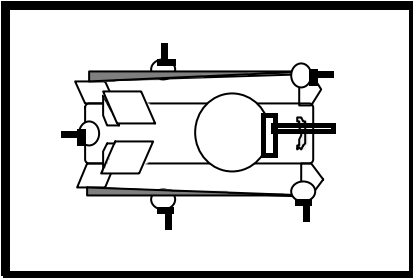
Fahrzeug-Typ: Kampf KFZ		Battoloid Golem		Std	Pt
Kontrollen	2 Piloten		Pilot Wm	+10	0
	Sensoren	+5	1 000 m		5
	Kommunikation	+5	40 Km		5
	Fusions-Reaktor		10 Tage		500
	Panzerung	300 %	30 fSP		0
	Intern	300 %	18 fSP		0
Geschw.	55 % normal (km/h)	28	Vollgas	84	0
Passagiere	0 Sessel	Fracht	6 CUM		0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. Geher-Fahrzeug Walker (-20% Geschw. Manöver +15). Schutzschirm. wenn stationär 10 fSP. 3 S-Inf-Wa Halter					
mittlere Panzerung (x3 Struktur -25% Geschw). sehr gute Außenlautsprecher. 3 DFG-Halter					
LEH 2 Pers. Holo Tarnschirm . ECM Wm +0 10 Km. leicht zu reparieren. Bord Comp (50% akt)					
4 Unannehmlichkeiten		(918) Preis	509 000		Cr

Der Golem ist ein normaler Battoloid. Seine Standard-Bewaffnung sind 1 Mini-Missel-Werfer, eine schwere SFK und ein schwerer Mörser, sowie zwei schwere Bolzen MGs und Stand Pulse Stunner (+64 900 Cr). Er wird hauptsächlich in unwegsamem Gelände eingesetzt. Er gilt als großer Kriegs-Roboter. Pilot Stat max 7, Getrennte-Cocpits, schlechte Erschütterungs-Dämpfung, Quietsch-Anfällig

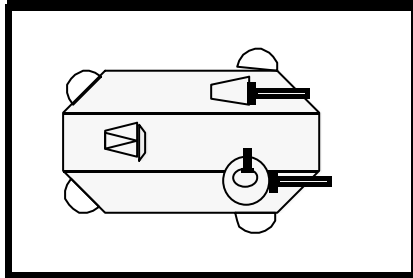
Fahrzeug-Typ	Bike - Hellraiser 232		Std	Pts	
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm +10	0	
	Sensoren	+5	100 m	5	
	Kommunikation	+5	25 Km	10	
	Akku	140 %	700 Km	0	
	Panzerung	100 %	0 FSP	0	
	Intern	100 %	2 FSP	10	
Geschw.	105 % normal (km/h)	63	Vollgas	168	0
Passagiere	1 Rücksitz	Fracht	0.1 CUM	0	
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
licht-Anlage/ Scheinwerfer. offen ohne Dach. Zündschloß-Sicherung. Rad-fahrzeug					
Vollgummi-Bereifung. schnell (Ges+25. Rei.-10). große Reichweite (Rei.+50. Ges-10)					20
leichte Panzerung (PzH2. Ges-10). gute Sensoren. gute Kom. große Kom Reichweite.					
große Scheinwerfer.kleine Selbstreperatur 50% in 30 min. gutes Fahrwerk (Pilot+5)					40
2 Infanterie-Waffen Halter. Teure Ersatzteile (x2). Insassen Schutz versagt zu 50%)					
85 Punkte Preis		4 125		Gr	

Die Hellraiser 232 ist eine weit verbreitete Cross-Maschine für unwegsame Gegenden. Die einbau Möglichkeit von einfachen Infanterie-Waffen liegt an ihrer Herstellungswelt „Demons-World“, welche lange Zeit eine Anarchie war, und deren Kavalarie (Motor-Räder) ernst zu nehmende Gegner waren.

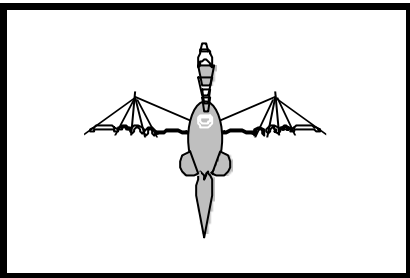
Fahrzeug-Typ	Bike - Hellraiser 339		Std	Pts	
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm +0	0	
	Sensoren	+10	200 m	10	
	Kommunikation	+5	25 Km	10	
	Akku	100 %	500 Km	0	
	Panzerung	100 %	0 FSP	0	
	Intern	100 %	2 FSP	10	
Geschw.	100 % normal (km/h)	60	Vollgas	150	0
Passagiere	3 Sessel	Fracht	2 CUM	0	
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
licht-Anlage/ Scheinwerfer. offen ohne Dach. Zündschloß-Sicherung. Rad-fahrzeug					
Vollgummi-Bereifung. schnell (Ges+25. Rei.-10). große Reichweite (Rei.+50. Ges-10)					20
leichte Panzerung (PzH2. Ges-10). gute Sensoren. gute Kom. große Kom Reichweite.					
große Scheinwerfer.kleine Selbstreperatur 50% in 30 min. gutes Fahrwerk (Pilot+5)					41
1 Schwerer-Infanterie-Waffen Halter.					
91p Preis		4275		Gr	

Fahrzeug-Typ: Kampf Kfz		Panzer Sumpfkroete		StJ	Pt
Kontrollen	2 Piloten		Pilot Wm	+5	0
	Sensoren	+5	1000 m		5
	Kommunikation	+5	40 Km		5
	Akku	150 %	750 Km		0
	Panzerung	500 %	50 FSP		0
	Intern	500 %	30 FSP		0
Geschw.	40 % normal (km/h)	16	Vollgas	48	0
Passagiere	0 Sessel	Fracht		9 GUM	0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. Hypercom 5 Uec					10
Kettenantrieb (Ges.-10%.Fracht+50%.Manöver +10). große Reichw (Ges-10%. ReW+50%)					15
Schutzschirm. wenn stationär +1 FSP/Rd. sehr starker Schutzschirm 40 FSP. ECM+5. Auto Pil 60%. gepanzerte Scheibe 1 FSP. kleine selbstreperatur 50% in 30 min					155
Starke Panz (Pz-Intx5. Ges-50%). 1 Turm. 2 DFH-Halter. 5 Inf-Halter. leicht zu rep +10					140
leicht zu sabotieren.		(330p)Preis	215 000		Gr

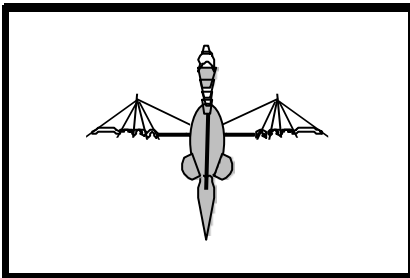
Die Sumpfkroete ist ein altes ausgereiftes Design, welches gerne als Infanterie Unterstützung eingesetzt wird. Vor 200 Jahren war es einmal der Elite Panzer. Inzwischen betrachtet man ihn mehr als Mobilen Geschützturm, da er doch recht langsam ist.

Fahrzeug-Typ: Kampf Kfz		Grav-Panzer Lavendel		StJ	Pt
Kontrollen	2 Piloten		Pilot Wm	-5	0
	Sensoren	+5	1000 m		5
	Kommunikation	+5	40 Km		5
	Akku	150 %	750 Km		0
	Panzerung	300 %	30 FSP		0
	Intern	300 %	18 FSP		0
Geschw.	165 % normal (km/h)	66	Vollgas	198	0
Passagiere	0 Sessel	Fracht		9 GUM	0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. Hypercom 5 Uec					10
A-Gravantrieb (Ges.+100%). große Reichw (Ges-10%. ReW+50%)					55
Schutzschirm. wenn ohne Boden +1 FSP/Rd. starker Schutzschirm 30 FSP. ECM+5. Bordecomp 3x50%. gepanzerte Scheibe 1 FSP. kleine selbstreperatur 50% in 30 min					265
mittlere Panz (Pz-Intx3. Ges-25%). 1 Turm. 1 DFH-Halter. 1 Inf-Halter. leicht zu rep +10					85
(425p)Preis		216 500			Gr

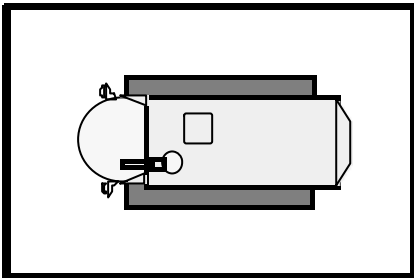
Der Lavendel Grav-Panzer ist ein weit verbreitetes Design, wenn es um High-techwelten geht. Alles in allem eine gute Wahl in egal welcher Situation.

Fahrzeug-Typ: Trike-Schweber		Reitdrache	StJ	PtJ	
Kontrollen	I Pilot		Pilot Wm +0	0	
	Sensoren	+0	100 m	0	
	Kommunikation	+0	25 Km	0	
	Akku	140 %	700 Km	0	
	Panzerung	200 %	0 FSP	0	
	Intern	200 %	6 FSP	0	
Geschw.	35/170 % normal (km/h)	25/85	Vollgas	70/238	0
Passagiere	0 Sessel	Fracht	1.5 CUM	0	
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. -3 Passagiere				-15	
Walker & A-Grav-Schweber. Autopilot 60%. apokalyptische Lautsprecher				75	
großes Fzg. große Reichweite. leichte Panz.. große Kom Reichweite. 5-Inf Wa-Halter Kopf zu hoher Schwerpunkt/Steuerungsversagen bei 10 min Vollgeschw 10%. gut Wetter Starter (105 pts) Preis				45	
		13 250		Gr	

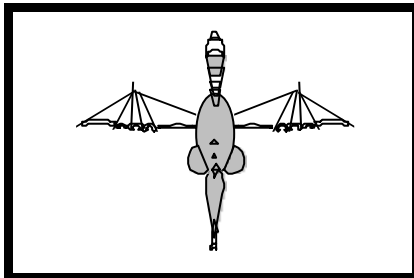
Der Fahrer reitet nach vorne gebückt auf einer Art Sattel, auf dem Rücken. Die Form ist einer Echse mit Flügeln nachgeformt. Jene Flügel sind aber eher show, statt ernsthafte Funktion. Die Waffe ist meist ein Infanterie-Flammer, der einen Feuerstoß aus dem Maul schießt.

Fahrzeug-Typ: Auto-Schweber		Eisendrache	StJ	PtJ	
Kontrollen	I Pilot		Pilot Wm +0	0	
	Sensoren	+0	100 m	0	
	Kommunikation	+0	25 Km	0	
	Akku	140 %	700 Km	0	
	Panzerung	200 %	3 FSP	0	
	Intern	200 %	6 FSP	0	
Geschw.	35/170 % normal (km/h)	30/108	Vollgas	75/255	0
Passagiere	5 Sessel	Fracht	3 CUM	0	
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung.				-15	
Walker & A-Grav-Schweber. Autopilot 60%. apokalyptische Lautsprecher				75	
großes Fzg. große Reichweite. leichte Panz.. große Kom Reichweite. 5-Inf Wa-Halter Kopf zu hoher Schwerpunkt/Akku entlad 10%/tag. gut Wetter Starter. Flug leicht hüpfend (120 pts) Preis				45	
		22 000		Gr	

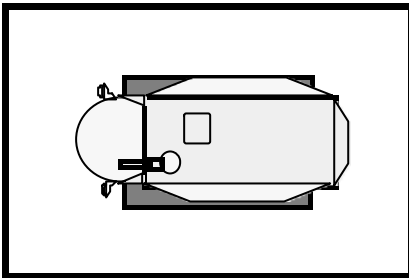
Der Fahrer sitzt in einem Steuersessel im Torso des Drachen. Die Form ist einer Echse mit Flügeln nachgeformt. Jene Flügel sind aber eher show, statt ernsthafte Funktion. Die Waffe ist meist ein Infanterie-Flammer, der einen Feuerstoß aus dem Maul schießt.

Fahrzeug-Typ: Ketten LKW		AGF (Allgeländefahrzeug) Siemens 242		Std	Pts
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm	+0	0
	Sensoren	+5	400 m		5
	Kommunikation	+5	100 Km		5
	Akku	140 %	700 Km		0
	Panzerung	300 %	9 fSP		0
	Intern	300 %	12 fSP		0
Geschw.	80/40 % normal (km/h)	32/16	Vollgas	96/48	0
Passagiere	2 Sessel	fracht	100 CUM		0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. -					
Kette & Amphibien FZG. große Kom Reichweite. Hyper Kom. kleine Selbst rep 50% in 30 min					85
schnell. große Reichweite. mittlere Panz.. f-Inf Wa-Halter Dach					40
Motorschaden 10% in 100 km. front-Glakugelkuppel					
(135 pts) Preis		29500			Gr

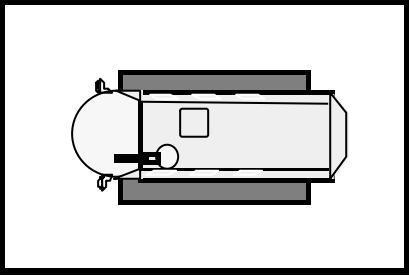
Dieser AGF ist ein Off-Road-Fahrzeug für bewohnbare Welten. Die Glakuppelfront gibt einen guten Ausblick, auch auf die Unterwasserwelt. Alles in allem eine gern genutzte Alternative zu Antigrav-Schwebern, wenn es um Low-Tech Welten geht.

Fahrzeug-Typ: LKW-Schweber		Frachtdrache		Std	Pts
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm	+0	0
	Sensoren	+0	200 m		0
	Kommunikation	+0	50 Km		0
	Akku	140 %	700 Km		0
	Panzerung	200 %	9 fSP		0
	Intern	200 %	12 fSP		0
Geschw.	35/170 % normal (km/h)	20/68	Vollgas	60/204	0
Passagiere	3 Sessel	fracht	150 CUM		0
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			
licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung.					-15
Walker & A-Grav-Schweber. Autopilot 60%. apokalyptische Lautsprecher					75
großes Fzg. große Reichweite. leichte Panz.. große Kom Reichweite. 2 f-Inf Wa-Halter Kopf					45
flug leicht hüpfend					
(125 pts) Preis		57 000			Gr

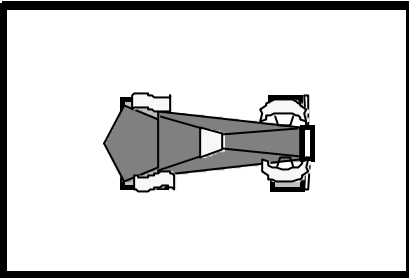
Der Fahrer sitzt in einem Steuersessel im Torso des Drachen. Die Form ist einer Echse mit Flügeln nachgeformt. Jene Flügel sind aber eher show, statt ernsthafte Funktion. Die Waffe ist meist ein Infanterie-Flammler, der einen Feuerstoß aus dem Maul schickt.

Fahrzeug-Typ: Ketten LKW		AGF (Allgeländefahrzeug) Siemens 244		Std	Pts
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm	+0	0
	Sensoren	+5	400 m		5
	Kommunikation	+5	100 Km		5
	Akku	140 %	700 Km		0
	Panzerung	300 %	9 FSP		0
	Intern	300 %	12 FSP		0
Geschw.	80/40 % normal (km/h)	32/16	Vollgas	96/48	0
Passagiere	2 Sessel	Fracht	100 GUM		0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer, Heizung & Kühlung, Zündschloß-Sicherung. - LEH 3 Personen					6
Kette & Amphibien FZG, große Kom Reichweite, Hyper Kom, kleine Selbst rep 50% in 30 min					85
schnell, große Reichweite, mittlere Panz., f-Inf Wa-Halter Dach					40
Motorschaden 10% in 100 km, front-Glakugelkuppel					
(141 pts) Preis		30100			Gr

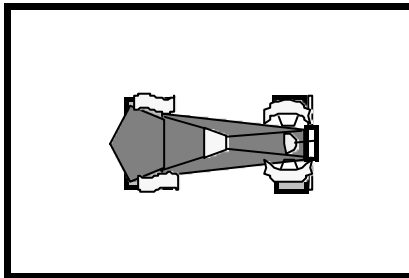
Dieser AGF ist ein OFF-RoadFahrzeug für unbewohnbare Welten. Die Glakuppelfront gibt einen guten Ausblick, auch auf die Unterwasserwelt. Das Motor-Problem ist unangenehm, aber die Selbstreperatur kriegt es eigentlich immer wieder hin.

Fahrzeug-Typ: Ketten LKW		AGF (Allgeländefahrzeug) Siemens 248		Std	Pts
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm	+0	0
	Sensoren	+5	400 m		5
	Kommunikation	+5	100 Km		5
	Akku	140 %	700 Km		0
	Panzerung	300 %	9 FSP		0
	Intern	300 %	12 FSP		0
Geschw.	80/40 % normal (km/h)	32/16	Vollgas	96/48	0
Passagiere	20 Sessel	Fracht	74 GUM		18
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer, Heizung & Kühlung, Zündschloß-Sicherung. -LEH 21					42
Kette & Amphibien FZG, große Kom Reichweite, Hyper Kom, kleine Selbst rep 50% in 30 min					85
schnell, große Reichweite, mittlere Panz., f-Inf Wa-Halter Dach					40
Motorschaden 10% in 100 km, front-Glakugelkuppel					
(205 pts) Preis		36500			Gr

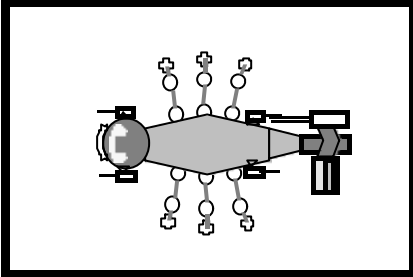
Dieser AGF ist ein OFF-RoadFahrzeug für unbewohnbare Welten. Die Glaskuppelfront gibt einen guten Ausblick, auch auf die Unterwasserwelt. Alles in allem gilt er als Miententransporter für Prospektoren

Fahrzeug-Typ: Auto		Snakeskin- Scoutwagen		Std	Pts	
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm	+0	0	
	Sensoren	+15	10 000 m		15	
	Kommunikation	+10	100 Km		10	
	Akku	110 %	550 Km		0	
	Panzerung	200 %	2 FSP		0	
	Intern	200 %	4 FSP		0	
Geschw.	135 % normal (km/h)	81	Vollgas	202	0	
Passagiere	1 Sessel	Fracht		1 GUM	0	
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung				
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. Rad-Fahrzeug						
Leichte Panzerung. schnell. kleines Fzg. Vollgummibereifung						40
Scout Sensoren. große Kom Reichweite. Hyperkom 5 lSec						35
Stoßdämpfung schlecht. maximale Passagierstatur 7						
(100pts)	Preis	10 000			Gr	

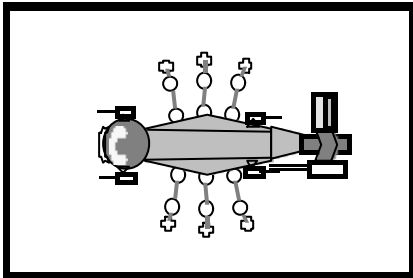
Die Snakeskin ist eigentlich ein Steppendesign, welches aber seinen Weg auf den Interstellaren Markt gefunden hat. Für den zivilen Gebrauch nutzbar, aber unkomfortabel. Für den militärischen Gebrauch nur defensiv nutzbar, da unbewaffnet.

Fahrzeug-Typ: Auto		Snakeskin-2 Scoutwagen		Std	Pts	
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm	+0	0	
	Sensoren	+15	10 000 m		15	
	Kommunikation	+10	100 Km		10	
	Akku	110 %	550 Km		0	
	Panzerung	200 %	12 FSP		0	
	Intern	200 %	4 FSP		0	
Geschw.	135 % normal (km/h)	81	Vollgas	202	0	
Passagiere	1 Sessel	Fracht		1 GUM	0	
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung				
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. Rad-Fahrzeug						
Leichte Panzerung. schnell. kleines Fzg. Vollgummibereifung. S-Inf-Wa-Halter						50
Scout Sensoren. große Kom Reichweite. Hyperkom 5 lSec. Autopilot 60% . fernsteuerbereit						55
maximale Passagierstatur 7. Steuerungsversagen 10% bei 10 min Vollgas						
(130pts)	Preis	11 500			Gr	

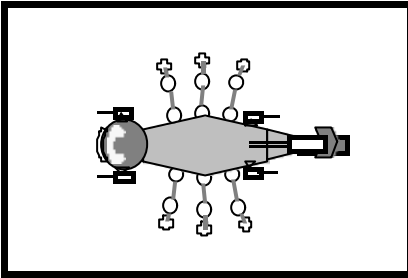
Die Snakeskin 2 ist der paramilitärische Bruder der Snakeskin. Leider hat der eingebaute Autopilot so seine Probleme. Deswegen wird sie gerne als ferngesteuerter Scout verwendet. Diese Fahrzeuggattung hat in Gefechten eh eine große Ausfallquote.

Fahrzeug-Typ Kampf KFZ	Battoloid Scorpoid	Std	Pts
Kontrollen	2 Pilot	Pilot Wm	+10 0
	Sensoren	+10	2 000 m 10
	Kommunikation	+5	40 Km 5
	Aeku (Fusion)	60 %	300 Km 0
	Panzerung	300 %	30 fSP 0
	Intern	300 %	18 fSP 0
Geschw.	180 % normal (km/h)	72 Vollgas	216 0
Passagiere	0 Sessel	fracht	6 GUM 0
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)	
licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. große Scheinwerfer			1
Walker. Schutzschirm (stationär). stark 30fSP. Rennversion. Außenlautspr.. LEH 2. ECM +0			200
mittlere Panzerung. Bordecomp 50%. Fusionsreaktor. 2x DFG-Halter. 4x S-Inf-Wa-Halter			665
teure Ersatzteile (Preis x2)			
(881 pts)	Preis	981 000	Gr

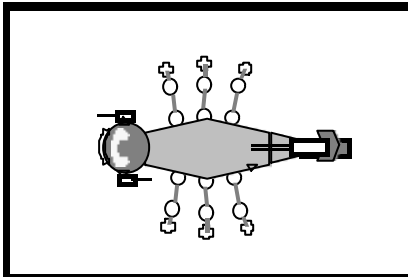
Der Scorpoid ist ein sehr teures Battoloid, der für Geröll und gebirge missionen aber besonders gut geeignet ist. In Städten, oder Wäldern hingegen ist er eher ineffektiv.

Fahrzeug-Typ Kampf KFZ	Battoloid Scorpino	Std	Pts
Kontrollen	2 Pilot	Pilot Wm	+10 0
	Sensoren	+5	1 000 m 5
	Kommunikation	+0	20 Km 0
	Aeku (Fusion)	90 %	450 Km 0
	Panzerung	300 %	30 fSP 0
	Intern	300 %	18 fSP 0
Geschw.	105 % normal (km/h)	42 Vollgas	126 0
Passagiere	0 Sessel	fracht	6 GUM 0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung	
licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. große Scheinwerfer			1
Walker. Schutzschirm (stationär) 10 fSP. schnell. Außenlautspr.. LEH 2. ECM +0			60
mittlere Panzerung. Bordecomp 50%. Fusionsreaktor. 2x DFG-Halter. 4x S-Inf-Wa-Halter			665
teure Ersatzteile (Preis x2)			
(731 pts)	Preis	415 500	Gr

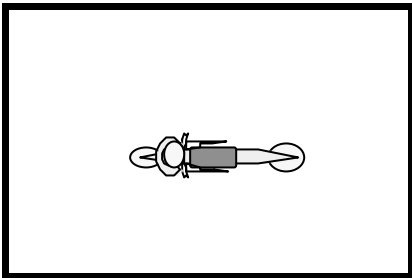
Der Scorpino ist der preiswerte Vorgänger des Scorpoid. Sein eigentliches Manko ist, daß er ihm an Geschwindigkeit stark unterlegen ist. Ansonsten kann er voll mithalten, wenn es hart auf hart geht.

Fahrzeug-Typ	Kampf Kfz	Battoloid	Polizei-Scorp	Std	Pts
Kontrollen	2 Pilot		Pilot Wm	+10	0
	Sensoren	+0	500 m		0
	Kommunikation	+0	20 Km		0
	Akku	100 %	500 Km		0
	Panzerung	300 %	30 FSP		0
	Intern	300 %	18 FSP		0
Geschw.	80 % normal (km/h)	32	Vollgas	96	0
Passagiere	0 Sessel	Fracht	6 CUM		0
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. große Scheinwerfer					1
Walker. Außenlautspr.. LEH 2.					10
leichte Panzerung. Bordecomp 50%. DFG-Halter. 4x S-Inf-Wa-Halter					150
Insassenschutzversagen 50%. Ausstieg nach oben					
(161 pts)	Preis	261 000			Gr

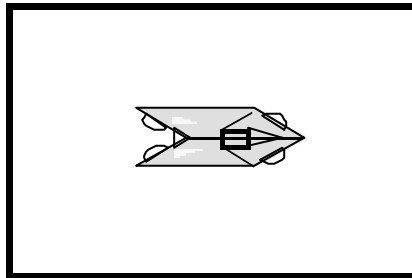
Der Polizei Scorp ist eine schwere Polizei-Maschine, aber kein Kriegsgerät. Wenn, dann wird er nur auf wenigen Welten überhaupt eingesetzt.

Fahrzeug-Typ	Kampf Kfz	Scorp-Imitat	Std	Pts	
Kontrollen	2 Pilot		Pilot Wm	+10	0
	Sensoren	+0	500 m		0
	Kommunikation	+0	20 Km		0
	Akku	60 %	500 Km		0
	Panzerung	300 %	30 FSP		0
	Intern	300 %	18 FSP		0
Geschw.	40 % normal (km/h)	16	Vollgas	56	0
Passagiere	0 Sessel	Fracht	6 CUM		0
Individuelle Probleme	3	Billigserie (1/2 Preis)			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. große Scheinwerfer					1
Walker. Außenlautspr.. LEH 2.					10
leichte Panzerung. Autopilot 60%. DFG-Halter. 2x S-Inf-Wa-Halter					35
Insassenschutz versagen 50%. sehr langsam. großer Wendekreis. Sitze Unbequem					
(41 pts)	Preis	35 250			Gr

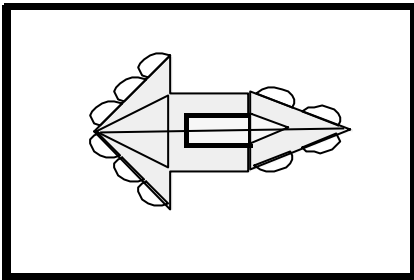
Das Scorp imitat, sieht einem Polizei-Scorp sehr ähnlich, und kann auf große Entfernung auch als Scorpoid durchgehen, aber was die direkten werte angeht, ist er eigentlich nur eine bessere Zielscheibe.

Fahrzeug-Typ: Bike		Katzenhai 01		klein	Pts
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm	+ 5	0
	Sensoren	+ 0	50 m		0
	Kommunikation		0 Km		0
	Akku	80 %	400 Km		0
	Panzerung	100 %	0 FSP		0
	Intern	100 %	1 FSP		0
Geschw.	320 % normal (km/h)	192	Vollgas	512	0
Passagiere	0 Sessel	Fracht	0.1 GUM		0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. Rad-fahrzeug					
kleines fzg (Rw+20%. Gesch+20%). Rennversion (Ges+100%. RW-40%)					100
Schweber(Gesch+100%)keine Kom Anlage. Passagieplatzfehlt					35
Motorschaden alle 100km 10% kleine Panne					
(235pts) Preis		7875			Gr

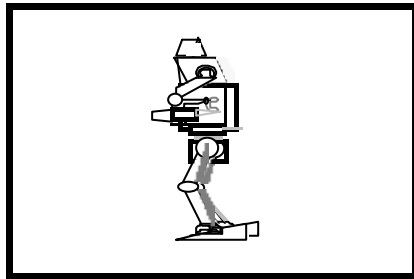
Hai-Tech Indutronik ist eine Firma für den schnellen Konsumenten. oder besser für den Hochgeschwindigkeits-Fanatiker, dem sein Leben wenig wert ist. Diese Hai-tech ist sehr beliebt bei Rennen und Jugendlichen, reicher Eltern. Man lernt schnell gut zu fahren, oder.....

Fahrzeug-Typ: Auto		Hammerhai 05		sd	Pts
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm	+ 0	0
	Sensoren	+ 0	100 m		0
	Kommunikation	+ 0	5 Km		0
	Akku	90 %	450 Km		0
	Panzerung	100 %	(1/1) Infanterie		0
	Intern	100 %	1 FSP		0
Geschw.	325 % normal (km/h)	195	Vollgas	487	0
Passagiere	0 Sessel	Fracht	1 GUM		0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. Rad-fahrzeug					
kleines fzg (Geschw+20%. Rw+20%). Rennversion (Geschw+100%. Rw-40%)					100
AGrav-Schweber(Geschw+100%). besonders leichte Konstrukt.(Geschw+5%. +10% RW)					75
exelente Beschleunigung. offen ohne Regendach.Plastikpanzerung (1/1).Passagier fehlt.					70
unan-Türgriffe (Sammeltrophäen). teure Ersatzteile (Preis x2). unan-Rüttelkiste					
(245 pts) Preis		17250			Gr

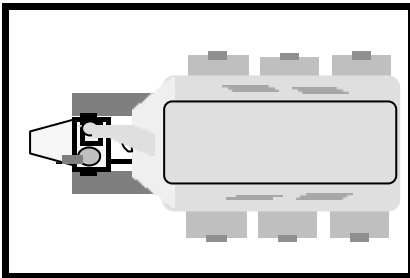
Nach guter alter Hai-Tech manier

Fahrzeug-Typ: Kampf KFZ		Shark 666		Std	Pts
Kontrollen	2 Pilot		Pilot Wm	-5	0
	Sensoren	+0	500 m		0
	Kommunikation	+0	20 Km		0
	Akku	90 %	450 Km		0
	Panzerung	200 %	10 fSP		0
	Intern	200 %	6 fSP		0
Geschw.	290 % normal (km/h)	116	Vollgas	348	0
Passagiere	3 Sessel	fracht	2 GUM		0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung.					
Kleines fZg. A-Grav-Schweber. besonders leichte Konstruktion. extrem schnell					125
leichte Panzerung. Schutzschirm wenn schwebend. verstärkt 20 fSP. 6 Inf-Wa Halter					82
Außenlautsprecher. große Scheinwerfer. gepanzerte Scheiben. gute Beschle. kein Frachtraum					7
Insassenschutz versagt zu 50%. Piloten maximum Statur 7. getönte Scheiben					
(224 pts)	Preis	162 000			Gr

Dieses Hai-Tech Polizei Fahrzeug ist halt für Gesetz und Ordnung zuständig. Es soll ja niemand behaupten, Hai-Tech würde Fahrzeuge für den illegalen Markt herstellen.

Fahrzeug-Typ: Kampf KFZ		Trooper (Battoloid)		Std	Pts
Kontrollen	2 Pilot		Pilot Wm	+10	0
	Sensoren	+15	10 000 m		15
	Kommunikation	+15	400 Km		15
	Akku (Plasma+2%)	240 %	450 Km		0
	Panzerung	300 %	45 fSP		0
	Intern	300 %	27 fSP		0
Geschw.	110 % normal (km/h)	44	Vollgas	132	0
Passagiere	2 Sessel	fracht	1.5 GUM		0
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. Plasma Reaktor					300
großes fZg. (x1.5.../-10% Ges-Reichw). Walker(Ges-20%. Manöver+15). mittlere Panzer					25
Extreme Reichweite (RW+150%. Gesch-30%). Schutzschirm immer & extrem 50 fSP					235
extrem schnell (Gesch+75%. RW-30%). Hyper Kom. 2 Manipulations-Arme					70
4 DfG-Halter. 4 S-Inf-Wa-Halter. teure Ersatzteile. 50% fracht. 2 Passagiere fehlen					60
(720 pts)	Preis	820 000			Gr

Der Trooper ist ein Infanterie Unterstützer mit humanoidem Aussehen, aber 10m Größe.. Piloten können sogar in einen Ring-Kampf mit anderen Troopern gehen.

Fahrzeug-Typ : Truck		HSV Prospektor		groß	Pts	
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm	+0	0	
		Sensoren	+15	4 000 m	15	
		Kommunikation	+15	200 Km	15	
		Akku (Plasma +2%)	240 %	1200 Km	400	
		Panzerung	200 %	9/6 fSP	0	
		Intern	200 %	12/9 fSP	0	
Geschw.	40 % normal (km/h)		12	Vollgas	40	0
Passagiere	15 Sessel	Fracht		225 CUM		60
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)				
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. Hyper Kom 5 Uec					10	
Ketten Fzg (Ges-10%.Fracht +50%. Manöver +10). 4 Manipulations-Arme. leichte Panz (x2)					20	
großes Fzg (x1.5. Pz. Str.Pas Fr. -10% Re.Ges). extreme Reichw (+150%. Gesch-30%).					35	
Schutzschirm (Stationär 10 fSP). Auto-Pilot (60%). Fernsteuer bereit. gute Selbstrep. 70%					80	
15 LEH für 48h. x10 (1 Zug Masch. im Anhänger 9) . gepanzerte Scheiben (1 fSP).					305	
4 S-Inf-Wa Halter (1 Zug-Masch. 3 im Anhänger). leicht zu reparieren					40	
ohne Diebstahlenschutz. leicht zu sabotieren GeschützTurm (Zugmasch).					25	
(980 pts) Preis		452 000		Gr		

Die HSV-Prospektor ist eigentlich ein fahrendes Labor, bzw ein Transport-Fahrzeug dafür.

Der Geschützturm wird normalerweise mit einem leichten Laser (10 KCr) zum Freiräumen des Weges, und die S-Inf-Waffen mit Stand-Pulse-Stunner (3 500 Cr je) zur Abwehr von Tieren bestückt. Der Frachtraum wird normalerweise ausgebaut durch speziell hierfür hergestellte Einbauten.

Schlafplatz 2 CUM, 100 Cr Mini-Kabine 5 CUM 200 Cr

kleine Kabine 10 CUM 300 Cr Kabine 20 CUM 400 Cr

LABORS.: Geologie, Metallurgie, Biologie, Medizin, Industrielle Chemie, oder Taktik

Mini Wissenschaftliches Labor Wm+S, 20 CUM, ~5000 Cr

kleines Wissenschaftliches Labor Wm+10, 100 CUM ~25 000 Cr

Wissenschaftliches Labor Wm+15, 200 CUM ~250 000 Cr

„ Die Arbeit ist trotzdem immer noch sehr beengt.“

WERKSTATT.: Fahrzeug-Tech, Ball-Waffen, Energie-Waffen, Schutzschilde, Hochenergie-Tech.....

Mini Werkstatt Wm+10, 20 CUM, ~4000 Cr

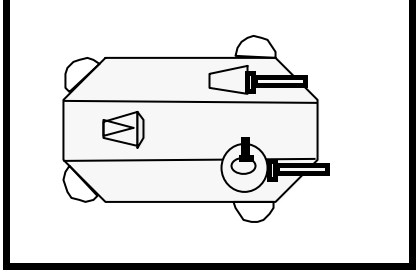
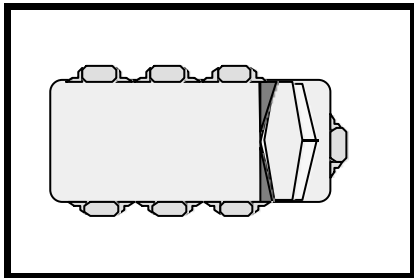
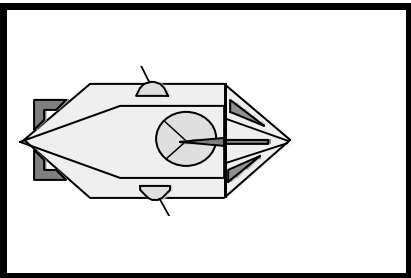
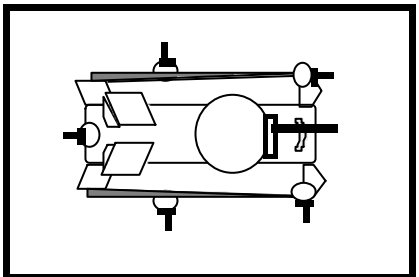
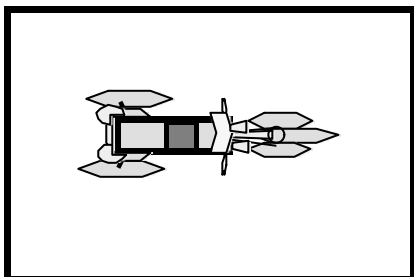
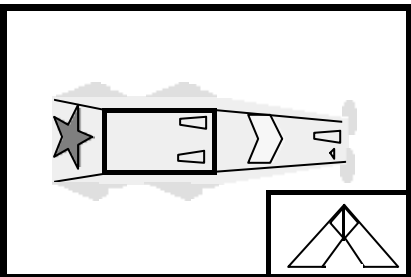
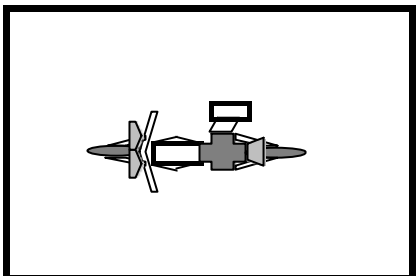
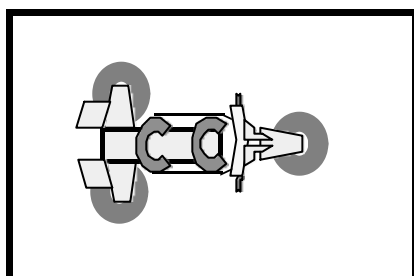
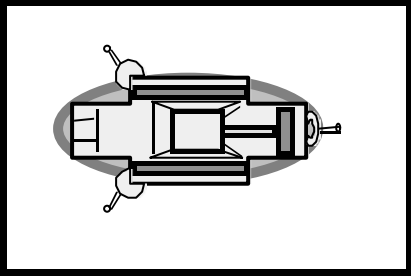
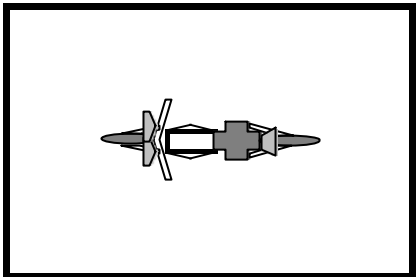
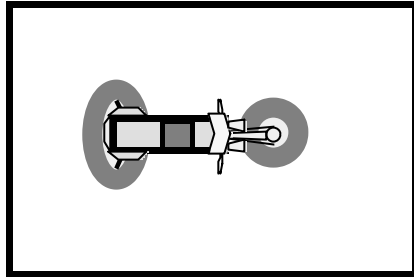
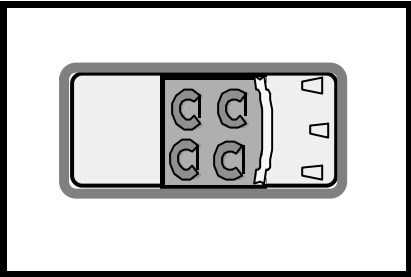
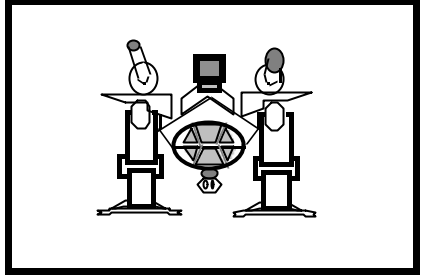
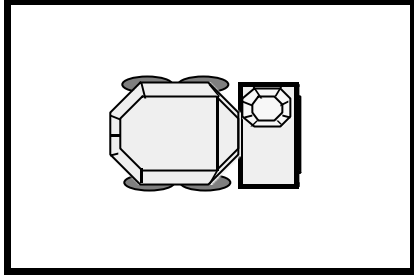
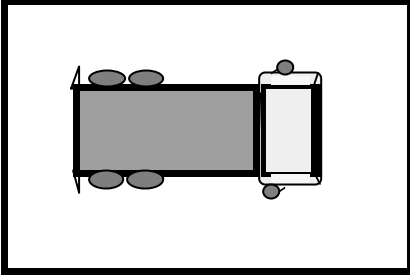
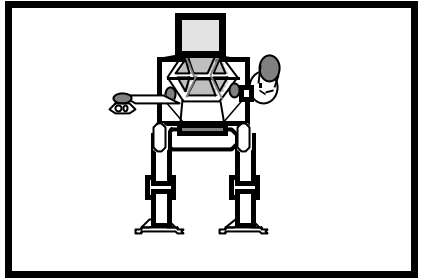
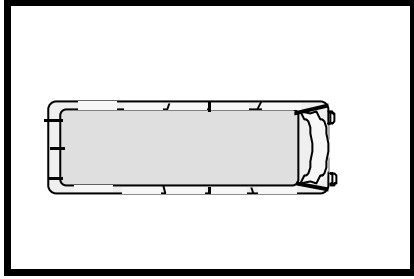
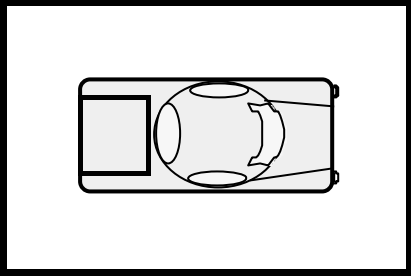
kleines Werkstatt Wm+15, 100 CUM ~10 000 Cr

