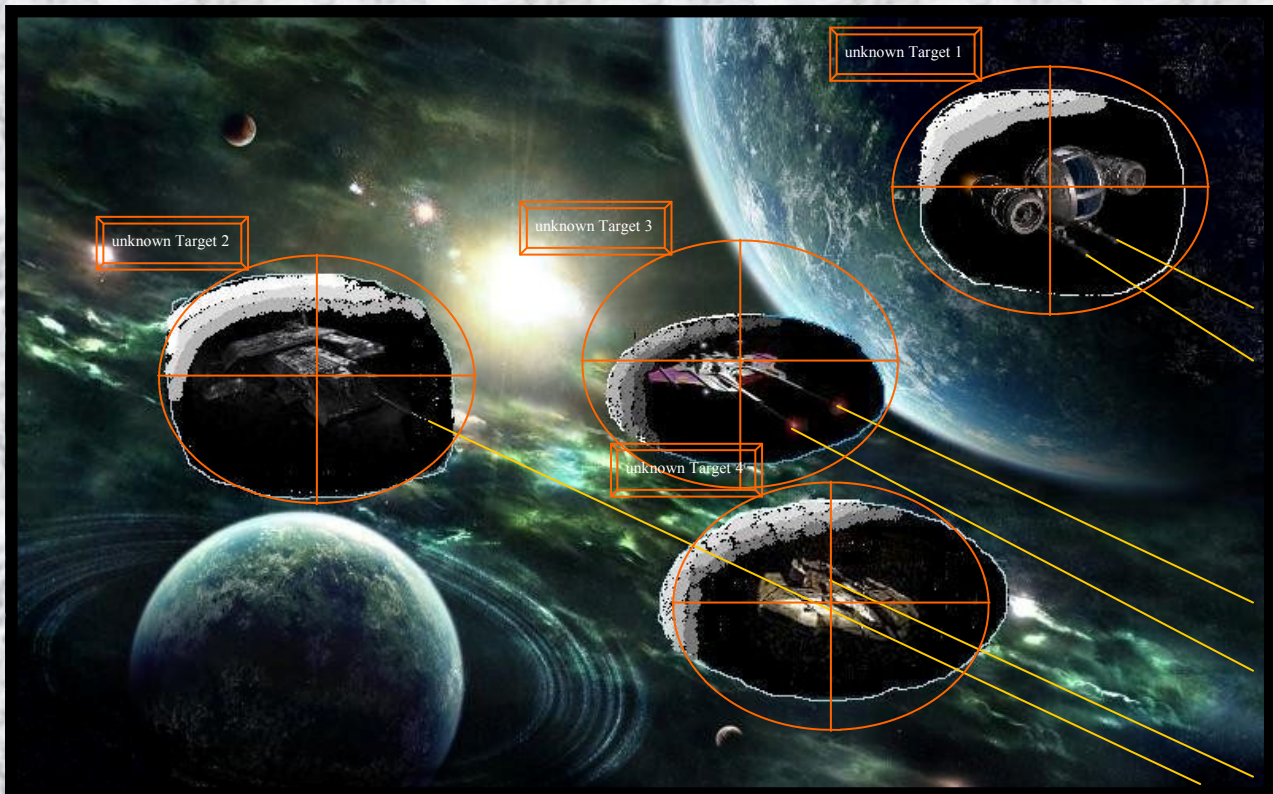


Sternen-Tramp

SCI-FI-Tischrollenspiel-Regelwerk
von
Astor van Zoff
Alias Bernd Grudzinski
Fahrzeug-Bögen (15-K-I bis II)



Copyright

Liegt beim Autor.

Es ist erlaubt zum privaten Gebrauch für sich selbst Kopien zu erstellen.

Diese Kopien dürfen nicht veräußert, aber verschenkt werden.

Drucklizenzen müssen mit dem Autor oder dessen Erben verhandelt werden.

Zusatz-Material von Fremdautoren die auf dem Sternentramp Regelwerk basieren unterliegen dem selben Copyright

15. Fahrzeug-Bögen

15.2 Fahrzeuge

15.3 Raum-Boote im Buch Fahrzeug-Bögen (15-K-III)

15.3.1. Raumboote Allgemeine Technologie

15.3.2. Raumboote Kallrazh Imperium

15.3.3. Raumboote Lurrack Imperium

15.3.4. Raumboote Terra-Imperium

15.3.5. Raumboote Zylöh Imperium

15.3.6. Raumboote Fayizzahr Imperium

15.3.7. Raumboote Sackarathas Imperium

15.4 Raum-Schiffe im Buch Fahrzeug-Bögen (15-K-IV-VI)

15.5 Groß-Raumer im Buch Fahrzeug-Bögen (15-K-IV-VI)

15.6 Giganten im Buch Fahrzeug-Bögen (15-K-IV-VI)

15. Fahrzeug-Bögen (Kategorie III)

Da das Buch der Fahrzeug-Technik schon früh sehr umfangreich zu werden drohte wurden die Fahrzeug-Bögen ausgegliedert. Dies sollte erleichtern gegebenenfalls mehrere Bücher mit Fahrzeug und auch Raumfahrzeugen zu erstellen, statt sich sorgen um Speicherplatz des Schreibprogramms und Lesbarkeit des Regel-Infoteiles zu machen.

Für Jeden Fahrzeug-Typ gibt es sowohl die Grundversion, welche an und für sich einsetzbar ist, aber ohne Module auskommt um später ausgerüstet zu werden, (Es entspricht in etwa einem Chassi mit den notwendigen Einbauten) als auch fertig mit Modulen ausgerüstete Varianten. (Fertiges Fahrzeug inklusiv Lack)

Die Preise sind üblicherweise in zwei Währungen angegeben. Credits sind eine nicht existente Währung in der man nicht bezahlen kann. Sie dient der Berechnung des Wertes eines Objektes und alle Geschäfte weisen sie üblicherweise zusätzlich mit aus. Die Zweite ist dann die Ortsübliche Währung, in welcher das Fahrzeug gekauft wird.

Allgemeine Technologie wird oftmals im Terranischen Imperium hergestellt und an alle anderen geliefert. Es ist eine Technologie, welche mit allen anderen zumindest mäßig kompatibel ist und überall gewartet werden kann. Durch Interfaces können Imperiale Module verwendet werden, aber diese verlieren dann ihre Imperiums-Technologie-Vorteile und erhalten einen WM-1.

Imperiums-Technologie hingegen ist spezialisiert und zu anderer schwer inkompatibel. Bei Versuchen diese unterschiedlichen zusammen arbeiten zu lassen Verlieren diese nicht nur ihre Imperiums-Technologie-Vorteile, sondern erhalten einen WM-4 und bedürfen SG 30 Technikproben zum funktionieren. Zu sich selbst hingegen sind sie wundervoll kompatibel und arbeiten mit Technik SGs von nur 20. Für jeden der nicht damit aufgewachsen ist Steigt der SG auf 25 und der sinkt um WM-1.

15.2 Fahrzeuge

Fahrzeuge sind natürlich auch Schwebler, Flugzeuge, Schiffe zu Wasser und dergleichen. Theoretisch können sie sogar kleine Raumfahrzeuge sein. Es wird jedoch wohl dann eher ein Fahrzeug mit begrenztem Aufgabengebiet oder eine Drohne sein, da die Lebenserhaltungen von Fahrzeugen der Kategorie II eher gering ausfallen. Natürlich können auch Bodenfahrzeuge und Wasser befahrende Schiffe größere Kategorien erreichen und immer noch hierhin gehören. Es mag also schwer sein bestimmte Fahr-, Flug- und Schwebzeuge klar zu ordnen. Dabei sollte man sich dann eher an der Hauptaufgabe als der Größe orientieren.

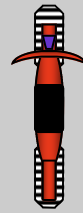
Die Hauptaufgabe von Fahrzeugen wird deklariert, als Personen (oder kleine Frachten) auf einer Welt von einem Punkt zum anderen zu bringen, ohne dabei dauernd die Atmosphäre zu verlassen. Sie sind deswegen meist kleiner und Kosten sparender als die großen ausgefeilten Geräte welche sich im Weltraum tummeln.

Viele Fahrzeuge müssen Tank-Sparen. Deswegen laden sie ihre Energiereserven (T-Lvl x Reaktor -E-Leistung) auf und schalten dann herunter. Das führt dazu dass sie oftmals deutlich weniger Treibstoff -Verbrauch für den Reaktor haben, als man meinen sollte. Und die Entfernungsverbräuche schwerpunktmäßig stärker werden.



Fahrzeug Bike „Motorrad“ (1 Mann-FZG)

Das Bike wurde ehemals auch Motorrad genannt. Inzwischen gilt das Wort aber auch für nahezu alle Antriebssysteme von diesen kleinen 1 Pilot-Fahrzeugen auf denen man nunja „reitet“

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 2****Größe 2,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,25= 15,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,25 = 25****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 0 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Benzol] #0 E [4 E/ min,] 8 E****Tank 0,025 m³ = 25 Tank-P****Sensor Reichweite 80 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 0****Module Extern 3****0 von 6 Autom. Handlungen. WM+2****Drohnen-Steuer-Reichweite 20 Felder****Min-Fertigkeit 4 Fahrzeug-Pilot oder Reiten****Rumpf-Preis 4400 Cr = 8 800 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,****Extrem klein****Hangar- /Turm-Punkte -75%, Tank x0,25, TP (alle) x 0,25, WM+1 (Pilot)****Modul-3 (INTERN)****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schwebel, Flugzeug gewählt werden.

Schnell +1 Feld pro BP, WM-1 (Pilot/Waffen),

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW-Bike

Bike Kampf-Motorrad-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	2
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	4+	Sensor	80
	3	Fahrzeug-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	3	1 / BP „renn“ 2	0	Preis	
				5 200	Cr
				10 400	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	4	RK-Elektro		Fracht (m³)	1
RK-Hitze	0	Automatische Handlungen	3	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	0			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	25

Module INTERN / EXTERN

II WM—1
Panzerung
Weich Blech

WM
+1—1

II Crew 1
Turm 120°
32 Turm-P

Leer

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Benzol Gen.	0	E/min
	8	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

Extrem klein

Renn-FZG I

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW-Bike

Bike Touren-Motorrad-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	2
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	4+	Sensor	80
	3	Fahrzeug-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	1 / BP „renn“ 2	0	Preis	
				5 400	Cr
				10 800	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	0
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	4	RK-Elektro		Fracht (m³)	1
RK-Hitze	0	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	0			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	25
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1
Panzerung
Weich Blech

--	--

WM
+1+0

Leer

II
Panzerung
Leicht

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

--	--

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Benzol Gen.	0	E/min
	8	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

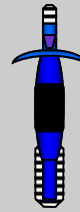
Extrem klein

Renn-FZG I

Anfällig Kritische Treffer

Fahrzeug Bike „Stadt-Bike“ (1 Mann-FZG)

Das Stadt-Bike verfügt über kleine elektrische Module und Unterstützung fährt aber immer noch mit Benzol. Es eignet sich besser für Straßen als Feldwege.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 3****Größe 2,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,25= 15,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,25 = 25****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 0 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Benzol] #0 [6 E/ min,] 18 E****Tank 0,025 m³ = 25 Tank-P****Sensor Reichweite 120 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 0****Module Extern 3****0 von 7 Autom. Handlungen. WM+3****Drohnen-Steuer-Reichweite 30 Felder****Min-Fertigkeit 5 Fahrzeug-Pilot oder Reiten****Rumpf-Preis 6600 Cr = 13 200 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,****Extrem klein****Hangar- /Turm-Punkte -75%, Tank x0,25, TP (alle) x 0,25, WM+1 (Pilot)****Modul-3 (INTERN)****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schwebler, Flugzeug gewählt werden.

Sehr schnell +2 Felder pro BP, WM-2 (Pilot/Waffen),

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW-Bike

Stadt-Bike Motorrad-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	3
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	5+	Sensor	120
	3	Fahrzeug-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	1 / BP „renn“ 3	0	Preis	
				9 300	Cr
				18 600	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	0
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	1
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	25
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith		WM +1+0	Leer
II Panzerung Leicht			

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Benzol Turb.	0	E/min
	18	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

Extrem klein

Renn-FZG II

Anfällig Kritische Treffer

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
----------------------------	----------	---------------------------------	------------

PKW-Bike

Stadt-Bike Kampf-Motorrad-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	3
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	5+	Sensor	120
	3	Fahrzeug-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	1 / BP „renn“ 3	0	Preis	
				9 900	Cr
				19 800	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	0
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	3	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	25
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	WM +1+0	II Crew+1 Turm 120° 32 Turm-P
II Panzerung Leicht		

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Benzol Turb.	0	E/min
	18	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

Extrem klein

Renn-FZG II

Anfällig Kritische Treffer

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW-Bike

Stadt-Bike Familien-Motorrad-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	3
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	5+	Sensor	120
	3	Fahrzeug-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	1 / BP „renn“ 3	0	Preis	
				9 500	Cr
				19 000	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	0
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	4
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	0
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	25
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

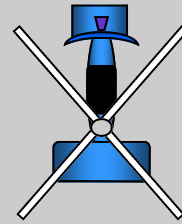
II WM—1 Panzerung Plastolith		WM +1+0	II Passagier D Sitze 4
II Panzerung Leicht			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Benzol Turb.	0	E/min
	18	E

Modifikationen
Bodenfahrzeug RAD
Extrem klein
Renn-FZG II
Anfällig Kritische Treffer
Beiwagen für Passagiere

Fahrzeug Bike „Rotor-Bike“ (1 Mann-FZG)

Das Rotor-Bike verfügt über kleine elektrische Module und Unterstützung fliegt aber immer noch mit Benzol. Es ist ein einfacher Schwebler, der sich gut für Jagdausflüge eignet.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 3****Größe 2,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,25= 15,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,25 = 25****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 0 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Benzol] #0 [6 E/ min,] 18 E****Tank 0,025 m³ = 25 Tank-P****Sensor Reichweite 120 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 0****Module Extern 3****0 von 7 Autom. Handlungen. WM+3****Drohnen-Steuer-Reichweite 30 Felder****Min-Fertigkeit 6 Schwebler-Pilot oder Reiten****Rumpf-Preis 16800 Cr = 33600 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Schwebler (Preisfaktor x2)****Hubschrauber BP+0, Geländetyp Schwebler, Felder pro BP = 3 Renn [2x#],****Extrem klein****Hangar- /Turm-Punkte -75%, Tank x0,25, TP (alle) x 0,25, WM+1 (Pilot)****Modul-3 (INTERN)****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schwebler, Flugzeug gewählt werden.