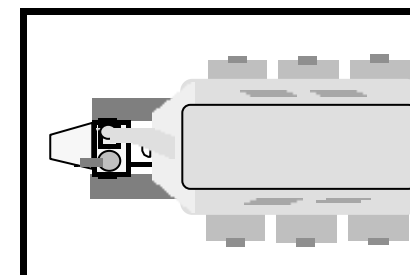
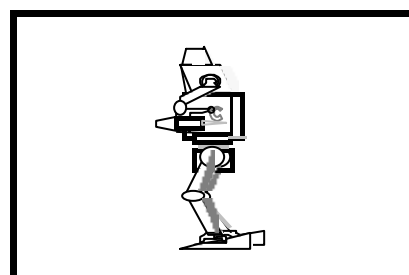
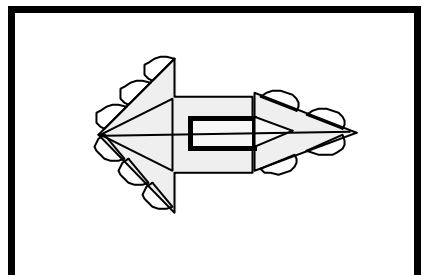
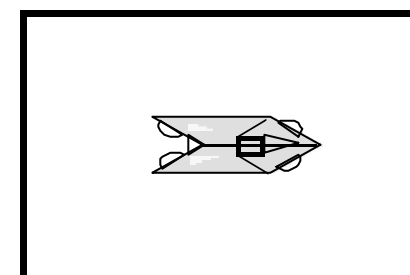
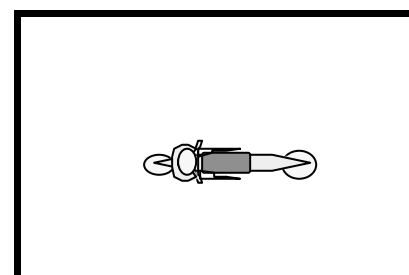
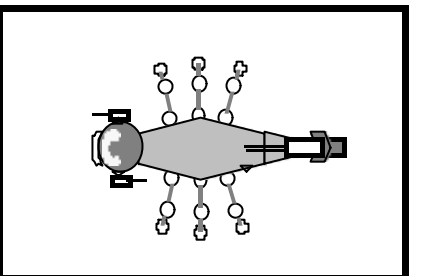
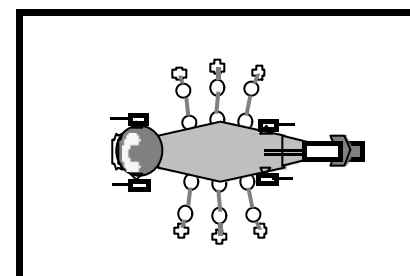
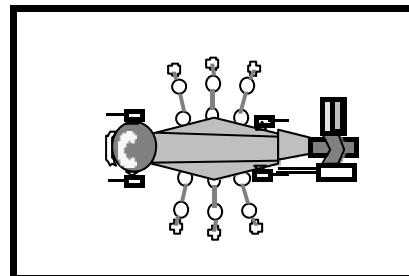
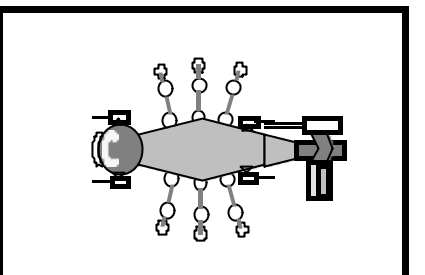
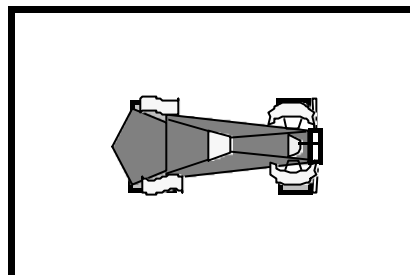
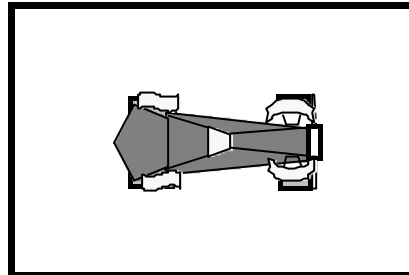
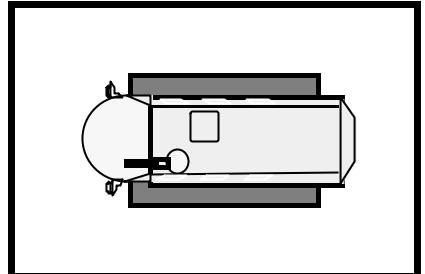
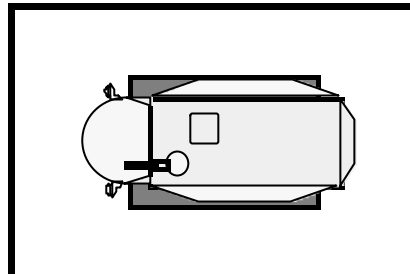
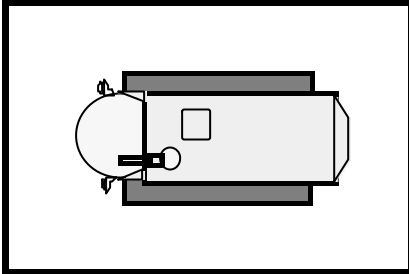
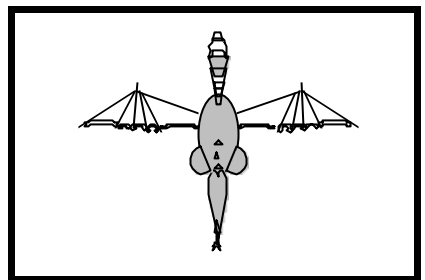
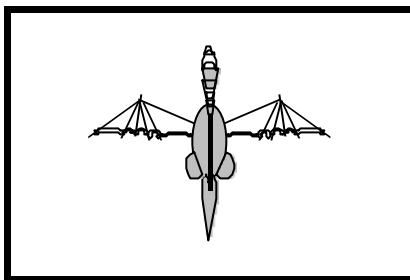
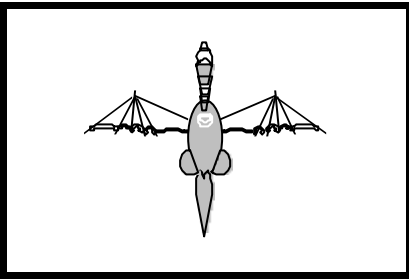
Werkstatt Wm+20, 200 CUM ~45 000 Cr

„ Die Arbeit ist trotzdem immer noch sehr beengt.“

Passagier-Transporter, und Fracht-Transporter gibt es zwar davon, aber sie haben eigentlich nur keine oder wenige Einbauten, und besonders zufrieden ist mit diesen HSV-Prospektoren keiner.

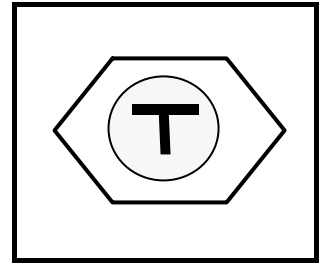
Der Vorteil dieses Fahrzeuges ist, daß es den Anhänger zurrück-Lassen kann. Er wird dadurch zwar nur unwesentlich schneller, kann aber Nachschub, oder ähnliches hohlen, nachdem das Labor aufgestellt wurde.





Fahrzeug-Typ		Std	Pts
Kontrollen	1 Pilot	Pilot Wm +0	0
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>	Sensoren	+0 100 m	0
	Kommunikation	+0 5 Km	0
	Akku	100 % 500 Km	0
	Panzerung	100 % FSP	0
	Intern	100 % FSP	0
Geschw.	100 % normal (km/h)	60 Vollgas 150	0
Passagiere	3 Sessel	fracht 2 GUM	0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung	
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. Rad-fahrzeug Vollgummi-Bereifung			
Preis		5 000	Gr

Fahrzeug-Typ		Std	Pts
Kontrollen	1 Pilot	Pilot Wm +0	0
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>	Sensoren	+0 100 m	0
	Kommunikation	+0 5 Km	0
	Akku	100 % 500 Km	0
	Panzerung	100 % FSP	0
	Intern	100 % FSP	0
Geschw.	100 % normal (km/h)	60 Vollgas 150	0
Passagiere	3 Sessel	fracht 2 GUM	0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung	
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. Rad-fahrzeug Vollgummi-Bereifung			
Preis		5 000	Gr



Terranische Conföderation

mit ihrem Planetenrat auf Terra ist eine pseudodemokratische Bürokratie, in der für jeden Bezirk eines Planeten ein Vertreter gewählt wird, welcher dann bei der nächsten Wahl zum Gouverneur eines Planeten, oder dessen Vertreter gewählt werden kann. Meist sitzt einer von beiden im Planetenrat auf Terra und der Zweite ist auf dem Planeten anwesend. Amtszeit 10 Jahre.

Die Farben sind :
eine Grünblaue Kugel auf
weißem Grund.

Größe 65 Sonnensysteme mit 100 bewohnten Planeten (min 1 mio Bewohner) und ca 500 Niederlassungen geringerer Größe. Dabei sind etwa 80 Systeme kaum, oder nicht bewohnt. Hinzu kommen noch zahlreiche Raumstationen ohne Systemzugehörigkeit.

Das Leben gilt als geregelt, inkl Arbeitslosigkeit & Zwangsarbeit, Altersvorsorge und medizinische Versorgung.

Ein hohes Gut sind Selbstständigkeit, und guter Verdienst, sowie Sicherheit. Persönliche Freiheit kann darf und wird öfter mal etwas eingeschränkt, wenn es um die Sicherheit geht..

Technisch steht das SOL-System mit Terra und das Detroit-System New-Detroit an der Spitze (Tech level 6), dann folgen etwa 10% (Techlevel 5) High-Tech Welten, 30% normale Welten (Tech-Level 4), 30% einfache Welten (Tech Level 3), 20% Low-Tech Welten (Techlevel 2) und 8% Barbarenwelten. Die Größe beträgt im Durchmesser etwa.:
X-Koordinaten ca 350 Lj (Lichtjahre) / Y 420 Lj / Z 180 Lj.
(Y+ zeigt in Richtung Galaxis-Zentrum)

Wissenschaftlich stehen New Oxford und New-Chicago(Handels-Welt) an der Spitze. Die Wissenschaftler gelten als Spitzenkräfte im Bereich der Hochenergie-Technik.

Es gibt leider etwas zu wenig Agrar-Welten, wodurch die Syntho-Nahrungs-Erzeugung zur Haupt-Nahrungsversorgung wurde.

Die Planetare Kommunikation beinhaltet normalerweise Tri-Video-Fernsehen, Satelliten Kom für Telefon und Sichtverbindung. Ein Computer-Netzwerk ist meist etabliert, teilweise sogar vollmentale Cybernetzwerke zur Simulation.

Interplanetare Kommunikation wird zwischen den meisten Systemen per Satelliten-Strecke und Langstrecken Hyper-Kom und benötigt 1h pro 10 Lj. Ansonsten gibt es nur noch die normalen Schiffs-Routen, welche Info-Computer als Fracht transportieren.

Terranische Conföderation

Die Uniformen und Ränge der terranischen Conföderation

Raumflotte: Ein grauer Overall mit hellblauen Flächen, und ohne Kopfbedeckung.
 Meist mit schwarzem Gürtel und Stiefeln, oft als Raumfahrer-Overall mit Notklapp-Helm und Raumfahrer Magnetstiefeln.
 Die Paradeuniform behält die Farben, hat aber mehr Verzierungen und weniger Taschen, sowie eine Kopfbedeckung, welche den Stand anzeigt.
 Mannschafts-Baret, Unteroffiziere-Baret, Offiziere-Rund-Deckel, Admiral-Napoleon-Offiziers Hut.

Heer/Mariene: Ein grauer Overall mit schwarzen Flächen, und verschiedenfarbige Barrets, welche den Teil des Heeres angeben. schwarz ist Infanterie, rot ist Sanitäter, blau ist Technik, grün ist Fahrzeug / Flugzeug Crew.
 Meist mit schwarzem Gürtel und Stiefeln, oft als Schutzanzug Rüstung.
 Die Paradeuniform behält die Farben, hat aber mehr Verzierungen und weniger Taschen, sowie ein Baret mit kleinen Symbolen für den Status.
 Mannschafts-ohne Markierung, Unteroffiziere- Sonnenstern, Offiziere- Der blaue Planet unterm Rosenkranz, Admiräl- kleiner Saphier.

Mannschaftsdienstgrade / Unteroffiziere / Offiziere:

Rekrut	200 Cr	Rekrut	250 Cr
Kadett (Offiziersanwärter)	250 Cr	Kadett (Offiziersanwärter)	300 Cr
Soldat erster Klasse	250 Cr	Crewmitglied erster Klasse	300 Cr
Soldat zweiter Klasse	275 Cr	Crewmitglied zweiter Klasse	350 Cr
Soldat dritter Klasse	300 Cr	Crewmitglied dritter Klasse	400 Cr
Soldat vierter Klasse	350 Cr	Crewmitglied vierter Klasse	500 Cr

Unteroffiziere	
Fahnenjunker (Offiz. Anw)	500 Cr
Unteroffizier erster Klasse	500 Cr
Unteroffizier zweiter Klasse	550 Cr
Unteroffizier dritter Klasse	600 Cr
Unteroffizier vierter Klasse	650 Cr

gehobene Unteroffiziere	
Fähnrich (Offiz. Ane.)	700 Cr
Feldwebel erster Klasse	700 Cr
Feldwebel zweiter Klasse	750 Cr
Feldwebel dritter Klasse	800 Cr
Feldwebel vierter Klasse	900 Cr

Offiziere	
Leutnant	1000 Cr
Oberleutnant	1250 Cr
Hauptleutnant	1500 Cr
Stabsleutnant	1750 Cr

Comando Offiziere	
Hauptmann	2000 Cr
Major	2500 Cr
Oberst	3000 Cr
Stabshauptmann	3500 Cr

Admiralität	
Brigade General	5000 Cr
General	7 000 Cr
Stabs Genral	10 000 Cr

Flotillen-Admiral	
Flotillen-Admiral	6000 Cr
Admiral	8 000 Cr
Stabsadmiral	11 000 Cr

Darüber gibt es keinen militärischen Posten mehr.

Es hat immer eine Rivalität zwischen der Raumflotte (den Weicheiern) und dem Heer (den Dreckfressern) gegeben.

Die meisten Infantristen sehen entweder zu den Mariene-Infantristen, welche Raum-Infanteriekampf lernen auf, wegen der großen Gefahr bei einer Dekompression zu sterben, oder sie verachten sie auch als Weicheier, da sie nie diese langen Konditions-Trainings machen müssen.

Desweiteren ist es dem Bodenpersonal schon ein Dorn im Auge, daß die Raumflotte besser zahlt.

Nur die Offiziere haben dort einen Gleichstand gerichtlich erwirken können. Dies liegt daran, daß teure Bodenkampfeinheiten durchaus so teuer werden können wie Raumschiffe.

Was Priesengelder angeht gelten folgende Anteil-Wertigkeiten.
 Mannschaft 1 Anteil
 Unteroffiz 2 Anteile
 geh. Unteroffiz. 3 Anteile
 Offiziere 5 Anteile
 Comando Off. 10 Anteile
 Admiralität 20 Anteile
 mit einem Maximum von 1 Monatssold pro Prieser

Schiffs oder Zuggkassen werden mit der gesamt-Anteil-zahl /2 hinzugerechnet.
 Darunter wird dann das Priesengeld verteilt.

Terranische Conföderation

ORDEN für besondere Verdienste

SILBERKNOPF, für herausragenden persönlichen Einsatz. (auch für Zivilisten)

5 Cr kleiner silberner Knopf.

GOLDKNOPF, für besonders effektiven Einsatz (auch für Zivilisten)

10 Cr kleiner goldener Knopf.

PLATINKNOPF, für besonders wichtigen Einsatz (auch für Zivilisten)

15 Cr kleiner platinener Knopf.

HERZ DES LEBENS, für die Rettung von 10 schwer verwundeten (auch für Zivilisten)

20 Cr Rubin auf Stahl-Knopf.

SCHWERT DES MUTES, für die Verteidigung eines Dorfes. (auch für Zivilisten)

25 Cr Smaragd auf Stahl-Knopf.

HELDENSTEIN, für die Vereitelung eines großen Attentates o.ä. (auch für Zivilisten)

30 Cr Saphier auf Stahl-Knopf.

AUGE DES SEHERS, für die Aufdeckung einer großen Verschwörung (auch für Zivilisten)

35 Cr Diamant auf Stahl-Knopf.

AUGE DES STURMES, für das Besiegen einer vernichtenden Naturgewalt. (auch für Zivilisten)

40 Cr Amethyst auf Stahl-Knopf.

BLUTRUBIN, bei schweren oder komatösen Verwundungen im Einsatz.

20 Cr Rubin auf Stahl-Clip.

WALDSMARAGD, bei besonderer Tapferkeit im Kampf.

25 Cr Smaragd auf Stahl-Clip.

MEERSAPHIER, bei besonders selbstlosem Einsatz bei einer Rettungsmission.

30 Cr Saphier auf Stahl-Clip.

STERNENDIAMANT, bei alleinigen Abschluß einer Kategorie schwereren Gegners.

40 Cr Diamant auf Stahl-Clip.

HÖLLENAMETHYST, bei Kampf gegen eine 5-fache Übermacht (meist Postum)

50 Cr Amethyst auf Stahl-Clip.

SILBERNER KOMETESTREIF mit Rubinen, herausragender Kampfeinsatz während einer Schlacht. 200 Cr- Silberspange mit kleinen Rubinen.

GOLDENER KOMETENSTREIF mit Diamanten, Abschluß von 1/3 der Kampfkraft des Gegners während einer Schlacht (Nicht nur ein kleines Gefecht)

500 Cr Goldspange mit kleinen Diamanten.

PLATINER KOMETENSTREIF mit 5 verschiedenen Edelsteinen, für den Sieg über eine ganze Flotte. 1000 Cr Platin-Spange mit 5 Edelsteinen Rubin-Smaragd-Saphier-Amethyst-Diamant.

SILBERNES SONNENRAD mit Rubinen, für die Rettung einer bewohnten Welt.

2500 Cr silberne Brosche mit 10 kleinen Rubinen.

GOLDENES SONNENRAD mit Diamanten, für die Rettung einer Hauptwelt oder eines Sektors.

5000 Cr goldene Brosche mit 10 kleinen Diamanten.

PLATINES SONNENRAD mit Edelsteinen, für die Rettung des Imperiums.

10 KCr Platin Brosche mit kleinen Edelsteinen (Rubin-Smaragd-Saphier-Amethyst-Diamant)

STERN VON TERRA, für ???

50 KCr Platin Brosche mit 100 kleinen Edelsteinen.

PRIESENWERTE

1% Neu-wert
Schrott-Schiff /
Schrottwert bei
Verschrottung.

2% Neu-Wert
schwerst beschädigtes /
nicht einsatzfähiges Schiff
bei Abgabe an Werft.

5% Neu-Wert
schwer beschädigtes /
kaum einsatzfähiges Schiff
bei Andocken an Station
(muß „kämpfen“ oder „
Fliegen“ können)

10% Neu Wert
beschädigtes aber
einsatzfähiges Schiff
bei Andocken an Station
(muß „kämpfen“ und „
Fliegen“ können)

15% Neu Wert
kaum beschädigtes voll
einsatzfähiges Schiff
bei Andocken an Station
(muß „kämpfen“ und „
Fliegen“ können, und
mindestens 80% intern und
50% Panzerung haben.)

20% Neu Wert
unbeschädigtes voll
einsatzfähiges Schiff
bei Andocken an Station
(keine Ausfälle, und
schäden unter 5%)

25% Neu Wert
nagelneues Schiff

Die Priesengelder fallen
deswegen nicht höher aus,
weil die gekaperten Schiffe
normalerweise direkt
wieder eingesetzt und nicht
verkauft werden.

Solamnische Imperium

mit seinem Königspalast auf auf Solamni ist eine Feudal-Diktatur mit militärischer Struktur.

Größe 40 Sonnensysteme mit 63 bewohnten Planeten (min 1 mio Bewohner) und ca 800 Niederlassungen geringerer Größe. Dabei sind etwa 40 Systeme kaum, oder nicht bewohnt. Hinzu kommen noch zahlreiche Raumstationen ohne Systemzugehörigkeit.

Der König ist oberster Befehlshaber und Gesetzgeber, dessen Familie das Amt weiter führt, wenn er nicht jemanden als Nachfolger bestimmt. Fürsten sind Planetenoberhäupter, Grafen sind Bezirksverwalter und Barone Stadtverwalter. Zusätzlich sind sie auch noch militärische Befehlsgeber. Was bedeutet, daß Adel über eine große Macht verfügt, nicht aber unbedingt reich seien muß.

Das Militär ist eigentlich die einzige Möglichkeit im Status auf zu steigen, es sei denn durch Heirat, wobei eine Scheidung den status aber wieder verlieren ließe. Desweiteren gibt es eine allgemeine Wehrpflicht, welche aber relativ gerne genutzt wird.

Das Leben gilt als ordentlich geregelt, und ist von harter Arbeit geprägt. Für Arbeitslose gibt es nur syntho-Nahrung und einen Overall, sowie einen Schlafplatz im Gemeinschafts-Saal. Arbeitslose werden am Leben gehalten, aber nicht gefördert. Die Löhne sind meist schlecht, und der Fortschritt ist stark auf das Militär ausgerichtet.

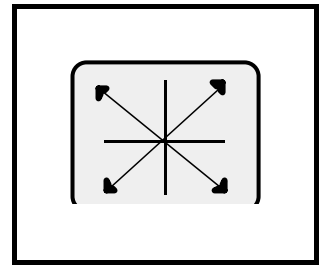
Ein hohes Gut sind Ehre, Mut und Loyalität. Persönliche Freiheit ist geringer je niedriger der Status ist. Und es gibt jene Leibeigenschaft noch, welche eine etwas menschenwürdigere Form echter Sklaverei ist.

Technisch steht Solamni an der Spitze (Tech level 6), dann folgen etwa 5% (Techlevel 5) High-Tech Welten, 25% normale Welten (Tech-Level 4), 25% einfache Welten (Tech Level 3), 26% Low-Tech Welten (Techlevel 2) und 17% Barbarenwelten. Die Größe beträgt im Durchmesser etwa.:
X-Koordinaten ca 150 Lj (Lichtjahre) / Y 270 Lj / Z 220 Lj.
(Y+ zeigt in Richtung Galaxis-Zentrum)

Wissenschaftlich steht Orlando an der Spitze. Die Wissenschaftler gelten als Spitzenkräfte im Bereich der Hyperphysik.

Die Planetare Kommunikation beinhaltet normalerweise Tri-Video-Fernsehen, Satelliten Kom für Telefon und Sichtverbindung. Ein Computer-Netzwerk ist meist etabliert, teilweise sogar vollmentale Cybernetzwerke zur Simulation.

Interplanetare Kommunikation wird zwischen den meisten Systemen per Satelliten-Strecke und Langstrecken Hyper-Kom und benötigt 1h pro 10 Lj. Ansonsten gibt es nur noch Kurier-Raumer, welche Info-Computer als Fracht transportieren.



Die Farben sind :
ein schwarzes Symbol auf
rotem Grund.

Solamnisches Imperium

Die Uniformen und Ränge des solamnischen Imperiums

Raumflotte: Ein gelber Overall mit braunen Flächen und Schulterklappen, und ohne Kopfbedeckung. Meist mit schwarzem Gürtel und Stiefeln, oft als Raumfahrer-Overall mit Notklapp-Helm und Raumfahrer Magnetstiefeln.
Die Paradeuniform behält die Farben, sieht aber mehr nach altmodischen Pluderhosen und Westen im Mittelalter-Stil aus. (inkl Zier-Waffen)

Heer/Mariene: Ein schwarzer Overall mit grünen Schulterklappen, und Kappe
Meist mit schwarzem Gürtel und Stiefeln, oft als Schutzanzug Rüstung.
Die Paradeuniform behält die Farben, sieht aber mehr nach altmodischen Pluderhosen und Westen im Mittelalter-Stil aus. (inkl Zier-Waffen)

Adelige: private Kleidung mit Wappen auf dem Herzen, oder der Brust.

Mannschaftsdienstgrade / Unteroffiziere / Offiziere:

Rekrut	100 Cr	Rekrut	150 Cr
Soldat erster Klasse	150 Cr	Crewmitglied erster Klasse	200 Cr
Soldat zweiter Klasse	175 Cr	Crewmitglied zweiter Klasse	250 Cr
Soldat dritter Klasse	200 Cr	Crewmitglied dritter Klasse	300 Cr
Soldat vierter Klasse	250 Cr	Crewmitglied vierter Klasse	350 Cr
Junker(adelig)	250 Cr	Junker (adelig)	350 Cr

Unteroffiziere

Unteroffizier erster Klasse	400 Cr
Unteroffizier zweiter Klasse	450 Cr
Unteroffizier dritter Klasse	500 Cr
Unteroffizier vierter Klasse	550 Cr
Knappe (adelig)	550 Cr

gehobene Unteroffiziere

Feldwebel erster Klasse	600 Cr
Feldwebel zweiter Klasse	700 Cr
Feldwebel dritter Klasse	800 Cr
Feldwebel vierter Klasse	900 Cr
Knappe (adelig)	900 Cr

niederer Adel

Krieger	1000 Cr
Ritter der Sonne	1250 Cr
Ritter der Rose	1500 Cr
Ritter des Schwertes	1750 Cr
Ordensritter	2000 Cr
Paladin (hochadel)	3000 Cr

Adel

Ritter	2000 Cr
Markgraf	2500 Cr
Baron	3000 Cr
Graf	4000 Cr
Paladin der Krone (hochadel)	5000 Cr

Hochadel

Herzog	6000 Cr
Fürst	8 000 Cr
Edelfürst	11 000 Cr

Darüber gibt es außer dem König keinen militärischen Posten mehr, und der hat bessere Einnahmen.

Da Adel gleichzeitig ein militärischen Stand beinhaltet, bedeuten Beförderungen in OPffiziers-Stellen direkt auch das Erreichen eines Adels-Ranges. es ist also auch weit verbreitet, daß Unteroffiziere zum Führen ganzer armeen eingestzt werden, ohne mehr als einen (zivilen) Adelligen als Befehlshaber zu haben.

Alles in allem gilt....
max 1 % der Bevölkerung darf zum niederen Adel gehören. Davon darf nur jeder hundertste zum vollen Adel gehören.
und wiederum nur jeder hunderste davon zum Hochadel.

Prinz, also Sohn von
& Prinzessin, also Tochter von gilt als niederer Adel.

Zum Adel gehören noch folgende Geschenke der Krone.:
niederer Adel -Landsitz
~(Monats-Sold x 10)
Adel - Ländereien
~(Monats-Sold x 50)
Hochadel- Gebiete
~(Monats-Sold x 1000)

Was Priesengelder angeht gelten folgende Anteil-Wertigkeiten.

Mannschafft 1 Anteil
Unteroffiz 2 Anteile
geh. Unteroffiz. 5 Anteile
niedere Adel 10 Anteile
Adel. 25 Anteile
Hochadel 100 Anteile
(ohne maximum)

Darunter wird dann das Priesengeld verteilt.

Solamnisches Imperium

ORDEN Für besondere Verdienste (gehen immer Hand in Hand mit entweder einer Beförderung, oder einem Geldbonus in Höhe von einem Monatssold)

stählerne Kreuz, für herausragenden persönlichen Einsatz. (auch für Zivilisten)

2 Cr kleine stählerne Brosche.

silberne Kreuz, für besonders effektiven Einsatz (auch für Zivilisten)

4 Cr kleine versilberte Brosche.

goldene Kreuz, für besonders wichtigen Einsatz (auch für Zivilisten)

5 Cr kleine vergoldete Brosche.

Rotband, für die Rettung von 5 schwer verwundeten (auch für Zivilisten)

kleine rote Kordel 2 Cr.

Goldband, für die Verteidigung eines Dorfes. (auch für Zivilisten)

kleine goldene Kordel 3 Cr.

Schwarzband, für die Vereitelung eines großen Attentates o.ä. (auch für Zivilisten)

kleine schwarze Kordel 2 Cr.

Weißband, für die Aufdeckung einer großen Verschwörung (auch für Zivilisten)

kleine weiße Kordel 2 Cr.

Orkanband, für das Besiegen einer vernichtenden Naturgewalt. (auch f. Zivilisten)

kleine lila Kordel 2 Cr.

BLUTKRISTALL, bei schweren oder Komatösen Verwundungen im Einsatz. (ohne Sold/Beförderung) Ein Tropfen Blut in einem Kristall an einer Brosche. 5 Cr.

SCHWERT, bei besonderer Tapferkeit im Kampf.

silbernes Schwert als Brosche 10 Cr.

HEILIGENSCHIEB, bei besonders selbstlosen Einsatz bei einer Rettungsmission.

goldene Hand als Brosche 15 Cr.

BLASTER, bei alleinigen Abschluß eines eine Kategorie schwereren Gegners.

silberne Pistole als Brosche 15 Cr.

TOTENKOPF, bei Kampf gegen eine 5-fache Übermacht (meist Postum)

goldener Totenschädel als Brosche 20 Cr.

ZIER-PISTOLE, herausragender Kampfeinsatz während einer Schlacht.

gute Handw. (Blaster, ...) Pistole mit silbernen Verzierungen

ZIER-DOLCH, Abschluß von 1/3 der Kampfkraft des Gegners während einer Schlacht (Nicht nur ein kleines Gefecht) exel Handw. (klingen-Waffe Dolch, Messer...) mit Edelsteinbesatz.

BURG, für den Sieg über eine ganze Flotte.

Eine gebaute Burg im Werte von 25% des gegnerischen Flottenwertes.

Ehrenrolle, für die Rettung einer bewohnten Welt.

Vergebung aller Verfehlungen auf dieser Welt und ein Adelsrang auf dieser Welt inkl. 10 Jahre persönlicher Steuerbefreiung auf dieser Welt.

SCHWERT DER EHRE, für die Rettung einer Hauptwelt oder eines Sektors.

exel Handw. (Schwert Rapier) mit Edelsteinbesatz und Goldverzierungen. Sowie das Recht jede Welt zu betreten und dort diplomatische Immunität zu genießen.

SONNE VON SOLAMNIA, für die Rettung des Imperiums (automatisch Hochadel)

100 KCr Platin Brosche mit einem großen flouriszierenden Diamant.

PRIESENWERTE

1% Neu-wert

Schrott-Schiff /

Schrottwert bei

Verschrottung.

2% Neu-Wert

schwerst beschädigtes /

nicht einsatzfähiges Schiff

bei Abgabe an Werft.

5% Neu-Wert

schwer beschädigtes /

kaum einsatzfähiges Schiff

bei Andocken an Station

(muß „kämpfen“ oder „

Fliegen“ können)

10% Neu Wert

beschädigtes aber

einsatzfähiges Schiff

bei Andocken an Station

(muß „kämpfen“ und „

Fliegen“ können)

15% Neu Wert

kaum beschädigtes voll

einsatzfähiges Schiff

bei Andocken an Station

(muß „kämpfen“ und „

Fliegen“ können, und

mindestens 80% intern und

50% Panzerung haben.)

20% Neu Wert

unbeschädigtes voll

einsatzfähiges Schiff

bei Andocken an Station

(keine Ausfälle, und

schäden unter 5%)

25% Neu Wert

nagelneues Schiff

Die Priesengelder fallen

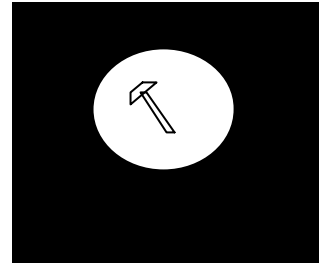
deswegen nicht höher aus,

weil die gekaperten Schiffe

normalerweise direkt

wieder eingesetzt und nicht

verkauft werden.



Russifrische Imperium

mit seiner Zentralregierung auf Neuterra ist eine kommunistische Demokratie mit einer militärischen Führungsriege.

Größe 320 Sonnensysteme mit ca 600 bewohnten Planeten (min 1/2 mio Bewohner) und ca 1300 Niederlassungen geringerer Größe. Dabei sind etwa 150 Systeme kaum, oder nicht bewohnt. Von Raumstationen ohne Systemzugehörigkeit ist offiziell nichts bekannt.

Zum Planetaren Repräsentanten könnten nur hohe Mitglieder der Partei gewählt werden. Natürlich nur von Mitgliedern der Partei. Es existiert immer ein Reichspräsident, der Imperator genannt wird und sich, solange ihn das Alter nicht dahin rafft versucht an der Macht zu halten.

Das Leben besteht hauptsächlich aus dem Umgehen der Gesetze, bezahlen von Schmiergeldern, Schwarzarbeit, und Schwarzmarkt, während die Propaganda alles in rosigen Farben malt. Sich nicht erwischen zu lassen beim Schwarzmarkt, ist für Zugehörige nur halb so schwer, für Fremdweltler hingegen eher schon schwer.

Ein hohes Gut sind Luxusgüter, und offizielle Ehrungen.

Technisch stehen Neuterra und Moskua an der Spitze (Tech level 5), dann folgen etwa 15% normale Welten (Tech-Level 4), 40% einfache Welten (Tech Level 3), 31% Low-Tech Welten (Techlevel 2) und 13% Barbarenwelten. Die Größe beträgt im Durchmesser etwa.:
X-Koordinaten ca 450 Lj (Lichtjahre) / Y 340 Lj / Z 230 Lj.
(Y+ zeigt in Richtung Galaxis-Zentrum)

Wissenschaftlich steht Sibrika an der Spitze. Die Wissenschaftler gelten als Spitzenkräfte im Bereich der Gravitronik.

Die Planetare Kommunikation beinhaltet normalerweise Tri-Video-Fernsehen, Satelliten Kom für Telefon und Sichtverbindung. Ein Computer-Netzwerk ist manchmal etabliert, selten ein vollmentale Cybernetzwerke zur Simulation.

Interplanetare Kommunikation wird zwischen den meisten Systemen wird per Kurier-Raumer, welche Info-Computer als Fracht transportieren ausgeführt.

Die Farben sind :
ein schwarze Grund, mit
einem silbernen Kreis und
darauf ein schwarzer
Hammer

Russiafrisches Imperium

Die Uniformen und Ränge des Russiafrischen Imperiums

Raumflotte: Ein türkieser Overall mit grauer Weste, und ohne Kopfbedeckung. Meist mit grauem Gürtel und Stiefeln, oft als Raumfahrer-Overall mit Notklapp-Helm und Raumfahrer Magnetstiefeln. Die Paradeuniform ist weiß, und sieht eigentlich sehr schlicht aus..

Heer/Mariene: Ein olivgrüner Overall mit brauner Weste. Meist mit schwarzem Gürtel und Stiefeln, oft als Schutzanzug Rüstung. Dazu die altrussische Fellmütze. Die Paradeuniform ist weiß, und sieht eigentlich sehr schlicht aus

Mannschaftsdienstgrade / Unteroffiziere / Offiziere:

Rekrut	90 Cr	Rekrut	90 Cr
Dor-mun (Uffz-Anwärter)	100 Cr	Crewmitglied erster Klasse	100 Cr
Dor erster Klasse	100 Cr	Crewmitglied zweiter Klasse	125 Cr
Dor zweiter Klasse	125 Cr	Crewmitglied dritter Klasse	150 Cr
Dor dritter Klasse	150 Cr	Crewmitglied vierter Klasse	175 Cr
Dor vierter Klasse	175 Cr		

Unteroffiziere

Mun erster Klasse	200 Cr
Mun zweiter Klasse	250 Cr
Mun dritter Klasse	300 Cr
Mun vierter Klasse	350 Cr
Mun Fin (Anwärter geh. Uffz)	400 Cr

gehobene Unteroffiziere

Fin erster Klasse	500 Cr
Fin zweiter Klasse	600 Cr
Fin dritter Klasse	700 Cr
Fin vierter Klasse	800 Cr
Fin Letu (Offiz Anwärter)	900 Cr

Offiziere

Letu erster Klasse	1000 Cr
Letu zweiter Klasse	1200 Cr
Letu dritter Klasse	1400 Cr
Letu vierter Klasse	1600 Cr
Letu Dan (Com Offiz Anw)	1800 Cr

Comando Offiziere

Dan erster Klasse	2000 Cr
Dan zweiter Klasse	2250 Cr
Dan dritter Klasse	2500 Cr
Dan Vierter Klasse	2750 Cr
Dan Atemu (Admirals Anw)	3000 Cr

Admiralität

Atemu	4000 Cr
Sternen Atemu	5 000 Cr
Dogan	6 000 Cr

Darüber gibt es keinen militärischen Posten mehr.

Die Gehälter sind relativ ärmlich, dies wird aber durch verschwörerische Gemeinschaft in den unteren Rängen und dem gut funktionierenden Schwarzmarkt wieder ausgeglichen.

Desweiteren setzt das Russiafrische Imperium mehr auf Infanterie als andere menschliche Imperien. Die Schiffe sind meist veraltet oder in schlechtem Zustand, da viele Ersatzteile oft schon „versilbert“ wurden, bevor sie eingebaut werden konnten. Desweiteren verfügen sie über jede Menge „Kaper“-Schiffe.

Infanterie hat im Ansehen einen höheren Status als Raumfahrer, welche ja nur Personal zur Beförderung sind.

Die Jagt- und Kampf-Piloten sind ein etwas eigenartiges Völkchen, welche diese gefährliche Aufgabe zur Hälfte aus Patriotismus und zur Hälfte Aus Geschäftssinn übernehmen. Denn damit kann man gut schmuggeln.

Privatbesitz ist eher etwas seltenes, da ja alle zum Wohle des Volkes geht. Deswegen gibt es keine richtigen Priesengelder, sondern Priesenpunkte.

Was Priesenpunkte angeht gelten folgende Wertigkeiten.
Mannschaft x1
Unteroffiz x2
geh. Unteroffiz. x3
Offiz x5
Com Offiz. x7
Admiral x10

gefangene Person 1
Robotter 1
Fahrzeug 2
gefangener Trupp (6) 3
schweres Fzg 4
gefangene (20) 5
gefangenes (100) 7
Flugzeug 8
gefangenes (500) 9
Fabrik 10
Bunker 20
Raumboot 10
Raumschiff 40
Großraumer 150
Station 300

ziviel x1
militärisch x2

Russiafrisches Imperium

ORDEN für besondere Verdienste (werden gerne für Priesenpunkte Verliehen.)

Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1ter Klasse 1P 2ter Klasse 2P 3ter Klasse 5P

Dor-Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1ter Klasse 10P 2ter Klasse 20P 3ter Klasse 50P

Mun-Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1ter Klasse 100P 2ter Klasse 200P 3ter Klasse 500P

Fin-Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1ter Klasse 1000P 2ter Klasse 2000P 3ter Klasse 5000P

Letu-Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1ter Klasse 10 KP 2ter Klasse 20 KP 3ter Klasse 50 KP

Dan-Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1ter Klasse 100 KP 2ter Klasse 200 KP 3ter Klasse 500 KP

Atemu-Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1ter Klasse 1 MP 2ter Klasse 2 MP 3ter Klasse 5 MP

Sternen Atemu-Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1ter Klasse 10 MP 2ter Klasse 20 MP 3ter Klasse 50 MP

Dogan-Pinto (Blechplakette 1 Cr)

1ter Klasse 100 MP 2ter Klasse 200 MP 3ter Klasse 500 MP

KOMET (Blechplakette 1 Cr)

Heldentum erster Klasse (selbstloser Einsatz) 100P

NOVA (Blechplakette 1 Cr)

Heldentum zweiter Klasse (gegen 3 fache Übermacht) 200P

SICHEL (Blechplakette 1 Cr)

Heldentum dritter Klasse (gegen 10 fache Übermacht) 500P

SONNENSICHEL (Stahlplakette mit Rubinstaub 5 KCr)

Retter der Kolonie 1 KP

EICHBAUM (Stahlplakette mit Smaragdstaub 7 KCr)

Retter der Welt 10 KP

DELPHIN (Stahlplakette mit Saphierstaub 10 KCr)

Retter des Sektors 100 KP

STERNEN-STAU (Stahlplakette mit 500 kleinst Diamanten 20 KCr)

Retter des Imperiums 1 MP

Die Orden sind eigentlich weniger das Wertvolle, und nur etwas für die echten Loyalisten.

Die Punkte hingegen sind etwas für jeden, denn solch staatlich subventionierter Privatbesitz ist etwas ungeheuer wertvolles.

Alles in allem kann man im Russiafrischen Imperium oft genug einen Drink oder ähnliches nur damit bezahlen, daß man Orden trägt, denn das einfache Volk fühlt sich solchen Helden doch sehr verbunden.

PRIESENPUNKTE

(Anrecht auf)

5 Nahkampf-Waffe

10 Bike

20 Auto

30 LKW

50 Waffe bis 5000 Cr

100 kleines Apartment

250 mittleres Apartment

500 Waffe bis 20 KCr

1000 großes Apartment

1K luxus-Auto bis 50KCr

5K kleines Haus

10K billig R-Boot 100KCr

20K Haus

50K R-Boot 300 KCr

100K großes Haus

150K kleine Länderei

200K Boot/Schiff 1 MCr

250K Länderei

500k kleine Villa

1M Boot/Schiff 2 MCr

2M Villa

5M Schiff 3 MCr

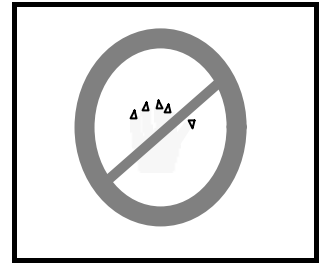
10M große Villa

20M Schiff 10 MCr

100M Schiff 20 MCr

1G Großraumer (?)

Fayizzahrishes Clansgebiet



ohne Zentralregierung ist eine Feudal-Anarchie mit Clanlord Führungsriege, welche sich durch Familien-Clans bestimmt. Meist der älteste noch geistig und körperlich fitte Fayizzahrishes Krieger und sein Ehepartner nehmen diesen Platz ein, wobei das auch so sein kann, daß sie Kriegslord ist, und er mehr für die Verwaltung und Familiäre Dinge zuständig ist. Alleinherrscher haben hier also die doppelte Last zu tragen

Größe 623 Sonnensysteme mit ca 900 bewohnten Planeten (min 1 mio Bewohner) und ca 3500 Niederlassungen geringerer Größe. Dabei sind etwa 450 Systeme kaum, oder nicht bewohnt. es gibt etwa 420 Raumstationen ohne Systemzugehörigkeit.

Clanslord wird man dadurch, daß der alte Clanslord stirbt, oder abdankt, oder die Familie meint, er sei zu alt dafür. Dann kann man die jüngeren durch Test, Sympathie-Wahl, oder einen Wettkampf gegeneinander antreten lassen. Er muß jedoch vom Großteil des Clans akzeptiert werden, ansonsten könnte es zur Spaltung des Clans kommen, oder zur Absetzung.

Das Leben besteht hauptsächlich aus dem Versuch zu überleben, und den Clan durch zu bringen, wobei die Tradition der Selbstbestimmung und persönlichen Freiheit, sowie Familien Traditionen sehr groß geschrieben werden.

Ein hohes Gut sind Stolz, Ansehen, Schönheit & ein freier Wille.

Technisch steht Jolcharr an der Spitze (Tech level 5), dann folgen etwa 25% normale Welten (Tech-Level 4), 40% einfache Welten (Tech Level 3), 25% Low-Tech Welten (Techlevel 2) und 10% Barbarenwelten. Die Größe beträgt im Durchmesser etwa.:
X-Koordinaten ca 630 Lj (Lichtjahre) / Y 450 Lj / Z 270 Lj.
(Y+ zeigt in Richtung Galaxis-Zentrum)

Eine wissenschaftliche Spitzenwelt gibt es nicht

Die Planetare Kommunikation beinhaltet normalerweise Tri-Video-Fernsehen, Satelliten Kom für Telefon und Sichtverbindung. Ein Computer-Netzwerk ist manchmal etabliert, selten ein vollmentale Cybernetzwerke zur Simulation.

Interplanetare Kommunikation wird zwischen den meisten Systemen wird per Fracht-Raumer, welche Info-Computer als Fracht transportieren ausgeführt. Es gibt kein festes interstellares Kommunikations-Netz.

Dies ist kein offizielles LOGO, oder eine offizielle Fahne, sondern ein Zeichen für „Krallen verboten“

Naja, es wäre halt eine sehr blutige und teure Sache dieses Gebiet ein zu gemeinden, & das wissen alle.

Fayizzahrliche Clansgebiet

Es gibt keine einheitlichen Uniformen, sondern nur Clansbezogene, und auch dort wird viel Wert auf Individualität gelegt.

Raumflotte: Eigentliche eher eine Freibeuter-Flotte mit gut bewaffneten Frachtern, oder billigen Kriegs-Schiffen.

Heer/Mariene: Eher eine Krieger-Kaste, wobei es oft zu Ausbildung der Krieger gehört, auch Raumjäger, oder Raumwaffen bedienen zu können.

Mannschaftsdienstgrade / Unteroffiziere / Offiziere:

Mannschaft	50 bis 200 Cr	je nach Verhandlung.
Unteroffiziere		
Krieger	100 bis 500 Cr	je nach Verhandlung
Offiziere		
Krieger	250 bis 2000 Cr	je nach Verhandlung
Comando Offiziere		
Chef	ist sein privates Schiff	
Admiralität		
Clanlord	bekommt meist 20% von den Einnahmen seines Clans.	

Darüber gibt es keinen militärischen Posten mehr.
Naja, wenn man es überhaupt Posten nennen kann.

Orden & ähnliches gibt es bei den Fayizzahrs nicht, sondern nur Geschenke, und die reichen von Waffen, über Ausrüstung hin bis zu Schiffen, und hängen vom Nasenfaktor, und Reichtum des Gebers ab.

Priesengelder hängen vom Gutdünken des Chef, den angebotenen Preisen für das gekaperte Schiff, und dem Angebot an solchen Dingen ab. Oft sind zwar Anteile ausgehandelt, Nicht selten ist jedoch, 50% für den Besitzer des Schiffes, 20% für den Clanlord & 1 Anteil je am Kampf beteiligter Person, wobei alle gleich bezahlt werden.

Infanterie und Flotte gehören zusammen, was wohl daran liegt, daß eigentlich jeder Fayizzahr normalerweise fliegen, oder kontrolliert abstürzen kann.

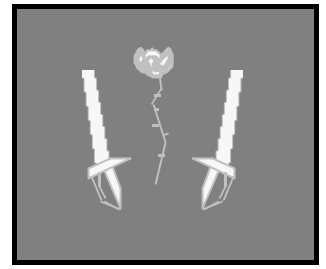
Das einzige was diese Flotte zusammenhält, ist wohl ihr stolz auf ihr Anarchistentum, was eine ca 800 Jährige Tradition zu haben scheint.

Sie lassen sich ungerne direkte Befehle geben, wenn sie den Sinn nicht sehen, aber es ist etwas anderes in einem Raumgefecht, dem Chef zu vertrauen, und seine Anweisungen erst einmal aus zu führen, es sei denn ein Unsinn ist zu erkennen.

Befehlsverweigerung ist also eigentlich selten, aber nicht verboten, es sei denn der Chef meint, dann müsse derjenige das Schiff halt verlassen. Notfalls auch noch im Raum.....

Gallathrisches Imperium

mit seiner Zentralregierung auf Gallat ist eine Diktatur mit einem Herrscher auf Lebenszeit & einem bürokratischen Regierungsapparat. Wenn der Imperator stirbt, dann wählen die Genräle einen neuen.



Die Farben der Schwerter und der Rose sind silber, auf einem dunkeln rot

Größe 16 Sonnensysteme mit ca 35 bewohnten Planeten (min 1 mio Bewohner) und ca 82 Niederlassungen geringerer Größe. Dabei sind etwa 4 Systeme kaum, oder nicht bewohnt. es gibt etwa 60 Raumstationen ohne Systemzugehörigkeit.

Es gibt nur wenige Eingriffe in das zivile Leben, von den Steuern abgesehen und eine Verpflichtung beim Militär gilt als lebenslang.

Das Leben besteht hauptsächlich Arbeit, öffentlichen Spielen und dem Sinn des Lebens.

Ein hohes Gut sind Loaylität und Ehre.

Technisch steht Gallat an der Spitze (Tech level 5), dann folgen etwa 42% normale Welten (Tech-Level 4), 33% einfache Welten (Tech Level 3), 15% Low-Tech Welten (Techlevel 2) und 5% Barbarenwelten. Die Größe beträgt im Durchmesser etwa.:

X-Koordinaten ca 40 Lj (Lichtjahre) / Y 35 Lj / Z 12 Lj.

(Y+ zeigt in Richtung Galaxis-Zentrum)

Eine wissenschaftliche Spitzenwelt gibt es nicht

Die Planetare Kommunikation beinhaltet normalerweise Tri-Video-Fernsehen, Sateliten Kom für Telefon und Sichtverbindung. Ein Computer-Netzwerk ist manchmal etabliert, oft ein vollmentale Cybernetzwerke zur Simulation.

Interplanetare Kommunikation wird zwischen den meisten Systemen wird per Linear-KOM Sateliten durchgeführt. Es gibt ein relativ gutes Kom-Netz zwischen den Systemen

Gallathrisches Imperium

Ränge und Uniformen des gallathrischen Imperiums

Raumflotte: schwarzer Overall mit grauen Gürteln & Stiefeln, meist Raumfahrer-Overall und keine Kopfbedeckung außer Helme.

Heer/Mariene: grüner Overall mit schwarzem Gürtel & Stiefel, meist Rüstung und ein Stirnband, sowie Helme.

Mannschaftsdienstgrade / Unteroffiziere / Offiziere:

Rekrut 100 Cr
 Soldat erster Klasse 200 Cr
 Soldat zweiter Klasse 250 Cr
 Soldat dritter Klasse 300 Cr

Unteroffiziere

Unteroffizier erster Klasse 400 Cr
 Unteroffizier zweiter Klasse 500 Cr
 Unteroffizier dritter Klasse 600 Cr

gehobene Unteroffiziere

Feldwebel erster Klasse 700 Cr
 Feldwebel zweiter Klasse 800 Cr
 Feldwebel dritter Klasse 900 Cr

Offiziere

Leutnant 1000 Cr
 Oberleutnant 1500 Cr
 Hauptleutnant 2000 Cr

Comando Offiziere

Hauptmann 3000 Cr
 Major 3500 Cr
 Oberst 4000 Cr

Admiralität

Flotillen-Admiral 7000 Cr
 Admiral 9 000 Cr

Darüber gibt es keinen militärischen Posten mehr.

Für besonders gefährliche Einsätze kann es zu Bonies kommen. (größter gilt)

Besonders effektiver Einsatz +20% Sold
 Besonders Prestigeträchtiger Einsatz +50% Sold
 Einsatz gegen starke (2 fache Übermacht) +100% Sold
 Einsatz gegen extreme (3 fache Übermacht) +200% Sold
 Einsatz gegen jede Chance (5 fache Übermacht) +300% Sold
 Mission ohne Wiederkehr +900% Sold

Natürlich kommt es manchmal dazu, daß noch weitere Bonies gezahlt werden, oder daß es rückwärtige Beförderungen gibt, die dann bedeuten, daß man dann die Bonies auf den erhöhten Sold bekommt, aber die Regel ist dies nicht.

Die Flotte und die Mariene verstehen sich einigermassen gut. Es gibt zwar eine Rivalität, aber die ist eher positiver Natur, wirkt also als Ansporn.

Da die Flotte sehr viel kleiner ist, als jene anderer Imperien, gibt es weniger Ränge, und kleine Schiffe mit wenig Besatzung werden stark bevorzugt. Die nicht Hyperraum fähigen Raum-Boote überwiegen stark, und es gibt viele kleine als Tender eingesetzte Schiffe. Großraumer sind wegen der Schwierigkeit diese her zu stellen entweder alt, oder sehr selten.

Was Priesengelder angeht, so hängt es auch davon ab, wer das gekaperte Schiff kauft.

Wenn das Militär es kauft, so werden für einsatzfähige 20%

kaum Einsatzfähige 5%

Schrott 1%

des Neu-Wertes an Prämien ausbezahlt.

Wenn nicht, hängt es von dem Käufer ab.

Anteile

Söldner-Boot 10

Söldner Schiff 25

Söldner Groß-R 50

Mannschaft 1

Unteroffizier 2

Offizier 3

Comando Offizier 4

Admiral 5

Gallathrisches Imperium

ORDEN für besondere Verdienste

KUPFERNE SIEGEL (Ring mit Kpfer-Siegel, der Imperiums-Fahne) 10 Cr

Für den ersten gefährlichen Kampfeinsatz

EISERNE SIEGEL (Ring mit Eiserne-Siegel, der Imperiums-Fahne) 11 Cr

Für den zehnten gefährlichen Kampfeinsatz

STÄHLERNE SIEGEL (Ring mit Stahl-Siegel, der Imperiums-Fahne) 12 Cr

Für den hundertsten gefährlichen Kampfeinsatz

SILBERNE SIEGEL (Ring mit Silber-Siegel, der Imperiums-Fahne) 20 Cr

Für den tausendsten gefährlichen Kampfeinsatz

GOLDENES SIEGEL (Ring mit Gold-Siegel, der Imperiums-Fahne) 30 Cr

Für den zehntausendsten gefährlichen Kampfeinsatz

KUPFERNE STERNSCHNUPPE (Brosche aus Kupfer) 5 Cr

Für den ersten eigenhändig besiegten Feind gleicher Kategorie

EISERNE STERNSCHNUPPE (Brosche aus Eisen) 5 Cr

Für den zehnten eigenhändig besiegten Feind gleicher Kategorie

STÄHLERNE STERNSCHNUPPE (Brosche aus Stahl) 6 Cr

Für den hundertsten eigenhändig besiegten Feind gleicher Kategorie

SILBERNE STERNSCHNUPPE (Brosche aus Silber) 9 Cr

Für den tausendsten eigenhändig besiegten Feind gleicher Kategorie

GOLDENE STERNSCHNUPPE (Brosche aus Gold) 18 Cr

Für den zehntausendsten eigenhändig besiegten Feind gleicher Kategorie

KUPFER-KNÖPFE (Knöpfe an Uniform) 10 Cr

Für das alleinige Besiegen von 1 Kategorie kleineren Gegnern.

EISEN-KNÖPFE (Knöpfe an Uniform) 10 Cr

Für das alleinige Besiegen von Gegnern gleicher Kategorie.

STAHL-KNÖPFE (Knöpfe an Uniform) 10 Cr

Für das alleinige Besiegen von 1 Kategorie größeren Gegnern.

SILBER-KNÖPFE (Knöpfe an Uniform) 10 Cr

Für das alleinige Besiegen von 2 Kategorie größeren Gegnern.

GOLD-KNÖPFE (Knöpfe an Uniform) 10 Cr

Für das alleinige Besiegen von 3+ Kategorie größeren Gegnern.

Pensions-Bonus für treue Dienste, nach Dienstende

PRIVATE PISTOLE Für 1 Jahr treuer Dienst norm Ausrüstung

PRIVATE WAFFE Für 5 Jahre treuer Infanterie-Dienst norm Ausrüstung

PRIVATES FAHRZEUG Für 5 Jahre treuer Flotten-Dienst bis 20 KCr

PRIVATES RAUMBOOT Für 5 Jahre treuer Kampfpiloten-Dienst bis 300 KCr

PRIVATER GEFECHTS-P. Für 10 Jahre treuer Infanterie Dienstbis 20 KCr

PRIVATES SHUTTEL Für 10 Jahre treuer Flottendienst bis 150 KCr

PRIVATER JÄGER Für 10 Jahre treuer Kampfpiloten Dienst bis 700 KCr

PRIVATER Ausrüstung. Für je+10 Jahre treuer Infanterie Dienst bis +50 KCr

PRIVATES SHUTTEL Für je+10 Jahre treuer Flottendienst bis +200 KCr

PRIVATER JÄGER Für je+10 Jahre treuer Kampfpiloten Dienst bis +300 KCr

PRIVATES RAUMSCHIFF Für 50 Jahre treuer Flottendienst bis 3 MCr

Als gefährlicher Kampfeinsatz zählt sowohl ein Raumgefecht, als auch ein Schußwechsel auf der StraÙe, oder ein Infanterie-Auftrag, oder ein Tag Garnison im Kriegsgebiet.

Goldenen Siegel sind somit zwar selten, aber bei alten veteranen durchaus schon vorkommend.

Silberne hat man oft schon nach 3 Jahren Kriegseinsatz

Kategorien.:

Infantrist-Fahrzeug-
Raumboot-Ramschiff-
Großraumer-Station

Die Knöpfe einer Uniform sind normalerweise aus Kunststoff, und ehren-Knöpfe werden meist an der Parade-Uniform getragen,

Die Abfindungen hängen natürlich von den geleisteten Einsätzen, und dem Rang ab. Somit könnte ein hoher comandierender Offizier mit mehreren Priesen, durchaus seine Priesen-Gelder dafür verwenden, um von seiner Flotte 3 MCr Preiserlaß beim Kauf eines teureren Schiffes zu erwirken. Was dann dem Vorteil Reichtum 5 eigenes Raumschiff aus der Charactererschaffung entspricht, während ein Offizier, der Wegen Verletzung ausscheidet, etwas ähnliches bei einem Shuttel macht.

Stardust & bright Suns

Lurrack Imperium



mit seiner Hauptwelt Lurra ist eine Theokratie mit anarchistischem Kommunismus. Die örtlichen (weiblichen) Priesterschaften übernehmen das zivile regieren, und das Verwenden von Ressourcen. Währenddessen übernehmen Männer das Militär und die Jagt. Trotzdem werden Männern selten Wünsche abgeschlagen.

Es gibt keine Grundfarbe, sondern nur die Symbolik der Linien.

Größe 418 Sonnensysteme mit ca 620 bewohnten Planeten (min 2 mio Bewohner) und ca 600 Den Berg und den See mit Niederlassungen geringerer Größe. Dabei sind etwa 144 Systeme kaum, oder nicht bewohnt. es gibt etwa 20 Raumstationen ohne Systemzugehörigkeit.

Es gibt nur wenige Eingriffe in das zivile Leben, von den Steuern abgesehen und eine Verpflichtung beim Militär gilt als lebenslang.

Hier leben zu 95% Lurrack und ansonsten nur Händler, oder reisende aus anderen Reichen. Das Leben ist klar geregelt, aber hart, und wer schwach ist, stirbt schnell. Oft werden Arbeit für Unterkunft & Verpflegungs-Versprechen ausgeführt.

Ein hohes Gut sind Stärke und Zähigkeit.

Technisch stehen Lurra an der Spitze (Tech level 4), dann folgen etwa 3% normale Welten (Tech-Level 4), 34% einfache Welten (Tech Level 3), 33% Low-Tech Welten (Techlevel 2) und 30% Barbarenwelten. Die Größe beträgt im Durchmesser etwa.:
X-Koordinaten ca 310 Lj (Lichtjahre) / Y 480 Lj / Z 310 Lj.
(Y+ zeigt in Richtung Galaxis-Zentrum)

Eine wissenschaftliche Spitzenwelt gibt es nicht

Die Planetare Kommunikation beinhaltet normalerweise Einfachen Funk, selten Tri-Video & Satelliten Kom für Telefon und Sichtverbindung. Ein Computer-Netzwerk ist fast nie etabliert, ein voll-mentale Cybernetzwerke zur Simulation gilt als extreme Ausnahme.

Interplanetare Kommunikation wird zwischen den meisten Systemen wird per Raum-Flotte mit langsamen Triebwerken durchgeführt, weswegen Nachrichten sehr oft veraltet sind, wenn sie denn überhaupt ankommen.

Lurrack Imperium

Ränge und Uniformen des Lurrack Imperiums sind sehr individuell, da viele Lurracks auf der Wanderschaft von Planet zu Planet wechseln

Die Raumflotte besteht zu 90% aus System-Schiffen, welche nicht Sprung, oder Hyperraumfähig sind. Großraumer mit langsamen Linear-Triebwerken hingegen sind relativ beliebt.

Die Ausrüstung von Kriegern ist sehr archaisch und auf direkten Nahkampf ausgelegt. Dementsprechend auch ihre Schiffe, auf denen Gauss-Waffen das Rückrat der Bewaffnung stellen.

Mannschaftsdienstgrade / Unteroffiziere / Offiziere:

Jung-Kämpfer	100 Cr
Kämpfer	250 Cr

Unteroffiziere	
Krieger	500 Cr

Offiziere		Comando Offiziere	
Gladiator	900 Cr	Lord	2000 Cr

Admiralität	
Kriegslord	5 000 Cr

Darüber gibt es keinen militärischen Posten mehr.

Es gibt im Lurrack Imperium weder Orden, noch viele Posten, oder Ränge. Meist wird aber im Sinne der Götter zusammengehalten.

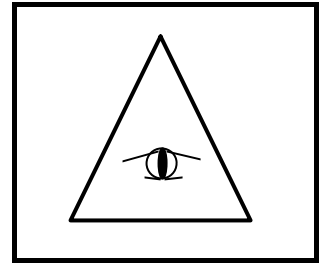
Waffen, Ausrüstung und andere Ressourcen werden sowohl nach Bedarf, als auch nach Erfolg abgegeben und ausgeteilt.

Oft kommt es vor, daß zwei Lurracks einen Zweikampf ins Leben rufen, weil der eine etwas haben will, und etwas gleichwertiges dafür einsetzt, um bei einem Sieg beides, oder einer Niederlage keines mehr zu besitzen.

Lurrakische Schiffe gelten als Robust, aber eher Fluguntauglich.

Das mag an der schlechten technischen Ausbildung der Lurracks liegen, welche sich oft mehr zum Krieger berufen fühlen, denn zum Bastler.

Zyloh Distrikt



ohne Hauptwelt ist eine Militär-Regierung der Terranischen Besatzer mit 90% Zyloh Bevölkerung. Letztere wären gerne wieder frei und wollen die Menschen nach Hause schicken. Dieses wird von jenen aber strikt abgelehnt, wegen einer möglichen Wiederholung des Bolidenproblems.

Es sind schwarze Striche auf weißem Grund.

Größe 15 Sonnensysteme mit ca 32 bewohnten Planeten (min 2 mio Bewohner) und ca 30 Niederlassungen geringerer Größe. Dabei sind etwa 19 Systeme kaum, oder nicht bewohnt. es gibt etwa 312 Raumstationen ohne Systemzugehörigkeit.

Was es einmal bedeutet haben soll ging verloren, aber heutzutage nimmt man es nur für das Zeichen der Überwachung.

Das Leben ist zwar nach menschlichem Ermessen frei, aber nach Meinung der Zylohs viel zu streng geregelt, und gerade die Kontrolle der Wissenschaft und das Verbot von gefährlichen Forschungen immer ein Dorn, an dem man anstoß nimmt.

Das Leben ist angefüllt mit konspirativen treffen, heimlichen Forschungen, und dem Versuch das auch noch zu finanzieren.. Also sehr arbeitsreich.

Ein hohes Gut sind Innovative Kreationen, und technische Entwicklungen an der Grenze des Möglichen..

Technisch stehen Zyla, Zyluhr, Maynar, Jendonn an der Spitze (Tech level 6+), dann folgen 51% High-Tech-Welten, etwa 12% Technische starke Welten (Tech-Level 5), 9% normale Welten (Tech-Level 4), 3% einfache Welten (Tech Level 3), 3% Low-Tech Welten (Techlevel 2) und 0% Barbarenwelten. Die Größe beträgt im Durchmesser etwa.:

X-Koordinaten ca 80 Lj (Lichtjahre) / Y 120 Lj / Z 30 Lj.
(Y+ zeigt in Richtung Galaxis-Zentrum)

Als wissenschaftliche Spitzenwelten gelten zusätzlich noch Janauh, Zylo, Frang, welche auf manchen gebieten bis in den Tech-Level 7 vorgestossen sind.

Die Planetare Kommunikation beinhaltet normalerweise Hyper Funk, Tri-Video & Sateliten Kom für Telefon und Sichtverbindung, ein Computer-Netzwerk ist fast überall etabliert, und ein voll-mentale Cybernetzwerke zur Simulation gilt als notwendig für rudimentäre Forschung.

Interplanetare Kommunikation wird zwischen den meisten Systemen wird per Linear-Kom, oder durch Raumtoore und Hyperraum-Straßen durchgeführt. Das Kom-Netz gilt als das beste der Galaxis.

Zyloh Distrikt

Ränge und Uniformen des Lurrack Imperiums sind eigentlich Polizei-Uniformen, welche in schwarz, braun, oder rosa gehalten sind. Diese sind jedoch von Planeten zu Planeten unterschiedlich. Aufgrund verschiedenster Verträge gibt es keine wirkliche Raumflotte, sondern eher Patrollien-Einheiten, welche alles Planetenverteidiger sind. Also Polizei.

Mannschaftsdienstgrade / Unteroffiziere / Offiziere:

Helfer	100 Cr
Wachmann	250 Cr
Schutzmann	350 Cr
Sicherheits-Spezialist	500 Cr

Offiziere

Detective	900 Cr
Master Detectiv	1100 Cr

Comando Offiziere

Chief	2000 Cr
Master Chief	3500 Cr

Admiralität

Gouverneur	5 000 Cr
------------	----------

Darüber gibt es keinen militärischen Posten mehr.

Es gibt natürlich eine Vielzahl von kleinen Orden und abzeichen, aber da kocht jede Welt ihr eigenes Süppchen. Meist gibt es kleine Blech-anstecker mit Gehalts-Bonies, oder besondere Ausrüstung, welche dann Privatbesitz ist. Dazu gehören natürlich eine Große Rede im Kreise der Kollegen und eine kleine Feier.

Priesengelder werden nicht gezahlt, da sowas ja Pflicht ist.

Es gibt natürlich verschiedene Polizei - Gattungen, wie z.B

Wissenschaftliche Abwehr

Mord-Dezernat

Die Sitte

Raub & Schmuggel Dezern.

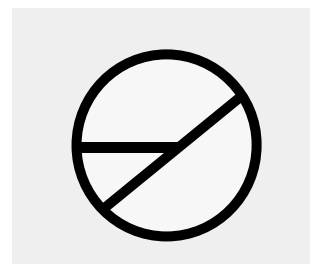
Ordnungsamt.

Alles in allem kommt es aber heufig vor, daß jemand schon mal in allen Abteilungen tätig war, wenn er ein paar Jahre dabei war.

Man hat übrigens weniger Probleme mit Fremden, als mit Einheimischen, was auch das Entgegenkommen zu Touristen, Händlern und somit auch Schmugglern erklärt.

Eigentlich ist das Leben recht gefährlich, denn friedlich würden die örtlichen Polizei Kräfte jene Zylohs nicht nennen, da diese eine Art heimlichen Guerilla-Krieg führen, in dem Polizisten ab und zu auch einmal heimlich Unfälle erleiden.

Brullrahische Imperium



ohne Zentralwelt ist eine realdemokratische Republik, mit mehrfach gestaffelten Wahlen.

Zum Personenkreis gehören immer auch die ehemaligen Amtsinhaber und Vertreter

Erste Wahl.: ein Stadtverwalter mit zwei Vertretern. (für 4 Jahre)

Zweite Wahl.: aus diesen Persohnen ein Landesverwalter (1 Jahr später F. 4 Jahre) und zwei Vertreter aus jeweils anderen Städten.

Dritte Wahl.: aus diesen Persohnen ein Planeten Gouverneur (1 Jahr später F 4 Jahre) und zwei Vertreter aus jeweils anderen Ländern

Vierte Wahl.: aus diesem Persohnenkreis ein Präsident (1 Jahr später F. 4 Jahre) und zwei Vertreter aus jeweils anderen Ländern.

Der Amtssitz des Präsidenten ist seine Heimatwelt.

Größe 148 Sonnensysteme mit 206 bewohnten Planeten (min 1 mio Bewohner) und ca 300 Niederlassungen geringerer Größe. Dabei sind etwa 193 Systeme kaum, oder nicht bewohnt. Hinzu kommen noch etwa 35 Raumstationen ohne Systemzugehörigkeit.

Das Leben gilt als geregelt, inklusiv Arbeitsbeschaffungsmaßnahmen und medizinischer Versorgung..

Ein hohes Gut sind Selbstverwirklichung und ein erfülltes Leben.

Technisch steht das Bruh-System an der Spitze, (Tech level 6), dann folgen etwa 26% (Techlevel 5) High-Tech Welten, 35% normale Welten (Tech-Level 4), 18% einfache Welten (Tech Level 3), 21% Low-Tech Welten (Techlevel 2) und 9% Barbarenwelten. Die Größe beträgt im Durchmesser etwa.:

X-Koordinaten ca 300 Lj (Lichtjahre) / Y 560 Lj / Z 300 Lj.

(Y+ zeigt in Richtung Galaxis-Zentrum)

Wissenschaftlich stehen Kimbal und Jeneon an der Spitze. Die Wissenschaftler gelten als Spitzenkräfte im Bereich der Geologie & Metallurgie.

Die Planetare Kommunikation beinhaltet normalerweise Tri-Video-Fernsehen, Sateliten Kom für Telefon und Sichtverbindung. Ein Computer-Netzwerk ist meist etabliert, teilweise sogar vollmentale Cybernetzwerke zur Simulation.

Interplanetare Kommunikation wird zwischen den meisten Systemen per Sateliten-Strecke und Langstrecken Hyper-Kom undbenötigt 1h pro 10 Lj. Ansonsten gibt es nur noch die normalen Schiffs-Routen, welche Info-Computer als Fracht transportieren.

Die Farben sind :
eine hellblaue Kugel mit schwarzen strichen vor einem blauen Sternenhimmel

Brullrahische Imperium

Die Uniformen und Ränge des Brullrahischen Imperiums

Raumflotte: ein flourisierend violetter Overall, meist als Raumfahrer-Overall
Ein Helm mit Sichtverstärkung, sowie Nahkampf und Fernkampf Waffen.

Heer/Mariene: ein fleckig-grauer Schutzanzug, oder Kleidung mit vielen kleinen verschieden
farbig grauen stoffteilen, ähnlich Fetzen, zur Tarnung. mit einem
Sensor-Helm, sowie Nahkampf & Fernkampf Waffen

Mannschaftsdienstgrade / Unteroffiziere / Offiziere:

Rekrut	500 Cr
Waffenträger	600 Cr
Soldat	750 Cr

Unteroffiziere	
Gruppenführer	900 Cr
Truppführer	1200 Cr

Offiziere	
Taktischer Offizier	1500 Cr
System Offizier	1800 Cr
Fahrzeug Offizier	2000 Cr

Comando Offiziere	
Infanterie-Befehlshaber	3500 Cr
Kapitän	4000 Cr

Admiralität	
Stratege	8000 Cr

Darüber gibt es keinen militärischen Posten mehr.

Die Ränge werden nach Erfahrung und Bewährung vergeben.

So steigt von 10 Mannschaftsdienstgraden immer dann einer vorläufig auf, wenn gerade ein Gruppenführer gebraucht wird, und von drei Gruppen wird automatisch zum Truppführer. Dabei wird der Dienstälteste vorgeschlagen, und von seiner Gruppe/ Trupp bestätigt. Dann dem Dienstalter nach abwärts mit den Vorschlägen. Wenn keiner bestätigt wird übernimmt automatisch der Dienstälteste.

Raumflotte und Infanterie agieren parallel, und können sich eigentlich nicht leiden, denn die Raumflotte gilt als unfähig, und sei dafür bekannt die Infanterie immer in Hinterhalten ab zu setzen, während die Infanterie dafür verschrien ist, ihre Einsatztruppen, oder Rettungsteams an zu greifen.

Das dies auf Brullrah Planeten ein ganz normales Problem ist, bei den Sichtverhältnissen, ist zwar verständlich, aber daß dies auch auf anderen Planeten vorkommt ist mehr als peinlich.

Bevorzugte Waffensysteme sind jene mit Salven-Feuer und Streu-Effekten.

Die Panzerung ist sehr gerne schwer, dafür geht man dann halt mit weniger Leuten und weniger Energie-Waffen in gefechte.

Die Multi-Gauss-Kanonen ist z.B. eine sehr weit verbreitete Brullrah Waffe in Raumgefechten.

Munitionsverbrauch wird nämlich gerne vernachlässigt.

Brullrahische Imperium

Orden und Auszeichnungen.....

Tätowierungen in variablen Farben.

Einen TOTENKOPF	ca 1 x 1 cm	Für einen Toten Feind.
Einen GRABHÜGEL	ca 2 x 1 cm	Für eine tote Feindliche Gruppe.
Eine FRIEDHOF	ca 2 x 2 cm	Für eine tote Feindliche Truppe.
Ein zerschossener REIFEN	ca 1 x 1 cm	Für ein kleines abgeschossenes Fahrzeug.
Ein PANZERWRACK	ca 1 x 3 cm	Für ein abgeschossenes Kampf KFZ.
Ein JÄGERWRACK	ca 2 x 3 cm	Für ein abgeschossenes Raumboot.
Ein SCHIFFSWRACK	ca 3 x 4 cm	Für ein abgeschossenes Raumschiff.
Ein KREUZERWRACK	ca 4 x 5 cm	Für ein abgeschossenen Großraumer.
Ein STATIONSWRACK	ca 4 x 4 cm	Für eine zerstörte Station.
Ein SCHIFFSFRIEDHOF	ca 6 x 8 cm	Für eine wichtige gewonnene Schlacht, und besonderer Beteiligung daran.

Sind Status-Symbole unter Militär-Personal.

KRISTALLENE ID-KARTE durchsichter Industrie-Kristall 100 Cr

Für herausragenden Mut, und selbstlose Opferbereitschaft.

Erlaubt auch als Zivilist eine Kasernen-Kantiene zu betreten, und gepflegt zu werden, und dort ein freies Bett als Schlafstatt für die Nacht zu erhalten

KRISTALLENE ARMREIF durchsichtiger Industrie-Kristall 500 Cr

Für herausragende Durchhaltewillen und extreme Zähigkeit.

Erlaubt auch als Zivilist in einem Militär-Schiff eine freie Kabiene zugeteilt zu bekommen, und so Passagen zu anderen Welten umsonst zu erhalten.

Der Armreif ist einmal angefertigt und angelegt, nicht wieder ohne Operation zu entfernen.

KRISTALLENER HALSKRAGEN durchsichtiger Industrie-Kristall 1000 Cr

Für herausragende Unterstützung der Streitkräfte und Selbstlosigkeit in Finanzieller hinsicht.

(mindestens 1 MCr) Erlaubt auch als Zivilist vom Militär eingekleidet zu werden,

Schiffspassagen zu beanspruchen, und Mahlzeit und schlafstatt zu erhalten.

Der Halskragen ist einmal angefertigt und angelegt, nicht ohne Operation zu entfernen, wobei er aber immer zerstört wird.

Wenn ein Kristallener Orden zerstört wird, wird er auch ungültig, was dazu führen kann, ihn sich erneut verdienen zu müssen, oder wegen Erfüllung der Bedingung direkt erneut verliehen zu bekommen. Ersatz für Verlust, oder beschädigung gibt es nicht.

PRIESENWERTE

1% Neu-wert
Schrott-Schiff /
Schrottwert bei
Verschrottung.

2% Neu-Wert
schwerst beschädigtes /
nicht einsatzfähiges Schiff
bei Abgabe an Werft.

5% Neu-Wert
schwer beschädigtes /
kaum einsatzfähiges Schiff
bei Andocken an Station
(muß „kämpfen“ oder „
Fliegen“ können)

10% Neu Wert
beschädigtes aber
einsatzfähiges Schiff
bei Andocken an Station
(muß „kämpfen“ und „
Fliegen“ können)

15% Neu Wert
kaum beschädigtes voll
einsatzfähiges Schiff
bei Andocken an Station
(muß „kämpfen“ und „
Fliegen“ können, und
mindestens 80% intern und
50% Panzerung haben.)

20% Neu Wert
unbeschädigtes voll
einsatzfähiges Schiff
bei Andocken an Station
(keine Ausfälle, und
schäden unter 5%)

25% Neu Wert
nagelneues Schiff

Alle Anteile sind gleich.

Ein Drallthisches Imperium gibt es nicht, sondern nur mehrere vereinzelte Kollonien innerhalb der anderen Imperien. Die Heimatwelt ist aber bekannt.

Ein Sackarathisches Imperium gibt es nicht, und die Kolonien sind nicht nur vereilt, sondern auch selten exklusiv Sackarathas. Die Position einer Heimatwelt dieser Spezies ging verloren in den Jahrhunderten, denn die Sackarathas waren viele Jahrhunderte eine weit verbreitete Sklavenrasse, welche aber sehr schnell anfangen sich überall Lebensraum zu kl... bereit stellen zu lassen.

Auch gibt es innerhalb der Imperien dutzende von Planeten, welche von kleinen Rassen bewohnt werden, und sich den Imperien angeschlossen haben. Oft färben dabei die Strukturen des entsprechenden Imperiums auf jene Rasse stark ab.

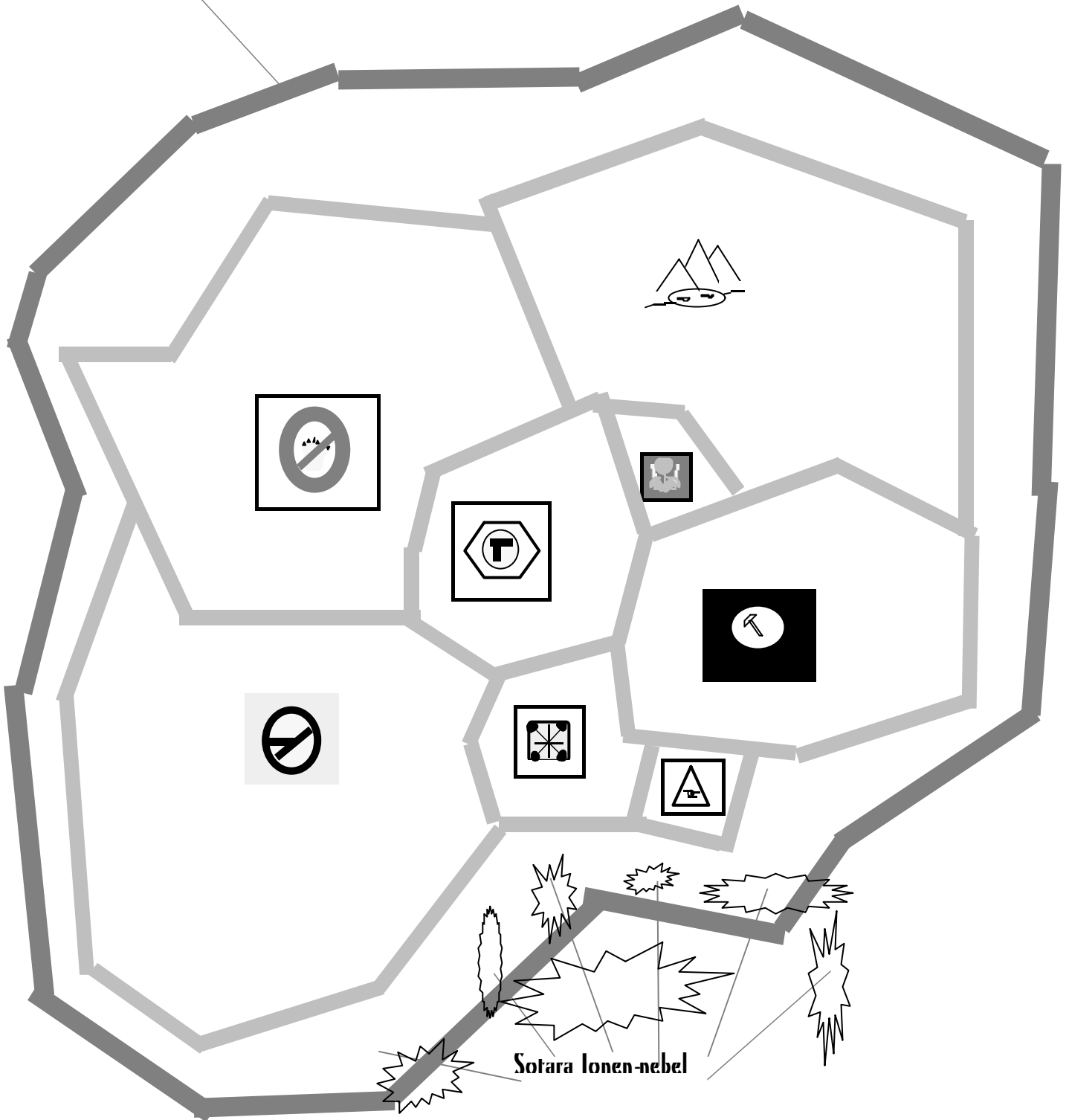
Dann gibt es noch die kaum besiedelten Randgebiete, ohne Zugehörigkeit zu einem Imperium, mit den kleinen Systemregierungen freier Welten, welche aber von vernachlässigbarem Machtpotential sind, und jene endlose Menge unbesiedelter Systeme, welche nur 100 Lichtjahre entfernt der Imperiums-Grenzen kaum oder garnicht kartographiert sind.

In der Y-Richtung vom Zentrum weg, sind starke Ionen-Nebel, welche von Zeit und Raumverzerrungsfeldern wimmeln sollen. Deswegen und wegen der dort häufig vorkommenden Ionen und Hyperraumstürmen ist es dort zum Siedeln zu gefährlich.

Meist trauen sich noch nichtmal Piraten dorthin, und Karten sind meist nach einem Jahr schon nicht mehr aktuell genug, um danach zu fliegen.



Grenze des erforschten Raumes



Imperien-23

GEFAHREN der neuen Zeit.

A) Die **Insektrons**, oder auch die Heuschreckenplage, organisieren sich im 1 Königin & viele Dronen Prinzip mit metalem Verbund. So ein Verbund umfasst so zwischen 1 und 200 Mio Wesen. Sie bereisen in sehr großen Großräumen mit vielen Schiffen geleitschutz die Leere zwischen den Sonnensystemen, und gehen nur hin und wieder auf langsamen Hyperflug 11j/24h, wenn sie auf Nahrungs-Suche gehen wollen.

Dann nähern sie sich einer bewohnbaren Welt, überfallen diese mit ihrer Technik von TL 3 bis 4, und nehmen alles essbare (inkl Bewohner) in großen TSKs mit.

Meist nehmen sie zwar Flora und Fauna mit, aber intelligente Lebewesen scheinen sie nicht zu verschmähen. Manchmal setzen sie dann eine Prinzessin mit 10 Mio Wesen aus, damit sie aus den Metallen der Welt eine neue Flotte baut. Dies dauert meist 1 Jahr.

Die Überfälle sind selten, also alle 4 bis 5 Jahre einer, und oft überfallen sie relativ unbewohnte Welten, welche für andere Wesen wohl noch giftig wären.