Sehr schnell +2 Felder pro BP, WM-2 (Pilot/Waffen),

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW-Bike

Rotor-Bike Motorrad-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	3
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	5+	Sensor	120
	3	Schweber-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	1 / BP „renn“ 3	0	Preis	
				18 000	Cr
				36 000	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	0
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	1
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	25
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith		WM +1+0	Leer
II Panzerung Leicht			

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Benzol Turb.	0	E/min
	18	E

Modifikationen

Schweber Rotor

Extrem klein

Renn-FZG II

Anfällig Kritische Treffer

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW-Bike

Rotor-Bike Kampf-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	3
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	5+	Sensor	120
	3	Schweber-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	1 / BP „renn“ 3	0	Preis	
				18 160	Cr
				36 320	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	0
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	0
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	25

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith
II Panzerung Leicht

	WM +1+0

I 1E WM—1 Turm 120° 8 Turm-P
I 1E WM—1 Turm 120° 8 Turm-P

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Benzol Turb.	6	E/min
	18	E

Modifikationen

Schweber Rotor

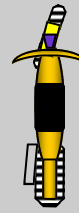
Extrem klein

Renn-FZG II

Anfällig Kritische Treffer

Fahrzeug Bike „Rad-Bike“ (1 Mann-FZG)

Das Rad-Bike ist ein Fahrzeug für den Stadtverkehr. Dabei nutzt es elektrische Motoren, welche Onboard mit Energie-bänken versorgt werden.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 4****Größe 2,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,25= 15,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,25 = 25****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 2 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 0 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Kristall-Speicher] 480 E****Tank 0,025 m³ = 25 Tank-P (für Generatoren)****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. [nicht eingebaut]****T-Verbrauch Antrieb 120 E / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 0****Module Extern 3****0 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 6 Fahrzeug-Pilot oder Reiten****Rumpf-Preis 12800 Cr = 25 600 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,****Extrem klein****Hangar-/Turm-Punkte -75%, Tank x0,25, TP (alle) x 0,25, WM+1 (Pilot)****Modul-3 (INTERN)****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schwebler, Flugzeug gewählt werden.

Extrem schnell +3 Felder pro BP, WM-3 (Pilot/Waffen),

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW-Bike

Rad-Bike Motorrad-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	6+	Sensor	160
	3	Fahrzeug-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	1 / BP „renn“ 4	2	Preis	
				14 000	Cr
				28 000	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	0
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	1
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	25
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith		WM +1+0	Leer
II Panzerung Leicht			

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

		E/min
Kristall	480	E

**Modifikationen
Bodenfahrzeug RAD**

Extrem klein

Renn-FZG III

Anfällig Kritische Treffer

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW-Bike

Rad-Bike Billig-Motorrad-Version

Kategorie	II	Qualität	-I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	6+	Sensor	160
	3	Fahrzeug-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	1 / BP „renn“ 4	2	Preis	
				4 667	Cr
				9 334	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	0
Stress-Punkte	3	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	1
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	25

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith		WM +1+0-1	Leer
II Panzerung Leicht			

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

		E/min
Kristall	480	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

Extrem klein

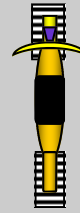
Renn-FZG III

Anfällig Kritische Treffer

Probleme RTW GL SG 10

Fahrzeug Bike „Ketten-Bike“ (1 Mann-FZG)

Das Ketten-Bike ist ein Fahrzeug für die Wildnis. Dabei nutzt es elektrische Motoren, welche Onboard mit Energie versorgt werden.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 4****Größe 2,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,25= 15,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,25 = 25****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 3 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 2 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 0 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Chemisch-Turbine] # 0 E [8 E/ min,] 32 E****Tank 0,025 m³ = 25 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (nur wenn benötigt)****T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 1****Module Extern 4****0 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 5 Fahrzeug-Pilot oder Reiten****Rumpf-Preis 9200 Cr = 18 400 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Kette-Fzg BP-1, Geländetyp-Kette, Module+1,****(1/2 BP Malus durch Panzerungen)****Extrem klein****Hangar- /Turm-Punkte -75%, Tank x0,25, TP (alle) x 0,25, WM+1 (Pilot)****Modul-3 (INTERN)****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schwebler, Flugzeug gewählt werden.

Schnell +1 Feld pro BP, WM-1 (Pilot/Waffen),

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x **2**

benötigte Hangar -Punkte **2,5**

PKW-Bike

Ketten-Bike Motorrad-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	1		3		
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4+	Sensor	160
	4	Fahrzeug-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
KETTEN	5	1 / BP „renn“ 2	2	Preis	
				11 300	Cr
				22 600	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	0
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	1
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,225
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	225
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II 2 E Elektro TR BP+2	WM +1+0	I WM—1 Chemo-Tank 0,1 m³
II Panzerung Leicht			I WM—1 Chemo-Tank 0,1 m³
			Leer

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Chemisch Turb.	8	E/min
	32	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug KETTE

Extrem klein

Renn-FZG I

Anfällig Kritische Treffer

Fahrzeug Bike „Speed-Bike“ (1 Mann-FZG)

Das Speed-Bike ist ein Fahrzeug für den Autobahn-Verkehr .Dabei nutzt es elektrische Motoren, welche Onboard mit Energie Versorgt werden. Seine hohe Qualität macht ihn aber sehr Exklusiv

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 4 (Qualität +I gut WM+1)****Größe 2,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,25 x1,2= 18****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,25 x1,2 = 30****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 5 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 2 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 0 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Chemisch Turbine] # 0 E [8 E/ min,] 32 E****Tank 0,025 m³ = 25 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (nur wenn benötigt)****T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km****Modifikationen 4 (4 verwendet)****Module Intern 0****Module Extern 3****0 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 6 Fahrzeug-Pilot oder Reiten****Rumpf-Preis 44400 Cr = 88 800 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,****Extrem klein****Hangar- /Turm-Punkte -75%, Tank x0,25, TP (alle) x 0,25, WM+1 (Pilot)****Modul-3 (INTERN)****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schwebler, Flugzeug gewählt werden.

Extrem schnell +3 Felder pro BP, WM-3 (Pilot/Waffen),**Tech-Level Anpassung,****Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.****Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“**

Lenk- oder andere Hilfen, als auch Autopilot kann das beste oder eines mit niedrigerem T-Lvl gewählt werden. Der „Hilfen“ Bonus ist KEIN Qualitäts-Bonus, sondern ein Bediener-Bonus.

T-Lvl =3 BP+1, Lenkhilfen WM+1 (Pilot)**T-Lvl =4 BP+1, Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW-Bike

Speed-Bike Hai-Tech-Version

Kategorie	II	Qualität	+I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	ja
	0		4		
Module EXTERN von Maximal	1	Fertigkeit	6+	Sensor	160
	3	Fahrzeug-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	7	1 / BP „renn“ 4	2	Preis	
				47 000	Cr
				94 000	T\$

TP-Rumpf	45	TP-Schutzschild	100	Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik	4	Crew	0
Stress-Punkte	9	RK-Ballistik	4	Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze	4	LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	0
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	25
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II 2 E Elektro TR BP+2	WM +1+0	II Struktur Ver- stärkung
II Panzerung Leicht			II 2 E Schild Schweber

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Chemisch Turb.	8	E/min
	32	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

Extrem klein

Renn-FZG III

Anfällig Kritische Treffer

Fahrzeug Bike „LKT-Bike“ (1 Mann-FZG)

Das LKT-Bike ist ein Fahrzeug für Steppen und Seen. Dabei nutzt es elektrische Motoren, welche Onboard mit Energie versorgt werden. Es schwebt ca 5 bis 50 cm über dem Boden und hat leidliche Probleme mit Unebenheiten.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 4****Größe 2,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,25= 15,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,25 = 25****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 2 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 0 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Kristall-Bank] 480 E****Tank 0,025 m³ = 25 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. [deaktiviert]****T-Verbrauch Antrieb 120 E / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 0****Module Extern 3****0 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 5 Fahrzeug-Pilot oder Reiten****Rumpf-Preis 11000 Cr = 22 000 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Luftkissen-FZG BP+0, Geländetyp Luftkissen, „ist recht laut“****T-Lvl min 3,****Extrem klein****Hangar- /Turm-Punkte -75%, Tank x0,25, TP (alle) x 0,25, WM+1 (Pilot)****Modul-3 (INTERN)****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schwebler, Flugzeug gewählt werden.

Sehr schnell +2 Felder pro BP, WM-2 (Pilot/Waffen),

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW-Bike

LKT-Bike Motorrad-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	5+	Sensor	160
	3	Fahrzeug-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	1 / BP „renn“ 3	2	Preis	
				12 200	Cr
				24 400	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	0
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	1
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	25
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith		WM +1+0	Leer
II Panzerung Leicht			

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

		E/min
Kristall	480	E

**Modifikationen
Bodenfahrzeug Luftkissen**

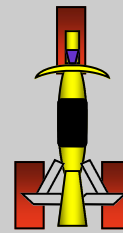
Extrem klein

Renn-FZG II

Anfällig Kritische Treffer

Fahrzeug Bike „Wasser-Bike“ (1 Mann-FZG)

Das Wasser-Bike ist ein Fahrzeug für Meere und Seen. Dabei nutzt es elektrische Motoren, welche Onboard mit Energie versorgt werden. Sie werden normalerweise als Sportgeräte verwendet.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 4 (Qualität –I Schlecht WM–1)****Probleme GL SG 10****Größe 2,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,25= 15,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,25 = 25****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 1 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 2 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 0 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Chemisch Turbine] # 0 E [8 E/ min,] 32 E****Tank 0,025 m³ = 25 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (nur wenn benötigt)****T-Verbrauch Antrieb 0,2 Tank-P / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 0****Module Extern 3****0 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 4 Wasser-Pilot oder Reiten****Rumpf-Preis 2933 Cr = 5866 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Wasser FZG Boot / Schiff, BP–3, Tank-Verbrauch x1/10,****Extrem klein****Hangar- /Turm-Punkte –75%, Tank x0,25, TP (alle) x 0,25, WM+1 (Pilot)****Modul–3 (INTERN)****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schwebel, Flugzeug gewählt werden.

Sehr schnell +1 Felder pro BP, WM–1 (Pilot/Waffen),

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x 2/10

benötigte Hangar -Punkte 2,5

PKW-Bike

Wasser-Bike Motorrad-Version

Kategorie	II	Qualität	-I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	5+	Sensor	160
	3	Wasser-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	1	1 / BP „renn“ 3	2	Preis	
				4 133	Cr
				8 266	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	0
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	1
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	25
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith		WM +1—1	Leer
II Panzerung Leicht			

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Chemisch Turb.	8	E/min
	32	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug Luftkissen

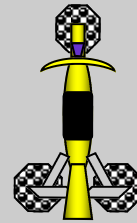
Extrem klein

Renn-FZG I

Anfällig Kritische Treffer

Fahrzeug Bike „Grav-Bike“ (1 Mann-FZG)

Das Grav-Bike ist ein Fahrzeug für niedrige Gleithöhe. Es nutzt A-Grav-Generatoren und kann bis auf etwa 4 km über den Boden steigen

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 4****Größe 2,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,25= 15,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,25 = 25****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 2 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 0 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Fission] 8 E/ min, 32 E****Tank 0,025 m³ = 25 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h.****T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 0****Module Extern 3****0 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 6 Schweber-Pilot oder Reiten****Rumpf-Preis 24000 Cr = 48 000 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor x2)****A-Grav-Schweber BP-2, Geländetyp Schweber, Felder pro BP = 3****Renn [2x#],****Extrem klein****Hangar- /Turm-Punkte -75%, Tank x0,25, TP (alle) x 0,25, WM+1 (Pilot)****Modul-3 (INTERN)****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schweber, Flugzeug gewählt werden.

Sehr schnell +2 Felder pro BP, WM-2 (Pilot/Waffen),

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW-Bike

Grav-Bike Motorrad-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	6+	Sensor	160
	3	Schweber-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	3 / BP „renn“ 7	2	Preis	
				25 200	Cr
				50 400	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	0
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	1
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	25
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith		WM +1+0	Leer
II Panzerung Leicht			

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Fission	8	E/min
	32	E

Modifikationen

Schweber A-Grav

Extrem klein

Renn-FZG II

Anfällig Kritische Treffer

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW-Bike

Grav-Bike Kriegs-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	6+	Sensor	160
	3	Schweber-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	3 / BP „renn“ 7	2	Preis	
				26 200	Cr
				52 400	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	0
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	3	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	3	RK-Elektro		Fracht (m³)	0
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	25
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Komposit		WM +1+0	II 2 E Turm 60° 40 Turm-P
II Panzerung Leicht			

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Fission	8	E/min
	32	E

Modifikationen

Schweber A-Grav

Extrem klein

Renn-FZG II

Anfällig Kritische Treffer

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW-Bike

Grav-Bike Scout-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	6+	Sensor	160
	3	Schweber-Pilot	+1	Scout Sensor	1600
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber A-Grav	4	3 / BP „renn“ 7	2	Preis	
				26 200	Cr
				52 400	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	0
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	3	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	3	RK-Elektro		Fracht (m³)	0
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	25
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Komposit		WM +1+0	II 2 E Sensor Scout
II Panzerung Leicht			

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Fission	8	E/min
	32	E

Modifikationen

Schweber A-Grav

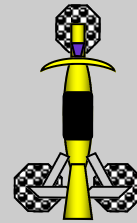
Extrem klein

Renn-FZG II

Anfällig Kritische Treffer

**Fahrzeug Bike „verbessertes Grav-Bike“
(1 Mann-FZG)**

Das Grav-Bike ist ein Fahrzeug für niedrige Gleithöhe. Es nutzt A-Grav-Generatoren und kann bis zu ca 5 km über den Boden aufsteigen.



Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 5

Größe 2,5 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 x0,25= 15,

TP-Panzerung 100% 20x5 x0,25 = 25

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 4 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 2,5 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 0 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Plasma] 10 E/ min, 50 E

Tank 0,025 m³ = 25 Tank-P

Sensor Reichweite 200 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h.

T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km

Modifikationen 3 (3 verwendet)

Module Intern 0

Module Extern 3

0 von 9 Autom. Handlungen. WM+5

Drohnen-Steuer-Reichweite 50 Felder

Min-Fertigkeit 6 Schweber-Pilot oder Reiten

Rumpf-Preis 35000 Cr = 70 000 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor x2)

A-Grav-Schweber BP-2, Geländetyp Schweber, Felder pro BP = 3

Renn [2x#],

Extrem klein

Hangar- /Turm-Punkte -75%, Tank x0,25, TP (alle) x 0,25, WM+1 (Pilot)

Modul-3 (INTERN)

Renn FZG

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schweber, Flugzeug gewählt werden.

Sehr schnell +3 Felder pro BP, WM-3 (Pilot/Waffen),

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW-Bike

Verbessertes Grav-Bike Motorrad-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	6+	Sensor	200
	3	Schweber-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber A-Grav	4	3 / BP „renn“ 9	2,5	Preis	
				36 200	Cr
				72 400	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	0
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	1
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	25
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith		WM +1+0	Leer
II Panzerung Leicht			

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Plasma	10	E/min
	50	E

Modifikationen

Schweber A-Grav

Extrem klein

Renn-FZG III

Anfällig Kritische Treffer

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW-Bike

Verbessertes Grav-Bike Scout-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	6+	Sensor	200
	3	Schweber-Pilot	+1	Scout Sensor	2000
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber A-Grav	4	3 / BP „renn“ 9	2,5	Preis	
				37 000	Cr
				74 000	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	0
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	1
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	25
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith		WM +1+0	II 2 E Sensor Scout
II Panzerung Leicht			

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Plasma	10	E/min
	50	E

Modifikationen

Schweber A-Grav

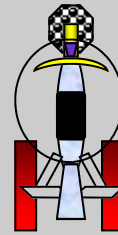
Extrem klein

Renn-FZG III

Anfällig Kritische Treffer

Fahrzeug Bike „Raum Bike“ (1 Mann-FZG)

Das Raum-Bike ist ein Fahrzeug den Leeren Raum aber auch für den Atmosphärenflug geeignet. Oftmals wird es als Scout eingesetzt.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]**T-Lvl 5****Größe 2,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,25= 15,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,25 = 25****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 2,5 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 0 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Plasma] 10 E/ min, 50 E****Tank 0,025 m³ = 25 Tank-P****Sensor Reichweite 200 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h.****T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 0****Module Extern 3x2 =6****0 von 9 Autom. Handlungen. WM+5****Drohnen-Steuer-Reichweite 50 Felder****Min-Fertigkeit 5 Schweber-Pilot oder Reiten****Rumpf-Preis 8000 Cr = 160 000 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Raumfahrzeug (Preisfaktor x5)****Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.****Aerodynamisch, Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &****Geländetyp Schweber & Geländetyp Flugzeug****„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus****T-Lvl min 4, Preis +100 Cr x [T-Lvl], Min-Fertigkeit +2****Extrem klein****Hangar- /Turm-Punkte -75%, Tank x0,25, TP (alle) x 0,25, WM+1 (Pilot)****Modul-3 (INTERN)****Kampf-Pods****Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
----------------------------	----------	---------------------------------	------------

PKW-Bike

Raum-Bike Paramilitär-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	5+	Sensor	200
	6	Schweber-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber A-Grav	4	5 / BP Drehen 2	2,5	Preis	
Flugzeug	4	50/BP Drehen 5	2,5	83 760	Cr
Raum	4	1 /BP	2,5	167520	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild	100	Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik	4	Crew	0
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik	4	Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze	4	LEH	4 Tage
RK-Ballistik	2	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	1
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,125
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	125

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	WM +1+0	II 2 E Schild Schweber
II Panzerung Leicht		I Multitank 0,1 m³
II 2 E Turm 120° 32 Turm-P		II 2 E Turm 120° 32 Turm-P
		I 1 E LEH 4 Tage

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Plasma	10	E/min
	50	E

Modifikationen

Raumfahrzeug Aerodyn

Extrem klein

Kampf-Pods

Anfällig Kritische Treffer

Fahrzeug Bike „Orbital Grav-Bike“ (2 Mann-FZG)

Das Grav-Bike ist ein Fahrzeug für extreme Gleithöhe. Es nutzt A-Grav-Generatoren und kann auch bis auf Orbitale Höhen steigen, oder dort zwischen Objekten herum fliegen.



Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 5 (Qualität +I gut WM+1)

Größe 2,5 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf $20 \times 3 \times 0,25 = 15$,

TP-Panzerung 100% $20 \times 5 \times 0,25 = 25$

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 6 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 2,5 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Plasma] 10 E/ min, 50 E

Tank $0,025 \text{ m}^3 = 25$ Tank-P

Sensor Reichweite 200 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl] $\times 2$ Tank-P / h.

T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km

Modifikationen 4 (4 verwendet)

Module Intern 1+1

Module Extern 4+1

14 von 14 Autom. Handlungen. WM+5

Drohnen-Steuer-Reichweite 50 Felder

Min-Fertigkeit 6 Schweber-Pilot oder Reiten

Rumpf-Preis 45000 Cr = 90 000 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor $\times 2$)

A-Grav-Schweber BP-2, Geländetyp Schweber, Felder pro BP = 3

Renn [2x#],

Extrem klein

Hangar- /Turm-Punkte -75%, Tank $\times 0,25$, TP (alle) $\times 0,25$, WM+1 (Pilot)

Modul-3 (INTERN)

Tech-Level Anpassung,

Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.

Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“

Lenkhilfen WM+1 (Pilot), Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],

BP+2, Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)

Transporter

WM+2 auf Piloting (Auto-Proben) 1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW-Bike

Orbital Grav-Bike Motorrad-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	6+	Sensor	200
	3	Schweber-Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber A-Grav	8	3 / BP	2,5	Preis	
				47 800	Cr
				95 600	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	16 Tage
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	3
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	14	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	25

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II 2 E LEH 16 Tage	WM +1+0+1	II Fracht C 1 m³
II Panzerung Leicht			II 2 E Gravo TR BP+2
		II Fracht leer	II Fracht leer

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Plasma	10	E/min
	50	E

Modifikationen

Schweber A-Grav

Extrem klein

Transporter

T-Lvl-Anpassung

Pilot WM+2 (A)

Anfällig Kritische Treffer

Autopilot WM+5

(Sensor, Waffen, Tech)

(Pilot) WM+1

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x 2

benötigte Hangar -Punkte 2,5

PKW-Bike

Orbital Grav-Bike Kampf-Version

Kategorie	II	Qualität	+I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	ja
	1		4		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	6+	Sensor	200
	3	Schweber-Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber A-Grav	6	3 / BP	2,5	Preis	
				47 800	Cr
				95 600	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild	100	Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik	4	Crew	1
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik	4	Passagiere	0
RK-Kinetik	3	RK-Hitze	4	LEH	16 Tage
RK-Ballistik	3	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	2
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	14	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.	Flieg.	Tank-P #	25

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Komposit	II 2 E LEH 16 Tage	WM +1+0+1	II 2 E Turm 60° 40 Turm-P
II Panzerung Leicht			II 2 E Schild Schweber
		II Fracht leer	II Fracht leer

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Plasma	10	E/min
	50	E

Modifikationen

Schweber A-Grav

Extrem klein

Transporter

T-Lvl-Anpassung

Pilot WM+2 (A)

Anfällig Kritische Treffer

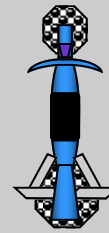
Autopilot WM+5

(Sensor, Waffen, Tech)

(Pilot) WM+1

**Fahrzeug Bike „Hightech Grav-Bike“
(1 Mann-FZG)**

Das Grav-Bike ist ein Fahrzeug für niedrige Gleithöhe. Es nutzt A-Grav-Generatoren und kann bis zu ca 6 km über den Boden aufsteigen.



Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 6

Größe 2,5 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 x0,25= 15,

TP-Panzerung 100% 20x5 x0,25 = 25

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 4 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 3 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 0 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Fusion] 12 E/ min, 72 E

Tank 0,025 m³ = 25 Tank-P

Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h.

T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km

Modifikationen 3 (3 verwendet)

Module Intern 0

Module Extern 3

0 von 10 Autom. Handlungen. WM+6

Drohnen-Steuer-Reichweite 60 Felder

Min-Fertigkeit 6 Schweber-Pilot oder Reiten

Rumpf-Preis 42000 Cr = 84 000 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor x2)

A-Grav-Schweber BP-2, Geländetyp Schweber, Felder pro BP = 3

Renn [2x#],

Extrem klein

Hangar- /Turm-Punkte -75%, Tank x0,25, TP (alle) x 0,25, WM+1 (Pilot)

Modul-3 (INTERN)

Renn FZG

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schweber, Flugzeug gewählt werden.

Sehr schnell +3 Felder pro BP, WM-3 (Pilot/Waffen),

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	2,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW-Bike

Hightech Grav-Bike Motorrad-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	6+	Sensor	200
	3	Schweber-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber A-Grav	4	3 / BP „renn“ 9	3	Preis	
				43 200	Cr
				86 400	T\$

TP-Rumpf	15	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	125	RK-Kinetik		Crew	0
Stress-Punkte	4	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	1
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	0	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,025
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	25
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith		WM +1+0	Leer
II Panzerung Leicht			

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Fusion	12	E/min
	72	E

Modifikationen

Schweber A-Grav

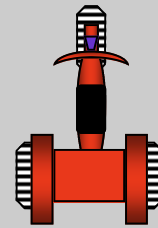
Extrem klein

Renn-FZG III

Anfällig Kritische Treffer

Fahrzeug Trike „Kleinwagen“ (2 Mann-FZG)

Das Trike wurde ehemals als Bike für Auto-Fahrer konzipiert. Deswegen wird es nicht geritten, weil die Körperbewegung hierbei unerheblich ist. Dafür sollte es aber mehr Transportieren.

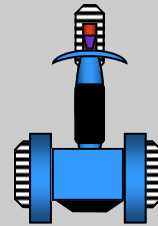
**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 2****Größe 5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,33= 20,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,33 = 33****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Benzol] #0 E [4 E/ min,]8 E****Tank 0,033 m³ = 33 Tank-P****Sensor Reichweite 80 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 1****Module Extern 3****6 von 6 Autom. Handlungen. WM+2****Drohnen-Steuer-Reichweite 20 Felder****Min-Fertigkeit 4 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 4400 Cr = 8 800 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,****Sehr klein****Hangar- /Turm-Punkte -50%, Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)****Modul-2 (INTERN)****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schwebel, Flugzeug gewählt werden.