Es gibt Gerüchte über eine große (ca 100 Großräumer) Flotte und etwa 30 kleiner (ca 1 bis 10 Großräumer) Flotten. Wahrscheinlichkeiten lassen noch 4 bis 5 mittlere (ca 11 bis 50 Großräumer) Flotten vermuten, aber es gibt noch keine Bestätigungen dafür.

Ihre Waffensysteme sind stark auf Gauss, Laser und Plasma gestützt, was sie zu ernst zu nehmenden Gegnern macht. Den Kampf in Raumanzügen hingegen scheinen sie nicht zu kennen.

B) Das **Hyperraumgrauen**. Es verschwinden immer wieder einzelne Schiffe im Hyperraum, welche dann Jahre später meist voller Leichen im leeren Raum zwischen den Systemen durch Zufall gefunden werden. Die Bestung ist Tod, alle Energie abgeschaltet und die Elektronik nur noch leer. Rekonstruktionen schriftlicher Aufzeichnungen und (geheim) Berichte Überlebender welche entkommen konnten, ergeben folgendes Bild.

Es beginnt mit einem Fehlsprung und dem Absturz des Bordrechners. Geschätzte Reperatur 2 Tage. Dann häufen sich Kopfschmerzen, und Alpträume. Die Techs am Bordcomputer rasten teilweise aus, und greifen mit Zähnen & Händen jeden an, den sie sehen. Bald erkenne die anderen, daß sich ein immaterielles Wesen im Bordrechner zu befinden scheint, und schalten diesen ab. worauf sich das Wesen in andere Teile des Schiffes verlagert. Erst wenn mehrere Tage lang alle elektrischen Systeme inkl Raumanzüge und Not-Systemen abgeschaltet wurden, verschwindet die Ethenität. Gerüchten zufolge sollen auch schon Psioniker es vertrieben haben.

C) **Hyperraumverzerrungsfelder**, welche Hypersprünge um bis zu 1W100 Lichtjahren fehlgehen lassen, welche aber meist stationär, bekannt, und eingezeichnet sind... Meist halt.

Krieger
LP 28 AKP 12 ini 5
TrGF 14 kg Ausw.7
Chitinpanzer 3/3
Klauen 55%
IW4 NKS 7
Waffen 70%
Helebarde... & NKS 8
Fernkampf 45%
Bolzenwaffen
Raumkampf 50%
Immun gift 5

Arbeiter
LP 20 AKP 10 ini 5
TRGF 10 kg Ausw 6
Chitinpanzer 2/2
Klauen 35%
IW4 NKS 5
Waffen 35%
var & NKS 5
Fernkampf 25%
Immun Gift 5

Meisterinfo
Es handelt sich um einen Parasiten, der el Energie benötigt, um sich im Normal-Raum zu halten. Dabei registriert er die Lebewesen nicht, sondern hält das Schiff für den Organismus und die Besatzung für eine Krankheit, welche er bekämpft, denn er ist ein Hyperraumsymbiont. Er ist nur intuitiv Begabt, aber nicht wirklich intelligent. (Verhandeln nicht möglich)

D) Ionisierte Staubfelder, welche durch den Leer-Raum, oder durch Systeme driften, und für Raumschiffe eine Latente Gefahr darstellen.

Schildsysteme brechen mit $1W6+$ Geschwindigkeit (Klick) FSP / RKR zusammen.

Bei ausgefallenen Schirmen, Fallen die Computer größtenteils aus, und regenerieren sich erst wenn die Schirme wieder anlaufen, oder ein Computer-Tech Probe mit $Wm-30$ je RKR geschafft wird. Nebenbei erzeugen große Geschwindigkeiten 1 FSP Schaden je volle 10 Klicks Geschwindigkeit auf Panzerung je $1W10$ min.

Rudimentäre Systeme wie Reaktor, LEH und Licht scheinen nicht betroffen zu sein. Auch Triebwerke und A-Grav scheinen zu funktionieren.

Sensoren erhalten einen WM von -5 je Klick Scann Reichweite.

Was bedeutet, daß in 1 Lsec ein Malus von $Wm-500$ entsteht. Man also getrost davon ausgehen kann, daß man in 10 Klicks ($Wm-50$) kaum noch etwas erkennen kann.

Hyper-Kom erleidet einen $WM-5$ je 10 Klicks, und Normalraumfunk $Wm-5$ je 20 Klicks.

Linear-Funk, hat den Nachteil total verbogen zu werden, so daß er extrem schwer zu lokalisieren ist, und der Wm wegen Verzerrung kann ab 10 Klicks mit $1W200$ ausgewürfelt werden.

Mini Missels, Raketen, und Tropedos können auf „Handbetrieb“ geradauskurs gestellt werden und Peilsignale abstrahlen, aber nicht scannen. Nur tendieren diese Wolken durchaus dazu eine eigen Drift zu haben, so daß wenn sie größer als 1 Lmin sind, es dazu führen kann, daß man im Kreis fliegt. Ein Hyperraum-Sprung aus einem Ionen-nebel ist höllisch schwer, und hängt von der Intensität und Dichte des Nebels ab. (leider nicht effektiv messbar)

Großes gebiet und im Zentrum bis $Wm-100$	Linear $Wm-100$
Normaler Nebel und im Zentrum bis $Wm-50$	Linear $Wm-50$
Randbereiche teilweise ab $Wm-5$	linear $Wm-5$

E) Raumpiraterie, das Ärgernis der Gier.

Freibeuter sind Frachtpiraten, welche für die Herausgabe von Fracht, die Schiffe und Besatzungen ziehen lassen. Haben eigentliche einen einigermaßen guten Ruf. Kennen Gnade und Ehre.

Sklavenjäger welche die Passagiere und Besatzungen in Arbeitslager verschleppen, und wer ihnen gefällt als Lustsklaven in Bordelle verkaufen, oder selbst nutzen sind da schon schlechter angesehen, wenn gleich sie ihre Wahre selten beschädigen. Kennen Gnade, aber selten Ehre.

Piraten übernehmen Fracht, verkaufen das Schiff, vergewaltigen, und verkaufen Gefangene als Sklaven, und der Rest wird an Organbanken verkauft. Gnade vielleicht, wenn der Sinn danach steht, aber Ehre?

Killer-Piraten Fracht & Schiff sind eigentlich egal, aber ansonsten alles was ihnen gerade in den Sinn kommt. Ehre vielleicht, wenn der Wahnsinn es zuläßt, aber Gnade?

Großes Gebiet und im Zentrum bis $Wm-100$
Linear $Wm-100$
Normaler Nebel und im Zentrum bis $Wm-50$
Linear $Wm-50$
Randbereiche teilweise ab $Wm-5$, linear $Wm-5$

Eigentlich eher unangenehm, als wirklich tödlich, und die Randbereiche zu relativ gut zu erkennen, da sie ähnlich einer Atmosphäre fast eine Mauer darstellen.

Freibeuter.:
Im Auftrage eines anderen Imperiums, oder Konzernangehörige, o.ä.

Sklavenjäger.:
Meist im Auftrage fester Partner, und eigentlich recht selten.

Piraten.:
Meist abgerutschte Freibeuter, oder Feinde des geordneten Lebens.

Killer Piraten.:
sind meist durch Drogen & Spielsucht, und andere Sachen zu Hassern normalen Lebens geworden. Nicht selten sind sie Wahnsinnig. Angeblich befinden sich darunter auch Überlebende vom Hyperraumgrauen.

F) Schrivas, die Weltraumspinnen sind Weltraumtauglich und warten bis zu 1 Jahr in lauerstellung auf Planetoiden, oder alten Raumwracks. Durch die Wärme eines in der Nähe schwebenden Triebwerkes, oder ähnlichem angelockt springen sie über, sobald sie meinen, an zu kommen. Dabei verfügen sie über ein organiscen A-Grav-Antrieb, welcher ihnen 10g beschleunigung erlaubt. Einmal angekommen, brennen sie sich mit einem organischen Fusions-Strahl durch die Außenwandung. Dabei fressen sie die glühende Außenhaut, und nehmen sie als neue Fusions-Masse auf. Gerüchten zufolge können sie 20 Schüsse abgeben, bevor sie 1 kg Masse fressen müssen. Dabei sind sie etwa 10 kg schwer, und 50 cm im Durchmesser, mit einem nur 20 cm durchmessenden Rumpf.

Alle Schrivas beherrschen eine Form der Bewegung in Rennen, Springen und schweben, mit etwa 80%.

G) Kampfgenies (genetische Mutationen)

sind angeblich Überreste von den genetischen Wundern der alten Menschheit, von denen die Erde (Terra) ja nur eine Kolonie war. Teilweise in Rinen-Tiefschlafkammern, teilweise als Teil der örtlichen Fauna überdauerten sie die Zeit. Angeblich sind die Insektrons auch eine Form der Kampfgenies, aber wer will das beweisen.

Skarabus LP 30, AKP 10 Ini 6 Ausw 5 Chitin Panzer 5/5
2 Scherenklauen 60% IW4+1 & NKS 8
1,5m m lang & Breit, ca 40 cm hoch

Spitsnake LP 10, Akp 14 Ini 8 Ausw 8
Hautberührung En Stunn IW6 AKP 80%
Giftwolke Spucken 3-6-9-12 m 60% alpha Betäubung
BiB IW4 & NKS 3

Sprunghorn LP 15, Akp 15, Ini 10 Ausw 10 Sprungreichweite 10m für 10 Akp
Sprungangriff 70% IW4 & NKS 10
Hornangriff 50% IW4 & NKS4

Gottesanbeterin LP 40 Akp 10, ini 5, Ausw 5 Chitinpanzer 3/3
2 Armsäbel 70% IW6 & NKS 10

Sie wurden angeblich einmal dafür gezüchtet, um in den Kampf gegen einen verschwundenen Feind ein zu greifen. Warum sie erschaffen wurden ist eigentlich immer noch ein Rätsel der Vergangenheit. Vielleicht waren sie auch eine zufällige entwicklung, wengleich es damals einen Weg gegeben haben soll sie fern zu steuern, oder zu dressieren. Dies aber zu wiederholten schlug immer wieder fehl, und so gilt in der bekannten Art der Zivilisation **VERNICHTEN-TÖTEN-AUSMERZEN & VERBRENNEN.....**

10 LP, Akp 6 ini 1
Immun gegen Hitze
En-Schaden-5
Fusions-Strahl 80%
En 2W6 Ball 2W6 Im
BiB 60%
IW8 En & NKS4 ball

Kampfgenies treten sehr
selten alleine auf.

Skarabus zählen als
Pärchenwesen, treten aber
auch mal in Grppen zu
IW20 auf, wenn man das
dierekte Nest findet.

Spitsnakes sind in kleinen
Jagtgruppen zu IW6 und in
Nestern zu 2W20
organisiert.

Sprunghorne lieben den
Massenangriff mit 2W6, und
organisieren sich meist zu
3W20 im Nest.

Gottesanbeterinnen arbeiten
oft in kleinen Gruppen von
IW4, um ein größeres
Gebiet ab zu decken, aber
ihre Nester sind mit 4W20
die reine Hölle für Normal-
sterbliche.

Terra ist die Heimat der Terraner, welche von der Rasse Mensch sind. Oft nennen sie sich selbst aber nur Menschen, und alle anderen Menschlichen Kolonien seien nur -Meta-Menschen, so als ob die anderen nicht so viel wert wären wie sie selbst.

Sternen-Nebel

Die Geschichten der Galaxis, teils Historie, teils nur Gerüchte. Vieles davon kann man in Raumfahrer-Kneipen erzählt bekommen, anderes steht in den Bibliotheken der einzelnen Welten.

Man könnte natürlich einen festen historischen Ablauf mit Namen niederschreiben, oder die Vergangenheit in viele kleine Kurz-Geschichten packen. Deswegen und, um es Spiel-Leitern einfacher zu machen, eigene Kampagnen an zu siedeln, gibt es nur eine kurze Zusammenfassung der Wichtigen Geschehnisse, mit nur sehr diffuser Zeit-Angabe, denn von Planet zu Planet mögen die Jahres-Zahlen variieren.

Anfang 20.tes JH
Erste menschliche Raumfahrt der Terraner.

Mitte 21.tes JH **DER HÖLLEN-MARSCHE**
Das erste Fayzzahr-Raumschiff landet auf der Erde, ohne daß es verheimlicht werden kann. Die Terraner erfahren vom Intergalaktischen Krieg gegen die Bolieden, eine Robott-Sklaven-Armee eines Cybertronischen Herrschers. Es stellt sich heraus, daß Terra nur eine alte vergessene Kolonie der Menschheit ist. Wohl aber eine der kriegesüchtl. Als die Bolieden-Flotte die Menschen-Sklaven wieder in Besitz nehmen will, werden die Robotter kurzerhand in Stücke geschossen, und die Schiffe gekapert. Die großen (1 Mio) Sklaven-schiffe werden zu Truppen-Transportern umfunktioniert, mit denen Terra einen Gegenangriff startet. In dem Folgenden Jahrhundert ziehen ca 6 Milliarden Terranische Soldaten durch die gesamten bewohnten Territorien der Galaxis und prügeln die Bolieden zu Schrott. Viele dieser Soldaten siedeln sich auf anderen Welten an, passen sich an, oder gliedern sich in andere Menschen-Kolonien (META-Menschen) ein.

Ende 22.tes Jahrhundert **DIE WIRTSCHAFTS-KRISE**
Terra baut ein großes Reich auf, aber die inneren Probleme werden immer stärker. Die Geld und Ressourcen der Erde sind erschöpft, durch den Krieg, und die Eroberten Ressourcen der Bolieden führen zu Macht-Streitigkeiten und Vettern-Wirtschaft.

Ende 23.tes Jahrhundert **TAGE DER RATTEN**
Die Militär-Herrschaft Terras zerbricht an den inneren Problemen. Der Exodus der Menschheit beginnt. Terra ist eine industriell Müll-Halde und die Schrott-Plätze sind größer und besser versorgt als die Städte. Viele der Colonisten-Schiffe werden aus Schrott gebaut, und nicht wenige havarieren, oder verschwinden ganz, ohne wiedergefunden zu werden in der Leere zwischen den Sternen. Viele Welten werden unabhängig und gründen kleine Sternreiche. Meist nur ein bis vier Sonnen-Systeme groß, und ohne nennenswerte Flotten beginnt Piraterie und Freibeuterschafft ein bedeutendes Problem zu werden. Das führt zu umfangreichen Verteidigungs-Bündnissen.

Durch den Krieg haben sie vielen anderen Völkern die eigene seltsame Zeitrechnung aufgedrückt, und sich selbst den Ruf eingebracht, eine extrem gefährliche Spezies zu sein, welche sogar aus Hausmüll noch Waffen bauen kann, und damit schwer gepanzerte Einheiten in kleine Stücke reißt.

Langsame Linear-Tr. mit 1 Lj/Tag sind die üblichen Triebwerke. und Laser, Gaus, Fernlenk-Waffen & Deflektoren bestimmen den Raumkampf.

Schnelle Linear-Tr. mit 1 Lj/h werden normal. Disruptoren, Phaser, Desintegratoren, Plasma-Waffen und Schutzschilde kommen auf.

Die ersten Hyper-Sprung-Tr. werden getestet. Fusion und A-Mat-Waffen kommen auf.

Genetische Experimente passen viele Terraner ihren neuen Planeten an.

Ende 24.tes Jahrhundert

DIE FARBEN DES REGENBOGEN

Nur noch ca 1/2 Milliarde Menschen leben auf Terra und im Sol-System, und versuchen den Planeten wieder zu entgiften und bewohnbar zu machen. Die großen Sternenreiche etablieren sich. Dabei gibt es den großen terranischen Rat mit einer weitreichenden Stimme, aber die Macht reicht immer weniger weit, und Unfrieden mit einer Terranisch gesteuerten Politik führt zu immer stärker werdenden Aufrüsten in den einzelnen Sternenreichen.

Raumreisen sind immer noch ein Abenteuer, wengleich erste ziviele Raumfahrt-Passagier-Linien sich etablieren.

Anfang 25.tes Jahrhundert

BLUTIGE SCHWERTER

Die großen Sternenreiche beginnen die Kriege der Autarkie und bilden eigene selbst-verwaltende Regierungen. Die Grenzen werden fast Jährlich neu definiert, und manche Welten enden im Atom-Brand einer Anti-Materie-Bombe. Im allgemeinen werden solche schweren Waffen aber vermieden, und jene, welche den Einsatz befahlen, in aufwendigen Show-Prozessen zum Tode verurteilt.

Alle Schiffe, welche als „Alt“ gekennzeichnet sind, sind hier oft und gerne im Einsatz. Manche überwinden gerade erst ihre Kinderkrankheiten.

Ende 25.tes Jahrhundert

EISKALTER FRIEDEN

Der 12te und letzte Krieg der Autarkie endet, und das Russialrische Imperium muß der terranischen Conföderation alle 14 Grenz-Systeme geben. Seitdem gelten die Grenzen als relativ gefestigt und die Verträge werden von allen mehr oder weniger akzeptiert.

Die normalen Schiffe überwinden gerade ihre Kinderkrankheiten. Es gibt nur noch sehr wenige Schiffe ohne Hyper Tr.

Anfang 26.tes Jahrhundert

ROTE MORGENDÄMMERUNG

Die PSI-Kriege nehmen ihren Anfang im Solamnischen Imperium. von dort schwappen sie zur terranischen Conföderation, welche sich bald mit dem Solamnischen Imperium verbündet. Innerhalb kurzer Zeit überschwemmt der Krieg gegen die PSI-Krieger-Gilden alle großen Sternenreiche. Ein Zusammenschluß deutet sich an, als Larg Grissilan der junge Fayizzar-General, Cyborg-Sklaven-Armeen der PSI-Krieger sich nicht wieder im Fayizzarischen Clans-gebiet verstecken läßt. Die Sternenreiche verbünden sich zum großen Imperium und beenden die Kriege, durch den Einsatz großer Flotten.

!!! JETZT !!!
Die modernen Schiffe beginnen ihre Laufbahn. Die Technik ist auf ihrem vorläufigen Höhepunkt angelangt. Von da an ist mit Stagnation zu rechnen.

Anfang 27.tes Jahrhundert

DIE PAPIER-TIEGER

Die Handels-Routen sind wieder sicher, und die großen Konzerne sind zerstört. Ein Jahrhundert des Handels, und erweiterens der bekannten Teile der Galaxie.

Natürlich ist es möglich Abenteuer in einer der Früheren, oder späteren Epochen zu spielen, oder, gar Zeitreisende zuzulas-sen, man muß nur ein wenig darauf achten, daß nicht immer alle Ausrüstung bekombar ist, und daß einige Dinge das Non-plus-Ultra einer Epoche darstellen, was man in anderen Epochen nur noch in den Müll-Eimer wirft.

Anfang 28.tes Jahrhundert

EHRE & TOD

Das „Grauen“ nagt an den Grenzen des Imperiums, dem man anscheinend nicht widerstehen kann. Schiffe verschwinden, ganze Planeten-Bevölkerungen werden abgeschlachtet....

Ende 30.tes Jahrhundert

FINSTERNISS

Das Imperium ist zerschlagen, und jene Psycho-Geister-Parasieten beherrschen die Galxis. Nur wer vollkommen immun gegen sie ist und nicht in die Hände jener beherrschten fällt überlebt. Die Rebellen nehmen den Kampf gegen den Zentralen Geister-Verbund auf.

Ende 32.tes Jahrhundert

WANDERNDER STAUB

Die Psycho-Geister-Parasieten sind besiegt. Die Sternenreiche liegen in Scherben. Viel ist verloren, und Terra nur ein mystischer Name aus Geschichts-Büchern und Märchen.

Mitte 21.tes JH

DER HÖLLEN-MARSCHE

Eignet sich gut für Kriegs-Abenteuer & Kampagnen, in denen die Technik der Aliens noch überlegen und mystisch ist, und in der man mit allem improvisieren muß, was man erreichen will. Angriffe auf feindliche Welten, Eroberung von Industrie-Komplexen und feindlichen Schiffen. Die Raumpkämpfe sind meist nur Computer-Kriege, und Alles in allem beherrscht die Infanterie das Geschehen.

Ende 22.tes Jahrhundert

DIE WIRTSCHAFTS-KRIESE

Eignet sich nur für Forscher-Kampagnen, oder Konzern-Agenten-Abenteuer.

Ende 23.tes Jahrhundert

TAGE DER RATTEN

Der Exodus, ist ein Aufhänger für „Weltraum-Tramps“, „Colonisten-Schiffe, welche nach einer bewohnbaren Welt suchen“, „Diplomaten & Forscher“, sowie „Endzeit-Feeling“

Ende 24.tes Jahrhundert

DIE FARBEN DES REGENBOGEN

Eignet sich für viele Arten von Abenteuern, und Kampagnen.

Anfang 25.tes Jahrhundert

BLUTIGE SCHWERTER

Eignet sich für Raum-Gefechts-Abenteuer und Politische Intrigen

Ende 25.tes Jahrhundert

EISKALTER FRIEDEN

Eignet sich für Schmuggler-Abenteuer und Spion-Abenteuer.

Anfang 26.tes Jahrhundert

ROTE MORGENDÄMMERUNG

Held oder Heretiker, Jäger oder Gejagter, Friedlicher Händler oder Pirat....
Wer hier nichts findet, um daraus Abenteuer zu machen, der macht was falsch.

Anfang 27.tes Jahrhundert

DIE PAPIER-TIEGER

Gut für große Handels-Simulationen.

Anfang 28.tes Jahrhundert

EHRE & TOD

Science-Fiction-Horror und Psycho-Krimmi-Abenteuer, aber eher selten Kampagnen.
Der Meister sollte von anfang an sagen, daß er versuchen wird keinen Character überleben zu lassen. Wer tatsächlich entkommt, nimmt das Grauen mit.

Ende 30.tes Jahrhundert

FINSTERNIS

Rebellen gegen einen übermächtigen Feind, und den Erhalt der Rasse sind Ziel und Aufgabe, aber keine leichte.

Ende 32.tes Jahrhundert

WANDERNDER STAUB

Viele Welten voller Ruinen, viele vergessene Kolonien, in denen manchmal noch Leben kraucht. Wer weiß, welche Abenteuer hier auf einen warten. Welche tragischen Geschichten die alten Ruinen erzählen mögen, wenn man nur zuhört.

Die Boliden sind weder übermächtig, noch besonders gut in dem, was sie tun, nach Maß-Stäben des 26.ten Jahrhunderts, aber für jene ungepanzert-en Menschen mit ihren Karabiener MPs (Sturm-Gewehren) waren sie sehr gefährliche Feinde, welche sie meist nur durch Tricks vom Leibe halten konnten.

Natürlich sollen Spieler nicht die Ganze Zeitliche Entwicklung ändern können, aber sie als Aufhänger zu nehmen, damit passiert was passieren muß, und sie ihre Namen in den Ananalen der Geschichte einbrennen zu lassen ist immer wieder interessant.

Und sei es auch nur, daß sie einem Kind das Leben retten, welches nur ein oder zwei Dekaden später die ganz große Geschichte schreibt.

Und denken sie daran, daß viele der Geschehnisse zwar von Soziologen und Astrologen prophezeit wird, aber sehr viel anderes auch, und noch nie wares leicht mehr als nur wenige Jahre in die Zukunft zu blicken.

Und...

„Wenn die Nebel der Zeit erst einmal die Gebeine bedecken, werden die Sterne über die Nachfahren genauso scheinen wie zuvor.“

AuZ

Die Landung der Boliden

Brigade General Jason Ford steht an der Com-Konsole des Alien-Schiffes, dieser pelzigen Humanoiden, als der Boliden-Kommandant die Nachricht schickt.

**Bewohner des Planeten... .. ergeben sie sich..... leisten sie keinen Widerstand...
... sie werden zur Verwendung in unseren Fabriken abtransportiert, oder erschossen...
... Boco Hasad Ende...**

Der Alie krächzte etwas, was der Übersetzer mit 20 GROSSRAUM-TRANSPORTER, UNGEFÄHR 25 SCHLACHTKREUZER UND ETWA 200 ZERSTÖRER SOWIE ALLES IN ALLEM FAST 1000 RAUMBOOTE übersetzte. Er sah fast sorgenvoll aus. Hier spricht General Jason Ford der Terranischen Streitkräfte. Ich bitte um weitere Angaben zur Entscheidungsfindung, ob wir Widerstand leisten, oder nicht. Für wenige Sekunden blieb das Com stumm, aber wieder erwartend antwortete der Boliden Kommandant, **... Jeder meiner Transporter, welcher eine Million von ihnen aufnehmen wird, ist mit 5000 Kampfrobootern bestückt... .. hinzu kommen noch 10 schwere Bodenpanzer pro Schlacht-Kreuzer... .. zusätzlich sind die Raumboote noch mit jeweils 10 Kampf-Robottern bestückt... ..Dieser Streitmacht können sie nicht widerstehen... .. BocoHasad Ende...**

Jason war Sekunden lang sprachlos, was dachte sich der Roboter eigentlich ??? Zehn Milliarden Menschen, auf einer Welt voller Gewalt und jeder Zweite bewaffnet, und dann so eine Armee ?? Aber dann fing er an zu grinsen. Hier General Ford, ich übermittle ihnen die zwanzig besten Landeplätze in Kürze, so daß sie ihre Armee landen lassen können.

Der Alien schien entsetzt **IHR WOLLT AUFGEBEN ?** Jason grinste...
Nein, ich will sie nur landen lassen... während er sich umdrehte und sagte **Gebt mir unbewohnte Gebiete mit guten Verstecken für Infanterie und Panzer. am besten Täler mit Bergwerken in den umliegenden Bergen. Und...alarmiert die anderen Staaten.**

Ca 10h später geht die gesamte feindliche Flotte an den ihnen übermittelten Koordinaten nieder. In der Nähe befinden sich jeweils ca 1 Million Menschliche Individuen. Davon ausgehend, daß der Spruch von den „Freiwilligen für den ersten Transport“ etwas positives sei, betrachtet der Boliden Kommandant diesen Krieg als gewonnen, bevor überhaupt gekämpft wurde. Er läßt seine Roboter-Armee als eine demonstration der Macht in Reih und Glied antreten. Es hätte ihn wundern sollen, daß so schnell so viele Menschen zum Abtransport bereit waren. Plötzlich eröffnen bei jedem Landeplatz ca 500 terranische Panzer und ca 100 tausend Frontlinie-Soldaten das Feuer. Nur wenige Roboter existieren lang genug, um auch nur das Feuer zu erwiedern. Innerhalb von 20 Sekunden sind die die Roboter verstümmelt und verstreute Metall-Haufen, die Raumboote brennende Waracks und die Bodenpanzer nur noch Trümmer. Noch bevor die Schlachtschiffe das Feuer zu eröffnen beginnen dringen schon schnelle Infanterie-Einheiten durch die Schleusen ein und beginnen damit die Besatzung und Bewaffnung auszuschalten. Es ist nur eine Frage von Minuten, bis sämtliche Roboter vernichtet sind, und die Mündungsblitze gänzlich zum Erliegen kommen..

Der Alien starrt entsetzt auf die terranischen Bildschirme. **ABER WARUM DANN LANDE LASSEN ?**
Wieder muß Jason grinsen Wenn die Roboter 100 tausend Kampfrobooter für unbezwingbar halten, was machen die dann erst gegen Armeen von ein bis zwanzig Millionen... .. wir gehen in den Gegenangriff, oder was meinst Du, warum ich die Flotte nicht schon im Raum vernichtet habe...? der Alien glotzt **MIT WELCHER FLOTTE DENN?**

Jason lacht **Weißt Du, auf der Erde befinden sich ca zwei-Einhalb-tausend Atomraketen, welche auf ihre Verschrottung warten. Jede Davon in der Lage eine kleine Stadt zu vernichten. Schon ein Zehntel hätte gereicht die Flotte zu vernichten, aber wo hätte ich dann eine Invasions-Flotte hergenommen....**

Jason lacht noch lange, während dem Alien immer bewußter wird, daß die Menschen alles andere sind, als hilflose, wehrlose und friedliche Sklaven.

Kampagnen Einschränkung für Terraner zur Zeit des Höllenmarsches.

	Terraner	Meta Menschen	Fajizzahr	andere Aliens	
Max Atribut	körperlich	12	15	13	15
	geistig	12	15	12	15
Psionik bei Start	nein	ja	ja	ja	
bessere Attribute	1 bis 2	1 bis 5	1 bis 5	1 bis 5	
Bessere Ausbildung	1 bis 2	1 bis 5	1 bis 3	1 bis 5	
genetische Mutation des Körp.	nein	ja	ja	ja	
Wasser Atmer	nein	ja	ja	ja	
Dual-Atmer	nein	ja	ja	ja	
Schuppen/ Hornhaut	nein	ja	ja	ja	
Krallenhände	nein	ja	! JA !	ja	
Flughäute	nein	ja	! JA !	ja	
Armut-Nachteile	50%	normal	normal	50%	
Reichtum	1 bis 2	1 bis 3	1 bis 2	1 bis 2	
bessere Ausrüstung	1 bis 2	1 bis 3	1 bis 3	1	
Start Fertigkeiten Maximum					
Kampf	1 bis 6	1 bis 2	1 bis 4	1 bis 2	
Körper	1 bis 6	1 bis 3	1 bis 6	1 bis 3	
Pilot	1 bis 2	1 bis 6	1 bis 4	1 bis 5	
Wissenschaft	1 bis 2	1 bis 4	1 bis 3	1 bis 5	
Tech Level	4	5	4	5	
Sprache	variabel	Interkosmo	Interkosmo	Interkosmo	
Waffen					Boliden
Ball Nadler	nein	ja	ja	ja	ja
Ball Projektil	ja	ja	ja	nein	nein
Ball (Bolzen)	(später)	nein	nein	nein	nein
Laser	nein	ja	ja	ja	ja
Phaser	nein	ja	nein	ja	ja
Disruptor	nein	nein	ja	nein	ja
Desintegratoren	nein	nein	nein	nein	ja
Plasma	nein	nein	nein	nein	ja
Fusion	nein	nein	nein	nein	nein
Rüstungen					
Schutz Ball+, En O	ja	ja	nein	nein	nein
Reflektor Ball O, En+	nein	nein	nein	nein	ja
Flack Ball=, En =	nein	ja	ja	ja	ja
Hartplast Ball +, En=	(später)	ja	ja	nein	nein
Keramik Ball =, En+	nein	ja	ja	ja	ja
Karbonium Ball+, En+	nein	nein	nein	nein	ja
Gefechtspanzer	nein	nein	nein	nein	nein
Kampfanzüge	nein	nein	nein	nein	nein
Schutzschirme	nein	nein	nein	nein	(später)
Deflektoren o.ä.	(später)	ja	ja	ja	ja

Boliden entsprechen dem Standart-Roboter mit Programmen um 10 gesenkt, dafür mit schwerer Rüstung.

Stardust & bright Suns

Zusammensetzungen der Gruppe für Abenteuer
Wichtig
~ brauchbar

Abenteuer

Abenteuer, daß Erleben von Geschichten, Lösen von Rätseln, Bestehen von Gefahren und das große Ganze. Es gibt viele Möglichkeiten. Als Tip für unerfahrene Spielleiter ist das kaufen eines Science Fiction Romanes, oder mehrerer, und das entwickeln einer groben-Story-line (Geschichte). Wirklich bekannte Science-Fiction zu nehmen, hat den Nachteil, daß zu viele Spieler diese Geschichte schon kennen. Aber versuchen wir doch einmal ein paar einfache Story-Lines zu beschreiben.

A) Apokalypse now!

Die Truppe ist ein zusammengewürfelter Haufen, welcher am Rand der Vernichtung steht, und nur wenn sie die schwierige Aufgabe schaffen, den Vollautomatischen Abschlußvorgang der Anti-Materie Torpedos zu stoppen, haben sie eine Chance zu überleben.

B) Der Höllen-Tripp!

Die Gruppe besteht aus Individuen, welche sich noch nicht kennen, aber die gemeinse Fahrt an Bord dieses Raumschiffes, das Einspringen in Crew-Funktionen, und das gemeinsame Überstehen von Gefahren schweißl sie zusammen.

C) Kopfgeld!

Eine horrende Bestechungs-Summe, oder ein grandioses Kopf-Geld, verleitet die Gruppe diesen Auftrag an zunehmen. Findet jene bösen Piraten, welche schon so viel schlimmes angestellt haben, und ballert sie zur Hölle.

D) Der Schutz-Auftrag!

Der Firmen-Chef befiehlt seinen Angestellten, eine für die Firma imens wichtige Persohn, oder deren schwer zu kontrollierenden Nachwuchs in Obhut zu nehmen, und ihr das Leben so weit als möglich zuerleichtern. Die ist nicht wirklich im vollen Sinne der Schutzbefohlenen Persohn, und so versucht sie diese Los zu werden. Aber gerade dieser Aufwnad an Schutz ruft Entführer auf den Plan.

E) Die Kampagne!

Ein großer Feind, mit einem großen Ziel.... Und dann jen Heldengruppe, welche den ausgeklügelten Plan stört und gefährdet. Immer wieder tauchen sie auf, so daß erte Gegenmaßnahmen eingeleitet werden. Sabottierte Schiffs-Teile, Behördliche Schwierigkieten, gezielte Anschläge mit Raufbolden, Scharf-Schützen und Bomben. Viele Abenteuer lang verdichten sich die Informationen, bis die Gewissenheit besteht, daß sich die Abenteuere in einem Krieg befinden, der zu groß für sie ist. Aufgeben & Fliehen, oder den Kampf aufnehmen???

F) Religions-Krieg!

Den Helden entstehen behördliche, oder andere Probleme, weil sie anders sind, als der Rest der Bevölkerung, und dies gerade, wenn der sofortige Start aus diversen gründen, welche geheim zu bleiben sind, nicht sinnvoll ist. Tarnen, oder Konfrontation.???

Raumfahrer

Raum-Pilot
Raum-Ingeneur
Sensor-Offiz
Bordschütze
Bord-Artzt
~ Reserve/ Jagt-Pilot
~ Kapitän
~ Diplomat
~ Unterhaltungs Offiz
~ Wissenschaftler
~ Tech
~ Programmierer
~ Soldat
~ Psioniker

Zivilisation & Kampf

Soldat
Infantrist
Scout
Sanitäter
Assassin
Infantir-Tech
~ Psioniker
~ Tech
~ Versorgungs-Offiz.
~ Fahrzeug-Pilot
~ Raum-Pilot
~ Bord-Schütze
~ Tech
~ Barbar

Zivilisation & Geheimnisse

Wissenschaftler
Ingeneur
Pilot
Psioniker
Diplomat
~ Soldat / Polizist
~ Assassin
~ Tollpatsch
~ Diener
~ Künstler
~ Handwerker
~ Großmaul

Abenteuer-01

DAS ERSTE ABENTEUER

Es prägt mehr als alle anderen, welche Folgen werden. Es soll den Spielern zeigen, welchen Stil, der Spielleiter zu spielen wünscht. Und wenn es für alle Spielleiter, Spieler, Charaktere das erste Abenteuer ist, dann soll es die Spiel-Mechaniken erklären. Mit einem Beispiel für ein Szenario (Geschichte) des Tüpes B) der Höllen-Trip.

Nennen wir es also das ALLERERSTE-ABENTEUER.

Der Luxus-Liner „Robin-Star“ aus der Bird-Star Serie ist ein eher neueres Schiff, welches den Rundkurs durch die 12 bekanntesten Systeme der Imperien fliegt. Terranische Conföderation, Solamische Imperium, Lurrack-Imperium, Russialfrische Imperium, Fayizzahr-Clansgebiet, und Zyloh distrikt.

Fragen sie, wie die Charaktere an bord des Schiffes kommen.

- Sie bezahlen für eine Luxus-Fahrt, weil sie es sich leisten können, und ihre Charaktere sich erhohlen wollen.
- Weil sie eigentlich nur eine Passage wollten. Durch Zufall, werden sie für Besatzungs-Mitglieder gehalten, und der Posten läßt sie durch. oder der Posten ist gerade abgelenkt.
- Ihre Verfolger sind ihnen auf der Spur, und der Eicheck-Warte-Raum ist ein gutes Versteck, welches man nur nicht verlassen kann, weil die Verfolger immer noch in Sichtweite sind, und die andere Tür führt am Ticket-Automaten vorbei ins Schiff.
- Die Arbeitslosen Versicherung in der terranischen Conföderation beinhaltet auch eine Lotterie, welche wenigen erlaubt, direkt vor der Einweisung in die schlecht bezahlte Zwangs-Arbeit, eine Luxus-Rundreise zu gewinnen, (und auf einem anderen Planeten sein Glück zu versuchen), und erst nach der Rückkehr, in die Zwangs-Arbeit eingegliedert zu werden.
- Sie gehören zum Angeheurteten Beiboot, welches Begleit-Schutz fliegt.

Jetzt brauchen wir noch einige Charaktere, welche von Spielern erschaffen, oder als NSCs bereit-gestellt werden können.

Der berühmte „Raumboot-Pilot & Schmuggler“ mit dem „gute Mischung aus Feuerkraft, Frachtraum und Passagier-Raum“ Raumboot, dem eigentlich eine gute Mannschaft fehlt. Er sollte zu einem Schmuggler und Piraten, oder Kleinfrachter-Clan gehören, und das Raumboot sollte ihm gehören. Zwar ein heimlicher Menschen-Freund, aber nicht naiv, denn den Sicherheits-Code für sein Raumschiff wird er nicht preisgeben.

Das hilflos scheinende etwas, was alle anderen beschützen wollen, und welches eher pazifistisch und zurückhaltend ist, aber Notfall, wenn Personen, an denen ihr viel liegt, gefährdet sind, als Psionikerin mit PSI 15 einschreitet, und ansonsten mit Medizin, oder Psi-Heilung eine wertvolle Unterstützung ist, wenn sie gebracht wird. Wie wäre es, wenn sie die (Schwester/Tochter/Enkelin) des Schmuggler wäre, und gerade eine Ausbildung (ohne größeren Erfolg) auf dem Raumboot angefangen hat.

Der etwas andere Tech, welcher den Mut hat, durch brennende Maschinenräume zu laufen, wenn es sein muß. Am besten mit Robott-Werkzeug und einem etwas besseren Raumanzug. Immer etwas Pech mit den vorherigen Anstellungen, oder Behörden, aber ein guter Kerl, mit dem man Pferde stehlen kann.