Schnell +1 Feld pro BP, WM-1 (Pilot/Waffen),

Fahrzeug Trike „Stadt-Trike“ (2 Mann-FZG)

Das Stadt-Trike ist eine technologische Verbesserung gegenüber dem Trike. Es wurde auf Städte-Verkehr ausgelegt und nicht selten von Fahrenden Händlern genutzt.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 3****Größe 5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,33= 20,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,33 = 33****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Benzol] #0 E [6 E/ min,] 18 E****Tank 0,033 m³ = 33 Tank-P****Sensor Reichweite 120 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 1+1****Module Extern 3+1****7 von 7 Autom. Handlungen. WM+3****Drohnen-Steuer-Reichweite 30 Felder****Min-Fertigkeit 3 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 4800 Cr = 9600 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,****Sehr klein****Hangar- /Turm-Punkte -50%, Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)****Modul-2 (INTERN)****Transporter****WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)****1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x 2

benötigte Hangar -Punkte 5

PKW

Stadt-Trike Kleinwagen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	3
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	1		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	3+	Sensor	120
	3	Fahrzeug-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	1 / BP	0	Preis	
				6 400	Cr
				12 800	T\$

TP-Rumpf	20	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	133	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	5	RK-Ballistik		Passagiere	4
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	3
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	7	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,033
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	33
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II Benzol Turb BP+1	WM +1—1	II Passagier D 4 Sitze
Leer			
		II Fracht Leer	II Fracht Leer

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Benzol Turb.	0	E/min
	18	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

sehr klein

Transporter

Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug PKW „Klein-PKW“ (2 Mann-FZG)

Der Kleinwagen erleichtert das Parken in überfüllten Städten und ist auf wenig Passagiere ausgelegt.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 3 (Qualität –I schlecht WM–1)

Probleme GL SG 10

Größe 5 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 x0,33 x0,8= 16,

TP-Panzerung 100% 20x5 x0,33 x0,8 = 26

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 5 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 0 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Benzol] #0 E [6 E/ min,] 18 E

Tank 0,033 m³ = 33 Tank-P

Sensor Reichweite 120 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)

T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km

Modifikationen 3 (3 verwendet)

Module Intern 1

Module Extern 3

7 von 7 Autom. Handlungen. WM+3

Drohnen-Steuer-Reichweite 30 Felder

Min-Fertigkeit 3 Fahrzeug-Pilot

Rumpf-Preis 1700 Cr = 3400 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)

Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,

Sehr klein

Hangar- /Turm-Punkte –50%, Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)

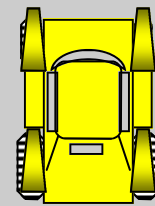
Modul–2 (INTERN)

Tech-Level Anpassung,

Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.

Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“

BP+1, Lenkhilfen WM+1 (Pilot)



15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	5
---------------------	---	--------------------------	---

PKW

Klein-PKW Kleinwagen-Version

Kategorie	II	Qualität	-I	Tech-Level	3
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	1		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	3+	Sensor	120
	3	Fahrzeug-Pilot	-1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	1 / BP	0	Preis	
				2 700	Cr
				5 400	T\$

TP-Rumpf	16	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	126	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	5	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	4	RK-Elektro		Fracht (m³)	2
RK-Hitze	0	Automatische Handlungen	7	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	0			Tank (m³)	0,033
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	33

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Weichblech	II Benzol Turb BP+1	WM +1-1-1	Leer
Leer			

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Benzol Turb.	6	E/min
	18	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

sehr klein

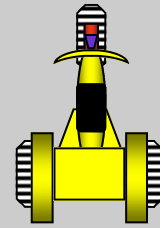
Technologie Anpassung

(Pilot) WM+1

Probleme GL SG 10

Fahrzeug Trike „Rad-Trike“ (2 Mann-FZG)

Das Rad-Trike benutzt Elektro-Motoren und Energie-Speicher zum Fortbewegen. Hierbei konnte auf große Reichweiten verzichtet werden.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 4****Größe 5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,33= 20,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,33 = 33****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Kristall E-Speicher] 480 E****Tank 0,033 m³ = 33 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 120 E / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 1+1****Module Extern 3+1****8 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 3 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 4800 Cr = 9600 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,****Sehr klein****Hangar- /Turm-Punkte -50%, Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)****Modul-2 (INTERN)****Transporter****WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)****1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	5
---------------------	---	--------------------------	---

PKW

Rad-Trike Kleinwagen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	1		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	3+	Sensor	160
	3	Fahrzeug-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	6	1 / BP	4	Preis	
				7 200	Cr
				14 400	T\$

TP-Rumpf	20	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	133	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	5	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	2
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	8	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,033
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	33

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II 2 E Elektro TR BP+2	WM +1+0	II Kristal Spei 480 E
II Panzerung Leicht			
		II Fracht Leer	II Fracht Leer

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

		E/min
Kristall	480	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

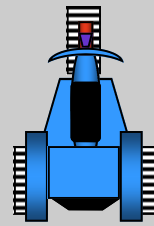
sehr klein

Transporter

Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug Trike „Ketten-Trike“ (2 Mann-FZG)

Das Ketten-Trike benutzt Elektro-Motoren und Energie-Speicher zum Fortbewegen. Es wurde für längere Offroad Fahrten konzipiert.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 4****Größe 5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,33= 20,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,33 = 33****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Kristall E-Speicher] 480 E****Tank 0,033 m³ = 33 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 120 E / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 1+1****Module Extern 3+1****8 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 4 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 5200 Cr = 10400 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Kette-Fzg BP-1, Geländetyp-Kette, Module+1,****(1/2 BP Malus durch Panzerungen)****Sehr klein****Hangar- /Turm-Punkte -50%, Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)****Modul-2 (INTERN)****Transporter****WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)****1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	5
---------------------	---	--------------------------	---

PKW

Ketten-Trike Kleinwagen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	1		3		
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	3+	Sensor	160
	3	Fahrzeug-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
KETTE	6	1 / BP	4	Preis	
				8 000	Cr
				16 000	T\$

TP-Rumpf	20	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	133	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	5	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	3
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	8	Tank-P / m³	200
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,233
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	233

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II 2 E Elektro TR BP+2	WM +1+0	II Kristal Spei +480 E
II Panzerung Leicht			
		II Fracht Leer	II Fracht Leer

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

		E/min
Kristall	960	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug KETTE

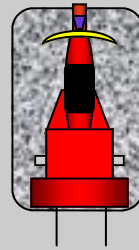
sehr klein

Transporter

Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug Trike „LKT-Trike“ (2 Mann-FZG)

Das LKT-Trike benutzt Elektro-Motoren und Energie-Speicher zum Fortbewegen. Es eignet sich als Fahrzeug in flachem Gelände und über binnen Seen.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 4****Größe 5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,33= 20,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,33 = 33****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Kristall E-Speicher] 480 E****Tank 0,033 m³ = 33 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 120 E / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 1+1****Module Extern 3+1****8 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 4 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 5000 Cr = 10000 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Luftkissen-FZG BP+0, Geländetyp Luftkissen, „ist recht laut“****Sehr klein****Hangar- /Turm-Punkte -50%, Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)****Modul-2 (INTERN)****Transporter****WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)****1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	5
---------------------	---	--------------------------	---

PKW

LKT-Trike Kleinwagen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	1		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	3+	Sensor	160
	3	Fahrzeug-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
LKT	6	1 / BP	4	Preis	
				7 000	Cr
				14 000	T\$

TP-Rumpf	20	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	133	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	5	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	3
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	8	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,033
Immun Kritisch	nein	Aus.	Flieg.	Tank-P #	33

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II 2 E Elektro TR BP+2	WM +1+0	II Kristall Spei 480 E
II Panzerung Leicht			
		II Fracht Leer	II Fracht Leer

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

		E/min
Kristall	960	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug LKT

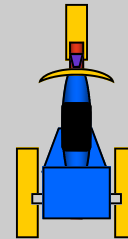
sehr klein

Transporter

Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug Trike „Wasser-Trike“ (2 Mann-FZG)

Das Wasser-Trike benutzt Elektro-Motoren und Energie-Speicher zum Fortbewegen. Es wird gerne auf Seen als Rettungsfahrzeug eingesetzt.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 4****Größe 5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,33= 20,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,33 = 33****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 1 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Kristall E-Speicher] 480 E****Tank 0,033 m³ = 33 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 12 E / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 1+1****Module Extern 3+1****8 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 3 Wasser-Pilot****Rumpf-Preis 4800 Cr = 9600 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Wasser FZG Boot / Schiff, BP=3, Tank-Verbrauch x1/10, Preis +0 Cr****Sehr klein****Hangar- /Turm-Punkte -50%, Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)****Modul=2 (INTERN)****Transporter****WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)****1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x 2/10

benötigte Hangar -Punkte 5

PKW

Wasser-Trike Kleinwagen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	1		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	3+	Sensor	160
	3	Wasser-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Wasser	3	1 / BP	0,2	Preis	
				6 800	Cr
				13 600	T\$

TP-Rumpf	20	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	133	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	5	RK-Ballistik		Passagiere	4
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	2
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	8	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,033
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	33

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II 2 E Elektro TR BP+2	WM +1+0	II Passagier D 4 Sitze
II Panzerung Leicht			
		II Fracht Leer	II Fracht Leer

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

		E/min
Kristall	480	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug Wasser

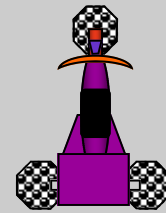
sehr klein

Transporter

Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug Trike „Grav-Trike“ (2 Mann-FZG)

Das Grav-Trike verwendet einen leistungsstarken Reaktor für seine Energie. Es wird vielseitig eingesetzt ist aber leicht zu scannen. Hierbei wird der Fission-Reaktor normalerweise Gedrosselt angewendet um weniger Treibstoff zu verbrauchen. Es wurde nur für niedrige Höhen konzipiert und kann nur bis ca 4 km aufsteigen.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 4****Größe 5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf $20 \times 3 \times 0,33 = 20$,****TP-Panzerung 100% $20 \times 5 \times 0,33 = 33$** **RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 2 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Fission] 8 E / min, 32 E****Tank $0,033 \text{ m}^3 = 33$ Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl] $\times 2$ Tank-P / h.****T-Verbrauch Antrieb 2 / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 1+1****Module Extern 3+1****8 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 4 Schweber-Pilot****Rumpf-Preis 12000 Cr = 24000 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor $\times 2$)****A-Grav-Schweber BP-2, Geländetyp Schweber, Felder pro BP = 3****Renn [2x#],****Sehr klein****Hangar- /Turm-Punkte -50%, Tank $\times 0,33$, TP (alle) $\times 0,33$, WM+1 (Pilot)****Modul-2 (INTERN)****Transporter****WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)****1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	5
---------------------	---	--------------------------	---

PKW

Grav-Trike Kleinwagen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	1		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	4+	Sensor	160
	3	Schweber-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber	6	3 / BP	4	Preis	
				14 000	Cr
				28 000	T\$

TP-Rumpf	20	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	133	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	5	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	3
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	8	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,033
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	33

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II 2 E Elektro TR BP+2	WM +1+0	Leer
II Panzerung Leicht			
		II Fracht Leer	II Fracht Leer

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Fission	8	E/min
	32	E

Modifikationen

Schweber-Fahrzeug Grav

sehr klein

Transporter

Pilot WM+2 (A)

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x 2

benötigte Hangar -Punkte 5

PKW

Grav-Trike Taxi-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	1		3		
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4+	Sensor	160
	3	Schweber-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber	6	3 / BP	4	Preis	
				14 600	Cr
				29 200	T\$

TP-Rumpf	20	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	133	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	5	RK-Ballistik		Passagiere	4
RK-Kinetik	3	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	3	RK-Elektro		Fracht (m³)	2
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	8	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,033
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	33
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Komposit	II 2 E Elektro TR BP+2	WM +1+0	II Passagier D 4 Sitze
II Panzerung Leicht			
		II Fracht Leer	II Fracht Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h

Fission	8	E/min
	32	E

Modifikationen

Schweber-Fahrzeug Grav

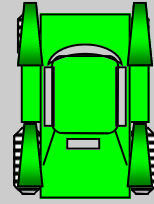
sehr klein

Transporter

Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug PKW „Stadt-Mini-PKW“ (2 Mann-FZG)

Der Stadt-Mini-PKW wird gerne als Stadtfahrzeug für den normalen Arbeiter verkauft. Der Lack sieht gut aus, aber trotzdem haben sie öfter technische Probleme. Es besitzt ein Hybrid Triebwerk und kann auch mit Chemischem Treibstoff schneller fahren.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 4 (Qualität –I schlecht WM–1)****Probleme GL SG 10****Größe 5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,33 x0,8 = 16,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,33 x0,8 = 26****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 5 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Kristall-Speicher] 480 E,****Tank 0,033 m³ = 33 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 120 E / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 1****Module Extern 3****8 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 3 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 2267 Cr = 4534 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,****Sehr klein****Hangar- /Turm-Punkte –50%, Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)****Modul–2 (INTERN)****Tech-Level Anpassung,****Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.****Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“****BP+1, Lenkhilfen WM+1 (Pilot)****Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	5
---------------------	---	--------------------------	---

PKW

Stadt-Mini-PKW Kleinwagen-Version

Kategorie	II	Qualität	-I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	1		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	3+	Sensor	120
	3	Fahrzeug-Pilot	-1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	1 / BP	2	Preis	
RAD Hybrid	6	1 / BP	2+Ch	4 662	Cr
				9 324	T\$

TP-Rumpf	16	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	126	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	5	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	4	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	4	RK-Elektro		Fracht (m³)	2
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	7	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,033
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	33

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Komposit	II 0 E & Ch Chemo TR BP+2	WM +1-1-1	II Kristall Spei 480 E
Leer			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h

		E/min
Kristall	960	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

sehr klein

Technologie Anpassung

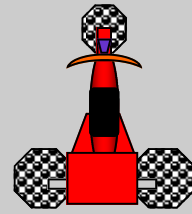
Autopilot WM+4

(Pilot) WM+1

Probleme GL SG 10

Fahrzeug Trike „verbessertes Grav-Trike“ (2 Mann-FZG)

Das verbesserte Grav-Trike verwendet einen leistungsstarken Reaktor für seine Energie. Es wird vielseitig eingesetzt ist aber leicht zu scannen. Hierbei Wird der Plasma-Reaktor normalerweise Gedrosselt angewendet um weniger Treibstoff zu verbrauchen. Es wurde nur für niedrige Höhen konzipiert und kann nur bis ca 5 km aufsteigen.



Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 5

Größe 5 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 x0,33= 20,

TP-Panzerung 100% 20x5 x0,33 = 33

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 4 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 2,5 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Plasma] 10 E / min, 50 E

Tank 0,033 m³ = 33 Tank-P

Sensor Reichweite 200 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h.

T-Verbrauch Antrieb 2 / 100 km

Modifikationen 3 (3 verwendet)

Module Intern 1+1

Module Extern 3+1

9 von 9 Autom. Handlungen. WM+5

Drohnen-Steuer-Reichweite 50 Felder

Min-Fertigkeit 4 Schweber-Pilot

Rumpf-Preis 15000 Cr = 30000 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor x2)

A-Grav-Schweber BP-2, Geländetyp Schweber, Felder pro BP = 3

Renn [2x#],

Sehr klein

Hangar- /Turm-Punkte -50%, Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)

Modul-2 (INTERN)

Transporter

WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)

1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	5
---------------------	---	--------------------------	---

PKW

Verbessertes Grav-Trike Kleinwagen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	1		3		
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4+	Sensor	200
	3	Schweber-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber	6	3 / BP	4,5	Preis	
				17 800	Cr
				35 600	T\$

TP-Rumpf	20	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	133	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	5	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	2
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	9	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	1,033
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	1033
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II 2 E Elektro TR BP+2	WM +1+0	II Multitank 1 M³
II Panzerung Leicht			
		II Fracht Leer	II Fracht Leer

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Plasma	10	E/min
	50	E

Modifikationen

Schweber-Fahrzeug Grav

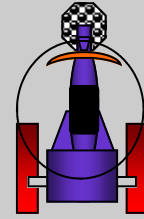
sehr klein

Transporter

Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug Trike „Raum-Trike“ (2 Mann-FZG)

Das verbesserte Raum-Trike eignet sich sowohl für Raumflug, als auch für Atmosphärische Flüge. Hierbei wird es oftmals als „Raumpanzer“ eingesetzt, da es deutlich kleiner ist als Raumboote.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 5****Größe 5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,33= 20,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,33 = 33****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 2,5 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Plasma] 10 E / min, 50 E****Tank 0,033 m³ = 33 Tank-P****Sensor Reichweite 200 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h.****T-Verbrauch Antrieb 2 / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 1****Module Extern 3x2=6****9 von 9 Autom. Handlungen. WM+5****Drohnen-Steuer-Reichweite 50 Felder****Min-Fertigkeit 5 Schweber-Pilot****Rumpf-Preis 80000 Cr = 160000 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Raumfahrzeug (Preisfaktor x5)****Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.****Aerodynamisch, Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &****Geländetyp Schweber & Geländetyp Flugzeug****„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus****Sehr klein****Hangar- /Turm-Punkte -50%, Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)****Modul—2 (INTERN)****Kampf-Pods****Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	5
---------------------	---	--------------------------	---

PKW

Raum-Trike Paramilitär-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	1		3		
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4+	Sensor	200
	3	Schweber-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber	6	3 / BP	4,5	Preis	
Flugzeug	4	50/BP Drehen 5	2,5	85 000	Cr
Raum	4	1 /BP	2,5	170 000	T\$

TP-Rumpf	20	TP-Schutzschild	100	Offiziere	1
TP-Panzerung	133	RK-Kinetik	4	Crew	1
Stress-Punkte	5	RK-Ballistik	4	Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze	4	LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	2
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	9	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	1,033
Immun Kritisch	nein	Aus.	Flieg.	Tank-P #	1033

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II 2 E Kampf-C Auto +7	WM +1+0	II Multitank 1 M³
II Panzerung Leicht			II 2 E Schild Schweber
II 2 E Turm 120° 32 Turm-P			II 2 E Turm 120° 32 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h

Plasma	10	E/min
	50	E

Modifikationen

Raumfahrzeug Aerodyn

sehr klein

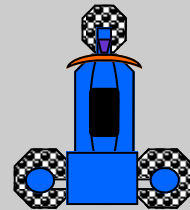
Kampf-Pods

Angriff/Abwehr WM+2

Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug Trike „Orbital Grav-Trike“ (2 Mann-FZG)

Das orbital Grav-Trike verwendet einen leistungsstarken Reaktor für seine Energie. Es fliegt im Orbit zwischen Stationen und Raumfahrzeugen hin und her.



Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 5 (Qualität +I gut WM+1)

Größe 5 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 x0,33 x1,2= 24,

TP-Panzerung 100% 20x5 x0,33 x 1,2 = 39

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 4 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 2,5 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Plasma] 10 E / min, 50 E

Tank 0,033 m³ = 33 Tank-P

Sensor Reichweite 200 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h.

T-Verbrauch Antrieb 2 / 100 km

Modifikationen 4 (4 verwendet)

Module Intern 2+1

Module Extern 4+1

15 von 15 Autom. Handlungen. WM+5

Drohnen-Steuer-Reichweite 50 Felder

Min-Fertigkeit 4 Schweber-Pilot

Rumpf-Preis 60000 Cr = 120000 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor x2)

A-Grav-Schweber BP-2, Geländetyp Schweber, Felder pro BP = 3

Renn [2x#],

Sehr klein

Hangar- /Turm-Punkte -50%, Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)

Modul-2 (INTERN)

Transporter

WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)

1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern

Tech-Level Anpassung,

Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.

Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“

BP+1, Lenkhilfen WM+1 (Pilot), Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],

BP+2, Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x

2

benötigte Hangar -Punkte

5

PKW

Orbital Grav-Trike Kleinwagen-Version

Kategorie	II	Qualität	+I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	ja
	2		4		
Module EXTERN von Maximal	4	Fertigkeit	4+	Sensor	200
	4	Schweber-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber	6	3 / BP	4,5	Preis	
				63 800	Cr
				127 600	T\$

TP-Rumpf	20	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	133	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	5	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	20 Tage
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	2
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	9	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	1,033
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	1033

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II 2 E Elektro TR BP+2	WM +1+0+1	II Multitank 1 M³
II Panzerung Leicht	II 2 E Passagier C 4 Sitze 16h		II 2 E LEH 20 Tage
		II Fracht Leer	II Fracht Leer

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Plasma	10	E/min
	50	E

Modifikationen

Schweber-Fahrzeug Grav

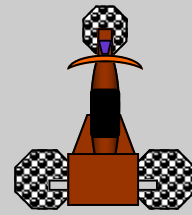
sehr klein

Transporter

Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug Trike „Hightech Grav-Trike“ (2 Mann-FZG)

Das Hightech Grav-Trike verwendet einen leistungsstarken Reaktor für seine Energie. Es wird vielseitig eingesetzt ist aber leicht zu scannen. Hierbei Wird der Plasma-Reaktor normalerweise Gedrosselt angewendet um weniger Treibstoff zu verbrauchen. Es wurde nur für niedrige Höhen konzipiert und kann nur bis ca 6 km aufsteigen.



Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 6

Größe 5 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 x0,33= 20,

TP-Panzerung 100% 20x5 x0,33 = 33

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 4 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 3 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Fusion] 12 E / min, 72 E

Tank 0,033 m³ = 33 Tank-P

Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h.

T-Verbrauch Antrieb 2 / 100 km

Modifikationen 3 (3 verwendet)

Module Intern 1+1

Module Extern 3+1

10 von 10 Autom. Handlungen. WM+6

Drohnen-Steuer-Reichweite 60 Felder

Min-Fertigkeit 4 Schweber-Pilot

Rumpf-Preis 18000 Cr = 36000 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor x2)

A-Grav-Schweber BP-2, Geländetyr Schweber, Felder pro BP = 3

Renn [2x#],

Sehr klein

Hangar- /Turm-Punkte -50%, Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)

Modul-2 (INTERN)

Transporter

WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)

1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	5
---------------------	---	--------------------------	---

PKW

Hightech Grav-Trike Kleinwagen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	1		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	4+	Sensor	240
	3	Schweber-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber	6	3 / BP	5	Preis	
				20 800	Cr
				41 600	T\$

TP-Rumpf	20	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	133	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	5	RK-Ballistik		Passagiere	0
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	2
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	10	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	1,033
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	1033

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II 2 E Elektro TR BP+2	WM +1+0	II Multitank 1 M³
II Panzerung Leicht			
		II Fracht Leer	II Fracht Leer

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Fusion	12	E/min
	72	E

Modifikationen

Schweber-Fahrzeug Grav

sehr klein

Transporter

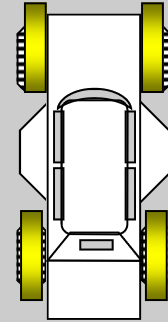
Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug Auto „Limosine“ (Familien-FZG)

Die Limosine wurde als Familien FZG konzipiert. Es soll im Stadt und Überland-Verkehr gute Dienste leisten. Es gibt dieses Fahrzeug als Fracht und als Passagier Transporter.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]**T-Lvl 2****Größe 7,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,5= 30,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,5 = 50****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Benzol] #0 E [4 E / min,] 8 E****Tank 0,05 m³ = 50 Tank-P****Sensor Reichweite 80 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 2****Module Extern 3****6 von 6 Autom. Handlungen. WM+2****Drohnen-Steuer-Reichweite 20 Felder****Min-Fertigkeit 3 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 4400 Cr = 8 800 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,****Klein****Hangar- /Turm-Punkte -25%, Tank x0,5, TP (alle) x 0,5, WM+1 (Pilot)****Modul-1 (INTERN)****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schwebel, Flugzeug gewählt werden.

Schnell +1 Feld pro BP, WM-1 (Pilot/Waffen),

Fahrzeug Auto „Stadt-Auto“ (Familien-FZG)

Das Stadt-Auto wurde als Familien FZG für kleine Familien konzipiert und eignet sich für die Fahrt in der Stadt und auf Autobahnen.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 3

Größe 7,5 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 x0,5 = 30,

TP-Panzerung 100% 20x5 x0,5 = 50

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 4 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 0 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Benzol Turbine] #0 E [6 E / min,] 18 E

Tank 0,05 m³ = 50 Tank-P

Sensor Reichweite 120 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)

T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km

Modifikationen 3 (3 verwendet)

Module Intern 2

Module Extern 3

7 von 7 Autom. Handlungen. WM+3

Drohnen-Steuer-Reichweite 30 Felder

Min-Fertigkeit 4 Fahrzeug-Pilot

Rumpf-Preis 6600 Cr = 13200 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)

Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,

Klein

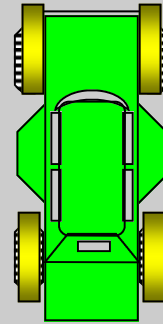
Hangar- /Turm-Punkte -25%, Tank x0,5, TP (alle) x 0,5, WM+1 (Pilot)

Modul-1 (INTERN)

Renn FZG

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schwebler, Flugzeug gewählt werden.

Schnell +1 Feld pro BP, WM-1 (Pilot/Waffen),



**Fahrzeug Auto „Klein-Hubschrauber“
(Familien-FZG)**

Der Klein-Hubschrauber wurde als Transporter für kleine Gruppen von Menschen verwendet. Oftmals gerade von Geschäftsleuten mit dringenden Terminen oder einer Unlust sich durch Staus zu quälen.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 3

Größe 7,5 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf $20 \times 3 \times 0,5 = 30$,

TP-Panzerung 100% $20 \times 5 \times 0,5 = 50$

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 4 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 0 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Benzol Turbine] #0 E [6 E / min,] 18 E

Tank 0,05 m³ = 50 Tank-P

Sensor Reichweite 120 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl] x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)

T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km

Modifikationen 3 (3 verwendet)

Module Intern 2

Module Extern 3

7 von 7 Autom. Handlungen. WM+3

Drohnen-Steuer-Reichweite 30 Felder

Min-Fertigkeit 4 Schweber-Pilot

Rumpf-Preis 22400 Cr = 44800 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor x2)

Hubschrauber BP+0, Geländetyp Schweber, Felder pro BP = 3 Renn [2x#],

Klein

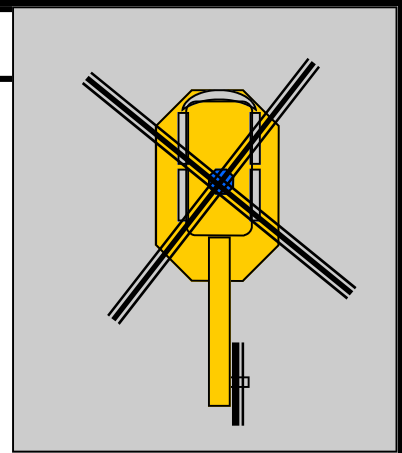
Hangar- /Turm-Punkte -25%, Tank x0,5, TP (alle) x 0,5, WM+1 (Pilot)

Modul-1 (INTERN)

Renn FZG

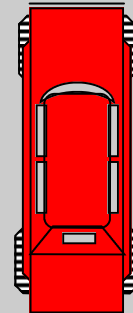
Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schweber, Flugzeug gewählt werden.

Schnell +2 Feld pro BP, WM-2 (Pilot/Waffen),



Fahrzeug Auto „RAD-Auto“ (Familien-FZG)

Das Rad-Auto nutzt elektrische Motoren und Speicherbänke für seine Fahrt. Hierbei haben viele Modelle Soundgeneratoren um dem Fahrer akustisch die Geschwindigkeit an zu zeigen und Passanten vor zu warnen.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 4****Größe 7,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,5 = 30,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,5 = 50****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Kristallin Speicher] 480 E****Tank 0,05 m³ = 50 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 120 E / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 2****Module Extern 3****8 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 2 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 8800 Cr = 17600 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,****Klein****Hangar- /Turm-Punkte -25%, Tank x0,5, TP (alle) x 0,5, WM+1 (Pilot)****Modul-1 (INTERN)****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schwebler, Flugzeug gewählt werden.