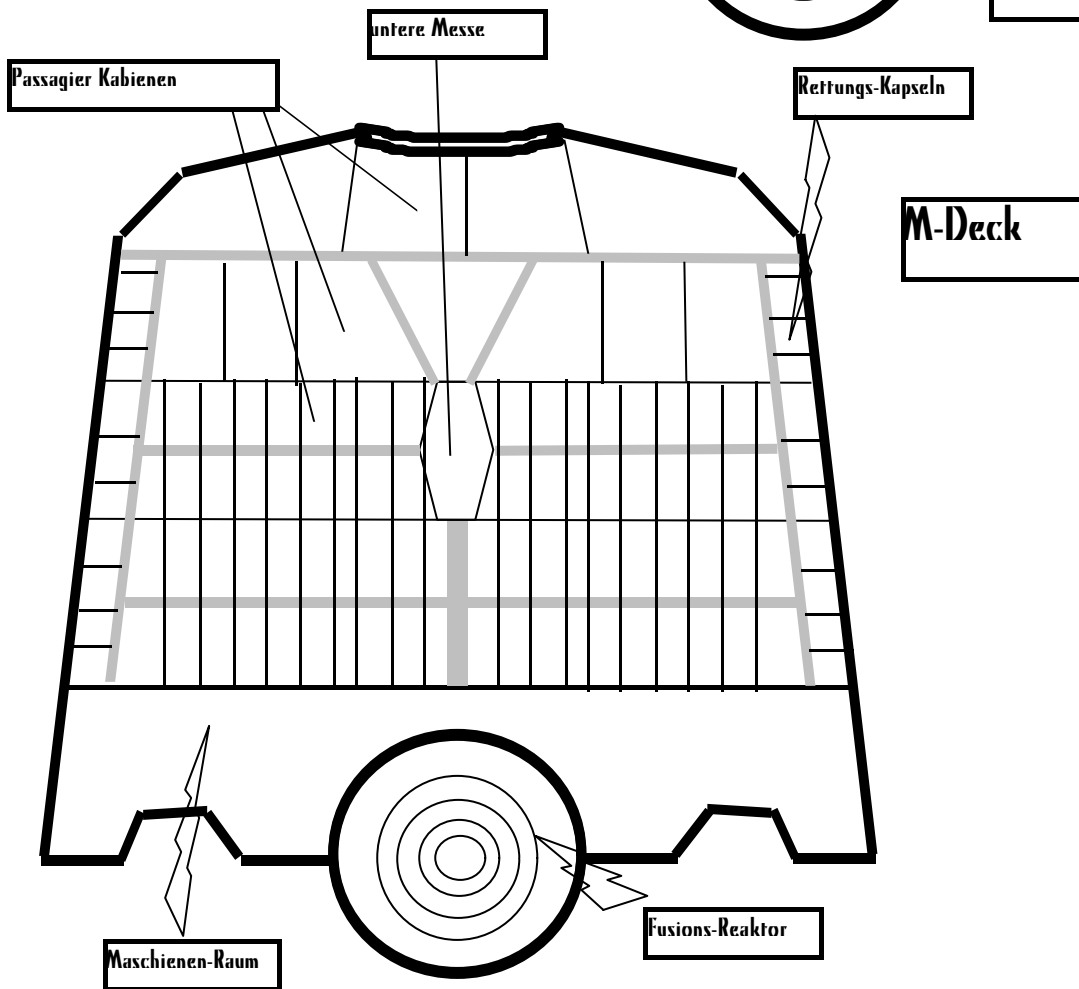
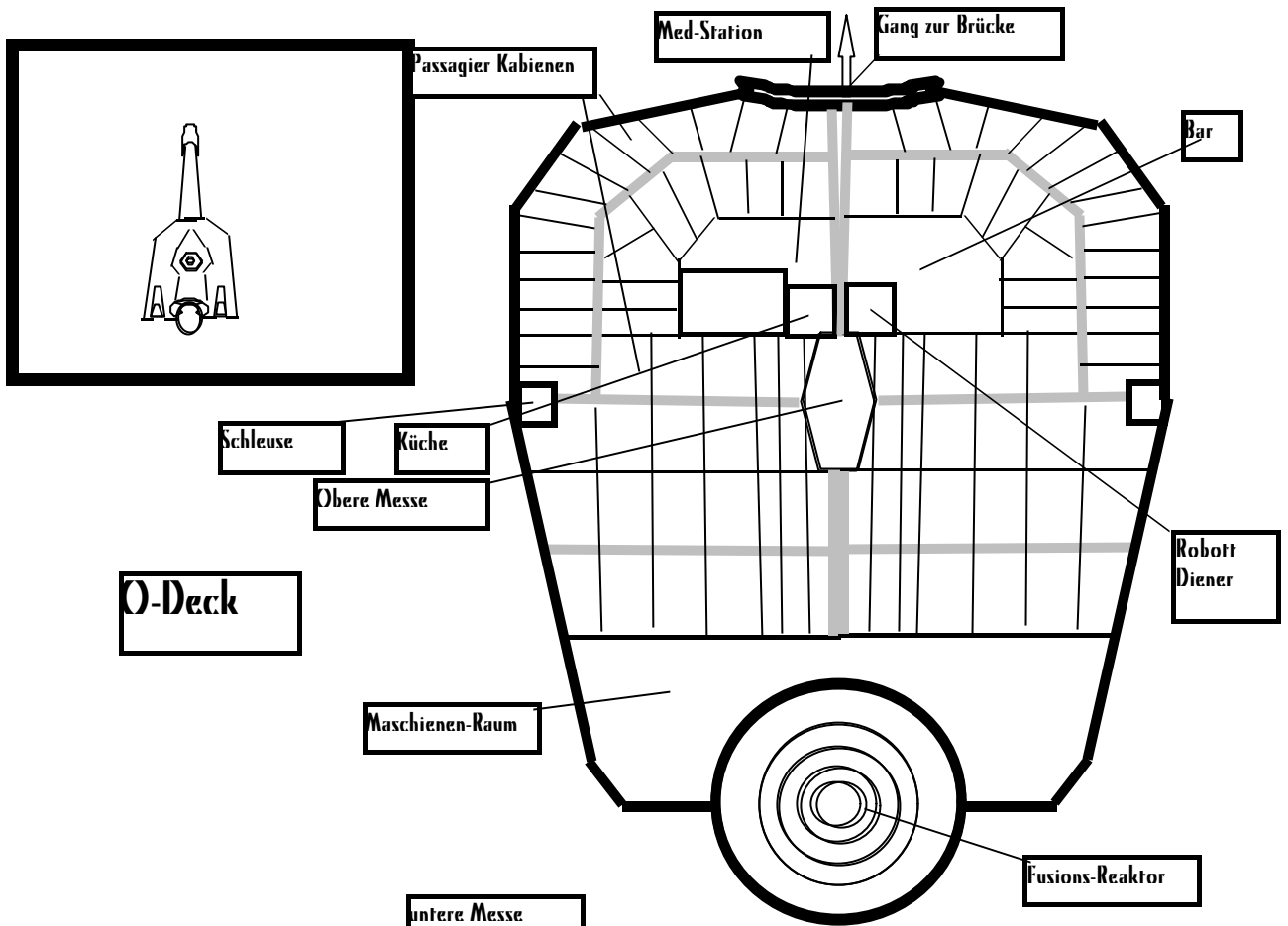
Hintergrund-Infos zu den einzelnen Rassen, wie z.B. Aussehen, mentale Einstellung, grobes Sprachmuster, sollten aus dem Handgelenk kommen.

Es bedarf keiner vollständigen Pläne, sondern nur einfacher Strukturen mit Gang-Zeichnungen, damit die Phantasie der Spieler angeregt wird.

Die genaue Ausrüstung der Charaktere ist unerheblich, da schwere Waffen auf dem Schiff verboten sind, und die Möglichkeit besteht Waffen in einen gepanzerten transportablen Safe zu packen, welcher in einem der Bug-Fracht-Räume sicher untergebracht ist.

Sollten sie den Computer spielen, so ist es ein nicht zu verachtender Bonus, wenn sie dabei eine Hand zum sprechenden Enten-kopf formen, und ihn beim Sprechen konform bewegen. So wissen Spieler immer, wenn der Computer spricht, und es könnte passieren, daß sie versuchen, am Ende des Abenteuers, dem Spielleiter diese Hand zu amputieren, oder symbolisch zu erwürgen.

Gönnen sie ihnen notfalls eine erwürgte Todes-Szene.



Abenteuer-03

Nun brauchen wir noch wichtige NSCs (Nicht-Spieler Charaktere)

Der Kapitän ein als Kapitän völlig unerfahrener Show-master, dessen Aufgabe das Präsentieren ist, während der I.O der eigentliche Kapitän ist.

Der erste Offizier I.O, erfahren, klug, gebildet, und ein Mann der Tat.

Der Bord-Arzt ein alter Sackarathas, der gerne mal ein paar Dinge zuviel einsammelt, aber sich an die Sitten und Gewohnheiten der Menschen gewöhnt hat, und sich zu wehren weiß. Ein altes Schlitzohr... sozusagen.

Die Bord-Ingenieurin, welche sich gerne mit dem Bordarzt anlegt, wobei es aber eher freundschaftliche Späße sind, wie z.B. ungehorasme Comp o.ä. Sie hat dem Computer ein gewisses Maß an Humor beigebracht.

Der Verdeckte Entführer, welcher mit einigen Piraten zusammen versuchen will, das Schiff zu kapern, um eine bestimmte hochstehende Persönlichkeit zu entführen

Die Piraten Kämpfer, Comp-Hacker, Pilot, Tech (sie sind keine kaltblütigen Mörder.)

Die Soldaten Unerfahren Soldaten, welche eine Hochstehende Persönlichkeit beschützen sollen. ca 4 Stück. z.B. eine Gräfin aus dem Solamnischen Imperium

Der Terranische Sicherheits-Offizier. Er hat zwar an Bord keine offiziellen Befugnisse, aber trotzdem wird er versuchen sie durch zu setzen, denn er versucht ja jenen berüchtigten Piraten (Schmuggler) festzu nehmen, damit jener nicht versuchen kann, die Robin-Star zu entführen.

Der Kampfrobotter, mit dem Nahmen, welchen man einem Kampfhund geben würde. Excalibur, Morpheus, ... und der üblen Feuer-Kraftt von ca 4 Bolzen-MGs

jede Menge Mitreisende

Der Intelligente Chimpanzen-Zirkus, das Lehrer Ehepaar, die Fagizzahrtsche Gravball-Mannschaft mit Trainer und Mannschafts-Arzt, der berühmte Hyper-Physiker mit Familie, Enkelin und den einfachen Stab, falls ihm mal wieder eine seiner wirren Ideen durch den Kopf schießt, und der falls notwendig trotz seiner bestimmt 120 Jahre immer mal wieder sagt, ja, ich habe mal ein Semester darin gehabt, ich werde mal versuchen, mich darum zu kümmern.

Die Musiker-Truppe, mit ihrem Agenten auf dem Weg zur nächsten Tournee, die Händler und Anwälte....

Es lohnt sich, zwei Listen zu machen. Die eine mit der Beschreibung, wie z.B Aussehen, oderwas das für eine Figur ist, und die zweite ein Kabinen-Belegungs-Plan mit Namen und Zimmer-Nummer. Ca 5 Suiten, 10 große Kabinen, 40 mittlere Kabinen und ca 55 kleine Kabinen. Natürlich ist noch eine Verschiebung der Anzahlen im Vorfeld möglich.

Der erste Tag an Bord ist zur Aklimatisierung, das Raumschiff (oder den Computer mit dem etwas hinter sinnigen Humor)kennen lernen, mit Anderen reden, oder einfach nur glücklich über etwas Ruhe sein. Das Schiff wird in der Nähe der Sonne vorbei fliegen, um den Gästen diese Spektakel zu zeigen, und dann gemütlich in Richtung des System-Randes Gondeln. Der Erste Hyper-Sprung wird eingeweiht, durch ein allgemeines Abend-Essen in der oberen Messe. Alle Crew-Mitglieder, die Stewards, und alle Gäste werden darum gebeten teil zu nehmen. Nur der I.O.bleibt auf der Brücke.

Da sowohl die Bord-Ingenieurin, als auch der Piraten-Hacker an Computer herumgefumbelt haben, wächst sich die einfache Unannehmlichkeit zu einer ernstesten Neurose heraus.

Er kann zwischen einem ernstesten Befehl, oder etwas, was er als Scherz behandeln darf nicht mehr unterscheiden, und fängt an, dieverste Befehle (im Scherz) zu ignorieren. Teile seiner Berechnungs-Algorithmen wurden versehentlich beschädigt, so daß alle berechneten Kurse automatisch völlige Fehler ergeben.

Es gibt ein Oberdeck & ein Mitteldeck, weche eine Verbindungstreppe in den Messen und dem Maschinen-Raum haben, sowie ein Unterdeck, welches durch den Maschinenraum zu erreichen ist, in dem die normalen Frachträume sind. Das obere Hangardeck ist von der Messe aus, durch einen kleinen Aufzu zu erreichen.

Im Gang zur Brücke sind die Kontrollen der Lebenserhaltung, und dann kommt die doppelte Sicherheits-Schleuse mit dem Kriegs-Robotter, der nur jene durchläßt, welche der Computer als berechtigt einstuft.

Vor der Brücke gibt es noch eine Bug-Schleuse, und ein paar kleine Ausrüstungs-Laderäume für Raumanzüge, Waffen, Lebensmittel, Überlebens-Ausrüstung u.ä.

Das von lebenden Stewards gereichte Essen istechte Nahrung, und kein Syntho Fraß. Selbst größere Mengen für Lurracks, oder Sackarathas stellen keine ernstesten Probleme dar.

Dazu leichte Alkohohluka oder stärkere Synthohohluka, welche weniger schädlich sind.

Das Essen beginnt mit dem Gefühl für eine Sekunde durch Warte zu gehen (Sprung I) Mitten beim Essen bemerken einige aufmerksame Charaktere, daß jemand in der Messe eine Waffe unter der Jack trägt (terransicher Sicherheits-Offizier), und mit der solamnischen Gräfin spricht (hochstehende Persönlichkeit), welche ihm erlaubt, über die Soldaten, welche mit Stunner-Pistolen bewaffnet sind zu verfügen. Er geht auf eines der Crew-Mitglieder, welches offensichtlich zum Begleit-Schutz-Jäger gehört (Schmuggler) zu, und zieht die Waffe. Dabei ruft er „Hände hoch, Pirat... ich bin Leutnant des Terransichen Sicherheitsdienstes, und nehme sie hiermit mit ihrer Crew fest. und setzt dem Schmuggler die Pistole an den Kopf.

Wenn alles glatt-geht, so werden die Crew-Mitglieder fest genommen, entwaffnet und in einzelne Kabinen gesperrt, um befragt zu werden. Der Offizier entschuldigt sich für die Störung, und es ist möglich, daß einige Spieler-Charaktere mit dem Schmuggler Kontakt aufnehmen, oder sich auf die Seite der Terransichen Conföderation schlagen, um aus dem Schmuggler seinen (nicht vorhandenen) Plan dieses Schiffes betreffend heraus zu bekommen.

Wenn es zu bewaffneten Auseinandersetzungen kommt, wird der Schmuggler irgendwann seine versteckte Pistole herausreißen, und sich seiner Haut wehren. Ein stunden, der schlimmsten Charaktere, oder eine schwere Verletzung, sollte den Kampf binnen weniger Sekunden max 6 Runden 60 Sek beenden. Denn dann kommt irgendwann der Kampfrobotter herein (wenn alles eigentlich vorbei ist und fordert alle auf, ihre Waffen fallen zu lassen.

Bei 4 Bolzen-MGS ist das eine sehr sinnvolle Aktion. Der Kapitän wird aufstehen, und etwas von „beruhigen sie sich“, wir haben jetzt wieder alles unter Kontrolle sagen, bis durch die Tür der I.O mit einer Laser-MP herein-gestürmt kommt, nur um vom Kampfrobotter mit ca 10 Salven aus den MGS nieder-gemetzelt zu werden. Der Kapitän wird versuchen dem Abschalt befehl zu geben, was der Computer ablehnt. Die Pirate-Abwehr sei aktiv, und könne nur von der Brücke abgeschaltet werden, desweiteren (der 2.O wird beim verlassen der Messe niedergeschossen) seien sie alle als Piraten klassifiziert, und dürfen den Raum nicht verlassen, als die Bord-Ingenieurin es geschafft hat das Licht auszuschalten.

Die Crew versucht sich an den Kampfrobotter heran zu schleichen, welcher aber wegen seiner Sensoren nicht blind einen großen Teil seiner Munition dabei verbraucht, die Crew zu eliminieren. Als der Computer das Licht wieder anschaltet, sind viel schwer verletzt, und die Crew bis auf den verletzten Kapitän tot. Der Schmuggler ist nicht mehr im Raum (wird von seinem Crew-Mitglied verletzt heraus-, und zu einer Kabine gebracht. Der Kampfrobotter hat zwar noch Munition, wird aber vom Computer zum Nachladen zur Brücke befohlen. Sollte er effektiv verfolgt werden, wird er seine Verfolger gnadenlos niedermetzeln.

Die Versuche, mit den Rettungskapseln zu fliehen wird vom Computer durch Versiegelung erst einmal vereitelt, (sie wäre hier im Leer-Raum auch sinn-los) bis der Kampfrobotter durch die Gänge schleicht, und die Gäste vor ihm fliehen, während andere versuchen, die Verletzten in Not-Operationen zu retten. Falls die Charaktere es nicht tun, wird ein Body-Guard des Professors, oder jemand anderes anfangen, die interne Bild-Aufnahme zu zerstören, und die Tech-Robos in ihrem Raum einzusperren. In letzter Sekunde wird er hinter dem Kampfrobotter aus einer Deckung heraus auftauchen, und ihn mit einem kritischen treffer, den Zentral-Prozessor von dem Bewegungs-Kontroll-Teil abtrennen. Dann wird der Computer versuchen die Tech-Robos um zu programmieren, und sie mit Küchen-Geräten zu bewaffnen, oder den Kampf-Roboter wieder reparieren zu lassen. Und immer wieder im 1 Stunden Takt, erfolgt das Warte-Gefühl (Hyper-Sprung) mit den ja falschen Koordinaten.

Das Raumboot des Schmugglers hat einen hervorragenden Diebstahlschutz, und wenn jemand es schaffen sollte, oder sich zusehr damit beschäftigen sollt, so treten extreme Verteidigungs-maßnahmen ein.

z.B. das Aktivieren von Schiffs-Geschützen und somit die Zerstörung des Hanga-Tores, inkl. des Todes des Einbrechers, oder notfalls eine kontrollierte Sprengung des Schiffes, unter Vernichtung des gesamten-Hangar-Bereiches, und einem großen Teiles des Schiffes, wenn der Einbrecher sich nicht selbst opfert, und das Raumboot startet.

Den Schmuggler um zu bringen ist also nicht wirklich die Standard-Lösung, und würde die Charaktere wahrscheinlich alle früher oder später töten.

Der Versuch auf diese Art an Raumboote zu kommen, ist so verlockend, daß man den Spielern im Vorherein klar machen sollte, daß killen, bedeutet, wahrscheinlich selbst gekillt zu werden. und es besser ist, durch kluges überlegtes Handelndas zu erreichen, was man will. Ansonsten hat man sehr schnell eine Gruppe, welche alle Probleme durch Mord löst.

Falls es nicht zu diesen Problemen kommt, kann man ähnlich Endresultate herbei führen, wenn vier oder fünf Sprünge später die Piraten einen Teil der Crew festsetzen, und betäuben, sie in das zweite Raumboot sperren (eine Adder ohne Hyper-Triebwerk), und sich mit dem Kampf-Roboter an zu legen. Dabei kommt es zur Katastrophe, der I.O wird tödlich verletzt, die Piraten und der Kampf-Roboter werden mitsamt der Adder bei einem explosiven Druck-Verlust aus dem Schiff geschleudert. Der Computer dreht durch, denn nur Sekunden vor dem nächsten Sprung kann er nicht abbrechen, oder umkehren. und heult das ganze Schiff zusammen. (sollte jeden wecken).

Egal wie es dazu kommt...Nach den relativ erfolglosen Versuchen der Charaktere oder anderer Gäste, auf die Brücke zukommen, begeht der Computer einen gefährlichen Fehl-Sprung, welcher ihn an ein sehr starkes Gravitations-Feld bringt.

Er dreht das Schiff in Heck gegen die Gravitations-Richtung, und gibt Voll-Schub, um die Zeit bis zur Vernichtung sowiet heraus zu zögern, daß das Hypertriebwerk für einen Sprung geladen ist. Das Schiff vibriert, der Fusions-Reaktor jammert unter der Überlastung und dann wird dem Computer klar, daß er ohne Hilfe dieser Piraten keine Chance hat. Und ist bereit, sie sich selbst helfen zu lassen, indem einige von Ihnen den Zugang zum Maschinenraum erhalten, und so eine Hyper-Triebwerks-schnell-Ladung versuchen.

Oder etwas ähnliches. Die Brücke wird der Computer auch auf die Gefahr der Zerstörung nicht frei geben. Eine Flucht mit dem Schmuggler würde das Problem nicht verkleinern, sondern nur die Anzahl der Überlebenden mindern.

Irgentwie sollte diese Hyper-Sprung-gelingen. Sei es, daß sie es schafften, und somit die völlige Zerstörung verhinderten, und nur einen schlimmen Fehlsprung erleiden, oder dadurch daß sie die Situation durch einen Mißerfolg verschlimmern, und somit einen schlimmen Fehlsprung erleiden. Dieser Hyper-Sprung ist anders der Warte-Effekt scheint sich endlos (4 min) zu verlängern und nimmt einem die Möglichkeit zu atmen. Die ersten werden bewußtlos, ohne zu Boden fallen zu können, denn eine Zeitverzerrung ist aktiv.

Dann mit einem Schlag ist alles vorbei. Lassen sie jeden eine Ko (Konstitutions-) Probe machen, in der kritische Erfolge & Versager ausgeklammert werden.

im Bereich Ko x1 = 1 min, Ko x2 = 2min... Bewußtlosigkeit.

Nach dem Wiedererwachen hat sich die Geräusch-Kulisse geändert.

Der Reaktor, und die Triebwerke sind aus, der Computer gibt nur lautes statisches Rauschen von sich, die Bildschirme sind ausgefallen, und man hört ein Scheuern am Rumpf, welches immer wieder von leichten Erschütterungen unterbrochen wird.

Vom Fehlsprung, durch eine Ionen-Wolke aus dem Hyperraum gerissen, gerade noch rechtzeitig, bevor alle an dem Unvermögen zu atmen gestorben wären.

Die Ionen-Wolke, hat stark störende elektro-magnetische Effekte, welche den Computer und alle komplexe Elektronik, aber nicht einfach-Elektrik und Lebenserhaltung lahmlegen.

Jetzt ist der Zeitpunkt, die Schotte zur Brücke manuell zu öffnen, ohne, daß der Computer die Verriegelung halten kann. Einmal auf der Brücke ist es möglich, den Computer einige der Charaktere als Notfall-Ersatz-Crew zu akzeptieren, sollte er irgentwann wieder anspringen, sobald die Ionen-Wolke verlassen wurde.

„Crew bitte auf die Brücke“, „Piratenalarm“, „Kapitän, bitte melden“, „Interne Sensoren melden feine Bewegungen, alle Passagiere bitte in den Kabinen bleiben“, „Hypersprung in 5...4..3 ...2...1 Sprung“, „Das Beiboot ist verloren“ „37252-335528 auf 979629-1142“

Auf diesem Flug fehlt ja nur noch das Hyperraum-Grauen.....

Der Reaktor glüht, und die Raum-Temperatur beträgt um die 220°C.

Die Plastik-Verkleidung läuft von den Wänden, und der Lärmpegel ist apokalyptisch.

Thelepathen können mentale Hilfe & Panik-Schreie losschicken, und damit etwa 16 min Text an andere Verteilen.

Schiffs-Status...

Panzerung	lädiert
Struktur	OK
Fus-Reaktor	aus
Reserve	aus
(explosion bei Reaktivierung ist wahrscheinlich)	
Notenergie	läuft
Schirme	aus
Reserve	10%
(stehen auf ballistisch)	
Schub-Tr	aus
Reserver	lädiert
Brems-Tr	minimal
Reserve	aus
Hyper-Tr	aus
Reserve	aus
(reperabel für 1 Sprung)	
Lebenserhaltung	aus
Reserve	OK
usw...usw...usw	

Von nun an gibt es mehrere Möglichkeiten

- A) Das System ist bevölkert (irgendwie Landen und Abenteuer-Ende)
- B) Das System ist unbevölkert (Reperaturen für mindestens einen Sprung, und dann zum nächsten bewohnten System, und dort landen), oder (alle Rettungskapseln in das Raumboot bauen, und noch zusätzliche daran unterbringen, und somit mit allen Passagieren durch den Hyperraum mittels-Linear-Sprung-Technik zum nächsten System)
- C) Das System beinhaltet noch ein Geheimnis.
z.B. ist es das alte Fayzzahr-System, in dem vor ca 800 Jahren der ehemalige Fayzzahr-Imperator gelebt hat, und starb (seitdem Anarchie).
Die zwölf-Planeten sind von einer riesigen Gaus-Kanoe zerstört worden, und bilden eine Riesige Dreck und Micro-Meteoriten-Wolke im gesamten System und nur der Haupt-Planet besteht noch zu 2/3 teil, als Atmosphäre loser Steinhäufen.
Man könnte z.B. Die letzten Daten der Schlacht mit 10 ca 50m durchmessenden Meteoriten, welche auf den Planeten zustürzen sehen, und den verzweifelten Abwehrkampf, der Streit-Kräfte, welche sich auch noch mit mehreren Verbänden kleiner Feindlicher Schiffe einen Kampf liefern müssen. Daß drei dieser Meteore durchkommen, und den Planeten-Schild aufreißen, und somit der Riesen-Reaktor im heißen -Planeten inneren explodiert, und diese ehemals blühende Welt verwüstet.
Die Schüsse kamen von einem 500km durchmessenden Planetoiden, in dem eine 500km lange und 100 breite Gaus-Beschleunigungs-Röhre für Meteore gebaut wurde. Die Basis, auf der Rückseite, ist getarnt, aber man sieht viele Sturm-Shuttels, welche vom Planeten stammen. In einem verzweifelten Kampf haben sich Angreifer und Verteidiger gegenseitig ausgelöscht. Nur, daß die Lebenserhaltung, und die Pflanzen, sowie angepaßte Ratten den Sauerstoff-Gehalt bis zu 90% hochgetrieben haben. An der Station anzu docken ist klug, eine Waffe abzufeuern, oder zu rauchen nicht. (Stunner entzünden nicht unbedingt, aber es sieht halt so aus.
Aber wenn man das Risiko eingeht, könnte man in einem der getarnten Hangars noch einen uralten realtiv brauchbaren Frachter finden, und starten.
(sorgen sie dafür, daß die Station es nicht wirklich überlebt, und denken sie daran, daß die Fayzzahr es bestimmt nicht mögen, wenn man ihre Geschichte von der Befreiung von der Herrschaft in den Dreck zieht.)
- D) Ein monatelanges Ausharren auf einem kargen Planeten, bis ein zufällig vorbei kommendes Schiff die Schiffs-brüchigen aufliest.

Am besten wäre es, wenn sich hierdurch eine Gruppe gebildet hätte, welche gelernt hat zusammen zu arbeiten, und welche mit Hilfe des Raumbottes des Schmugglers von nun an von einem Abenteuer ins nächste schliddert. Denkbar wäre auch, daß sie die Robin-Star, oder den alten Frachter Flott machen, und nun ein Raumschiff ihr eigen nennen.
Sie könnten natürlich von nun an immer zu Schwarz-Sehern und Planeten-Ratten werden, und sich jedesmal, wenn es um einen Raumflug geht mit Händen und Füßen dagegen sträuben.

Es ist erlaubt, daß die Charaktere den Computer vernichten, weil er sie zu sehr zur Verzweiflung gebracht hat. Man hat ja notfalls noch den Bordcomp des Raumbottes.
Ärgern sie sie ruhig mit einem neurotischen Computer, der sich nur höchst ungern etwas befehlen läßt und auch wiederworte gibt.

Natürlich kann das Ende des Abenteuers der direkte gleitende Übergang in das Folge-Abenteuer werden.
Dann sollten sie irgendwann den Spielern in einer Situation welche einen Stop verträgt sagen...

„OK, wir sind fast schon im nächsten Abenteuer, ich verbeuge jetzt die EPs, und lasse euch steigern, es wurden halt auch verschüttete Fähigkeiten freigesetzt.“

„Das Allererste Abenteuer sind immer und ohne Bonus 100 EP für jeden. Es gibt beim ersten mal keinen Bonus für gutes Spiel, oder so. Später schon. Ab 100 EP steigt man auf den Rang Abenteurer, darf eine einzelne Stufen-Steigerung erlernen, bis zu maximal Stufe 6, bekommt dann noch 10 Fertigkeiten-Punkte zum Verteilen und eine zufällig ermittelte Atributs-Steigerung (und geg Senkung)

In diesem Abenteuer werden gelernt...

Fertigkeiten anwenden,
geg Infanterie-Kampf
Technik & Wissenschaft
Der offene Kampf ist gefährlicher, als aus einer Deckung heraus zu handeln.
Technik hat Tücken....
Niemand zurrück lassen.

Kinder des Sternenglanzes

Kampagne

Kinder des Sternenglanzes, wandern zwischen den Welten, berühren die Sterne und sehen die Nebel der Zeit. In der Zeit der 'roten Morgendämmerung' treten sie aus dem Schatten der Zeit auf die Bühne der Geschichte, um gegen das anzutreten was sie auch einmal wahren.

In den Analen der Geschichte werden sie wohl nur wenig Erwähnung finden, denn selbst wenn ihr Name bald den Großmeistern der PSI-Krieger gilden ein Alptraum wurde, so waren sie immer ein Geheimbund, der mit den anderen PSI-Krieger-Gilden unterging.

Doch laß mich ihre Geschichte erzählen, erlebt, was PSI-Krieger einmal wahren.

Es war am Anfang des 26.ten Jahrhunderts im Jahre 2501 als die Gilden-Meister der PSI-Krieger Gilden versehentlich den Krieg begannen, welchen sie erst ein Jahrzehnt später hatten führen wollen. Sie wollten eine neue Lebensart schaffen. Die Menschen, welche von der Wissenschaft als inzwischen zum Homo-Superior aufgestiegen angesehen wurde, hatte eine Anzahl von Wesen hervorgebracht, welche sich selbst als Homo-Futura betrachtete, und Aufgrund ihrer psionischen Talente allen anderen überlegen. Sie wollten als Adel über die anderen Wesen herrschen, wobei sie die *Creatura Futuralis* anstrebten, ein Wesen beliebiger Rasse, mit psionischen Fähigkeiten, und kompatibler Genetik zu allen anderen Rassen. Die protegierte Mittelschicht waren jene Homo Superior, welche erkennend, daß ihre Kinder dereinst würden aufsteigen dürfen, sobald sie auch 'Talent' zeigen würden. In jener Gesellschaft würden sie achtbare Positionen einnehmen.

Nun jene Untermenschen, die Homo Sapiens wahren nur für niedrige Arbeiten und als Sklaven zu gebrauchen. Meist an ihrer eingeschränkten Intelligenz und dem asozialen Verhalten gegenüber Psionikern zu erkennen. Dies wurde durch Tiefen-Hypnose, chemische Drogen, Sklaven-Halsbändern mit Sprengfalle oder durch Wächter Cyborgs sichergestellt.

Darunter gäbe es nur noch den Menschen-Müll, welcher selbst so unnützlich für die Gesellschaft sei, daß man ihn nur noch als Bauteil-Lieferanten für jene Cyborg-Krieger verwenden wollte, dieman ja bedenkenlos opfern konnte. Es handelte sich dabei um einen Robot-Körper welcher auf dem alten Boliden-System basierte, in das ein durch Hypno-Schulung gelöscht Gehirn (mit sugestivem Block gegen Heilung) eingebaut wurde, welches dann durch Hypno-Schulung ein relativ ausgereiftes Programm (Fertigkeiten) übertragen wurde.

Die PSI-Krieger-gilden hatten fast fünf Jahrzehnte gebraucht, um Gefolge zusammen zu sammeln, Schiffs-Besatzungen zu beherrschen und sich so Schiffe und Besatzung anzueignen, um Material für den Krieg zu sammeln und eine beachtliche Cyborg-Armee aufzustellen. viel Material stammte aus den Lagern des Solamnischen Königreiches, in welchem der Krieg ausbrach und bald zur terranischen Conföderation herüber schwappte. Die bekannt gewordenen Cyborgs und deren Entstehungsweise, sowie eines Angriffes auf eine Sitzung hochstehender Politiker auf dem Mond und dem gleichzeitigen Anti-Materia-Torpedo Angriff auf Terra selbst, welcher nur durch puren Zufall abgewehrt werden konnte führten zu einer regelrechten Hetzjagd gegen alles was ein PSI-Krieger sein könnte.

Die beiden Imperien schlossen schnell Waffenbrüderschaft, um gegen diesen in ihren Augen sehr gefährlichen Feind anzukommen, und es wurden Gesetze erlassen, welche sowohl alle Formen von Psionikern, als auch allen Mutationen an die Kette legen sollten. Meldepflicht, Anti-Psi-Kragen, Anti Psi Drogen usw usw usw. Natürlich boomte auch der Tri-Video Verkauf von Horror-Schockern mit PSI-touch.

Kampagne-01

Als Großmeister Loharr, (Fayizar, männlich, 32 Jahre, beiges Fell, relativ groß stat 8, Meister des Schicksales) von einem zerstörten Stützpunkt hörte, und herausfand, daß es ein 'Pirat' war, welcher mit seinem Raumboot den noch nicht fertiggestellten Stützpunkt zusammengeschossen und vernichtet hatte, legte er das feierliche Versprechen ab, die Toten zu rächen. Sein untrügliges Gespür führte ihn auf ein 'Rekrutierungs-Schiff', mit dem andere Schiffe per Gefecht gekapert wurde, um dann die Besatzung zu versklaven. nur wenige Tage später ließ er ein Schiff, welches in der Nähe eines Ionen-Nebels havariert zu sein schien erst einmal thelepathisch aushorchen. Bald darauf erkannte er, daß es eine vorbereitete Falle war, um jenen Zerstörer 'Sieben-Stein' zu fangen, oder zu zerstören. Er wußte nicht, daß das Schicksal ihn zu gerade jenem gelenkt hatte, welchen zu töten er geschworen hatte.

Mit zwei statt mit einem Zerstörer sollte der Frachter und die zwei Staffeln Raumboote kein Problem sein. Eine Shaddow-Claw und eine Shaddow-Pig gegen eine Stone Gargoyle, zwei Cobra SK3, eine ASP-B, zwei Firefists, eine Gecko und eine Black Mamba. Die Zerstörer sparangen direkt in die Nähe der Schiffe und eröffneten sofort das Feuer. nur die Shaddow Claw 'Pakahr' mit Großmeister Loharr hatte sich um 20 Klicks verrechnet, und mußte miterleben, daß die überraschten sich nicht nur schnell erhohleten, sondern innerhalb kürzester Zeit die 'Sieben Stein' Manövrieren, aber nicht kampfunfähig schossen. gegen die Feuerkraft der Zerstörer hätten die Raumboote eigentlich nichts entgegen zu setzen gehabt haben sollen, und trotzdem schien der Kampf bald für die Zerstörer verloren, obwohl der Frachter selbst überhaupt nicht in den Kampf eingegriffen hatte. So ordnete Loharr den Rückzug an, und der junge PSI-Krieger Tedla Theleportiert zu ihm herüber. einer der A-Mat Torpedos wurde abgefeuert, und zerstörte die 'Sieben Stein', und mit ihr eine der Raumboot-Staffeln. Der Rest setzte zwar nach, aber Loharr riß mit purer Willenskraft einen Hypertunnel auf, der groß genug war mit dem Raumschiff hindurch zu fliegen. Jene Torpedos und Raketen, welche auf die Feinde abgeschossen wurden enthielten auch die zwei letzten A-Mat Torpedos. Und das Verhängnis begann. auf viel zu große Entfernung feuernd trafen die Raumboote sowohl Schiff, als auch Torpedos, und während das vom Kurs abweichende Schiff vom Rande des Hypertunnels in zwei Teile (1/3 Normal-Raum & 2/3 Hyper-Raum) schnitt explodierten die A-Mat Torpedos noch in der Nähe des Schiffes und die Flammenzungen wuschen das Innere des in Sekundenbruchteilen aus. TOD.

Als der Nachfolger in der Gilde zum Großmeister wurde sah er es als Tat der Ehre an, jene zu finden, welche einen Großmeister getötet hatten, um sie seelisch, geistig und körperlich zu zerstören. Es war nicht schwer, aus den Kommunikations-Satelliten den Flotten-Internen Funk abzuhören, und herauszufinden, wer denn wohl die Prämie eingestrichen hatte für das Vernichten der 'Sieben-Stein'.

Ein Name fiel ihm auf. Esteban vom Clan der Kristallpanter, Schmuggler, Pirat und Pilot einer Cobra SK3, welche über jene eher seltenen Waffen-Kombination (Plasma, Fusion, 2 L-Laser, 2 L-Blaster, L-Gaus, 2 Mini Missels, Torpedo) verfügte, wie jene Cobra SK3, welche die Station zerstörte. Er konnte versuchen, den Clan zu finden und auszulöschen, oder ihn selbst finden und an der Macht eines Psionikers zerbrechen lassen. Es dauerte keine drei Wochen, als er ihn fand, doch statt ihn zu töten, oder ähnliches sagte er ihm nur ein Datum und eine Position, an der er ihn erwarten würde. Das letzte was er hörte war die Stimme des Piloten der sagte ich werde kommen, und mir deinen Blaster als Trophäe hohlen.

Er Logan Rubjery, Sohn Graf Rubjery's aus dem solamnischen Königreich, Großmeister der PSI-Krieger-Gilde der verlorenen Gezeiten hatte es nicht eilig. Er nahm noch nicht einmal an, daß jener feige Mörder auftauchen würde, aber Familien-Ehre ist nun mal Familien-Ehre, auch wenn er seinen Namen selbst niemals nannte.

Dann kam der Tag. Die 'Schattenschwert', ein Kreuzer der Imperator-Klasse mit 6 Staffeln Jägern an Bord warteten auf den berechtigten Piraten. Entgegen allen Informationen gab es aber eine Raumstation mit Patrollen-Booten, von denen gerade eine Cobra SK3 mit den zwei Ausbildern der anderen Piloten jene riesige Erschütterung erkunden wollten, welche ein Großraumer, welcher einen Transistions-Sprung ausführt nunmal erzeugt. Als das Raumboot sich dem Kreuzer näherte, ließ er es mit den großen Ionen-Kanonen handlungs-unfähig schießen, und per Traktor Strahl herein hohlen.

Die beiden solamnischen Offizierinnen, wurden von ihm aber eher höflich auf der Brücke empfangen, nachdem sie die Sinnlosigkeit eines Kampfes einsahen. So wurden sie Zeuginnen eines der seltsamsten Ereignissen in der Geschichte der Raumfahrt. Jene Cobra SK3 kam, sie war allein ohne irgendeinen Clan-Raumer im Schlepp-Tau, und der Pilot allein.

Kampagne-02

Für Logan, den Großmeister war alles klar, der Pirat hatte schon aufgegeben, und so befahl er ihm sich zu ergeben und anzudocken. Doch er irrte. Es heißt mit den Worten 'Ich habe einen Tip für dich, schalte deine Schirme ein und Kämpfe' griff das Raumboot an, schoß auf weite Entfernung mit nur einer Salve das Haupt-Geschütz der Schattenschwert zu Schrott und machte eine nahezu unmögliche Kurztransistition innerhalb des Systemes, während die Energie-Finger der Geschütz-Türme die Stelle durchschnitten, wo nur Sekunden zuvor noch das Raumboot war. Wissend das ein Raumboot meist mehr als eine Stunde braucht um das Hypertriebwerk zu laden und wütend wie nie zuvor in seinem Leben schickte Logan alle sechs Staffeln dem Wahnsinnigen hinterher und während der Kreuzer selbst sich auf den Weg machte, auch in jenes Asteroiden Feld einzufliegen, in welches der Pirat geflüchtet war. Wahnsinn war kein Ausdruck mehr für das was jener Pirat da in dem Asteroiden-Feld tat. Rückwärts Hiegen kurute er mit selten weniger als 12 Klicks pro 10 Sekunden hindurch und feuerte einen Jäger nach dem anderen ab, sofern diese nicht an den Asteroiden zerschellten, bei dem Versuch in Feuer-Reichweite zu kommen. Es dauerte nur wenige Minuten, bis mehr als die Hälfte der Staffeln nur noch Trümmer-Reste waren, aber jetzt war die Schattenschwert in Feuer-Reichweite. Der Pirat schien zu versuchte zu entkommen, und weiter rückwärtig zu beschleunigen, doch stattdessen klinkte er gleichzeitig mehrer Torpedos aus, und bremste voll ab. Einige Energie Finger hackten in die Schirme und Panzerung dieses Zwerges neben dem Gigantischen Schiffsrumpf der 'Schattenschwert'. Und dann geschah das unfaßbare der Schutzschirm der Schattenschwert brach zusammen wie weggewischt, der Reaktor jammerte noch einmal auf, und schaltete sich ab, die meisten Cyborg-Diener brachen zusammen, und hatten schwerste Probleme überhaupt noch etwas zu tun.

Erst jetzt realisierte er, daß die beiden solamnischen Offizierinnen nicht mehr hier auf der Brücke unter Kontrolle, sondern irgendwo auf dem Kreuzer waren. Und dann meldete einer der Wach-Cyborgs einen einzelnen Eindringling, bevor er von einer Salve aus einem Bolzen-Schnellfeuer Gewehr niedergestreckt wurde. Der Pirat enterte alleine den Kreuzer.... Die Zeit, welche der Eindringling brauchte, um sich bis zur Brücke durchzuschießen, erschien Logan endlos.

Aber er war Psioniker, ein Großmeister, so bauter er einen antibalistischen Schutz auf, an dem bestimmt eine komplette Mariene-Einheit hätte scheitern können, aber... Als er das helle Sirren einer Stunner-Pistole hörte, und spürte, wie seine Glider sich verkrampften und steif wurden, raffte ein Gedanke der Fassungslosigkeit durch sein Hirn.. 'Der nimmt mich nicht mal ernst' 'als sei ich nie ein überlegener Gegner gewesen..'

Hilflos und im Halb-Coma bekommt Logan mit, wie der Pirat mit Notenergie die Schub-Triebwerke startet, ihm den versilberten Blaster abnimmt und ihn zu einer Rettungs-Kapsel schleift.

Dort sagt er mit einem grausamen Grinsen im Gesicht... 'Wenn Du hier raus willst, weil den Schiff zerbricht, dort vorne ist der Start-Knopf' und geht. Unter Mühe gelingt es einen der Jäger-Piloten mental zu erreichen und ihm zu befehlen, die Schattenschwert zu stoppen.

Er Logan Rubjery, der Sohn des Grafen und Großmeister der PSI-Krieger hatte mit einem Kreuzer plus sechs Staffeln Jäger, gegen einen einzelnen Raumboot-Piloten verloren, der ihm sogar die Waffe geklaut hatte, und ihn so wenig ernst nahm, daß er ihn nicht einmal sofort tötete, um ihn daran zu hindern sich zu rächen, so als ob er dies immer wieder tun könne.

Seine ganze Welt brach zusammen. Warum hatten die Cyborgs, High Tech-Maschinen so versagt, er selbst gegen einen wahrscheinlich Homo Sapiens. ??? Was war, wenn alles was er bisher geglaubt hatte falsch war, was wenn jene Psioniker, welche felhgeleitet versuchten sich ihrer Berufung zu entziehen doch recht hatten, und die Psioniker nicht die Zukunft waren. Es vergingen Tage des Selbstzweifels, während die Schattenschwert immer noch durch das System trieb, bis ein Thelepatischer rundruf ihn erreichte. Großmeister Kumahn, Herr der Beherrschung mit einer Flotille war im System aufgetaucht. Als Logan sein Versagen erklärte und vor dem Raumboot warnte, wurde er ausgelacht und verspottet.

Da begann er etwas zu verstehen. Die normalen Menschen sind im Vergleich zu den weiter entwickelten Psioniker wie Kinder, und brauchen halt noch ein paar Generationen mehr. Aber ein Kind, welches noch nicht erwachsen ist, bringt man doch nicht um, oderwirft es Bestien zum Fraß vor, sondern behütet es, bis es das von selbst kann.

Fast freute er sich schon darauf, wie dieser aufgeblasene Popans mit seiner Kampfkräftigen Flotille scheitern würde. Denn, er machte bestimmt jenen Fehler diesen durchtrieben Kristallpanter zu unterschätzen... ein tödlicher Fehler..