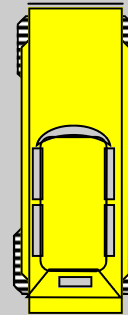
Schnell +1 Feld pro BP, WM-1 (Pilot/Waffen),

Fahrzeug Auto „RAD-Flitzer“ (Sport-FZG)

Der Rad-Flitzer nutzt elektrische Motoren und Speicherbänke für seine Fahrt. Es ist auf Geschwindigkeit ausgelegt, weniger auf Passagiere.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]**T-Lvl 4****Größe 7,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,5= 30,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,5 = 50****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Kristallin Speicher] 480 E****Tank 0,05 m³ = 50 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 120 E / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 2****Module Extern 3****8 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 4 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 12800 Cr = 25600 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,****Klein****Hangar- /Turm-Punkte -25%, Tank x0,5, TP (alle) x 0,5, WM+1 (Pilot)****Modul-1 (INTERN)****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schwebler, Flugzeug gewählt werden.

Schnell +3 Feld pro BP, WM-3 (Pilot/Waffen),

Fahrzeug Auto „RAD-Buggy“ (Familien-FZG)

Das Rad-Buggy nutzt elektrische Motoren und Speicherbänke für seine Fahrt. Es ist offen und wird so meist auf Kolonien genutzt. Seine KampfPods machen es anfällig aber sehr gut nutzbar.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 4 (Qualität –I Schlecht WM–1)

Probleme GL SG 10

Größe 7,5 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 x0,5= 30,

TP-Panzerung 100% 20x5 x0,5 = 50

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 4 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 0 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Kristallin Speicher] 480 E

Tank 0,05 m³ = 50 Tank-P

Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)

T-Verbrauch Antrieb 120 E / 100 km

Modifikationen 3 (3 verwendet)

Module Intern 2

Module Extern 3x2 = 6

8 von 8 Autom. Handlungen. WM+4

Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder

Min-Fertigkeit 3 Fahrzeug-Pilot

Rumpf-Preis 2933 Cr = 5866 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)

Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,

Klein

Hangar- /Turm-Punkte –25%, Tank x0,5, TP (alle) x 0,5, WM+1 (Pilot)

Modul–1 (INTERN)

Kampf-Pods

Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.

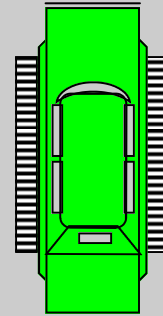


Fahrzeug Auto „KETTEN-Auto“ (Familien-FZG)

Das Ketten-Auto nutzt elektrische Motoren und Speicherbänke für seine Fahrt. Es ist ziemlich langsam, kommt dafür aber durch fast jedes Gelände.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]**T-Lvl 4****Größe 7,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,5= 30,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,5 = 50****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 3 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Kristallin Speicher] 480 E****Tank 0,05 m³ = 50 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 120 E / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 3****Module Extern 4****8 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 3 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 9200 Cr = 18400 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Kette-Fzg BP-1, Geländetyp-Kette, Module+1,****(1/2 BP Malus durch Panzerungen)****Klein****Hangar- /Turm-Punkte -25%, Tank x0,5, TP (alle) x 0,5, WM+1 (Pilot)****Modul-1 (INTERN)****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schwebler, Flugzeug gewählt werden.

Schnell +1 Feld pro BP, WM-1 (Pilot/Waffen),

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x

2

benötigte Hangar -Punkte

7,5

PKW

Ketten-Auto Familien-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	2		3		
Module EXTERN von Maximal	1	Fertigkeit	3+	Sensor	160
	3	Fahrzeug-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
KETTE	4	1 / BP „renn“ 2	4	Preis	
				13 600	Cr
				27 200	T\$

TP-Rumpf	30	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	150	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	6	RK-Ballistik		Passagiere	4
RK-Kinetik	6	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	6	RK-Elektro		Fracht (m³)	1
RK-Hitze	4	Automatische Handlungen	8	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	4			Tank (m³)	0,05
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	50
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Komposit	II 2 E Elektro TR BP+2	WM +1—1	II Kristall Spei 480 E
II WM—1 Panzerung Schutzpl	II Passagiere D 4 Sitze	II Kristall Spei 480 E	Leer

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

		E/min
Kristall	1440	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug KETTE

klein

Renn-FZG I

Panzerungs Malies x 1/2

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x **2**

benötigte Hangar -Punkte **7,5**

PKW

Ketten-Auto Kampf-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	2		3		
Module EXTERN von Maximal	1	Fertigkeit	3+	Sensor	160
	3	Fahrzeug-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
KETTE	4	1 / BP „renn“ 2	4	Preis	
				13 760	Cr
				27 520	T\$

TP-Rumpf	30	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	150	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	6	RK-Ballistik		Passagiere	4
RK-Kinetik	6	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	6	RK-Elektro		Fracht (m³)	0
RK-Hitze	4	Automatische Handlungen	8	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	4			Tank (m³)	0,05
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	50
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Komposit	II 2 E Elektro TR BP+2	WM +1—1	
II WM—1 Panzerung Schutzpl	II Passagiere D 4 Sitze	II Kristall Spei 480 E	II 2 E Turm 360° 24 Turm-P
I 1 E WM-1 Turm 120° 8 Turm-P			I 1 E WM-1 Turm 120° 8 Turm-P

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

		E/min
Kristall	960	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug KETTE

klein

Renn-FZG I

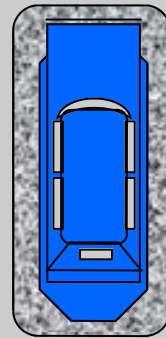
Panzerungs Malies x 1/2

Fahrzeug Auto „LKT-Auto“ (Familien-FZG)

Das Rad-Auto nutzt elektrische Motoren und Speicherbänke für seine Fahrt. Es eignet sich hervorragend für Wüsten, Steppen und Seen.

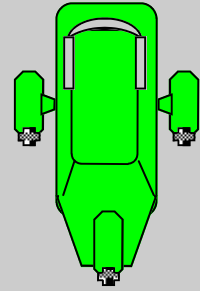
Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]**T-Lvl 4****Größe 7,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,5= 30,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,5 = 50****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Kristallin Speicher] 480 E****Tank 0,05 m³ = 50 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 120 E / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 2****Module Extern 3****8 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 3 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 9000 Cr = 17600 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Luftkissen-FZG BP+0, Geländetyp Luftkissen, „ist recht laut“****Klein****Hangar- /Turm-Punkte -25%, Tank x0,5, TP (alle) x 0,5, WM+1 (Pilot)****Modul-1 (INTERN)****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schweben, Flugzeug gewählt werden.

Schnell +1 Feld pro BP, WM-1 (Pilot/Waffen),

Fahrzeug Auto „Schweber“ (Kurier-FZG)

Das Schweber-Auto nutzt elektrische Motoren und Speicherbänke für seine Fahrt. Dabei ist es besonders schnell durch seine Drehbaren Schubdüsen. Er kann nur in athmosphären Fliegen was eine maximal Höhe von ca 40 km entspricht.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 4****Größe 7,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,5= 30,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,5 = 50****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Kristallin Speicher] 480 E****Tank 0,05 m³ = 50 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 120 E / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 2****Module Extern 3****8 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 6 Schweber-Pilot****Rumpf-Preis 28000 Cr = 54000 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor x2)****Vektor-Lifter BP+0, Geländetyp-Schweber, Felder pro BP = 4 Renn [2x#],****Klein****Hangar- /Turm-Punkte -25%, Tank x0,5, TP (alle) x 0,5, WM+1 (Pilot)****Modul-1 (INTERN)****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schweber, Flugzeug gewählt werden.

Schnell +3 Feld pro BP, WM-3 (Pilot/Waffen),

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x 2

benötigte Hangar -Punkte 7,5

PKW

Schweber Kurier-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	2		3		
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	6+	Sensor	160
	3	Schweber-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber	7	4 / BP „renn“ 10	6	Preis	
				32 800	Cr
				65 600	T\$

TP-Rumpf	30	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	150	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	6	RK-Ballistik		Passagiere	4
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	2
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	8	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,05
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	50
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II 2 E Elektro TR BP+2	WM +1—1	II WM+1 Chem Turbo 8 E
II Fracht E 2m³	II 2 E Elektro TR BP+2		

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Chem Turb.	8	E/min
Kristall	978	E

Modifikationen

Schweber VEKTOR

klein

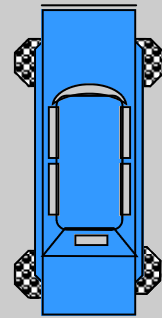
Renn-FZG III

Fahrzeug Auto „Grav-Auto“ (Familien-FZG)

Das Grav-Auto nutzt Antigrav und normalerweise einen Reaktor. Dieser ist aber leider durch Sensoren recht leicht zu erfassen. Es eignet sich nur für geringe Flughöhen von ca 4 km.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]**T-Lvl 4****Größe 7,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x0,5= 30,****TP-Panzerung 100% 20x5 x0,5 = 50****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 2 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Fission] 8 E / min, 32 E****Tank 0,05 m³ = 50 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h.****T-Verbrauch Antrieb 120 E / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 2****Module Extern 3****8 von 8 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 3 Schweber-Pilot****Rumpf-Preis 20000 Cr = 40000 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor x2)****A-Grav-Schweber BP-2, Geländetyp Schweber, Felder pro BP = 3****Renn [2x#],****Klein****Hangar- /Turm-Punkte -25%, Tank x0,5, TP (alle) x 0,5, WM+1 (Pilot)****Modul-1 (INTERN)****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schweber, Flugzeug gewählt werden.

Schnell +1 Feld pro BP, WM-1 (Pilot/Waffen),

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	7,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW

Grav-Auto Familien-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	2		3		
Module EXTERN von Maximal	1	Fertigkeit	3+	Sensor	160
	3	Schweber-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber	5	3 / BP „renn“ 5	4	Preis	
				22 000	Cr
				44 000	T\$

TP-Rumpf	30	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	150	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	6	RK-Ballistik		Passagiere	4
RK-Kinetik	4	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	4	RK-Elektro		Fracht (m³)	2
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	8	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,05
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	50

Module INTERN / EXTERN

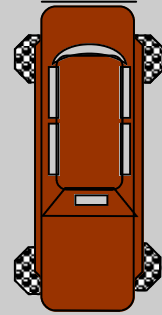
II WM—1 Panzerung Komposit	II 2 E Elektro TR BP+2	WM +1—1	Leer
Leer	II Passagiere D 4 Sitze		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	8	E/min
	32	E

Modifikationen
Schweber Grav
klein
Renn-FZG I

Fahrzeug Auto „verbessertes Grav-Auto“ (Familien-FZG)

Das verbesserte Grav-Auto nutzt Antigrav und normalerweise einen Reaktor. Dieser ist aber leider durch Sensoren recht leicht zu erfassen. Es eignet sich nur für geringe Flughöhen von ca 5 km.



Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 5

Größe 7,5 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 x0,5= 30,

TP-Panzerung 100% 20x5 x0,5 = 50

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 4 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 2,5 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Plasma] 10 E / min, 50 E

Tank 0,05 m³ = 50 Tank-P

Sensor Reichweite 200 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h.

T-Verbrauch Antrieb 2 / 100 km

Modifikationen 3 (3 verwendet)

Module Intern 2

Module Extern 3

9 von 9 Autom. Handlungen. WM+5

Drohnen-Steuer-Reichweite 50 Felder

Min-Fertigkeit 5 Schweber-Pilot

Rumpf-Preis 35000 Cr = 70000 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor x2)

A-Grav-Schweber BP-2, Geländetyp Schweber, Felder pro BP = 3

Renn [2x#],

Klein

Hangar- /Turm-Punkte -25%, Tank x0,5, TP (alle) x 0,5, WM+1 (Pilot)

Modul-1 (INTERN)

Renn FZG

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schweber, Flugzeug gewählt werden.

Schnell +3 Feld pro BP, WM-3 (Pilot/Waffen),

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	7,5
---------------------	---	--------------------------	-----

PKW

Verbessertes Grav-Auto Familien-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	2		3		
Module EXTERN von Maximal	1	Fertigkeit	5+	Sensor	200
	3	Schweber-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber	5	3 / BP „renn“ 9	4,5	Preis	
				37 000	Cr
				74 000	T\$

TP-Rumpf	30	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	150	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	6	RK-Ballistik		Passagiere	4
RK-Kinetik	4	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	4	RK-Elektro		Fracht (m³)	2
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	9	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,05
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	50

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Komposit	II 2 E Elektro TR BP+2	WM +1—1	Leer
Leer	II Passagiere D 4 Sitze		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	10	E/min
	50	E

Modifikationen
Schweber Grav
klein
Renn-FZG III

Fahrzeug Auto „leichter Raumgleiter-“ (Crew-FZG)

Das Raumgleiter wird oftmals in Hangars mitgeführt. Es hat Wenig Platz für

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 5

Größe 7,5 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 x0,5= 30,

TP-Panzerung 100% 20x5 x0,5 = 50

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 4 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 2,5 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Plasma] 10 E / min, 50 E

Tank 0,05 m³ = 50 Tank-P

Sensor Reichweite 200 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h.

T-Verbrauch Antrieb 2 / 100 km

Modifikationen 3 (3 verwendet)

Module Intern 2

Module Extern 3

9 von 9 Autom. Handlungen. WM+5

Drohnen-Steuer-Reichweite 50 Felder

Min-Fertigkeit 5 Schweber-Pilot

Rumpf-Preis 80000 Cr = 160000 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Raumfahrzeug (Preisfaktor x5)

Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Aerodynamisch, Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &

Geländetyp Schweber & Geländetyp Flugzeug

„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

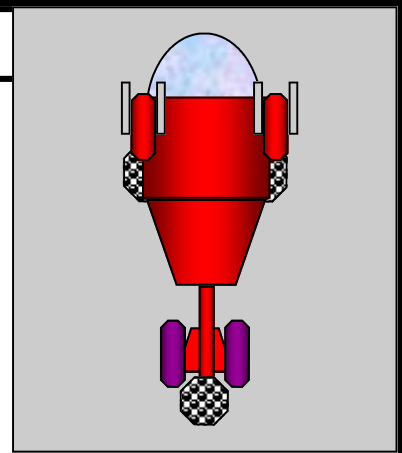
Klein

Hangar- /Turm-Punkte -25%, Tank x0,5, TP (alle) x 0,5, WM+1 (Pilot)

Modul-1 (INTERN)

Kampf-Pods

Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.



15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	7,5
----------------------------	----------	---------------------------------	------------

PKW

Leichter Raum-Gleiter Paramilitär-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	2		3		
Module EXTERN von Maximal	1	Fertigkeit	5+	Sensor	200
	3	Schweber-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber A-Grav	5	5 / BP Drehen 2	4,5	Preis	
Flugzeug	5	50/BP Drehen 5	4,5	86 600	Cr
Raum	5	1 /BP	4,5	193 200	T\$

TP-Rumpf	30	TP-Schutzschild	100	Offiziere	1
TP-Panzerung	150	RK-Kinetik	4	Crew	1
Stress-Punkte	6	RK-Ballistik	4	Passagiere	4
RK-Kinetik	4	RK-Hitze	4	LEH	37 h
RK-Ballistik	4	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	2
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	9	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,05
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	50

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Komposit	II 2 E Kampf-C Auto +7	WM +1—1	II 2 E Schild Schweber
II 2 E Gravo TR BP+2	II 2 E Passagier C 4 Sitze 36h		II Kristall Spei 600 E
II 2 E Turm 120° 32 Turm-P			II 2 E Turm 120° 32 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	10	E/min
Kristallium	650	E

Modifikationen
Raumfahrzeug Aerodyn
klein
Renn-FZG III
Angriff/Abwehr WM+2

Fahrzeug Auto „Orbital Grav-Auto“ (Familien-FZG)

Das verbesserte Grav-Auto nutzt Antigrav und normalerweise einen Reaktor. Es ist in der Lage im Orbit zwischen Stationen und Raumschiffen hin und her zu fliegen.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 5 (Qualität +I gut WM+1)

Größe 7,5 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 x0,5 = 30,

TP-Panzerung 100% 20x5 x0,5 = 50

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 6 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 2,5 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Plasma] 10 E / min, 50 E

Tank 0,05 m³ = 50 Tank-P

Sensor Reichweite 200 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h.

T-Verbrauch Antrieb 2 / 100 km

Modifikationen 4 (4 verwendet)

Module Intern 3

Module Extern 4x2 = 8

9 von 9 Autom. Handlungen. WM+5

Drohnen-Steuer-Reichweite 50 Felder

Min-Fertigkeit 4 Schweber-Pilot

Rumpf-Preis 90000 Cr = 180000 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor x2)

A-Grav-Schweber BP-2, Geländetyp Schweber, Felder pro BP = 3

Renn [2x#],

Klein

Hangar- /Turm-Punkte -25%, Tank x0,5, TP (alle) x 0,5, WM+1 (Pilot)

Modul-1 (INTERN)

Tech-Level Anpassung,

Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.

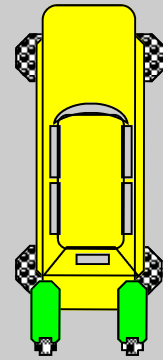
Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“

Lenkhilfen WM+1 (Pilot), Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],

BP+2, Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)

Kampf-Pods

Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.



15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x 2

benötigte Hangar -Punkte 7,5

PKW

Orbital Grav-Auto Paramilitär-Version

Kategorie	II	Qualität	+I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	ja
	3		4		
Module EXTERN von Maximal	8	Fertigkeit	5+	Sensor	200
	8	Schweber-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber	7	3 / BP	4,5	Preis	
				99 600	Cr
				199 200	T\$

TP-Rumpf	30	TP-Schutzschild	120	Offiziere	1
TP-Panzerung	150	RK-Kinetik	4	Crew	1
Stress-Punkte	6	RK-Ballistik	6	Passagiere	4
RK-Kinetik	4	RK-Hitze	4	LEH	20 Tage
RK-Ballistik	4	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	2
RK-Hitze	4	Automatische Handlungen	9	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,05
Immun Kritisch	nein	Aus.	Flieg.	Tank-P #	50

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Komposit	II 2 E Elektro TR BP+2	WM +1—1+1	II 2 E WM+1 Schild Deflektor
II Fracht C 1 m³	II Passagiere C 4 Sitze	II 2 E LEH 20 Tage	II Fracht C 1 m³
II 2 E Turm 60° 40 Turm-P			II 2 E Turm 60° 40 Turm-P
II 2 E Turm 180° 24 Turm-P			II Kristall Spei 600 E

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Plasma	10	E/min
Kristallium	650	E

Modifikationen

Schweber Grav

klein

Tech-Lvl Anpassung

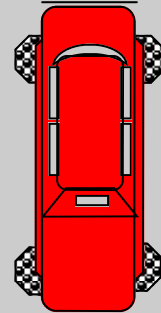
Autopilot WM+5

Hilfen WM+1 (Pilot)

(Sensor/Waffen/Technik)

Fahrzeug Auto „Hightech Grav-Auto“ (Familien-FZG)

Das Hightech Grav-Auto nutzt Antigrav und normalerweise einen Reaktor. Dieser ist aber leider durch Sensoren recht leicht zu erfassen. Es eignet sich nur für geringe Flughöhen von ca 6 km.



Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 6

Größe 7,5 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 x0,5= 30,

TP-Panzerung 100% 20x5 x0,5 = 50

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 4 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 3 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Fusion] 12 E / min, 72 E

Tank 0,05 m³ = 50 Tank-P

Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h.

T-Verbrauch Antrieb 120 E / 100 km

Modifikationen 3 (3 verwendet)

Module Intern 2

Module Extern 3

10 von 10 Autom. Handlungen. WM+6

Drohnen-Steuer-Reichweite 60 Felder

Min-Fertigkeit 5 Schweber-Pilot

Rumpf-Preis 42000 Cr = 84000 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor x2)

A-Grav-Schweber BP-2, Geländetyp Schweber, Felder pro BP = 3

Renn [2x#],

Klein

Hangar- /Turm-Punkte -25%, Tank x0,5, TP (alle) x 0,5, WM+1 (Pilot)

Modul-1 (INTERN)

Renn FZG

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schweber, Flugzeug gewählt werden.

Schnell +3 Feld pro BP, WM-3 (Pilot/Waffen),

Fahrzeug Kleinbus „Globetrotter“ (Gruppen-FZG)

Der Globetrotter ist ein Fahrzeug, welches an vielen Orten aus Schrott zusammengebaut wird. Gerade Kolonien benötigen einfach her zu stellende und zu reparierende Fahrzeuge.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 2 (Qualität –I schlecht WM–1)

Probleme GL SG 10

Größe 10 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 x0,8= 48,

TP-Panzerung 100% 20x5 x0,8= 80

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 4 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 0 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Benzol] #0 E [4 E / min,] 8 E

Tank 0,1 m³ = 100 Tank-P

Sensor Reichweite 80 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)

T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km

Modifikationen 3 (3 verwendet)

Module Intern 3+1

Module Extern 3+1

6 von 6 Autom. Handlungen. WM+2

Drohnen-Steuer-Reichweite 20 Felder

Min-Fertigkeit 1 Fahrzeug-Pilot

Rumpf-Preis 4000 Cr = 8 000 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)

Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,

Renn FZG

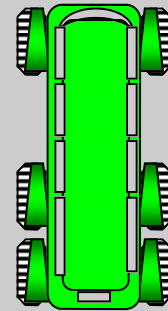
Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schwere, Flugzeug gewählt werden.

Schnell +1 Feld pro BP, WM–1 (Pilot/Waffen),

Transporter

WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)

1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern



15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	10
---------------------	---	--------------------------	----

PKW-Kleinbus

Globetrotter Kolonie-Version

Kategorie	II	Qualität	-I	Tech-Level	2
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	1	Fertigkeit	1+	Sensor	80
	3	Fahrzeug-Pilot	-1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	3	1 / BP „renn“ 2	0	Preis	
				4 800	Cr
				9 600	T\$

TP-Rumpf	48	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	180	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	6	RK-Ballistik		Passagiere	8
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	4	RK-Elektro		Fracht (m³)	5
RK-Hitze	0	Automatische Handlungen	6	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	0			Tank (m³)	0,1
Immun Kritisch	nein	Aus.	Flieg.	Tank-P #	100

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Weich Blech	II Passagier D 4 Sitze	WM -1	Leer
Leer	II Passagier D 4 Sitze	Leer	
		Leer Fracht	Leer Fracht

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Benzol Gen.	0	E/min
	8	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

Renn-FZG I

Transporter

Pilot WM+2 (A)

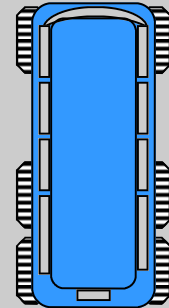
Probleme SG 10

Fahrzeug Kleinbus „Stadt-Bus“ (Gruppen-FZG)

Der Stadt-Bus wird gerne von Firmen als Fahrzeug für Arbeiter-Trups eingesetzt. Manchmal werden die Passagier-Sitze herausgenommen und statt dessen Werkbänke eingebaut.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]**T-Lvl 3****Größe 10 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 = 60,****TP-Panzerung 100% 20x5 x= 100****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Benzol-turbine] #0 E [6 E / min,] 18 E****Tank 0,1 m³ = 100 Tank-P****Sensor Reichweite 120 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 3+1****Module Extern 3+1****7 von 7 Autom. Handlungen. WM+3****Drohnen-Steuer-Reichweite 30 Felder****Min-Fertigkeit 2 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 6000 Cr = 12000 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,****Renn FZG**

Erlaubt den Bewegungsmodus „Rennen“, der beim Geradeauslaufen mehr Felder pro BP erlaubt. Der WM tritt nur auf wenn in der RD mindestens 1 mal „Rennen“ benutzt wurde. Kann nur für Boden-FZG, Schwere, Flugzeug gewählt werden.

Schnell +1 Feld pro BP, WM-1 (Pilot/Waffen),**Transporter****WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)****1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	10
---------------------	---	--------------------------	----

PKW-Kleinbus

Stadtbus Firmen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	3
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	1	Fertigkeit	2+	Sensor	120
	3	Fahrzeug-Pilot	-1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	3	1 / BP „renn“ 2	0	Preis	
				7 400	Cr
				14 800	T\$

TP-Rumpf	60	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	200	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	7	RK-Ballistik		Passagiere	8
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	5
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	7	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,1
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	100
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II Passagier D 4 Sitze	WM -1	Leer
Leer	II Passagier D 4 Sitze	Leer	
		Leer Fracht	Leer Fracht

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Benzol Turb.	6	E/min
	18	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

Renn-FZG II

Transporter

Pilot WM+2 (A)

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	10
----------------------------	----------	---------------------------------	-----------

PKW-Kleinbus

Stadtbus Truppen Transporter-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	3
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	1	Fertigkeit	2+	Sensor	120
	3	Fahrzeug-Pilot	-2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	3	1 / BP „renn“ 2	0	Preis	
				9 200	Cr
				18 400	T\$

TP-Rumpf	60	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	200	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	7	RK-Ballistik		Passagiere	8
RK-Kinetik	4	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	4	RK-Elektro		Fracht (m³)	2
RK-Hitze	4	Automatische Handlungen	7	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	4			Tank (m³)	0,1
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	100
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II Passagier D 4 Sitze	WM -2	II Crew+1 Turm 180° 28 Turm-P
II WM—1 Panzer-Platt Stahl	II Passagier D 4 Sitze	II Benzol Turb BP+1	
		Leer Fracht	Leer Fracht

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Benzol Turb.	6	E/min
	18	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

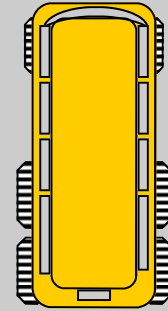
Renn-FZG II

Transporter

Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug Kleinbus „RAD-Bus“ (Gruppen-FZG)

Der RAD-Bus eignet sich für Stadt und Autobahnfahrten. Dabei führt er eine ziemliche Menge Passagiere und Fracht mit sich. Es fährt elektrisch und nutzt Energie-Speicher.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]**T-Lvl 4****Größe 10 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 = 60,****TP-Panzerung 100% 20x5 x= 100****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 5 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Kristall-Speicher] 480 E,****Tank 0,1 m³ = 100 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 120 E / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 3+1****Module Extern 3+1****12 von 12 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 2 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 6000 Cr = 12000 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,****Tech-Level Anpassung,****Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.****Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“****BP+1, Lenkhilfen WM+1 (Pilot)****Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],****Transporter****WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)****1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	10
---------------------	---	--------------------------	----