Kampagne-03

Aber mitspielen mußte er, denn wenn er jetzt seine Gedanken offenbart hätte, wären alle Menschen auf der Station verloren, so lachte er dem Großmeister ins Gesicht und sagte, 'Heult euch aber nacher nicht an meiner Schulter aus.' Währenddessen wurde die Forschungsstation besetzt und alle darauf gefangen genommen, die berühmte Cobra ohne Namen und Kennung entkam ihm Richtung Sonne, von der Flotille verfolgt.

Logan erlaubte den Solanmiern, die Besatzung auf die Planeten-Oberfläche zu evakuieren, versuchte aber nicht allzudeutlich zu zeigen, warum und behauptete, er müsse diese angeblich strategisch wichtige Station vernichten. Aber ihm war klar, wenn er sowohl die beherrschte Besatzung der Mariene-Infantristen mit deren Raumschiff mitnahm, und die Station vernichtete, würde die Flotille eher ihm folgen, als den Planeten zu scannen.

Als Die lädierte Flotille zurrückkehrte und behauptete, das Raumboot sei vernichtet und in die Sonne gestürzt, konnte sich Logan einen Satz nicht verkneifen. 'Solange ihr mir die Leiche nicht auf den Tisch legen könnt, glaube ich nicht an seinen Tod' Nein, so einfach, niemals, und die Beschädigungen der Schiffe wahre keine Geschütz-Treffer, sondern sie wahren wohl zu nah an Sonne geflogen und hatten die Korohna gestriffen. Das trug eine zu eindeutige Handschrift.

Später einmal erfuhr er von dem Nahmen des Raumbootes, welcher ihm zuvor immer zu unwichtig erschien, um ihn zu behalten. Es hieß 'RUBY-HAWK', 'Falke aus Rubin' dem Stein des roten Feuers, oder vielleicht auch 'Phönix'. Geschichten erzählen, daß Esteban von den Kristallpantern mit der 'Ruby-Hawk' immer wieder erwähnt wurden, aber ob es jener war, oder vielleicht nur ein Geist, der immer wieder gestandene Kapitäne das Fürchten lehrte, nun wer weiß.

Aber Logan Rubjery, begann etwas neues, unendlich wertvolles. Er suchte Helfer, um jene zu befreien, welche die anderen Gilden versklavten, um die Alb-Träumer der Zukunft zu verhindern, um wieder gut zu machen, was er selbst an Verbrechen mit zu verantworten hatte. Er gründete die PSI-Krieger Gilde der Kinder des Sternenglanzes.

Die Auszeichnungen sind Lückenhaft, und voller Geschichten, und wenn ihr wollt, werde ich versuchen sie euch erleben zu lassen, nicht als euch selbst, sondern als Persohnen jner Zeit, welche nicht wußten was kommen wird. Schließt die Augen und öffnet euren Geist für die Schwingungen der Gedächtnis-Speicher

Nunja, Spielleiter, Meister, SL...

Diese Geschichte erzählt in einer anderen Epoche soll dir helfen die Geschichten oder Abenteuer besser zu verstehen. Manches ist Spielgeschehen aus der Alpha-Runde, als Stardust & bright Suns noch eine Ansammlung handschriftlicher Seiten war. Diese Kampagne eignet sich dafür, von verschiedenen Spielleitern im Rotations-Verfahren geleitet zuwerden. Dabei gibt es eine Story-Line für den Haupt SL, welcher für die Windungen der Kampagne zuständig ist, und jene Lücken mit seiner Phantasy füllt, welche nötig sind, um eine freies Spiel zu gewähren statt einen Drehbuch nachzurennen.

Dazwischen gibt es aber unabhängige Stories für Co-SLs (auch unerfahrene), welche gerne Vielfalt hineinbringen wollen. Dabei lohnt es sich, daß verschiedene SLs die NSCs anderer SLs nur mit größter Vorsicht antasten, oder es besser ganz vermeiden. Daß es Dinge gibt, welche von Co-SLs überhaupt nicht angetastet werden.

Die Schattenschwert nennt sich jetzt wieder 'Flamme des Osten', was ihr Stapellauf-Nahme war. Großmeister Logan Rubjery nennt niemals seinen Nahmen, wengleich Gerüchte über eine adelige Herkunft kursieren. Er scheint über die Gabe zu verfügen tödliche Angriffen zu entkommen, so als ob er sie erahnen würde. Desweiteren ist er stolz, selbstbeherrscht, höflich und klug bis gerissen. Wo immer die Flotille sich gerade aufhält, ist den anderen Gilden unbekannt, und sie würden sie gerne zerstören haben aber keinen Erfolg damit, und die Flamme des Ostens wird in keinem Gefecht zerstört, selbst wenn ihr überleben furchtbahr unmöglich erscheint.

2501 Begin der
PSI-Kriege

2502 der Bruch
und Gründung der
Kinder des
Sternenglanzes.

2509 Der
Untergang der
PSI-Krieger
zeichnet sich ab

2510 offizielles
Kriegsende

2512
Die Gilde der
Kinder des
Sternenglanzes
löst sich
anscheinend auf

Kampagne-04

Die Flamme des Ostens ist ein Kreuzer der Imperator Klasse mit erheblichen Modifikationen. Es ist ein Hyper Triebwerk I eingebaut, womit bis zu 20 Lj weit gesprungen werden kann. Es gibt 6 Traktor-Strahler an Bord.

Die Waffen-Türme wurden auf 200% gesetzt und um 10 Ball Türme erweitert. 10 Torpedo Werfer, 4 S-Gaus, 2 Multi-Gaus, 4 Pulse Laser, 4 Mini-Missel Werfer, 2 S-Phaser, 4 Plasma Geschütze / 2 Schwere Ionen-Kanonen, 1 Partikel Plasma Kanone, 1 Rail Gun / 1 Plasma Netz Werfer

Der Reaktor blieb ein Fusions-Reaktor, und liefert somit zuwenig Energie um alle Waffen und Einbauten gleichzeitig zu betreiben. Deswegen wurden die Hangars vergrößert und zu 24 großen Hangars umgebaut, und das Schiff um 4 Dock-Kragen erweitert.

Dafür wurden 500 Passagier-Kabinen ausgebaut, und somit bestehen nur noch 500 davon.

Die Kabinen bieten sehr wenig Komfort, und die Betten sind eine Klapp-Fehl-Konstruktion, welche beim ein & Ausklappen öfter Schwierigkeiten machen.

Sie ist im Jahre 2486 auf Taufain (Solamnia) vom Stapel gelaufen.

Der Kommander ist ???, ein etwas älterer Mann von vielleicht 30 Jahren, mit mittlerem schwarzem Haar, und kleinem Kin-Spitzbart, hellblauen Augen, heller Haut und hochgewachsener mittlerer Statur und aristokratischen Gesichtszügen. Die Stimme ist relativ sanft und dunkel.

Er weiß sowohl Höflichkeit und höfisches Benehmen mit einer Art ritterlichen Präsenz zu mischen, und seine Selbstbeherrschung ist wohl bekannt, denn selbst in den schlimmsten Situationen soll er immer noch ruhig und zielstrebig besonnen sein und manchmal sogar ein leichtes Lächeln in den Mundwinkeln haben, ohne dabei die Gefahr zu ignorieren. Er gilt als herausragender Psioniker und erfahrener Kommandant. Es heißt, er sei der Großmeister der Kinder des Sternenglanzes.

Er trägt keine Uniform, aber oft hat seine Kleidung eine Tendenz in jene Richtung.

Meist gehören dazu einem Waffengürtel mit einer silber verzierten schwere Blaster-Pistole (exelente Handwerksarbeit), und ein verschnörkeltes E-Feld-Schwert (Exelente Handwerks Arbeit).

- die Schwarze Pseudo-Uniform mit silber-durchwirkten Nähten.
- die schwarz-violette Robe mit schwarzen Stickmustern.
- eine eng anliegende Seiden-Hose und ein weites Ärmellooses Hemd in türkies, wie das eines Tanz-Akrobaten, mit silberdurchwirkten Mokassin Soldaten.
- der dunkel und hell-graue Raumfahrer Overall mit Raumfahrer Stiefeln und Not-Klapphelm.

Seine persönliche Leibgarde besteht aus 6 Cyborgs, mit besserer Bewaffnung und den Nummern D-22, C-13, A-136, A-03, D-44, B-627. Sie sind unlackiert und stark verkratzt, und man kann bei ihnen teilweise noch die Löcher von Einschüssen in der Rüstung sehen. Obwohl innerlich repariert weigert der Kommander sich die Rüstungen gänzlich reparieren zu lassen.

Ihre Werte sind St9, Ko9, Stat8, Ge4, Re4, KöAu häßlich, schwere Panzerung 7/7 Wm-10

Cyborg Gehirne Log9, Me6, Wi5, Int4, Em3, Psi6

Sensoren Wm+O 100m, Kom Wm+O 5 km, Ini:3, AKP:9, LP: 36, Trgf 17 kg, NKS 9

E-Acku 200 % 200h, LEH 20h

Hypno-Programme 60(70)% KAMPF (Pistolen & Gewehr, S-Inf-Wa, Bew-Nahkampf, unbew Nahk)
60(70)% PILOT (Raumpilot, Großraumer, Jagt-Pilot, Fernlenk-Wa, Raum Wa.)
60(70)% (Sensoren, Kommunikation ECM, Interkosmo)

Sie entsprechen in vielem den Cyborgs der anderen PSI-Krieger Gilden, mit einer Ausnahme. Sie haben zwar keine Erinnerung an das was sie waren, aber sie lernen ein neues Leben zu beginnen, denn der alte Hypno Block wurde entfernt, und durch einen neuen ersetzt.

Sie hören sowohl auf ihre numerische Bezeichnung, als auch auf daraus abgeleitete Namen.

Dodozwo, Zay Tren, Aintrasax, Annuldai, Deffifir, Besseswosyn. Fast schon richtige Namen.

Schiffe dieser Größe sind selbst für die große Flotte der PSI-Krieger eine große Ausnahme, denn zu schwierig die Kontrolle der Besatzung, und zu schlecht die Tarnbarkeit.

Werte für den Kommandanten ??? wofür ?

Wo ist die gute alte Spielleiterwillkür geblieben, ohne die es keine farbigen und phantastischen Geschichten geben würde.

Natürlich trägt er PSI-Krieger Anzug, und setzt den Helm auf, wenn es gefährlich wird, weil er vorhat sich dagegen zu wappnen, aber dann wird er ihn wohl mit einer virtuellen Illusion verdecken.

Standart Cyborgs
St9, Ko9, Stat8, Ge4,
Re3, KöAu häßlich,
Log7, Me4, Wi2, Int3,
Em2, Psi6
s.Panz 7/7 Wm-10
Ini:2,
Fertigkeiten
60 (70)%

Also sehr ähnlich, wenn man von besseren geistigen werten mal absieht.

Kampagne-05

Besonders bekannte Persohnen unter den Kindern des Sternenglanzes.

Medizinerin **Julia Miskola**, Med-Tech, Psychologin und PSI-Heilerin.

Blondes wallendes Haar, mittlere Größe, etwas fülliger, immer mit einem traurigen Lächeln auf dem Gesicht und in die Zeremonien-Gewänder einer Priesterin der Gaia, Mutter der Erde gewandet. Sie ist zwar nicht Chef-Ärztin, aber jene, welche vom Psi-Block befreite, oder andere von den Gilden versklavte nach solch einer Befreiung als erstes und oft sehen.

Medo-Tech **Grapp Gewarr**, ein Dralltha Chirurg von herausragender Fähigkeit.

weiße gesprenkelte Haut, und eine gurrende langgezogene Sprechweise.

Wenn jemand etwas operieren kann dann er, wenn er 'nein' sagt, dann ... hoffnungslos

Chef Ärztin **Bimbalo Kessivel**, eine Afro-Amerikanische Menschenfrau von außergewöhnlicher Größe und Statur ist zwar in Logistik, und Medizin exelent, aber ihr Einfühlungsvermögen in Patienten ist eher Gefürchtet. Eine Feld-Lazarett-Soldatin halt.

Kom-Offizier & 3.O der Flamme des Ostens **Chepova Demsil**, ein Meta-Mensch mit grauer Haut und roten Haaren. Vom Körperbau extrem schlank und schwächlich. mit einer relativ hohen Stimme und einem enormen Erinnerungs-Vermögen was einzelne Daten angeht. Er übernimmt es hin und wieder Einsatz-Gruppen in ihre Aufträge einzuweisen.

Sensor-Offizierin & 2.O der Flamme des Ostens **Fach Garrimm**, eine Fayizzahr mit dunkelbraunem Fell und einer vergrößerten Kopf-Mähne. Sie trägt gerne die offenherzige Mode von ihrer Heimat-Welt Trimbar 6, welche aus einer Kurzen engen Hose ohne Beinteil, zwei gekreuzten Tüchern um den Oberkörper und ins Fell gewebte Goldfäden besteht. Sie übernimmt es hin & wieder Besatzungen für Raum- Missionen einzuweisen.

PSI-Offizier & 1.O der Flamme des Ostens **Lederdan**, ein uralter Elysianer mit faltiger Haut. Immer bedächtig und langsam bewegend, mit einem Translator, der Thelepathie in Interkosmo übersetzt um den Hals, denn er spricht Interkosmo nicht (er könnte, wenn er wollte, tut es aber nicht, weil er einmal den Eid ablegte die nicht wieder zu tun, bis zur Stunde seines Todes. Es waren seine Worte, weswegen seine Frau ermordet wurde.) Manchmal hört man ihn aber in dem melodischen Singsang seiner Heimatsprache leise mit sich selbst reden. Er übernimmt immer wieder einzelne Psioniker zu großen PSI-Verbunden zusammenzuschließen, wenn etwas getan werden muß, was ein einzelner nicht gekonnt hätte.

Marine Komandeur Major **Sep Steward**, ein relativ kleiner Mensch mit einer sehr kräftigen Gestalt, und einem Vollbart, der einer Stahl-Bürste Konkurrenz machen könnte. Seine schwarzen Haare sind die Nemesis für jeden Kamm und seine dunkle Haut scheint hart wie Leder. Wenn er schreit wackeln Wände und zittern Robotter. Denn er ist ein leichter Choleriker mit starken Suggestiven und Thelekinetischen Fähigkeiten, was eine gefährliche Kombination ist. Meist sind es aber unbelebte Dinge, welche Schaden erleiden, wenn er die Kontrolle verliert. Er übernimmt es meist, Einsatzgruppen für Infanterie-Kampf-Einsätze Einzuweisen.

Multimedia Künstlerin **Selima Deijun**, eine große, übergewichtige Frau mit stark zerfurchtem Gesicht, und leichten Verwachsungen am ganzen Körper. Ihre violetten Haare und ihr Geschmack an schreienden Farbkombinationen was Kleidung angeht stehen in krassem Gegensatz zu der Poesie und den Musikstücken, sowie den Multimedialen Meditations-Musiken, welche eine stark verbesserte Psycho Resonanz bei Psionikern haben. (Zusatz Wm +10)

Sie ist eine Pristerin der Gaia und hat sehr viel Leid gesehen.

Er soll sogar schon in einem abstürzen-den Raumbot eine Operation am offenen Herzen gemacht haben.

„Gorilla“

Ein photographi-sches Gedächtnis und ein latentes psionisches Talent.

Ausgesprochen Hübsch, wenn man Fayizzahr ist...

Ob er ein Großmeister sei ? Nun diese Frage beantwortete er einmal mit... 'Schon seit vielen Jahren nicht mehr, junger Mensch.' Un das war noch im letzten Jahrhundert.

Aus dem Galathrischen Imperium geflohen, als er vor lauter Wut ein Komando-Zelt zeretzte.

Eigentlich ist sie sehr schön KöAu IS, aber seit ihrer letzten Vergewaltigung versteckt sie sich hinter einer virtuellen Illusion, um diesen Horror nie wieder erleben zu müssen.

Kinder des Sternenglanzes

Die 7.te Flotte

Vernichtet während des mitte des vorletzten Imperiums-Krieges, jener zwischen der Terranischen Conföderation und dem Gallatriscen Imperium, wahr sie mehr als ein Jahrzehnt nicht existent, und die Raumstation im Chronos-System, namens Chronos Thaurim war nur von einer Besatzung von Straf-Versetzten Flottenangehörigen besetzt.

Ähnlich der Kinder des Sternenglanzes, und später ihre Verbündeten sind die Tapferen Soldaten der 7.ten Flotte am Anfang des Neu-Aufbaues nur ein Haufen Glücksritter, Verrückte und Straf-Versetzte mit Müll statt richtiger Ausrüstung gewesen. Doch heute wissen wir, daß sie trotz all ihrer Fehler und aller Makel in ihren Akten Helden waren.

Zu einem Zeitpunkt an dem die Psi-Kriege schon mehr als ein Jahr alt waren entschied man die 7.te Flotte wieder neu auf zu bauen, und sie als eine Art Polizei gegen die Psioniker ein zu setzen. Dafür sollte jede der anderen 11 Flotten ihnen Raumschiffe 5% Schiff-Tonnage und 5% Personal stellen. Hinzu kam die Bevorzugung bei der Anlieferung von neuen Schiffen. Leider Nutzten andere Flotten dies, um unliebsame Schiffe und Personen los zu werden, so wurde aus der Elite-Flotte, wie der Terranische Rat es geplant hatte ein Flotte aus Straf-Versetzten Eigenbrötlern und Verrückten und Psionikern.

Die Station war nur eine abgewarackte Hülle ohne funktionierendes LEH-System, ohne Reaktor, kaum einsatzfähigen Waffen, und einem Stations-Computer, mit mehr „Bugs“ als funktionierenden Programmen. Die Welt darunter galt zwar als unbewohnte Wüstenwelt, aber die drei Städte (T-Lecvel 2) und die Gesamt Weltbevölkerung von ~25 000 Wesen meist Menschlicher Herkunft in ihren unterirdischen Höhlensystemen sind eigentlich nur unwichtig, und nicht nicht vorhanden.

Admiral Mayerhoff, der grauhaarige Opa mit dem Hageren Gesicht schaffte es, kurz vor seiner Pensionierung als Komandeur der Flotte und Stationskomandant (normalerweise zwei verschiedene Posten) versetzt zu werden, und seltsamerweise verschwand aus seinem Dossie das Geburts-Datum. Es hieß, es wäre aufgefallen, wenn er ein drittes mal deas Geburtsdatum herabgesetzt hätte. Leider war er Hyperraumuntauglich, und konnte alle Einsätze nur von der Station aus leiten, aber nicht selbst daran teil nehmen. Als ertes ließ er unterscheiden zwischen der Flotten- & und der Stationsbesatzung, da ansonsten Kapitäne versucht hätten die Stations-Besatzung als Kanonenfutter zu mißbrauchen.

Die ersten Schiffe sollen zwei Warchilds, noch in Verpackung und eine Stone-Gargoyle als Tender gewesen seien.

Meisterinfo

Die 7.te Flotte ist eine andere Variante, um die Kampagne der Kinder des Sternenglanzes zu spielen. Beide haben schlechte Ausrüstung, und sehr illusteres Personal. Beide Kämpfen zuerst mit dem Rücken zur sprichwörtlichen Wand, mit mehr Problemen bei der Ausrüstung, als mit den Gegnern. Der Unterschied ist jedoch, daß die KDS besser informiert sind, aber keinen Nachschub bekommen, den sie sich nicht selbst besorgen, während die 7.ten Immer Aktionen ins Blinde starten, aber eine gute Infanterie-Ausrüstung bekommen. Letztere müssen sich aber auch mehr vor der INSIC (interne Sicherheit) der Terranischen Conföderation fürchten, denn sie sind Suspekt, und sehr verdächtig. Zwar ist Admiral Mayerhoff ein Fuchs, der aus jeder Situation wieder heraus kommt, aber grobe Fehler der Characteres Ziehen meist große Probleme nach sich. Die KDS hingegen müssen eigentlich nur versuchen nicht entdeckt zu werden, und sind immer auf der Flucht, was bedeutet, daß Flugunfähige Schiffe zurrück bleiben. Also sind alle Folgenden Abenteuer durchaus von beiden (KDT 7.te) zu durch zu spielen.

Standart NSC-Ausrüstung für Armee-Angehörige

TERRANISCHE CONFÖRDERATION

ALLGEMEIN AÜA, Kampfmesser, Kopf-Set Kom, Thermo Overall (Tarnfarben), 3 Uniform Set, 1 Parade-Uniform Set, 5 Unterwäsche Set, 2 Paar Schwere Stiefel

Infantrist Uniform ist in grau-Fleck-Tarnfarben gehalten, als Tarnung für Stadt-Kampf
Hartplast Weste (S/2, -); Mill Schutz-Helm (3/3, -S);

Standart Bolzen SFG mit je 3 Magazinen, oder Pulse Laser Gewehr
(1 v 10) Bolzen SFG / Pulse Laser Gewehr getauscht gegen...

Bolzen Pistole mit je 1 Mag & Bolzen MG mit je 3 Mag.

Bolzen Pistole mit je 1 Mag & RAK Werfer mit 4 Rak.

Bolzen Pistole mit je 1 Mag & Flammwerfer mit 3 Mag

Offizier Bolzen Pistole mit je 2 Mag & Bolzen MP mit je 3 Mag

Mariene Inf. Uniform ist in dunklem grau mit schwarzen Flächen gehalten.

leichter Flack Anzug (S/S, -); Mill Raum-Helm (4/4, -10); Gürtel LEH

Standart Pulse Laser Gewehr, Laser Gewehr oder Voll-Auto-Nadler, & Ketten-Axt o. Schwert
(1 v 4) Pulse Laser Gewehr/ Laser Gewehr/Voll-Auto Nadler getauscht gegen...

Laser Pistole mit 1 Mag & RSFG mit 3 Mag

Laser Pistole mit 1 Mag & großes Plastik Schild, E-Schwert

Phaser Gewehr mit 4 Mag

Disruptor Gewehr mit 4 Mag

Offizier Blaster Pistole mit je 2 Mag

SOLAMNISCHES KÖNIGREICH

ALLGEMEIN AÜA, Keramik-Messer, Taschen Kom, Thermo Overall (Tarnfarben), 4 Uniform Set, 2 Parade-Uniform Set, 6 Unterwäsche Set, 3 Paar Schwere Stiefel

Infantrist Uniform ist in grün-schwarzen-Fleck-Tarnfarben gehalten.
Hartplast Weste (S/2, -); Mill Schutz-Helm (3/3, -S);

Standart Bolzen SFG mit je 2 Magazinen, oder Pulse Laser Gewehr
(1 v 6) Bolzen SFG / Pulse Laser Gewehr getauscht gegen...

Bolzen Pistole mit je 2 Mag & Bolzen MG mit je 3 Mag.

Bolzen Pistole mit je 2 Mag & RAK Werfer mit 4 Rak.

Bolzen Pistole mit je 2 Mag & Flammwerfer mit 3 Mag

Offizier Blaster Pistole mit je 3 Mag

Mariene Inf. Uniform ist in schwarz mit grünen Schulterklappen gehalten.

leichter Keramik Anzug (S/7, -S); Mill Raum-Helm (4/4, -10); Gürtel LEH

Standart Pulse Laser Gewehr, Laser Gewehr

(1 v 4) Pulse Laser Gewehr/ Laser Gewehr getauscht gegen...

Bolzen SFG mit je 3 Mah

Blaster Gewehr mit je 3 Mag

Phaser Gewehr mit 4 Mag

Disruptor Gewehr mit 4 Mag

Offizier Blaster Pistole mit je 3 Mag

Es kann und darf in Einzelfällen variieren, sollte sich aber an diesen Standarts orientieren.

AÜL-(Abenteurer Überlebens - Ausrüstung)

Boden Infanterie setzt gerne recht bedenkenlos Bolzen-Waffen ein, die im Raum aber wegen der Tendenz zu Querschlägern eher als 'zu gefährlich für die eigenen Leute' angesehen werden.

Die Uniform der terranischen Raum-Flotte variiert von Planet zu Planet.

Nur die terranischen Militär-Abzeichen bleiben wirklich gleich.

Die Uniform der solamnischen Raum-Flotte, genauso wie die Uniformen der Solamnischen Offiziere hängt stark vom Adelsrang ab, denn ab dem Ritter-Status darf man seine Familien Uniform tragen.

Die anderen tragen ansonsten schwarze Monturen mit grünen, blaue, oder anders-Farbigen Schulterklappen.

KDS-Abenteuer-Vorschläge

A) Besorgung eines Schiffs-Computer-Kernes für das Lazarett-Schiff.

Es handelt sich dabei um eine alte Fregatte der Starblast-Klasse. Leider ist der Computer in letzter Zeit immer problematischer geworden. Das andere Team ist nach Jelli-jon eine Touristenwelt geflogen mit ihrem Raumbot, weil diese Welt ca 3 L-Jahre entfernt ist, und sollte innerhalb von 24h wiederkommen. Die Zeit ist um 2 h überschritten. Die Flotille wird in 26h weiterspringen, um wenn dann die „alte Krähe“ keinen neuen Kern eingebaut hat, wird sie zurück gelassen. Der Einbau und die Konfiguration selbst wird noch Stunden in Anspruch nehmen, die Zeit ist also sehr knapp.

Es gibt mehrere Möglichkeiten ein Abenteuer daraus zu machen.

- 1) die Gefangenen aus dem militär-Gefängnis zu hohlen, um an den Kern zu kommen, welchen sie schon organisiert haben. Das hieße an der militärischen Raumstation an docken zu müssen, ohne dazu zu gehören.
- 2) zu dem im selben System existierenden Müll-Planeten zu fliegen, und dort einen Fregatten-Computer-Kern für ca 50 KCr zu kaufen.
- 3) eine anderes großes Schiff klauen, und jenen Kern benutzen.

Eigentlich ist dieses Abenteuer geeignet, um die Spiel-Neigung seiner Gruppe heraus zu finden.

B) Angriff auf den Psi-Krieger-Außenposten.

Die alte Mienen Kolonie „Adlog 7“ wird momentan von Psi-Kriegern als Cyborg Fabrik genutzt. Dort halten sich ein paar Psi-Krieger, viele Cyborgs, und eine Menge Gefangene auf. Fliegen sie dorthin und befreien diese.

1) es gibt noch den alten Laser-Kom-Code, welcher erlaubt daß einen der Stations-Computer ein läßt. Er muß nur zuvor von einem anderen Ort geborgen werden. Dafür ist es notwendig zu einer Öd-Welt zu fliegen, welche als sehr gefährlich gilt, was ihre Lebewesen betrifft, und dort aus einem abgestürzten Wrack diese Laser-Kom-Anlage aus zu bauen. Dann kann man als positiv identifiziertes Schiff landen. Die Cyborgs sind wahrscheinlich leicht zu täuschen, wenn man sich als Psi-Krieger verkleidet. Ob das bei den Psi-Kriegern auch so ist, ist nicht sicher, aber andererseits, kann man ja erst kürzlich dazu gekommen sein.

2) Der Frontale Durchbruch mit einem Raumgefecht gegen die 4 verteidiger (Raumbot/Schiffe) ist die beste Möglichkeit. Dabei ist es wichtig, daß von den Truppen-Transportern möglich viele an kommen, um die Infanterie ab zu setzen. Es ist nicht bekannt, daß die Kolonie über Verteidigungs-Anlagen verfügte. (naja vielleicht hatte sie ja welche, und die sind geklaut)

3) Ein Psi-Krieger Schiff wird gekapert, und man nutzt dieses, um auf die Miene zu kommen.

Dieses Abenteuer eignet sich dazu, die Psi-Krieger als Monster hin zu stellen. Der vielleicht wahnsinnige Kommandeur der Station, der Friedhof ist eher eine Syntho-Nahrungs-Fabrik, ein paar Vorbereitet mit gelöschten Gehirnen (Lobotomie). Es mag zwar sein, daß Psi-Krieger Ehre und Gütigkeit besitzen, aber an solchen Fabriken würden solche Leute eher weniger eingesetzt.

Dort findet man die grausamen Sadisten, und die Verrückten, oder jene welche selbst psionisch programmiert wurden, obwohl sie psionisch begabt sind.

Es wird davon ausgegangen, daß die Abenteuere ein Schiff besitzen, welches gut bewaffnet ist, und Frachtraum besitzt.

Reine Militär-Schiffe sind zwar möglich, aber eher auffällig. Ein Tender, oder Frachter mit gut ausgerüsteten Raumböten hingegen wäre eine gute Kombination.

Die Infanterie der KDS besteht aus ehemaligen Gefangenen der Psi-Kriegern, welche aber selten eine militärische Ausbildung haben. Nicht selten Sekretärinnen, Techs, Makler, Barbaren usw...

Es ist also nötig, das Charaktere helfend oder führend ein greifen. Denn wir wissen ja alle, das Abenteuere immer aus der Masse heraus stechen.

Die Ausrüstung sollte zusammen-gewürfelt sein, und weniger an eine militärische Operation, als an einen Piratenhaufen erinnern.

Fegefeuer

Infodaten:

Jahr 2512 in einer parrallele-Dimension, in der es die terranische Kolonie nie gegeben hat, und in der die Boliden den Bolidenkonflikt gewonnen haben.

Ort : Janussi-Station Hochsicherheitsgefängnis in einem Wurm-Sackgassen-Loch.

Derzeitig einsizend. Janussi omon, der 493 Jahre alte Zyloh (Cyborg), einer der letzten 20 Tausend lebenden Exemplare der alten Rassen, für den dieses Gefängnis überhaupt erst gebaut wurde.

Grund: Sicherheitsverwahrung. Er liebt es zu töten, und dafür werden ihm jetzt gezüchtetet Bioroboter zur Verfügung gestellt. Damit er nicht irgentwelche echten Wesen tötet.

Die zusammenstellung der Bioroboter wurde in den letzten Jahrzehnten immer abwechslungsreicher.

In den letzten Jahren scheinen sie nur selten noch Bolido zu sprechen, sondern eher die abgeschaffte alte Sprache namens Interkosmo. (Janussi hat es geschafft Hyperraum-Anomalien auszusaugen, welche in parralleleuniversen entstehen, und dort Schiffe mit Besatzung in die Nähe seines Gefängnisses zu hohlen. Die Wach-Boliden sind sich darüber aber im unklaren.)

Bolidische Geschichte.

Wurden erschaffen, und erhielten die Aufgabe das Volk der Zyloh und andere Rassen zu schützen.

Dies erfüllten sie dadurch, daß sie die Zylohs vor sich selbst schützten und sie versklavten.

Ähnlich erging es anderen Rassen. Geregelt Arbeit, Freizeit, und Forschung waren ja der Sinn normalen Lebens. Nur leider hielten sich die Lebewesen der Rassen nicht daran, und es kam zu vielen Selbstmorden.

Dies konnte dann durch gedankenkontrolle und sterilisation unter Kontrolle gebracht werden.

Dann fing die Alterssterblichkeit an kritische ausmaße an zu nehmen. so wurde auf Cybernetik zugegriffen, um das Leben zu erhalten. Inzwischen starben einige der Ureinwohner an Einsamkeit. So wurden Bio-Roboter (genetische Rekonstruktionen) gebaut, welche den Ureinwohnern den Eindruck geben sollten, nicht alleine zu sein. Wahnsinn wurde durch Gehirnwäschen geheilt. Leider entwickelten einige Gehirne eine Schwäche, welche weitere Gehirnwäschen verbot, da es sonst zur Zerstörung des Gehirnes gekommen wäre.

Also wurden jene isoliert von anderen Ureinwohner aufbewahrt.

Inzwischen zeigen Hochrechnungen, daß der letzte Ureinwohner in ca 100 Jahren nicht mehr wiederbelebt werden können wird. An jenem Zeitpunkt ist dann die Aufgabe der Boliden erfüllt. Dann erhalten alle Bioroboter den Sterbe-Befehl, und schalten sich alle Boliden endgültig ab. Etwas was Boliden höherer Komplexität mit Stolz erfüllt. Sie haben die Völker länger und besser beschützt, als alle ihre Vorgänger.

Werte:

Wachbolide Struktur 30, Panzerung 3/3, Deflektor Schirm (2 FSP [=22 TP]Ball & En je Treffer)
Schwarzschild reaktor, autoreperatur, Phasenverschieber(durch Wände gehen)
Fernlenk-Difull-Kugel (Desintegrator-basierend) wm +30, IW30 TP, Ausrüstungsvernichtend
kom+35 (1 Lsec), Psychosensor, Gehirnmanipulator,
Sensoren +35 (10 km), Programmbanken Kampf 90, Körper 100, wahrn 80, tech 70,
Pilot 0, wiss 0, char 40, Handw 30.

Janussi Struktur 40, Panzerung 3/3, Deflektor Schirm (2 FSP [=22 TP]Ball & En je Treffer)
Schwarzschild reaktor, autoreperatur, Phasenverschieber(durch Wände gehen)
Psychosensor, Gehirnmanipulator, Visuelle Sensoren, akustische Sensoren
Fertigkeiten variieren von 20 bis 200, wie man von einem Fast 500 Jahre alten Cyloh-Cyborg
auch erwarten kann. (Spielleiterwillkür)

Fegefeuer

Infodaten:

kleines andocktes Raumschiff (Osmo).

Es ist ein Asteroidenschürf Schiff, aus einer Dimension, in der es die Boliden nie gegeben hat, und jene terranische Kolonie gefunden und friedlich verteilt wurde. In jener Dimension ist Krieg seit Jahrhunderten vermieden worden, und selbst die Insektrons sind keine ernste Plage. Das Schiff ist bewaffnet mit zwei direkt ausgerichteten Mienen-Lasern (IWIO FSP) und besitzt eine kleine (tech level 5) Fabrikations-Anlage für Industrielle Materialien. Die 5 köpfige Besatzung bestand aus.

Ut Wen Do Terranischer Wissenschaftler und Chemiker

Chingahhr Fayizzahr Pilot

Dali Bey Elysianer Arzt

Gogoma Brullrah Tech und Kammerjäger
Dracka Kammerjäger

Das Schiff verfügt über einen 9E Fusions-Reaktor Sensoren +5, kein ECM, kom+5, Hyper TR I
Schub 4/6, leichte Panzerung, und hat eine Kampfreichweite von 1500 km (0,5 Klicks)

Logbuch.

13 Asteroiden durchschürft, und das Material an einen Frachter abgegeben. (1 Monat)

Sie hatten Probleme mit dem Antrieb und machten einen Notsprung durch einen Pulsar-Stern.

(nahezu unmöglich zu überstehen) Das Hypertriebwerk brannte dabei durch. Der Flug zur Station dauerte 2 Wochen, mit einem improvisierten Not-Triebwerk. Die Station griff dabei nicht ein.

Kurz nach ihrem Andocken wurden sie von einem Roboter empfangen, der mit ihnen in einer unbekanntenen Sprache redete. Ansonsten wurden sie höflich zurrückhaltend dbehandelt, oder nicht beachtet. Auf der Station, und jenem anderen beiden andockten Schiffen wurde niemand angetroffen.

Dann wurde Ut Wen Do aufgeschlitzt und ausgewidert aufgefunden. (Osmo-Maschinenraum)

Jeweils zu zweit durchstreifte man das Schiff. Als Gogoma mit gebrochen Knochen und ausgedrückten Augen sowie abgezogener Haut und weiteren Verstümmelungen tot aufgefunden wurde, wurde der Dracka hinter Energie-Feldern eingesperrt, und der Computer mit Fütterung beauftragt.

Jetzt scheint es wieder sicher (letzter Eintrag)

Ausrüstung

Brullrah Gefechtspanzer, schweres Phaser Gewehr (wm -10) 150% Gewicht, 25 000 Elmo, guter Holoivid-Synthesiser für Bild und Ton.

Fayizzahr Ziv-Variohelm, kleine Unterhaltungs-Bücherei auf Fayizzahr, 12000 Elmo.

gute Medziener-Tasche, Elysianiesscher Psi-Helm, 3 kleine Sing-Kristalle. 16000 Elmo.

alter Sensor-Robot, Geo-Handsensoren Wm+5, Schutzanzug und Raumhelm, LEH-Rucksack, 3000 Elmo.

(

)

Im Schiff gibt es noch die Kleine Werkstatt, die kleine Med-station, sowie zwei Schürf-Roboter, und Platz für weiter 5 Passagiere. Die Frachträume hingegen sind relativ groß.

Fegefeuer

Infodaten:

großes Raumboot Cobra-Typ (Prototyp) „Hero“ aus dem Jahre 2432.

Sie ist unbewaffnet und hat ein Zer Hypertriebwerk, welches aber ausgebrannt ist.

Der Pilot ist tot, und sitzt noch immer in seiner Solamnischen Raumkombi im Pilotensitz.

Er hat den Hyperraumunfall nicht überlebt. Der Fusionsreaktor ist aus, und der Bord-Computer auch.

Das Log-Buch ist gelöscht. Das Boot verfügt über Außenfrachthalter, welche aber nicht bestückt sind.

Die Gesamte Technik sieht improvisiert aus, Private Bewaffnung oder Ausrüstung scheint es nicht zu geben.

Der Name auf dem Raumanzug ist „Earp“, und es gibt im Computer der Gruppe keinerlei Aufzeichnungen über solch ein Schiff. Weder Baudaten, noch Verlustmeldung.

Infodaten:

großes Raumschiff „Feuersalamander“, aus dem Jahre ???.

Es ist ein Schrottschiff aus der Zeit des Terranischen Exodus. Es wurde aus vielen Einzelteilen anderer Schiffe improvisiert. Es hat ein langsames Linear-Triebwerk (1 Lj/24h mit einem Wm -20)

Sensoren -30, Kom-30 (kein Hyper), ECM nein. Schub 4/6 (hundertstel) max C 40%.

Crew 5, Passagiere 250, Fracht 7000 CUM.

Logbuch:

Abflug von Terra, 2 Monate Linear-Flug, Hyperraum Anomalie zu spät entdeckt, Unfall, Schiff schien zu zerbrechen. Dann freikommen, unmögliche Hypergeschwindigkeit von 1 Lj/2h.

Auffinden eines großen Objektes. Andocken. Höchstentwickelte Roboter als Besatzung des Objektes.

Ein bestialischer Mord an Bord (Sicherheits-offizier). Suche nach dem Mörder. Zweiter Mord (Kapitän). Dritter Mord (Bord-Ing), vierter Mord (Navigator), aufzeichnung endet.

Es gibt mehrere Verteidigungs-Stellungen an Bord, aber keine Leichen.

Desweiteren gibt es dort mehrere Projektilwaffen, und Einschußlöcher in den Wänden.

In den Frachträumen befinden sich Fahrzeuge, Werkzeugmaschinen, privater Plunder und Synthetische Nahrungsmittel für ca 400 Mannjahre. Das Gro der Ausrüstung hat tech-Level 3.

Rüstungen scheint es aber garnicht zu geben.

Die 7.te Flotte

Teratrulla

terranisches Imperium, Planet Teratrulla,

Diese Welt ist eine karge Agrarwelt mit Tech-Level 1. Bevölkerung ca 50 mio.

Die Regierungsform ist eine Theokratie, deren geheimes Oberhaupt der Retreko-Konzern ist.

Die Bevölkerung besteht aus 34% Fagizzahr, 28% Lurrack, 23% Sackarathas, 16% Menschen., 8% Brullrah, 1% Dralltha.

Das Leben der normalen Bevölkerung wird stark beeinflusst von theologischen Edikten und den Glauben an das Phantheon der 5 Götter.

Nephilia, Göttin der Sterne und des Todes.

Ausreisewillige werden ihr geopfert, und kehren niemals wieder nach Teratrulla zurück.

Julius, Gott des Handwerkes, und der Schmiede.

Theo, Gott des Handels, und der Drachen, welche die Wächter der Götter sind.

Gaia, Göttin des Lebens, des Heilens und des Wachstums.

Arrack, der geschlechtslose Gott der Wissenschaft und Magie.

Diese Götter sind nicht nett, sondern erwarten für die Gnade, wohlwollend zu sein, Opfergaben.

Diese Opfer-Gaben werden entweder in Tempeln direkt geopfert, (sie verschwinden durch Holo-Felder getarnt, und werden durch ein unterirdisches Transport System zum Raumhafen befördert.) oder einzelne Dörfer bieten ihre Opfergaben in einem großen Fest dar, wo dann ein Drache erscheint, der die Gaben-Körbe zu fressen scheint. (Es sind kleine Schweber in Reptilienform. Meist ferngesteuert, oder voll Robbotrisiert.)

Opfergaben sind immer hochqualitative Nahrung, Alkoholika, oder Tabak.

Dadurch werden ca 20% der Erwirtschafteten Nahrung zu Opfergaben und damit zu Exportware.

Weitere 20% werden von Händlerkarawanen aufgekauft, welche höherwertige Stoffe, Edelmetalle,

Medizin, u.ä dafür verkaufen. Somit ist außer bei schweren Problemen die medizinische Versorgung bereit

gestellt. Für schwere medizinische Fälle gibt es die Möglichkeit in einem Tempel der Gaia sich selbst und

weitere Gaben zu Opfern, (bewußtlos) zu verschwinden, und einige Tage später durch eine göttliche

Wunderkuhr geheilt, zurück zu kehren. Jemand welcher sich der Göttin der Sterne Opfert, stellt damit

einen Ausreisantrag, wodurch die Bevölkerung als nicht versklavt gilt. Bei Flächenbränden wird

normalerweise Theo Edelmetall, oder Schmuckstücke geopfert, damit seine Drachen den Brand löschen.

Die Insel der Götter ist eine 20 km durchmessende Insel mit dem Raumhafen im Zentrum.

Dort ist der einzige Ort, an dem technisches Gerät des Tech levels 3 und höher getragen werden darf.

Desweiteren werden tatsächlich Teile der Opfergaben 1/3tel einer mystizistischen Gottheit namens Gaia

geopfert, deren Prinzip es sein soll, im Einklang mit der Natur zu leben. Die anderen Götter sind jedoch

Kunstprodukte, welche den Interstellaren Handel darstellen.

Gesetze auf dem Planeten sind vielfältig, und umfassen eintausend Paragraphen.

Die wichtigsten scheinen zu sein.

Technik unterliegt der Restriktion.

Level 1, darf nur von Gildehandwerkern hergestellt werden, welche darauf achten die Natur zu schützen. Benutzen darf sie jeder.

Level 2, darf nur von Gildeameistern hergestellt werden, welche sich der Konsequenzen ihres Technischen Gerätes voll bewußt sind. Der Einsatz und der Besitz ist beschränkt auf geschulte Personen, mit dem Segen der Götter.

Level 3 & 4, darf nicht mehr hergestellt werden. Der Besitz und die Benutzung ist begrenzt auf den Raumhafen, sowie dem Einsatz als Drachengarde.

Level 5 & 6, darf und kann nicht mehr hergestellt werden. Sowohl Besitz als auch Benutzung ist streng verboten. Raumschiffe mit Tech-Level 5 & 6, haben Landeverbot, und müssen im Raum im Orbit verbleiben. Den Transport sollen dann bordeigene Shuttels übernehmen. Vom Planeten ist keine Unterstützung zu erwarten. Verstöße gegen dieses Gesetz werden mit der **Todesstrafe** geahndet.

Es ist unter **Todesstrafe** verboten, den unwissenden Bürgern die Situation der Galaxis zu erklären, oder sie gar von anderen Religionen zu überzeugen suchen. Gespräche, oder Beweise welche den Staus Quo zu schädigen sichen fallen auch hierunter.

Es ist verboten Umweltschäden durch Zumüllung mit nicht organischen Stoffen, oder dem Einsatz schwerer Waffen zu verursachen.

Bericht.

Am 13. Dan 2512, wurde die Prinzessin Chirrah von einem fremden Magier entführt, welcher nach den Berichten ein blauhäutiger Mensch gewesen sei. Er zog mit vier Metallgolems mit glühenden Klingen und Feuerlanzen zu Fuß auf die Burg los, benutzte eine feurige Lanze, welche er schleuderte und das Tor zersprengte. Die Metallgolems kämpften sich durch die dreißig Verteidiger, ohne verletzt zu werden. Ihre Berührungen raubten den Kriegern die Kraft, so daß diese hilflos zu Boden sanken.

Der Priester des Julius versuchte sie mit einem Bannzauber zu belegen, doch er schien wirkungslos. Die Fayzzahrtsche Prinzessin, ging anscheinend willenslos auf den Magier zu, und folgte ihm aus der Burg hinaus. Späher, welche später versuchten der Spur zu folgen, erklärten, daß es anscheinend ein großer Wurm gewesen sei, welcher das Reittier des Magiers sei, denn sie seien dieser Gerilltenspur etwa einen Tag gefolgt, bis sie sich in einem Fluß verlor.

Bericht.

Fürst Jollahr, Chirrah's Vater, bat die Götter um Hilfe, denn der Magier habe ihm vorher gedroht, im Dämonen zu schicken, wenn er ihm nicht zu willens sei. Es sei ihm so erschienen, als habe der alte Talisman des Julius ihn vor den bösen magischen Einflüsterungen beschützt.

Bericht.

Seit 2509 gibt es immer wieder Berichte über Erpressungen der Bevölkerung gegenüber. Dies ist der 13. te bekannt gewordene Fall. Die Erpresser versuchen es erst mit Beherrschung, oder Drohung, später mit Entführung. Wegen ersterer Fälle wurden die Adligen mit „Talismanen“, sprich Psi-Block-Helmen ausgerüstet. Dies hat die Situation noch mehr verschärft. Es scheint, als ob die Erpresser an folgenden Dingen interessiert sind.

- a) natürliche Nahrung und Stoffe, insbesondere Hanf, und ätherische Öle.
- b) Edelmetalle wie Gold, Silber, sowie Edelsteine wie Diamant und Smaragd.
- c) Persohnen, ohne daß ein System erkennbar ist. Nur, daß es immer bestimmte Personen sind, und sie sich nicht auf einen Handel einlassen, bei dem sie mehrere andere Persohnen bekommen könnten.
- d) Jonolan, eine Honigart, welche ein starkes Halluzinogen zu sein scheint.

Bericht.

Der Einsatz von Drachen zum Aufspüren der Erpresser war ein Teilerfolg.

Die Drachen konnten zwar den Ketten-AGF aufspüren, und griffen ihn auch an, wurden aber von Pulse-Laser Geschützen abgeschossen. Ein Raumschiff der Tarsuol-Klasse versuchte zu fliehen, und konnte von der Wraith-Staffel der Planetenverteidigung abgeschossen werden. Die Planetenverteidiger verloren dabei aber drei der vier Maschienen, welche noch nicht geborgen werden konnten.

Die Überprüfung der Absturzstelle ließ zwar 5 Roboter, aber keine Lebewesen auffinden.

Status-Bericht.

Die Planetare Polizei sieht sich außerstande mit dieser Situation fertig zu werden, da sie kein richtiges Spionagenetz, oder eine ernsthaftige Raumabwehr verfügt. Desweiteren wurden die drei abgeschossenen Wraith auf Sabotage zurückgeführt. Es wird ausdrücklich um Hilfe durch die Raumflotte der Terranischen Konföderation gebeten.

Status-Bericht.

Der Bitte zum Antrag auf etraplanetare Hilfe wird eingeschränkt statt gegeben.

Der Flotte wird erlaubt, ein einzelnes Raumschiff in dieses System zu schicken, und sofern es erwünscht ist, auch ein Polizei-Team am Boden ein zu setzen. Es wird jedoch ein offizielles Hilfe-Gesuch abgelehnt. Desweiteren wird auf eine Geheim-Operation bestanden, in der das Schiff wie alle anderen als ungebetene Besucher behandelt wird. Es wird angeraten eine Triebwerks-Panne o.ä. zu simulieren.

Den Bodeneinsatz kann man als Landgang tarnen. Es wird darauf hingewiesen, daß die niederen Ränge der Polizei nicht informiert werden. Verbindungsoffizier ist Kommissar Gold, dessen direkter Vorgesetzter Plantenkommissar Weira ist. Es wird direkt darauf hingewiesen, daß Fremdweltler immer noch unwillkommen sind.

Dossier.

Kommissar Gold ist ein weiblicher Fayizzahr mit goldgelben Fell. Sie ist Spezialistin im bewaffneten Nahkampf und dem geschickten Aushorchen von Kneipengängern.

Alter 19 Jahre, hat an 3 der 13 vorherigen Einsätze teilgenommen, und ist etwas eigensinnig.

Admiral Mayerhoff, Befehls-Dossier „Geheim“

Ihre Befehle lauten kurz und bündig.

Offiziell: Patroulienflug innerhalb der Konföderation.

Hinfliegen, eine Panne vortäuschen, im Orbit verbleiben mit leichter Gefechtsbereitschaft.

In-Offiziell: Zusammenarbeit mit der Polizei, zum Auffinden der entführten Person.

Verteidigung des Planeten gegen etwaige Angriffe durch Raumschiffe

Angriffsbereitschaft gegen wiederrechtlich auf dem Planeten gelandeten Schiffen.

Geheim: Finden sie nicht nur die Entführte Prinzessin, sondern auch den Stützpunkt.

Klären sie auf, was genau die Psi-Krieger dort wollen, und streuen sie ihre Sand ins

Getriebe. Vermeiden sie großflächige Zerstörungen, und versuchen sie keinen diplomatischen Zwischenfall zu provozieren.

Ich weise sie ausdrücklich darauf hin, daß dieser Auftrag, sowohl großes diplomatisches Geschick benötigt, da Teratrulla nicht für seine Fremdenfreundlichkeit bekannt ist, als auch als sehr gefährlich angesehen werden muß. Denn die Größe der Feindlichen Kräfte sind völlig unbekannt.

Seien sie also sehr vorsichtig.

MEISTERINFO

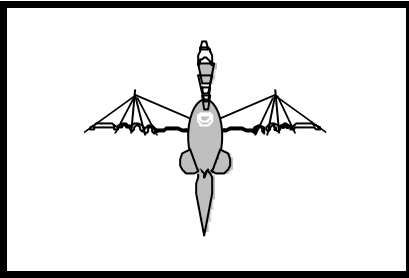
Teratrulla ist eine Art Rekrutierungswelt für den Psi-Krieger Clan „Kinder Gaias“, welcher als eher etwas gemäßigter gilt. Statt große Cyborg-Armeen auf zu bauen, versuchen sie Psi begabte Wesen in ihre Reihen auf zu nehmen. Natürlich macht gerade die Unwissenheit auf Teratrulla es besonders leicht, jene jungen Neulinge nach wenigen Gesprächen von der Ehrenhaftigkeit des Clanes und der Korruptheit und Dekadenz der Weltenregierung als auch der Imperienregierung zu überzeugen. Und gerade die Überlegenheit „Magier“ zu sein, sowie die Überlegenheit der Magie gegenüber der Technik, und die Unachtsamkeit gegenüber der Natur, durch Seiten der Technomanzer (Technikmagier und Techniker) erleichtern diese Rekrutierung doch sehr. Die „Kinder Gaias“, verwenden zwar Cyborgs, stellen sie jedoch nicht selber her, und kaufen sie von anderen Psi-Clans. Oft erlauben sie ihren Mitgliedern nach Beendigung der Ausbildung, zu anderen Clans zu wechseln, worauf diese dann die Kosten für jene Ausbildung mit 25 KCr honorieren.

Hier auf Teratrulla gibt es zwei Basen. Die erste „Rosenblüte“ ist ein Rekrutierungs-und Umerziehungs-Ort, zu dem Neulinge gebracht werden, und alles in allem ist er eine Art Gefängnis. Dort werden die Jungen-Psi-Anwärter von „Normalos“ bedient, und von Cyborgs und Robotern, sowie Psie-Kriegern bewacht. Dort wird entschieden, ob jemand weitergeschickt wird zur zweiten Basis, oder ob er mit einem Tiefenpsycho-Block versehen an andere Clans verkauft (2 000 Cr) wird, um dort weiter ausgebildet zu werden. Sie ist gelegen in einem kleinen Bermassiv mit einem See in einem Tal. Dort existieren relativ viele wilde und gefährliche Tiere, aber keine Geschützstellungen. Die Anlage ist in Höhlen angelegt, und jene Burganlage, welche auf dem höchsten berg tront ist alt und zerfallen. Natürlich sind viele der Tiere unter psionischer Kontrolle. Diese Kontrolle ist aber mangelhaft, wegen der Unerfahrenheit der Psioniker.

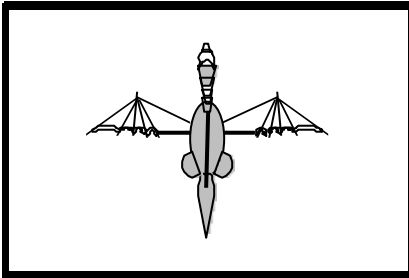
Die zweite Basis „Feentanz“ ist eine Weiterbildungsstätte, in der auch ein Großmeister zugegen ist, und in der Regel auch ein Raumschiff. Nun wurde dieses Raumschiff ja leider abgeschossen, was die Lage dort sehr prikär macht, denn die Ankunft eines weiteren Schiffes wird nicht direkt erwartet. Die Tatsache, daß die letzte „Extraktion“ von einer „Prinzessin“ sehr Problematisch wurde, und dem daraus erwachsenden Gefecht, ist die Psi-Krieger-Spitze sehr beunruhigt. Man rechnet aber nicht wirklich mit dem Einsatz von Terranischen Streitkräften, sondern erwartet den verstärkten Einsatz von Drachenreitern.

Es ist übrigens die Unwahrheit, daß die Wraith sabotiert worden seien. Es handelte sich dabei wohl eher um ein „unerfahrenheitsproblem“ der eingesetzten Piloten, welche das Pilotieren durch Hypnoschulung erlernten, und keinerlei Trainingsmöglichkeit haben. Wraith sind zwar relativ gute Jäger, aber unerfahrenheit im Umgang mit Energieversorgung ist bei ihnen tödlich. Alles in allem sind auch die Kinder Gaias mit der Situation sehr unzufrieden. Die Deviese lautet „Einstellung der Extraktionsaktivitäten für einen vollen Monat“

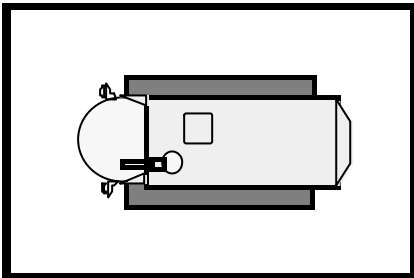
Es wäre übrigens eine fatale Fehleinschätzung der Lage, die Stärke der Psi-Krieger zu unterschätzen. Sie sind nämlich viele. Es wäre also am besten, wenn die Charactere herausfinden was hier vorgeht, sich dann weitere Unterstützung suchen, und die Situation für die Psi-krieger unhaltbar zu machen, so daß sie sich zurrück ziehen müssen. Ein direkter Angriff wäre fast ein Selbstmord. Andererseits, wären die Entführten, welche noch nicht überzeugt sind durchaus eine wertvolle Hilfe.

Fahrzeug-Typ: Trike-Schweber		Reitdrache	StJ	PtJ	
Kontrollen	I Pilot		Pilot Wm +0	0	
	Sensoren	+0	100 m	0	
	Kommunikation	+0	25 Km	0	
	Akku	140 %	700 Km	0	
	Panzerung	200 %	0 FSP	0	
	Intern	200 %	6 FSP	0	
Geschw.	35/170 % normal (km/h)	25/85	Vollgas	70/238	0
Passagiere	0 Sessel	Fracht	1.5 CUM	0	
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. -3 Passagiere				-15	
Walker & A-Grav-Schweber. Autopilot 60%. apokalyptische Lautsprecher				75	
großes Fzg. große Reichweite. leichte Panz.. große Kom Reichweite. 5-Inf Wa-Halter Kopf zu hoher Schwerpunkt/Steuerungsversagen bei 10 min Vollgeschw 10%. gut Wetter Starter (105 pts) Preis				45	
		13 250		Gr	

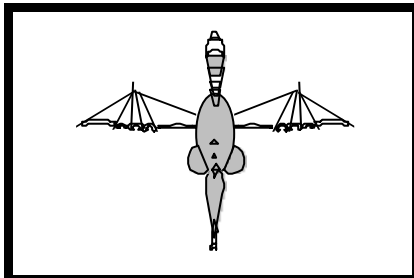
Der Fahrer reitet nach vorne gebückt auf einer Art Sattel, auf dem Rücken. Die Form ist einer Echse mit Flügeln nachgeformt. Jene Flügel sind aber eher show, statt ernsthafte Funktion. Die Waffe ist meist ein Infanterie-Flammer, der einen Feuerstoß aus dem Maul schickt.

Fahrzeug-Typ: Auto-Schweber		Eisendrache	StJ	PtJ	
Kontrollen	I Pilot		Pilot Wm +0	0	
	Sensoren	+0	100 m	0	
	Kommunikation	+0	25 Km	0	
	Akku	140 %	700 Km	0	
	Panzerung	200 %	3 FSP	0	
	Intern	200 %	6 FSP	0	
Geschw.	35/170 % normal (km/h)	30/108	Vollgas	75/255	0
Passagiere	5 Sessel	Fracht	3 CUM	0	
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung.				-15	
Walker & A-Grav-Schweber. Autopilot 60%. apokalyptische Lautsprecher				75	
großes Fzg. große Reichweite. leichte Panz.. große Kom Reichweite. 5-Inf Wa-Halter Kopf zu hoher Schwerpunkt/Akku entlad 10%/tag. gut Wetter Starter. Flug leicht hüpfend (120 pts) Preis				45	
		22 000		Gr	

Der Fahrer sitzt in einem Steuersessel im Torso des Drachen. Die Form ist einer Echse mit Flügeln nachgeformt. Jene Flügel sind aber eher show, statt ernsthafte Funktion. Die Waffe ist meist ein Infanterie-Flammer, der einen Feuerstoß aus dem Maul schickt.

Fahrzeug-Typ: Ketten LKW		AGF (Allgeländefahrzeug) Siemens 242		Std	Pts
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm	+0	0
	Sensoren	+5	400 m		5
	Kommunikation	+5	100 Km		5
	Akku	140 %	700 Km		0
	Panzerung	300 %	9 FSP		0
	Intern	300 %	12 FSP		0
Geschw.	80/40 % normal (km/h)	32/16	Vollgas	96/48	0
Passagiere	2 Sessel	Fracht	100 CUM		0
Individuelle Probleme	3	Massenfertigung			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung. -					
Kette & Amphibien FZG. große Kom Reichweite. Hyper Kom. kleine Selbst rep 50% in 30 min					85
schnell. große Reichweite. mittlere Panz.. 5-Inf Wa-Halter Dach					40
Motorschaden 10% in 100 km. Front-Glakugelkuppel					
(135 pts) Preis		29500			Gr

Dieser AGF ist ein Off-Road-Fahrzeug für bewohnbare Welten. Die Glakuppelfront gibt einen guten Ausblick, auch auf die Unterwasserwelt. Alles in allem eine gern genutzte Alternative zu Antigrav-Schwebern, wenn es um Low-Tech Welten geht.

Fahrzeug-Typ: LKW-Schweber		Frachtdrache		Std	Pts
Kontrollen	1 Pilot		Pilot Wm	+0	0
	Sensoren	+0	200 m		0
	Kommunikation	+0	50 Km		0
	Akku	140 %	700 Km		0
	Panzerung	200 %	9 FSP		0
	Intern	200 %	12 FSP		0
Geschw.	35/170 % normal (km/h)	20/68	Vollgas	60/204	0
Passagiere	3 Sessel	Fracht	150 CUM		0
Individuelle Probleme	2	limitierte Serie (Preis x2)			
Licht-Anlage/ Scheinwerfer. Heizung & Kühlung. Zündschloß-Sicherung.					-15
Walker & A-Grav-Schweber. Autopilot 60%. apokalyptische Lautsprecher					75
großes Fzg. große Reichweite. leichte Panz.. große Kom Reichweite. 2 5-Inf Wa-Halter Kopf					45
flug leicht hüpfend					
(125 pts) Preis		57 000			Gr

Der Fahrer sitzt in einem Steuersessel im Torso des Drachen. Die Form ist einer Echse mit Flügeln nachgeformt. Jene Flügel sind aber eher show, statt ernsthafte Funktion. Die Waffe ist meist ein Infanterie-Flammler, der einen Feuerstoß aus dem Maul schießt.

MEISTERINFO

Die Drachengarde besteht aus den Drachenschweben, sowie Vertretern aller planetaren Rassen, in besonderen Rüstungen und mit besonderen Waffen.

Die Rüstung ist eine Art des Schutzanzuges, welche nach schweren Hornplatten aussieht, obwohl es sich dabei um Tech-level 2 Leicht-Stählen handelt. Ball 8, En O, Wm-O. Hinzu kommt ein offener Schutzhelm +I/+I/Wm-O, welcher aussieht wie ein Metallhelm mit Drachenschwingen.

Als Waffen stehen zur Auswahl.

Biehänder, gute Handwerkskunst

IW10+1, Wm+0

Handaxt, gute Handwerkskunst

IW6, Wm-5

Schwert, gute Handwerkskunst

IW6, Wm+0

kleines Metall-Schild, gute Handwerkskunst

Wm+5

großes Metall-Schild, gute Handwerkskunst

Wm+15

Der Drachenarm sieht aus wie ein Rohr, welches man über den Unterarm stülpt, mit Feuermechanismus im internen Griff. Darin sind zwei Waffen eingebaut, welche separat feuerebar sind.

schwere Unterarm-Auto-Pistole

IW8+3, Wm-15, Mag 8 Schuß, „3 Magazine“

Kurz 7m, mittel 15m, Weit 30m, extrem 60m (S-2) (Ez)

Flammwerfer Unterarm Version

IW6 (6Rd), Wm-5, Mag 100 Schuß, „1 Magazin“

Kurz 5m, mittel 10m (S-1), weit 20m (S-2), extrem 30m (S-4), (Fst, Sal)

Die Drachengarde gelten als Diener der Götter, welche auserwählt wurden, über Gesetze und das Volk zu wachen. Es gibt davon etwa 200, sowie etwa 150 Reitdrachen, 100 Eisendrachen und 100 Frachtdrachen. Die Gesamte Raumhafenverteidigung besteht noch aus 6 Geschütztürmen mit schweren Gaus-Kanonen, sowie dem letzten Jäger der Wraith -Staffel. Die Besatzung des Raumhafens beläuft sich insgesamt auf etwa 800 Individuen, welche mehr zivile Aufgaben haben. Jene ca 50 mio Bevölkerung sind die technisch unerfahrenen und mit den kleinen Problemen des Alltags kämpfenden, welche nichts von den Problemen der Galaxis wissen. Deswegen werden alle Wesen, welche hier gebohren sind auch als Angehörige des Retreko Konzerns gemeldet, und die terranischen Konföderations-Gesetze der autarkie und Selbstverwaltung sichern diesen Status. Ein Politiker würde sogar die Notwendigkeit und den Vorteil dieser Politik sehen, denn Kämpfe mit mehr als 50 Wesen sind von extremer Seltenheit und echte Kriege so gut wie unbekannt. Kein Einwohner Teratrulla's kann sich eine wirkliche Schlacht ernsthaft vorstellen, denn alles in allem lebt man hier ein behütetes Leben.

Natürlich gibt es hier doch einige sehr starke Abweichungen von der Norm des zivilisierten Imperium.

Zum Beispiel jenes Gesetz Gaias, welches den Status der weiblichen Bevölkerung festlegt.

Sie sind von der Natur zur Fortpflanzung bestimmt, und dürfen sich dieser Bestimmung auch nicht verweigern. Dies bedeutet, daß wenn ein männliches Wesen ein weibliches gleicher Rasse zum „Akt der Vereinigung“ auffordert ist das Folgende eine Huldigung Gaias, und somit ist es eine schwerer Unhöflichkeit wenn das Weibchen ablehnt, und manchmal sogar eine Gotteslästerung. Andererseits, wird soetwas bei besonders häßlichen Persohnen, oder bei offensichtlichen Vertretern anderer Rassen schon toleriert. Andererseits gibt es den Begriff der Vergewaltigung im Sinne der Gesetze nicht, und sie ist nichts mehr als eine grob Unhöflichkeit, dem Weibchen gegenüber. Wie gesagt hat die Natur ihre eigenen Gesetze.

MEISTERINFO

Beim einfachen Volk kommt es natürlich oft zu kleineren Abweichungen, wie Frauen, welche beim Anblick eines lüstern blickenden pott-häßlichen Character einfach umdrehen und gehen, oder Erwachsenen welche ihre Kinder nach oben auf die Zimmer schicken, und einem Ausbund an Häßlichkeit androhen, ihm die Eingeweide heraus zu reißen, wenn er die Tochter nochmal so ansehe. Andererseits dürfen Adelige nur von Adeligen aufgefordeert werden. Dies erfolgt deswegen, weil der kommende Nachwuchs besonderen anforderungen gerecht werden muß. Wenn eine adelige Persohn jedoch zum Akt der Vereinigung auffordert, darf es von nichtadeligen nicht abgelehnt werden.

Für die Charactere gibt es mehrer Möglichkeiten, auf zu treten.

a) als Raumfahrer der Terranischen Konföderation, mit Polizei-Befugnis.

Dabei würden sie aber sehr starke politische Probleme auf dem Planeten erschaffen, welche dann nach außen dringen würden, und zu interstellaren Verwicklungen mit anderen Planeten führen, welche den Planetenrat auf Terra anklagen gegen die Gesetze der Autarkie verstoßen zu haben, und von nun an weitere Mitarbeit frostiger werden lassen.

b) als Götter von Teratrulla.

Dies würde die Drachengarde als direkten Angriff auf die Autarkie betrachten, und nach kurzen und wahrscheinlich erfolglosen Kampf aufgeben. Interstellar bedeutete dies aber, daß die gesammte Besatzung sich eines Angriffs auf eine Befreundete Welt schuldig gemacht hätte, und diese kriegerisch erobert hätte. Dies würde zu Revolten gegen die Terranische Flotte auf mehreren Welten führen, was die millitäre Lage unhaltbar werden ließe.

c) als reisende Händler, welche eine kleine Karawane besitzen, und gerade erst ihre erste Reise erleben.

Denen erlaubt man Land und Leute nicht zu kennen, oder schlecht zu verhandeln, nur den Gesetze der Götter sollten sie schon vorbildlich folgen. Aber alles in allem eine sehr gute Möglichkeit.

d) als Drachengarde, welche von den Göttern gesendet wurde, um die entführte Prinzessin zu befreien.

Dabei sollte dann aber die Verbindungsfayizzahr davon überzeugt werden, daß die Charactere auch in der Lage sind die Planetaren Gesetze zu vertreten, und sich entsprechend zu verhalten. Gotteslästerungen wären nämlich viel schlimmer als eine verschwundene Prinzessin.

e) als Abenteuerer und Krieger auf der Suche nach Macht und Ruhm

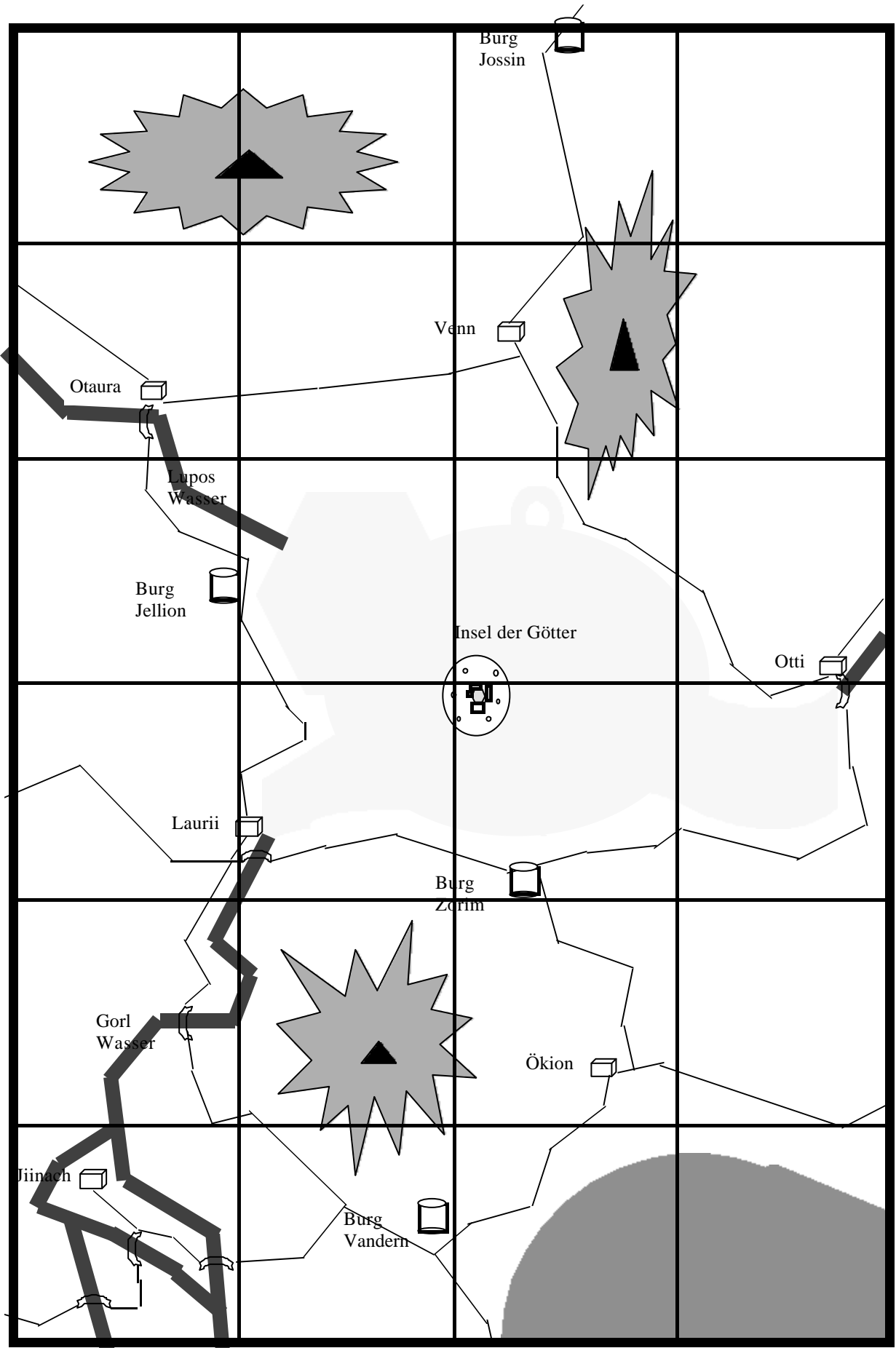
Dabei sollte aber ein Fayizzahr seien, denn wenn diese Krieger ausziehen um die Prinzessin zu retten wissen alle anderen, daß einer der Helden die Prinzessin wohl heiraten muß, was ihn zum Sohne des Fürsten jollar macht. Bei nur anderen Rassen wird man dann schon etwas pikiert reagieren, oder nach dem Fayizzahrigen Prinzen Fragen.

f) als Abgesandte einer anderen Stadt, welche den Verräterischen Magier jagen und zur Strecke bringen wollen.

Das würde zwar an der Tatsache, daß jemand die Prinzessin heiraten „muß“ nichts ändern, aber man würde es als „Zwangslage“ der Abgesandten tolerieren.

g) als lauter Einzelpersohnen, welche geg nur durch Komunikatoren in Verbindung bleiben.

Das würde das Spiel aber sehr komplizieren, wenngleich es die unauffälligste Version ist.



100 km

Teratrulla-10

MEISTERINFO

Die Überfallene Burg ist die Burg Jellion, westlich der Insel der Götter, und die Spuren führten nach Norden, und endeten nach den Informationen der Scouts im Lupos Wasser. Dabei gingen sie etwas weiter nördlich wieder heraus, und führten am Fluß in Richtung Otaura. Die Burg über „Rosenblüte“ liegt in jenen Bergen nördlich von Otaura, und ist nicht verzeichnet, da sie verfallen ist. Grob liegt sie 25 km westlich und 35 km nördlich des Koordinatenkreuzes. Die andere Basis Feentanz liegt in jenem südöstlich gelegenen Sumpfgebiet Südöstlich von Ökion, etwa an der Südgrenze der Karte. Aber wahrscheinlich werden die Charaktere niemals bis dorthin vorstoßen, wenn nicht alle schief geht.

Anwesende auf „Rosenblüte“:

Dorian, der Elysianer, (Psi-Krieger) mit 4 Cyborgs
Julia, die Fayyizzahrin, (Psi-Krieger) mit 5 „Faucha“ Gefolgstieren.
Dorn Manneck, der Mensch (Psi-Krieger)
5 Jung-Psioniker mit 20 „Minz“ Gefolgstieren
5 „Sklaven Techs“ mit Hypnoblock
10 „Sklaven Barbaren“ mit Hypnoblock
15 „Sklaven Diener“ mit Hypnoblock
20 Wachrobotter der Standart-Unikom Serie
5 Cyborgs
5 Kampf Cyborgs
4 Siemens AGFs

Anwesende auf „Feentanz“:

Horum, der Elysianer, (Psi-Großmeister)
Lagary, die Lurrack-Priesterin, (Psi-Krieger)
Schila, der Fayyizzahr, (Psi Krieger)
Desmond, der Mensch, (Psi Krieger)
10 jung Psioniker
20 „Sklaven Techs“ mit Hypnoblock
20 „Sklaven Barbaren“ mit Hypnoblock
25 „Sklaven Diener“ mit Hypnoblock
10 Wachrobotter der Standart-Unikom Serie
10 Cyborgs
5 Kampf Cyborgs
25 „Minz“ Tiere für Training in Suggestion
4 Siemens AGFs
2 std Gauss Geschütztürme

MEISTERINFO

Standartwerte

Psi-Kriegern

LP 28 Akp 12 Logik intelligent Nahkampf(Ausw) 60 / 50 NKS 6
Suggestion 80 Mentaler Block 50 Pyrokinese 50 Selbstheilung 50 Visuelle Abschirmung 40
Tiefenhypnose 40 25 Ball Rüstung 40 Thelepathie 40 (Psionik) 25 PP32
Pistolen & Gewehre 60, Fernk Ausweichen 50.
Psi-Helm Wm+10, PP+20, Laser-Pistole, Schutzanzug 8/OWm-0

Psi-Großmeister

LP 28 Akp 12 Logik intelligent Nahkampf(Ausw) 70 / 50 NKS 7
Suggestion 90 Mentaler Block 90 Pyrokinese 75 Selbstheilung 75 Visuelle Abschirmung 75
Tiefenhypnose 75 Energie Rüstung 60 Ball Rüstung 60
Theleportation 60 Thelekinese 60 Thelepathie 60 (Psionik) 30 PP40
Pistolen & Gewehre 80, Fernk Ausweichen 50.
Psi-Helmit Anzug Wm+20, PP+40, Blaster Pistole, Schutzanzug 8/O Wm-0

junge Psi-Anwärter

LP 28 Akp 12 Logik intelligent Nahkampf(Ausw) 50 / 50 NKS 5
Suggestion 40 Mentaler Block 40 Pyrokinese 40 Selbstheilung 40 (Psionik) 25 PP 32
Pistolen & Gewehre 30, Fernk Ausweichen 50.
Schwert IW6 Wm-5, Schutzanzug 8/OWm-0

Sklaven Techs

LP 28 Akp 10 Logik stumpf Nahkampf(Ausw) 40 / 20 NKS 4
Pistolen & Gewehre 40, Mechanik 40, Elektrik 40, Raumtech 40
Werkzeugatz, keine Waffen oder Rüstungen.

Sklaven Barbaren

LP 35 Akp 10 Logik stumpf Nahkampf(Ausw) 60 / 30 NKS 6
Archaische Waffen 60, Parade 60, Reiten 60
Schwert IW6 Wm-5, kleines Eisenschild Wm+0 (20 TP) archaische Kettenrüstung 4/2 Wm-5
leichte Armbrust I Schuß (Bolzen-Karabienerwerte) IWIO 10-30-90-270

Sklaven Diener

LP 28 Akp 10 Logik stumpf Nahkampf(Ausw) 40 / 20 NKS 4
Haushaltsarbeit 40 Kochen & backen 40
keine Waffen oder Rüstungen.

Robotter der Standart-Unikom Serie

LP 28 Akp 10 Logik standart Nahkampf 60 NKS 6, Sensoren +0 100m , kom+0 20 km
Pistolen & Gewehre 60, Raumwaffen 60, S-Inf Waffen 60, Taktik 60, Sensoren 50, Kom 50
mittlere Panzerung 5/5 Wm-5, Stunner Gewehr, Stunn Stick

MEISTERINFO

Standartwerte

Cyborgs

LP 30 Akp 10 Logik standart Nahkampf 60 NKS 6, Sensoren +0 100m , kom+0 20 km
Pistolen & Gewehre 60, Crew member 60 Taktik 60, Wi=3 (Willenskraft)
leichte Panzerung 3/3 Wm-O, Bolzen SFG

Kampf Cyborgs

LP 40 Akp 9 Logik standart Nahkampf 60 NKS 7, Sensoren +0 100m , kom+0 20 km
Pistolen & Gewehre 60, Sensoren 60 S-Inf Wa 60, Taktik 60, Wi=3 (Willenskraft)
starke Panzerung 7/7 Wm-IO, S-Bolzen MG rechts, Stand Pulse Stunner links, Kettenantrieb

MINZ

LP 28 Akp 12 Logik tierisch gut Nahkampf(Ausw) 70 / 70 NKS 6
BiB IW4 & Toxin (a) in 1 min für 10 min AKP-IO
Krallen IW4 gutes Gehöhr, gute Augen, Wildkatzenart

TAZZ

LP 39 Akp 11 Logik tierisch normal Nahkampf(Ausw) 80 / 60 NKS 10
BiB IW4 & Toxin (a) in 1 min für 10 min AKP-IO
Krallen IW4 gutes Gehöhr, gute Augen, Raubkatzenart

VARNEG

LP 46 Akp 9 Logik tierisch schlecht Nahkampf(Ausw) 45 / 40 NKS 9
Hörner Rammangriff IW6 gutes Heilfleisch 2, Reitechse

ZOKARA

LP 20 FSP Akp 5 Logik tierisch schlecht Nahkampf(Ausw) 30 / - NKS 18
BiB IW4 FSP Schwanz IW3 FSP Riesenechse

ALHURIAT

LP 10 Akp 10 Logik tierisch gut Nahkampf(Ausw) 60 / 50 NKS 3
BiB IW4 Hordenwesen, Gremlinartig

FALLOK

LP 15 Akp 12 Logik tierisch gut Nahkampf(Ausw) 60 / 30 NKS 8
BiB IW4 Krallen IW4 Fliegt, gute Augen, Fragil

MOO

LP 15 Akp 6 Logik tierisch schlecht Nahkampf(Ausw) 30 / 30 NKS 3
BiB I Riesenwollrüstung 3/1 großes Schaaf

MEISTERINFO

Standartwerte

HORG

LP 60 Akp 8 Logik tierisch schlecht Nahkampf(Ausw) 50 / 30 NKS 9
Hornrammangriff IW6 Hornangriff Nahk IW4
gutes Heilfleisch 3 Hornplatten

FAUCHA

LP 20 Akp 15 Logik tierisch normal Nahkampf(Ausw) 30 / 80 NKS 3
Feuerodem 2W6 En & 6 Rd IW6 En brennend Fliegende Gasblase
Fliegt, explodiert bei schwerer Wunde mit 2W6 m R 3W6 En Schaden

MEISTERINFO

Tja wie geht es jetzt weiter. sehr viel hängt von den Characteren ab. Doch hier ein paar mögliche Varianten, die an die Gruppe angepaßt werden sollten.

a) Die Gruppe findet die erste Basis, und radiert diese aus, ohne irgentwelche Gefangenen zu befreien, oder von der zweiten Basis zu erfahren. Das allgemeine allseitige Patt. Keine Seite hat gewonnen, und keine Seite ist wirklich zufrieden. Egal wie nett die Einwohner sind, läßt sie die heimliche Meinung nicht los, daß die Gefangenen gerettet werden sollten, bevor es zu so etwas kommt.

b) Die Gruppe befreit die Geiseln im Alleingang, und erfährt noch von der anderen Basis. (Natürlich wird die andere Basis von einem der anderen Psioniker gewarnt, selbst wenn es jemand ist, der sich in dem Gebirge versteckt, abstürzt, und dies das Letzte ist was er tun kann. Man könnte jetzt etwa zwei oder drei Tage damit verbringen, diese andere Basis zu suchen, und dann einen Angriff starten, in dem diese Basis ausgelöscht wird. Voller Sieg für die Conförderung, mit einem Pluspunkt auf Terratrulla.

c) Es wird überhaupt nichts gefunden, und die Gruppe reist unverrichteter Dinge wieder ab. Ein Sieg für die Psie-Krieger, welche innerhalb eines Monats die Macht übernehmen, da die terranische Conförderung ja so versagt hat. Nach außen hin, scheint sich nicht zu ändern, außer das dieser Psi-Krieger Clan jetzt großen Zulauf hat und an Macht gewinnt. Dafür könnte man den Characteren ja mal nen Freundschaftsbesuch zwecks Rekrutierung abstatten.

d) Nach vorläufiger Auklärung tauchen zwei Schiffe im System auf, welche zunächst als normale Schiffe, welche ins System Gesprungen sind geortet werden, sich dann aber als eine „Bounty“ und ein „Imperator“ Kreuzer entpuppen, welche sich ins System geschlichen haben. Bald über die unhaltbare Situation aufgeklärt verlangen sie von den ihrer Meinung nach unterlegenen Spielern, den sofortigen rückzug, so daß sie ihre Leute evakuieren können. Je nach Reaktion mit Ausrüstung und Gefangenen, oder ohne. Gegebenenfalls ließe es sich ja durch eine Schlacht entscheiden, in welcher der Kreuzer erst einmal 4 bis 8 Jäger mit Cyborgs besetzt vorschickt, und sich selbst zurrück hält, und nur Sensor Unterstützung gibt. Wenn der Gegner Besiegt wird, dann werden wohl viele der neuen Psioniker aus Entsetzen fliehen. Die erfahrenen werden versuchen sich zu verstecken, oder zu ergeben. Sollte der Kreuzer gewinnen, wird man versuchen, die Charactere Gefangen zu nehmen, und den Planeten trotzdem aufgeben. Aber erst nach der Mitnahme von 6 000 000 Kubikmetern an Waren, Ausrüstung, Nahrung usw. Wenn man denn soviel überhaupt zusammen bekommen würde.

e) Es wäre natürlich möglich, daß sich die Charactere die Option offen gehalten haben, Entsatz zu bekommen, und ein Raumboot losschicken, ihn zu hohlen, oder er in der Nähe versteckt ist, so daß er eingreifen kann. Dann wird der Kreuzer noch versuchen seine Leute mit Shuttels zu evakuieren, und dann zu fliehen. Notfalls wird er dafür auch einen Kampf liefern. Wenn alles chancenlos ist, weil er manövrierunfähig ist, dann wird er sich sogar ergeben.

f) Es kommt zu einem Handel zwischen dem Clan und den Characteren, der für beide Seiten einen Vorteil bringt. Dies würde aber bedeuten, daß sich entweder die Psioniker zurrück ziehen, weil der Stützpunkt zu gefährdet ist, oder die Gruppe sich den Psi-Kriegern anschließt. Gegebenenfalls kommen aber dadurch die Gefangenen frei, und mit viel Geschick auch die „Sklaven“ Ach ja, wo ist eigentlich die Prinzessin... „Meisterwillkür???”

Höllendreiter

START

Raul vom Clan der Kristallpanter, männlich, Neo-Mensch, ca 203cm groß, helle Haut, und kurzes blondes Haar. Vom Aussehen etwa Anfang zwanzig, aber das heißt nichts, Kristallpanter sehen immer jünger aus. Jagtpilot der Terranische Konföderation, immer noch die grau blaue Uniform tragend, welche ihm noch vor zwei Tagen das wichtigste im Leben schien, und jetzt nur noch ein Stück Stoff. Praktisch, aber mehr nicht. Sie hatten ihn gerufen. Eine kurze Nachricht, eher ein kurzes Gedicht.

*Wenn die Sterne brennen, Kometen verglühen,
mein Blut ich muß kennen, mich heimwärts mühen.*

Es würde hart werden, sehr hart, Selima, seine Heimat würde angegriffen werden, die verteidigenden Schiffe sind in der Unterzahl, und alle wurden zurück gerufen. Wer? Ungewiß, vielleicht Piraten, oder die Konföderation. Wann? Nun... Dies wollte er, als er seinem Kapitän mitteilte, daß er dringend nach Hause müsse. Als jener ablehnte, wegen dem Kriegszustand gegen die Psi-Kieger Gilden. Als er unter Arrest gesetzt wurde, weil er sich damit nicht zufrieden geben konnte. Und als er den Wachabenden mit zwei Nierenschlägen ausschaltete, und mit der „Waschbär“ einem Sidewinder 2 Typ abkoppelte.

Leutnant Raul wurde zu Raul vom Clan der Kristallpanter, einer jener Schmuggler und Asteroidenschürfer Familien, denen die Konföderation immer skeptisch gegenüber gestanden hatte, ein geächteter Fahnenflüchtling.

Zweihundfünfzig Lichtjahre in 27 Stunden im Linear-Flug. Nie zuvor war er so müde gewesen, nie zuvor hielt ihn die Angst so wach. Er wollte, daß eine Sidewinder niemals den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage machen würde, aber bei ihnen wollte er sein, wenn es zu Ende ging. Das war alles.

Dann, als er im System auftauchte, und die Positionen der Wracks nicht mehr stimmte, jene Wracks alter Kriege, welche als getarnte Sensor-Stationen und Fallen immer schon im System waren, seit er denken kann, da wurde ihm klar, daß er wohl zu spät käme.

Als seine Sensoren die Spuren von Fusions und Plasma-Explosionen auf der Oberfläche von Selima 7 fanden umfaßte eine Eishand sein Herz. Selima 7 war immer nur ein atmosphäreloser Steinhaufen gewesen, vor Jahren von den Schürf-Konzernen verlassen, mit jener unterirdischen Stadt, in der man aufpassen mußte, ob sich nicht gerade wieder ein Steinchen aus der Decke löst, und die fast hundert Meter in die Tiefe fällt. Und doch, Troglan und Mauri, seine Eltern, Leyrana, seine Schwester, Opa Samual, das Familie-Oberhaupt, es war unvorstellbar, daß sie alle Tod seien sollten.

Also Landete er...

Leutnant ich weise darauf hin, daß die Landeplattform zu sehr zerstört ist, um darauf zu landen, und die Vorräte ihrer Lebenserhaltung im Anzug nach schon einer Stunde erschöpft seien werden. Desweiteren kann ich keine Energie Emissionen erkennen. Ich schlage vor, zum Schiff zurück zu kehren, und von dort aus mit einer besser ausgerüsteten Gruppe in der Adder die Ruinen zu durchsuchen. Die Stimme des Computers war eintönig wie immer, kalt gefühllos und metallisch. Ein Raumboot Erpsenhirn wie Kapitän Walters immer gesagt hatte. **Nein, ich geh jetzt raus, wenn noch jemand dort lebt wird die Zeit knapp.** Der Nothelm der Raumfahrer Montur klappt zu.

„LEH aktiv ! 102% Befüllung“ Das würde ihm ein paar zusätzliche Sekunden geben, aber nicht mehr. Eine schwere Blaster-Pistole aus dem Waffenschrank der TOTENTANZ, dem Silberwolf Typ Raumschiff von Kapitän Walters an der Seite und eine Taschenlampe in der linken steigt Raul aus. Der Staubige Sand spritzt in kleinen trichterförmigen Fontainen auf, als er in der geringen Schwerkraft die 200m bis zu dem geheimen Tor des mittleren Turmes der Landeplattform mit großen Sprüngen zurück legt.

Dunkelheit erwartet ihn, und Trümmer einer zerstörten Treppe.

Spuren von Infanterie-Waffen, aber keine Leichen, nur Roboter.

Roboter, nein Cyborgs, jetzt weiß ich wer dies hier angerichtet hat. Das am Boden liegende Pulse-Laser Gewehr hat einen gerissenen Kristall und ist somit wertlos. **Irgentwer hat die Waffen mitgenommen, vielleicht...** Raul bleibt stehen, 20m Abgrund und die heruntergestürzten Reste der Treppe trennen ihn vom Boden des Schachtes. Dort unten ist jetzt kein weiterkommen mehr.

Langsam und bedächtig steigt er die Treppen wieder hoch, darauf bedacht, die dünne Haut des Overalls nicht zu beschädigen. **Wenn noch alles mitgenommen wurde, besteht noch Hoffnung. Kein Psi-Meister würde die Waffen einsammeln lassen, aber die Robot-Körper der Cyborgs zurück lassen. Irgent wie müssen sie es geschafft haben, irgentwer hat überlebt.** Ein kaltes Grausen erfällt Raul beim Gedanken, die Psioniker könnten Gefangene gemacht haben. **Nur neue Gehirne für ihre Cyborg-Armee.**

Leutnant Raul, aus ihren selbstgesprächen erahne ich die zweite Konflikt Partei, aber meinen Astrogations-Karten zufolge befinden wir uns nicht mehr innerhalb der Terranischen Conföderation, und der Versuch dieses System als dem galatrischen Imperium zugehörig zu identifizieren schlug auch fehl. Ich bitte also um Klassifizierung.

Ja Waschbär, es handelt sich um ein als unbewohnt gezähltes System, ohne Imperiums-Zugehörigkeit, und wurde von Zivilisten welche als geologische Fachkräfte dieses System nach Bodenschätzen erkunden sollten bewohnt. Dieses System war vor etwa hundertfünfzig Terra-Jahren einmal bewohnt.

Halte den Status unbewohnt bei. Jawol.

Naja, es war schon recht nah an der Wahrheit gewesen, wengleich der letzte offizielle Geologische Bericht vor ca 50 Jahren geschrieben wurde. Aber wer würde denn so kleinlich sein.

Die Schleuse der Sidewinder öffnet bereitwillig, und noch während Raul die Not-LEH-Kartusche aufläd schwingt er sich in den Pilotensitz und geht auf langsamen Gleitflug auf Anti-Grav-Kissen.

Leutnant...? Ein tiefer Seufzer. **Ja?** Wonach suchen wir denn jetzt eigentlich. Raul rollt mit den Augen gegen Himmel. **Notausgänge.** Manchmal waren Bord-Komputer eine Strafe.

Dort, er steht sogar noch offen. Die Waschbär landet unsanft, als Raul vor Müdigkeit für eine halbe Sekunde einnickt und ihn wieder hochschreckt. Die müden Augen reibend durchsucht er noch den Medizinischen Versorgungs-Schrank, aber mit nur mäßigen Erfolg, eine Dosis Alpha Stimulanz, kaum die paar Credits wert, welche sie in der Apotheke wohl kostet, aber besser als nichts. Das ziehen, als er sich die Injektionspistole an die Halschlagader hält und abdrückt, erinnert an eine wütende Schlange, und der Schock eines sich stabilisierenden Kreislaufes verstärkt die Kopfschmerzen der Müdigkeit. Dann, beruhigt sich der Kreislauf sanft, und die Knie werden ihm weich.

Leutnant, geht es ihnen akzeptabel, ihr Verhalten erscheint mir ungewohnt und unlogisch. Ein Arzt mag ja vor seinem Patienten knien, und der Patient am Boden liegen, und sie sind nun beides gleichzeitig, aber aus ihrer Haltung kann ich nicht herauslesen, welchen Part sie gerade übernehmen. Erst jetzt fällt Raul auf, daß er zusammengekrümmt auf dem Boden liegt. **Scheiße...** Dies ist keine gültige Antwort. **Kaischlahwuschog...** Oh, ich verstehe, sobald wir zurrück sind werde ich die medizinische Station rufen. **Neihen. esch jäht jon hieda...** Wie sie meinen. Raul arbeitet sich mühsam hoch, und legt sich auf den Pilotensessel. Dann brechen die vergangenen Stunden über ihn wie ein explodierendes Hypetriebwerk. Bilder explodierender Sonnen, ein brennender Gang aus einem Raumschiff, und jener von Flammen verschmutzte Karbonium-Anzug, welche ihn greift um ihn durch das Feuer zu tragen. Die Alpträume haben ihn wieder. Bilder als die „Rainbow-Rose“, das Schiff auf dem er gebohren wurde, zum Wrack geschossen wurde, Onkel Esteban, ihn durch die brennenden Gänge bis zum Raumboot brachte, welches während des Gefechtes angedockt hatte, um die Überlebenden zu bergen. Als er gerade mal fünf Terranische Jahre alt in die falsche Richtugn gelaufen war, um sich in seiner Kabiene zu verstecken. Mit einem Ruck und schweißgebadet wacht Raul plötzlich auf.

... bitte, dringend antworten. Leutnant Raul, geben sie mir ihren Status bekannt, bitte dringend antworten. Leutnant Raul, geben sie mir ihren Status bekannt, bitte dringend antworten.... Raul hustet und atmet tief ein. **Schon gut, ich Funktionire jetzt wieder innerhalb angemessener Parameter.** Sie schienen zu wimmern und zu weinen Sir, ich hoffe die Psychologische Abteilung ist über dieses Verhalten informiert.. **Nicht nötig, es war nur eine Reaktion auf das Aufputschmittel. Eine anscheinend allergische Reaktion. Es muß wohl kontaminiert gewesen sein, oder auf andere Art schlecht geworden sein.** Daten wurden gespeichert.

Ohne auf die Mahnende Stimme der „Waschbär“ zu hören, nimmt Raul seine Not-LEH-Pack und steigt aus. Die wenigen Meter bis zum Loch im Boden, mit jenen eisernen Griffen zum Rauf-, bzw Runter-Klettern sind kein Problem, und unten angekommen steht er im Eingangs-Schleusen Gang des Clansitzes. Die Front-Tür steht auf, und so gibt es einen Blickt auf die in Dunkelheit gehüllte Stadt. Der schwache Lichtschein, der Taschenlampe hätte niemals soviel beleuten können, aber Raaul konnte schon immer in Dunkelheit sehen, und so gibt ihm das Streu-Licht der Lampe genug Helligkeit, um die düsteren Umrisse der Gebäude sehen zu können.

Er kann sehen, wie viele der Brücken zwischen den Gebäuden heruntergestürzt sind, den Schutt auf der untersten Ebene, aber bis hier oben scheinen die Gefechte nicht gekommen zu sein. Also wendet er sich den Schleusen Computer zu, und tippt den geheimen aktivierungs-Code ein. und tatsächlich, erscheint in dem scheinbar energie-Losen System eine Anzeige.

[Notenergie Reserve aktiviert, unter 1% Restenergie, Nachricht verfügbar. Nur Tastatur-eingabe.] Das war seltsam, aber wer weiß was alles passiert ist. [[Nachricht abspielen]]

[Hallo Kristallpanter, welcher auch immer Du seien magst. Es ist zu spät. Die Raumschlacht haben wir mehr oder weniger gewonnen, und die Bodenschlacht auch, aber es war ein Pyrrus-Sieg. Selima 7 wurde aufgegeben. Noch gibt es keinen Ersatz, und somit auch keinen Hinweis. Die Natur des Feindes ist bekannt, und es scheint sich um... Nunja, Phönix.] **Code Phönix, ??? häh**

[Es war einst ein Stolzer Falke,
dessen Federkleid rot wie Ziegelstein,
Flog wie Kriegsadler gegen der gewaltige,
und hackte den Imperator klein]
**Die „Ruby Hawk“ mit Onkel Esteban,
die Sache, als er mit seinem schweren Raumboot den
Kreuzer kampfunfähig geschossen hatte und dann geentert hatte.???**

[Unvergessen sein lähmender Schrei,
als am Nacken er Biß,

des Herrschers Herze wie Blei,
Blutig Federn er ließ.]

Es war doch nur eine Geschichte Gewesen, niemand besiegte mit einem Raumboot einen Kreuzer. Vielleicht ein Raumschiff, einen Zerstörer vielleicht noch mit Glück, aber einen Kreuzer...

Und sie wollten Rache, als ob er ihr einziger Feind sei und hatten eine Blutfehde vom Zaum gebrochen.

[Flieg Falke Flieg, Du bist nicht alleine,
Flieg Falke Flieg, Sei ein Kriegsfalke.
Flieg Falke Flieg, auch wenn Tränen ich weine,
Flieg Falke Flieg, und Wunden wir lecken,
Flieg Falke Flieg, sind wir doch aus Kristallenem Steine,
Flieg Falke Flieg, bissige Panter-Katzen.]

Es ist zu gefährlich für Onkel Esteban, ihnen zu folgen, sie würden versuchen ihn zu finden, und sobald sie die Schäden behoben hätten, wieder bereit zum Kampf sein.

Mit einem kleinen Lichtpunkt verabschiedet sich der Bildschirm. Die Notenergie scheint gänzlich aufgebraucht zu sein. Mit einem Kopfschütteln entscheidet sich Raul dagegen die mechanische Schleusenregelung der Anlage zu benutzen, um die Clan-Räume zu öffnen. Es würde zu viel Zeit und Luft kosten. Und wenn dann dahinter Luftleer war, dann währe er tot.

Dann fällt es ihm wie ein Schubtriebwerk von den Schultern.

Seine Familie lebt noch. Er würde sie lange suchen müssen, aber sie leben noch. Doch was nun. Onkel Esteban wurde das letzte mal gesehen, als er mit einer alten Taifun und einer Crew von Außenweltlern aufbrach, um A-Mat-Torpedos zu besorgen.

Ich dachte, das sei nur so eine Geschichte gewesen, aber was ist, wenn er wirklich irgendwo A-Mat-Torpedos versteckt hatte, und sie brauchte, um irgent etwas großes zu zerstören...

Raul erzittert bei dem Gedanken an die Zerstörungswelle eines einzelnen A-Mat Torpedos. Er reicht, damit der Feuersturm einen ganzen Planeten auslöscht. Etwas mit einem Kern-Explosions-Radius von 3000 km und einem Primär-Explosions-Radius von vielleicht 15000 km reicht dafür aus, um alles was nicht hinter Schutzschirmen steckt zu Asche zu verbrennen. Ein einzelner. Doch die Sprache war von acht... Planetenkillern.

Was immer auch gewesen war, die kommende Zeit würde hart werden. Also zeichnet Raul das Gedicht mit zseinem Lase-stift auf die Tür. **Waschbär, hier lebt niemand mehr, aber ich weiß was wir tun müssen.**

... aufgezeichnet... und was müssen wir tun ? **Wir werden jemanden suchen, und fals wir ihn finden warnen. Betrachte dies als Geheim Auftrag, über den Du nicht mehr erfahren darfst, damit man es dir nicht eis deinen Speichern lesen kann, fals Du einmal von Spionen befragt oder gekapert wirst.**

... von wem Wurde der Auftrag Autorisiert? ... **Das ist geheim, aber dazu gehört, daß ich offiziell als Fahneflüchtig gelte, obwohl dies nur eine Tarnung ist. Dabei werden mich auch uninformierte Polizisten und Soldaten der Konföderation versuchen gefangen zunehmen. Diese Information sichern, und standart Gesetzes-Protokolle der Flotte für dieses Schiff außer Krafft setzen. Code dreizehn Beta null null baselnuß. Ihr Privater Code wurde akzeptiert. wie soll ich sie in der Zeit des Geheimauftrages klassifizieren?.... Pilot Raul vom Clan der Kristallpanter. ... gespeichert... Ich komme jetzt zurrück an Bord, berechne schon einmal Abflugvektoren zu einem nahen Sprungpunkt, und berechne eine Sprungkette nach Aloistiere, Industrie-Planet mit geringer Bevölkreung, gelbe Zone.**

Jawohl Raul, das wird aber etwas dauern, und außerdem mache ich mir sorgen um ihre Gesundheit.....

ENDE vom ANFANG

Die 7.te Flotte

Sternenwanderer

2512, terranisches Imperium, Planet New Detroit, Orbit-Station, am 13 ten des 2.ten Monats um 1903 Stationszeit. Das angedockte Schiff mit dem Namen Laser-Bat, öffnet die angedockte Passagier-Schleuse. Ein älterer Mensch und ein weiblicher junger Fayizzahr betreten das Schiff. Verwendete Sprache...INTERKOSMO... Übersetzung online.

Tritt ein Charrah, das its meins. Etwas heruntergekommen, aber sie ist ja auch drei Jahrhunderte alt. Keine Angst sie ist inzwischen renoviert. Dar gapss dhi chohn?
Ja, und dein Interkosmo ist GRÄBLICH... tsuldigung, iss di aufrägung... schon gut.

Naja, dein Vater hat mir nen großen Gefallen getan, und da ich hier noch nen paar Tage festhänge, werde ich dir gerne was über Schiffe und pilotieren erzählen. Bin nämlich früher als Frachter-Pilot geflogen, mit meinem alten Raumboot. ich dachde duh wäärsd piraad Ha, ich Pirat.....
Na guck mich nicht so an. Ich habe zwar schon zwei Kategorien Größere Schiffe abgeschossen, aber das war Selbstverteidigung. Aber gut. das hier ist die Brücke der Mera 2. Ja Laser Bat ist nur nen Tarn-name, aber behalt das für dich, ja.... ich habe schon genug Probleme, da brauch ich nicht noch Killer auf meiner Spur.

Also gut. das ist der Käains-Sitz. MEINER! ... Von dort aus kann ich in jedes System oder jeden anderen Sitz eingreifen. Der dort links ist der Piloten-Sitz. Zur Zeit haben wir dort Die Navigations und Astrogationskonsole mit Sensor und ECM, weil ich gerne selbst fliege. Dort rechts ist unsere jetzige Kom und Fernsterkonsole mit untergeordneter Waffenbedienung. Dort ist die Ingeneurs-Konsole, damit unser Tech nicht in den Maschienenraum rennen muß. Und das ist unsere Haupt-Feuerkonsole.
Wir haben die alte Konfiguration von Kapitän, Pilot, Sensor & Kom & ECM, Ingeneur, Bordschütze etwas abgeändert. Ne Sache von wenigen Minuten mit den Holobedienfeldern. Wenn wir wollten könnten das auch alles Feuerleitkonsolen sein, aber den Computer dann fliegen zu lassen, oder besser das „Vollauto-Crewmitglied“ ist nicht das wahre.

So, jetzt habe ich den Pilotensitz auf Simulation gestellt, und gesichert. Setz dich doch mal rein. Grrrruhwiii Ja, ich weiß was du meinst. Nun gut erst mal Theorie.

Wir fliegen heutzutage mit meist halber Lichtgeschwindigkeit, also 50% C. Raumkämpfe bei dieser Geschwindigkeit sind aber sehr schwierig, also gehen wir dabei meist auf 10 bis 20 % C runter und Manövrieren nach einem Geschwindigkeits-Differenz Netz, in dem Schiffe sich zwar alle in eine Richtung bewegen, selbst aber zu stehen scheinen, es sei denn sie Manövrieren um die Abstände unter sich zu verändern. Das scheint so, als ob die Schiffe mit niedrigen Geschwindigkeiten fliegen würden. In Wirklichkeit bewegt sich dieses Positions-Netz aber halt nur rechnerisch mit ihnen.
hüüümm ... macht nichts, wenn Du das nicht sofort verstehst. Kommt noch beim Flug.

Fangen wir mal mit der Theorie an. Schiffe mit einem Beschleunigungsfaktor von 1 haben eine Beschleunigung von 3000g. Raumboote haben normalerweise 8, Raumschiffe 6, Großraumer 1 und Stationen 0,1. Das alles berechnet sich aus der Entfernungseinheit „Klick“ 3000 km und einer Zeiteinheit von 10 Sekunden. Die Mera hat übrigens 10. Die Zeiteinheit wurde irgendwann einmal eingeführt, weil Statistiken ergeben haben, daß dies die durchschnittliche Zeit ist, in der Raumwaffeneingesetzt werden, diese ohne Überhitzung abkühlen, oder Sesselpaper brauchen, um sich in die Hose zu machen. Diese Zeit „gerundete Einsatz-Zeit“ wurde dann irgendwann zu Kampfrunde oder Runde. Ist nen Standart-Maß, mit dem viel gearbeitet wird. Also hat unsere Mera einen Normalschub-Wert von 10 Klicks pro Runde, oder kurz 10 Klicks. Darüber hinaus haben wir noch den Maximalschub von 15 Klicks, der aber ne Kitzlige Sache ist. Wenn der Computer meint, daß du die Kontrolle verlierst, weil dein Kurs von einigen deiner Steuerrüfen zuviel verlangt, oder du etwas versuchst, was zum Beispiel 17 Klicks Schub benötigt, oder die Vibrationen zu groß werden, dann schaltet er den Begrenzer rein, bevor du Trudelst. Das kann man zwar abschalten, aber wenn man dann versagt, hat man riesen Probleme.

Das Trudeln, oder das Außerkontrolle geraten, passiert gerne beim Ausweichen, oder besser dem Jagtpilotieren. Ein Pilot setzt einen Kurs fest, der eigentlich die Position bestimmt. Nebenbei versucht er dann in einem Radius von ca 300m um diese Position herum zu tanzen, um Treffer zu Streiftreffern zu machen. Dabei benutzt er aber zum Jagtpilot nur seine Manöver-Triebwerke. Und wenn er dann mal eine Triebwerksverzögerung Schaltet, kann es passieren, daß er sich mit den Haupt-Triebwerken ins Trudeln versetzt. Nur daß diese viel stärker sind als die Manöver-Triebwerke. Das bedeutet, er muß diesen Fehler durch eine entgegengesetzte Schubschaltung wieder ausgleichen, während der Computer, versucht dem mit 100 bis 5000 Umdrehungen pro Runde drehenden Schiff zu helfen. Dabei ist keinerlei Waffen, Sensor, ECM, ECCCCM, oder anderer Einsatz möglich. Stell dir das ein bißchen wie die Hölle vor.

Für alle anderen ist dieses Ziel leider relativ leicht zu treffen, weil es keine aktiven Ausweichungen macht wie ein Schiff, welches Jagtpilotiert. Naja, der Name ist irreführend, wenn man nicht weiß, daß das große Geheimnis nicht das Ausweichen ist, sondern dabei immer noch auf sein Ziel ausgerichtet zu sein, und die Beeinträchtigung der Eigenen Zielsysteme fast bei Null zu halten.....guhd, also isch drudeln escht mäas... Du sagst es. Es sind also zwei ganz verschiedene Dinge, ob man ein Schiff Fliegen kann, um irgendwo an zu kommen, oder ob man gut im Ausweichen ist.

Die normalen Kampferfernungen liegen irgendwo zwischen 1 bis 10 Klicks, während die meisten Energie Waffen, Reichweiten bis ca 25 oder 40 Klicks haben. Wenn du das Nachrechnest, wirst Du feststellen, daß man einem Schuß ausweichen kann, der auf einen Abgeschossen wird, selbst wenn er ohne Zeitverlust gerechnet würde, ohne Zeitverlust aktiviert würde und er nicht nur Lichtschnell oder langsamer wäre. Laß es mich kurz Zusammenfassen. VORHALTENDES SCHIEBEN AUF WAHRSCHEINLISCHE ZIELPOSITION ZU FESTGELEGTE ZEITPUNKTEN. Eigentlich eine Mischung aus Erfahrung, Psychologie, mathematischer Logik, intuitiver Unlogik, und Glück. Computer sind wahnsinnig gut darin einander zu berechnen, aber menschliche Ungenauigkeit, läßt sich verdammt schwer berechnen. Andererseits, scheinen gerade Menschen wieder ein Händchen dafür zu haben, zu raten, was der andere macht. So wird hoch technisierte Genauigkeit ergänzt durch unlogische Ungenauigkeit, und damit bessere Ergebnisse zu erzielen. Hört sich zwar verrückt an, funktioniert aber ganz gut.

Deswegen sind Computer ziemlich gut darin stehende Ziele zu treffen, und können mit etwas Rechenzeit auch Lichtjahre entfernte Ziele treffen, wenn sie Massebeschleuniger, oder Fernlenk Waffen benutzen. Personal hingegen ist im Gefecht das einzig Wahre.

Aber weißt Du was die eigentliche Komik ist? unsere Ach so schnellen Schiffe haben wenn man den Anti-Grav nicht anschaltet nur Beschleunigungen von $1g$ pro Schubwert. Das liegt daran, daß heutige Anti-Grav-Triebwerke nicht nur Andruckabsorption betreiben, zerquetscht werden, sondern auch durch nen Physikalischen Trick die Masse eines Schiffes nahe Null setzen. Früher waren die Dinger nicht so gut. Da war man Froh über nen Faktor von $1/100$ tel, aber das war noch in der Zeit als normale Linear-Triebwerke ultramodern waren. Also wenn Du auf etwas zufliegst, was eine Gravitations-Anomalie, oder ähnliches sein kann, achte darauf, ob den Anti-Grav fluktuiert. Denn das könnte dein Tod werden.

Tja, aber mit Unterlicht, selbst mit 100% C kommt man nicht wirklich weit. Also ... Hypasprung... Genau. Aber um den Hypersprung zu verstehen, muß man den Hyperraum verstehen, und das geht am besten als Hyperraumpilot im Linearflug.... Ist aber doch gewöhnlich... hmm . ja. ...ohh... Stell dir den mal einen dreidimensionalen Ozean vor, mit einer aufgewühlten Oberfläche, durch Stürme Strömungen, Inseln, und so weiter. Und dann laß die Oberfläche dreidimensional werden, während die Tiefe des Ozeans noch eine weitere Dimension ergibt, welche aber in höchsten Maße gefährlich ist, denn du hast kein U-Boot. TAUCHEN UNMÖGLICH... FLIEGEN AUCH.jahjah... choon guhd.... Du kannst die Wellen abreiten, oder durch kleine Brecher durchstoßen. Dabei mußst Du kreuzen, vom Kurs abweichen, und nur im allgemeinen in jene Richtung fliegen. Also auf Sicht fliegen, und dabei eine Insel, nenne wir mal Sonne anpeilen.... Der Hypersprung durchstößt diese Wellen, und statt ein Schiff schießt er ein Geschöß, welches irrsinnig schnell ist. So schnell, daß es kaum vom Kurs abgebracht wird. Dieses Geschöß ist das entmaterialisierte Schiff, in verkleinerter Form mit Schutzschirmen. Ohne Schutzschirme zu Transistieren, in den Hypersprung zu gehen, oder den Linearflug ist sehr gefährlich.und wenn ich was dreffe im liheahrrfuuch?... Dann Schepperts. Es sei denn beide haben noch ihre Schirme aktiv, dann kann es sogar passieren daß sie aneinandervorbei gleiten. aber die Chancen sind relativ gering. Wenn Du auf einem Strich eine 10% Chance hättest, wäre es bei einem Blatt nur noch 1% , in einem Kubus nur noch $0,1\%$... Das wären im Hyperraum dann aber $0,01\%$ und nicht mehr. Naja. also garnicht so wild. ... Der Trick am Hypersprung ist, zu berechnen, wieviel Widerstand die Wellen, welche man durchbricht einem gegenüberstellen, und mit wieviel Kraft man springen muß, und inwieweit die Driften einen doch ablenken. Dafür braucht man relativ genaue Sternenkarten. Die aber erst einmal vermessen sein wollen. Deswegen sind die Randbereiche der Imperien so schlecht erforscht. Man müßte erst mal mit Linearschiffen hinfliegen.

Theoretisch können Schiffe mehr als die angegebene Maximalreichweite springen, es wird aber schwerer zu berechnen und ungenauer. Da gibt es kritische Grenzen der Technik, welche zu überschreiten, zu Fehlsprüngen führt. Die Hypertriebwerke booster Der Mera 2 biegen da ein bißchen dran herum. Sie sorgen für eine höhere Geschwindigkeit des Hyperabdruckes, und verdoppeln so die effektive Sprungreichweite. Ach ja, die Fehlsprünge, welche ich meine, sind nicht nur ein paar Lichtminuten, sondern können auch Lichtjahrhunderte betragen. Denk also nicht, daß es ein vertretbares Risiko wäre. ...hmmmm.....

So, zum Pilotieren gehört aber noch mehr. Die Sensoren.aahrr..... sind ziemlich wichtig. Mann kann nämlich nicht nach gehört fliegen, oder nur in Ausnahmefällen.????..... Ist ne alte Geschichte.

Diese Sensoren erfassen ne ganze Menge, meist 10 mal so viel wie du wissen willst. Aufgabe eines Sensorikers ist es wichtiges von unwichtigem zu trennen, das unwichtige zu unterdrücken, und was er dabei vom Wichtigem mit unterdrückt zu schätzen. Selbst ein Bordcomputer ist überfordert, wenn Du ihm sagst, zeige mir alles an, weil du nicht alles so schnelle aufnehmen kannst, wie er es scannt. Außerdem benutzt Du da nicht nur ein Gerät, sondern etwa ein dutzend, und deren Kombinationen. Nebenbei, ist der Leer-Raum nicht leer, wundere dich also nicht, wenn du Sagst zeig mir jede abweichung an, und er zeigt dir lokalisierte Luftpartoikel und mini Asteroiden in Molekülgröße. Die Aufgabe eines Sensorikers ist es dann nämlich aus den Bewegungen diese Kleinstpartikel eine nichtgescannte, weil getarnte Masse zu erkennen, oder aus dem Energie-Hintergrundmuster eine Beule als Schiff, statt als Gravitronischer Kreuzungspunkt zu identifizieren. Wenn du ein Schiff erfaßt hast, kannst Du Daten darüber sammeln. Meist reicht die Zeit für Grundlegende Daten, wie z.B. A-Mat-Reaktor oder nicht. Manchmal hats du dabei eine ECM Schwachstelle erwischt, und kannst dir sogar die Energieverteilung ansehen. Ach ja, selbst wenn deine Sensoren nur eine Sensor-Reichweite von einer Lichtsekunde haben, kann deine visuelle Erfassung immer noch entfernte Objekte sehen. Je schneller sie sind, desto undeutliche werden sie aber. Ein auf dich zufliegendes Schiff mit 20%C kann sich zu einem runden Lichtpunkt verwandeln, welcher ein normaler Stern zu seien scheint.ahrrr.... Stehende Objekte sind da was einfacher. Und... deine Sensoren sind in der Lage durch feste Objekte hindurch zu scannen, also ist Verstecken nicht ganz so einfach.

Tja, damit kommen wir zum ECM, eigentlich ein energetisches Störfeld, welches so viel elektronischen Lärm macht, daß die eigentlichen Daten darin untergehen. Dabei wird die Positon des Schiffes, welches sich damit verteidigt, innerhalb des Klicks sehr undeutlich, in größerer Entfernung aber winkt man mit nem großen leutenden Zaunpfahl. Man kann sich damit nicht verstecken, sondern nur die Zielerfassung abschalten. Mit nem ECM im Asteroidenfeld zu liegen macht also schwer treffbar, aber daß man da ist, hat man auf den Asteroidennebel gemahlt. ... hrrrr..... Die zweite Aufgabe ist das Zerstören von Fernlenkwaffen durch kontrollierte Selbstzerstörungsbefehle, oder das Unterbrechen der Fernlenkverbindung. Man kann ein schiffs-ECM auch für mehrere dieser Aufgaben gleichzeitig nutzen. Nur der Befehl alles stören ist da ziemlich dumm. Denn man kann auch sich selbst blenden, und dann gewinnen die ECM-Schutzpuffer der zu störenden Systeme der Feindschiffe den elektronischen Zweikampf mit Leichtigkeit. ischd aba niet so guhd.... Tja, und dann gibt es noch das ECCM. Eine Gegenmaßnahme, gegen ein bestimmtes ECM, welches damit geschwächt wird. Eigentlich nur eine ECM mit etwas modifizierter Verwendung. ... veschdähä.... Alles in allem ist das ne Kleinigkeit, in der Sekunden von voller Sicht sich abwechseln mit totaler Blendung und Blindflug nach geschätzten Positionsdaten. Aber wir sind ja nicht dumm, so daß etwas gefunden wurde, um das Problem etwas zu erleichtern. Das Kom-Netz. dasch komm nätsch?... hmm genau. Es wird von einem einzelnen schiffaufrecht gehalten, welches dafür sorgt, daß Schiffe der eigenen Seite ihre Sensordaten funken, und somit jeder in dem Kampfverband die Zieldaten bekommt, sobald nur ein Schiff eine Klare Erfassung hat. Dieses kleine System hat sich inzwischen sehr bewährt.

Tja, und die Kommunikation. Das ist nen großes Thema, und ich versuche mich kurz zu fassen...ah....
Wir haben den lichtschnellen Normalfunk, mit dem man sehr viel Signale verschlüsselt und in einer hohen Datendichte senden und empfangen kann. Ist für Raumkämpfe aber eher ungeeignet.
Dann haben wir den ohne Zeitverlust arbeitenden Hyperfunk mit kurzer Reichweite, der sowohl verschlüsselt, als auch parrallele geschickt werden kann, aber sowohl die Anzahl der Kanäle, als auch die Datendichte ist nicht so besonders hoch. Ist aber das Rückrat der interstellaren Kommunikation.
Dann gibt es noch den Linear-Spruch in verschiedenen Stärken. Je nach Geschwindigkeit, und ob Richtig oder Rundum, verbraucht er mehr Energie, kann weniger Daten tragen, und brennt die Kom-Anlage aus. Eigentlich kann ein guter Kom-Spezialist den Punkt der Beschädigungs-Grenze gut abschätzen, und eine Überlastung abwenden, aber es ist immer ein Glücksspiel. Linearkom ist nicht wirklich in der Reichweite begrenzt, wenn man innerhalb der Imperien bleibt. so ab 400 Lichtjahre nimmt die Intesität aber schon so sehr ab, daß der Empfang schwierig wird. Es gibt aber noch den kleinen Effekt, daß Linear-Kom immer weniger Daten Schicken kann, und dabei auch immer länger anstehende Datenzeiten braucht, um immer größer werdene Störungen aus zu filtern. Letztendlich hat die schnellste linear-Kom nur noch Sprachverbindung wie alte Tech level 2 Radionsender, und dabei wird die nachricht noch in der Länge vergrößert, und muß später wieder geschrumpft werden. ... wirt dabaih auj dih Dohnhöhä verändaad?..
Nein, das Problem hatte man schon vor nem halben Jahrtausend im Griff. Die Tonhöhen bleiben, nur die Zeiten in denen sie vorhanden sind werden verlängert.

Aber jetzt mal was ganz anderes. WAFFENSYSTEME. ...haaahhr...
Ich dachte mir das dich das mehr interessiert. Laß mich raten die Physikalischen Grundlagen davon sind dir gut vertraut... .. Chuuhlaldaag.... bien isch würglisch guuud drin.... Nagut, also nur die Kurzversion. Gaus-Waffen sind Maasebeschleunigendä Rohrä welje Stahljugeln auw fast Lischdjeschwindischkät bringga.... hmm ja kann man so lassen. Laser sind? Lischdbündelungsganonä weljä dursch Hitzä Maderiall Schmelzä... klar, sagt ja der Nahme. Plasma...Kanonen? Verschissa Wassaschdoff, welja so heiss ischd daß er Mederialiän schmilzd, jänaussso wih die Fusionsganonä, oder dä Blasda... Stimmt, Fusionskanonen arbeiten mit etwas höheren Temperaturen, während Blaster ne bessere Fokussierung haben. Ich selbst ziehe diese Waffen vor. Aber was ist mit Phasern hmm? Die jähn doch hin und versätza dasch Meteriall in Schwingungäh soh dasch et brisched. Hätttest Du noch gesagt daß si dies mit intermolekularen Wellenemissione machen hätte ich gesagt du weißt was du da sagst...sach isch abba nesched.. OK klar . Dann hätten wir noch Desintegratoren.. die löscha ja nur die Adoombindunga auw, ähnlich wie di Pheisa..... Jep genau das, aber wenn die kein Schild aufhält, tut das die Pnazerung nur sehr ungenügend. Die sind auch in der Lage innerhalb eines durch Panzerung geschützten Schiffes Schäden an zu richten. Ziemlich bitter, wenn man dort an Bord ist.

Nun gut, ähnlich sieht es bei den Fernlenk Waffen aus. Miinii Misäls, Rajeeden, undh Dorpeedoos.. Schlaumeier. Es gibt davon aber unterschiedliche. Zum Beispiel Standart. Die machen wie ein Asteroid ballistischen Schaden, egal, ob es jetzt ein Chemische Sprengkopf, ein chemischer Panzerungs auflöser, eine Monodraht Schrappnell-Ladung, oder ne einschüssige Wegwefgauskanonenstaffel ist. Es gibt da etwa 20 verschiedene Systeme welche zwar alle ihre iegenen Vor und Nachteile haben, aber in fast identischen Gehäusen geliefert werden, damit die Mischung sie schwerer zu stören macht. Jaja, kein Bordschütze kümmert sich darum welche Art von Standart Torpedo er gerade verschießt. Am ende ist es die Wirkung welche zählt, und die bleibt fast gleich.

Ähnlich, wenn auch nicht ganz so vielfältig sieht es bei unseren Energetischen Wasserstoff Waffen aus. Ionen-Torpedos um Elektrik und Elektronik kurz zu schließen, und Energie Systeme zusammenbrechen zu lassen. Es reicht übrigens nicht, einfach nur nen anderen Reaktor zu aktivieren, da die Ionisierung erst abgebaut werden muß. Dann die Plasma und Fusions-Torpedos, welche versuchen das Ziel in Feuer zu baden. Aber so weit so gut. ...ich kaan dasch näh?

PIIIIEEP.PIIIEEP... Was ist das, nen Schiff hat abgedockt und ist mit Vollschrub abgerauscht. (Estebans Hände Huschen über die Kontrollen). Es hat seinen Antrieb verloren. und das während es versuchte die Atmosphäre zu schneiden, um den Planeten zwischen sich und die Station zu schieben. waruum?... Das Kom sagt was von Sabotage an Bord, die wollten wohl... SCHEIBE, A-Mat-Reaktor, wenn die runterkommen löschen die alles Leben auf new Detroit aus, welches nicht nuter nem Schutzschirm ist. ... Paaapaaa..... warte, die versuchen was. Hyperaktivität hier. Verdammt, sind die verzweifelt. ...???... New Dtroid Hat nen Hyperraumunterdrücker, die schaffen hier keinen Notsprung. ... neeeiiiiinn..... Aufschlag in 15 Sekunden. ...Käpdan Esdebahn hälw ihneän.... Keine Chance, wir brauchen 60 Sekunden zum aktivieren, und haben nur ein zehntel ihrer Masse. 5...4...3...2...1...Hypersprung, Schockwelle..

Verdammt, die Haben sich in ca 150m höhe vor dem Aufschlag selbst desintegriert, in dem sie in den Hyperraum gegangen sind. Ich weiß zwar nicht wie, aber das hätte noch nicht mal ich geschafft... ...????... Was ich damit sagen will ist, daß dein Vater überlebt, denn es hat keine Antimaterie-Explosion gegeben, und keinen Feuersturm der über den ganzen Planeten raßt. Vor Ort hat es ziemlich gerummt, wahrscheinlich auch tausende von Toten, aber das war ein viel kleineres Übel. Wenn ich den Saboteur erwische, mache ich Hackfleisch aus dem, und aus seiner Familie, weil sie ihn nicht besser erzogen hat. ... Dann bischd du doch nän Piraad?... Nein, aber ich habe nen Clan, und Blutrache ist nicht wirklich etwas aus der Steinzeit. Und in diesem Fall hätte der Saboteur beinahe meine Gefährtin gekilled. Und sowas nehme ich sehr ernst.

Gut, genug für heute, ich bringe dich erst mal runter, und wir reden später weiter, wenn du dich etwas beruhigt hast.....jahr... abba allesch jing soh schnäll... Höhr erst mal auf zu zittern. Und schnell, nein, das alles waren fast 13 Runden, Eine Ewigkeit im Raumkampf. Dort entscheidet sich alles innerhalb von einer Halben Minute, fast dreiviertel aller Gefechte haben eine Nahdistanzzeit von weniger als 100 Sekunden, und nur Schlachten, oder Gefechte zwischen stark unterschiedlichen Gegnern dauern länger. Wenn ein Gefecht beginnt, bist Du etwa 90 Sekunden vom Tod entfernt. Es sei denn du gewinnst.

Jah Käpdan Esdebahn.. isch wärds miha merjen....

Kurz darauf verlassen zwei humanoide den Zerstörer der Taifun-Klasse „Laser Bat“ , gehen zur Transmitterverbindung und lassen sich zum Bodenraumhafen Schicken.