PKW-Kleinbus

RAD-Bus Firmen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	1	Fertigkeit	2+	Sensor	160
	3	Fahrzeug-Pilot	-1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	1 / BP	2	Preis	
				7 400	Cr
				14 800	T\$

TP-Rumpf	60	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	200	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	7	RK-Ballistik		Passagiere	8
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	5
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	12	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,1
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	100
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II Passagier D 4 Sitze	WM -1	Leer
Leer	II Passagier D 4 Sitze	Leer	
		Leer Fracht	Leer Fracht

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
		E/min
Kristall	480	E

Modifikationen
Bodenfahrzeug RAD
T-Lvl Anpassung
Transporter
Autopilot WM+4
Hilfen WM+1 (Pilot)
Pilot WM+2 (A)

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	10
---------------------	---	--------------------------	----

PKW-Kleinbus

RAD-Bus Wachschatz-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	1	Fertigkeit	2+	Sensor	160
	3	Fahrzeug-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	5	1 / BP	2	Preis	
				8 600	Cr
				17 200	T\$

TP-Rumpf	60	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	200	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	7	RK-Ballistik		Passagiere	8
RK-Kinetik	4	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	4	RK-Elektro		Fracht (m³)	3
RK-Hitze	4	Automatische Handlungen	12	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	4			Tank (m³)	0,1
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	100
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II Passagier D 4 Sitze	WM +0	II Panzer Platte Stahl
II Panzerung Leicht	II Passagier D 4 Sitze	Leer	
		Leer Fracht	Leer Fracht

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

		E/min
Kristall	480	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

T-Lvl Anpassung

Transporter

Anfällig Kritische Treffer

Autopilot WM+4

Hilfen WM+1 (Pilot)

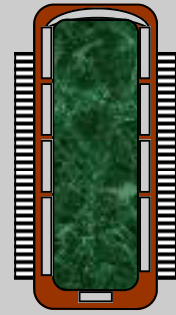
Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug Kleinbus „KETTE-Bus“ (Gruppen-FZG)

Der KETTE-Bus eignet sich für Wildnis-Fahrten. Dabei führt er eine ziemliche Menge Passagiere und Fracht mit sich. Es fährt elektrisch und nutzt Energie-Speicher.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]**T-Lvl 4****Größe 10 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 = 60,****TP-Panzerung 100% 20x5 x= 100****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Kristall-Speicher] 480 E,****Tank 0,1 m³ = 100 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 120 E / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 3****Module Extern 4x2 =8****12 von 12 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 4 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 10400 Cr = 20800 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Kette-Fzg BP-1, Geländetyp-Kette, Module+1, T-Lvl min 2****(1/2 BP Malus durch Panzerungen)****Tech-Level Anpassung,****Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.****Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“****BP+1, Lenkhilfen WM+1 (Pilot)****Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],****Kampf-Pods**

Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.



15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x 2

benötigte Hangar -Punkte 10

PKW-Kleinbus

KETTEN-Bus Wachschatz-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	2+	Sensor	160
	8	Fahrzeug-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
KETTE	4	1 / BP	2	Preis	
				16 200	Cr
				31 200	T\$

TP-Rumpf	60	TP-Schutzschild	100	Offiziere	1
TP-Panzerung	200	RK-Kinetik	4	Crew	1
Stress-Punkte	7	RK-Ballistik	4	Passagiere	8
RK-Kinetik	4	RK-Hitze	4	LEH	1 h
RK-Ballistik	4	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	2
RK-Hitze	4	Automatische Handlungen	12	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	4			Tank (m³)	0,1
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	100
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II Passagier D 4 Sitze	WM +0	II Panzer Platte Stahl
II Panzerung Leicht	II Passagier D 4 Sitze	II Munitions-Br 0,5 m³	II Schild Personal
II 2 E Turm 120° 32 Turm-P			II 2 E Turm 120° 32 Turm-P
Leer			Leer

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

		E/min
Kristall	480	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug KETTE

T-Lvl Anpassung

Kampf-Pods

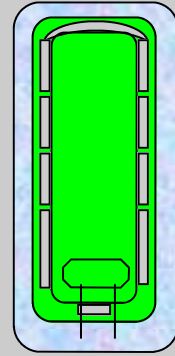
Anfällig Kritische Treffer

Autopilot WM+4

Hilfen WM+1 (Pilot)

Fahrzeug Kleinbus „LKT-Bus“ (Gruppen-FZG)

Der LKT-Bus Wird eingesetzt in Steppen und auf Seen. Er bietet platz für eine ziemliche Menge Passagiere und Fracht mit sich. Es fährt elektrisch und nutzt Energie-Speicher.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]**T-Lvl 4****Größe 10 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 = 60,****TP-Panzerung 100% 20x5 x= 100****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 5 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Kristall-Speicher] 480 E,****Tank 0,1 m³ = 100 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 120 E / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 3+1****Module Extern 3+1****12 von 12 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 2 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 6200 Cr = 12400 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Luftkissen-FZG BP+0, Geländetyp Luftkissen, „ist recht laut“****Tech-Level Anpassung,****Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.****Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“****BP+1, Lenkhilfen WM+1 (Pilot)****Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],****Transporter****WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)****1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	10
---------------------	---	--------------------------	----

PKW-Kleinbus

LKT-Bus Firmen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	1	Fertigkeit	2+	Sensor	160
	3	Fahrzeug-Pilot	-1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
LKT	5	1 / BP	2	Preis	
				7 600	Cr
				15 200	T\$

TP-Rumpf	60	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	200	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	7	RK-Ballistik		Passagiere	8
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	5
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	12	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,1
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	100

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II Passagier D 4 Sitze	WM -1	Leer
Leer	II Passagier D 4 Sitze	Leer	
		Leer Fracht	Leer Fracht

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

		E/min
Kristall	480	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug LKT

T-Lvl Anpassung

Transporter

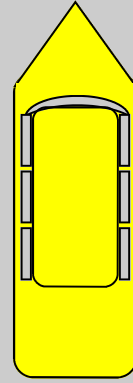
Autopilot WM+4

Hilfen WM+1 (Pilot)

Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug Kleinbus „Boot“ (Gruppen-FZG)

Das Boot eignet sich für Seen und Meere. Es fährt elektrisch und nutzt Energie-Speicher. Seine große Reichweite lässt die langsame Geschwindigkeit leicht vergessen.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]**T-Lvl 4****Größe 10 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 = 60,****TP-Panzerung 100% 20x5 x= 100****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 2 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Kristall-Speicher] 480 E,****Tank 0,1 m³ = 100 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 12 E / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 3+1****Module Extern 3+1****12 von 12 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 2 Wasser-Pilot****Rumpf-Preis 6000 Cr = 12000 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Wasser FZG Boot / Schiff, BP=3, Tank-Verbrauch x1/10, Preis +0 Cr****Tech-Level Anpassung,****Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.****Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“****BP+1, Lenkhilfen WM+1 (Pilot)****Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],****Transporter****WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)****1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x 2/10

benötigte Hangar -Punkte 10

PKW-Kleinbus

Boot Privat-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	1	Fertigkeit	2+	Sensor	160
	3	Wasser-Pilot	-1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Wasser	1	1 / BP	0,2	Preis	
				7 400	Cr
				14 800	T\$

TP-Rumpf	60	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	200	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	7	RK-Ballistik		Passagiere	8
RK-Kinetik	2	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro		Fracht (m³)	5
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	12	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,1
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	100
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II Passagier D 4 Sitze	WM -1	Leer
Leer	II Passagier D 4 Sitze	Leer	
		Leer Fracht	Leer Fracht

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

		E/min
Kristall	480	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

T-Lvl Anpassung

Transporter

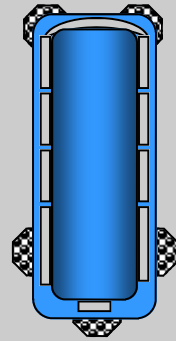
Autopilot WM+4

Hilfen WM+1 (Pilot)

Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug Kleinbus „Grav-Bus“ (Gruppen-FZG)

Der Grav-Bus fliegt nur in niedrigen Höhen von maximal 4 km. Dabei transportiert er viele Passagiere und Fracht. Der Reaktor ist Hilfreich was Reichweite angeht,

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]**T-Lvl 4****Größe 10 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 = 60,****TP-Panzerung 100% 20x5 x= 100****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 5 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Fission] 8 E / min, 32 E****Tank 0,1 m³ = 100 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 2 / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 3+1****Module Extern 3+1****12 von 12 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 3 Schweber-Pilot****Rumpf-Preis 14400 Cr = 28800 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor x2)****A-Grav-Schweber BP-2, Geländetyp Schweber, Felder pro BP = 3****Renn [2x#],****Tech-Level Anpassung,****Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.****Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“****BP+1, Lenkhilfen WM+1 (Pilot)****Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],****Transporter****WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)****1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x

2

benötigte Hangar -Punkte

10

PKW-Kleinbus

Grav-Bus Firmen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	3+	Sensor	160
	3	Schweber-Pilot	-1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber	4	3 / BP	2	Preis	
				17 000	Cr
				34 000	T\$

TP-Rumpf	60	TP-Schutzschild	100	Offiziere	1
TP-Panzerung	200	RK-Kinetik	4	Crew	1
Stress-Punkte	7	RK-Ballistik	4	Passagiere	8
RK-Kinetik	2	RK-Hitze	4	LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	4
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	12	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,1
Immun Kritisch	nein	Aus.	Flieg.	Tank-P #	100

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II Passagier D 4 Sitze	WM -1	II 2 E Schild Schweber
Leer	II Passagier D 4 Sitze	Leer	
		Leer Fracht	Leer Fracht

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Fission	8	E/min
	32	E

Modifikationen

Schweber GRAV

T-Lvl Anpassung

Transporter

Autopilot WM+4

Hilfen WM+1 (Pilot)

Pilot WM+2 (A)

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x 2

benötigte Hangar -Punkte 10

PKW-Kleinbus

Grav-Bus Polizei-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	3+	Sensor	160
	3	Schweber-Pilot	-1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber	4	3 / BP	2	Preis	
				17 800	Cr
				35 600	T\$

TP-Rumpf	60	TP-Schutzschild	100	Offiziere	1
TP-Panzerung	200	RK-Kinetik	4	Crew	1
Stress-Punkte	7	RK-Ballistik	4	Passagiere	8
RK-Kinetik	2	RK-Hitze	4	LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	4
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	12	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,1
Immun Kritisch	nein	Aus.	Flieg.	Tank-P #	100

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II Passagier D 4 Sitze	WM -1	II 2 E Schild Schweber
II 2 E Turm 360° 24 Turm-P	II Passagier D 4 Sitze	Leer	
		Leer Fracht	Leer Fracht

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Fission	8	E/min
	32	E

Modifikationen

Schweber GRAV

T-Lvl Anpassung

Transporter

Autopilot WM+4

Hilfen WM+1 (Pilot)

Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug Kleinbus „Orbital Grav-Bus“ (Gruppen-FZG)

Der Orbital Grav-Bus fliegt auch in großen Höhen und kann im Leerraum agieren.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 4 (Qualität +I gut WM+1)

Größe 10 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 = 60,

TP-Panzerung 100% 20x5 x= 100

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 5 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 0 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Fission] 8 E / min, 32 E

Tank 0,1 m³ = 100 Tank-P

Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)

T-Verbrauch Antrieb 2 / 100 km

Modifikationen 4 (4 verwendet)

Module Intern 4

Module Extern 4x2 = 8

12 von 12 Autom. Handlungen. WM+4

Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder

Min-Fertigkeit 5 Schweber-Pilot oder Raum-Pilot

Rumpf-Preis 96000 Cr = 192000 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor x2)

A-Grav-Schweber BP-2, Geländetyp Schweber, Felder pro BP = 3

Renn [2x#],

Tech-Level Anpassung,

Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.

Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“

BP+1, Lenkhilfen WM+1 (Pilot)

Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],

Kampf-Pods

Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.

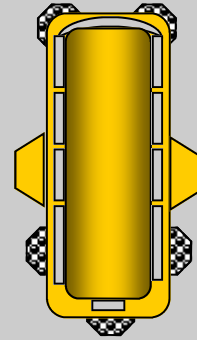
Cyber-Steuerung (+1 Cyber-Pilot)

Der Pilot steuert das Fahrzeug wie einen Teil seines Körpers und erreicht dadurch größere Effizienz. Dafür leidet er aber auch mit seinem Fahrzeug. Jedes Modul, welches ausfällt kostet den Piloten 1W6 AU-P.

Nur 1 Offizier darf zum „Cyber-Piloten“ werden.

Cyberimplantat-Link +2 Fahrzeug Aktionen, WM+1 (Pilot / Waffen)

T-Lvl min 4, Cyber-Implantat nötig, Preis +50 Cr x [T-Lvl]



15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x 2

benötigte Hangar -Punkte 10

PKW-Kleinbus

Orbital Grav-Bus Polizei-Version

Kategorie	II	Qualität	+I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	ja
	3		4		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	3+	Sensor	160
	8	Schweber-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber	4	3 / BP	2	Preis	
				104 000	Cr
				208 000	T\$

TP-Rumpf	60	TP-Schutzschild	100	Offiziere	1
TP-Panzerung	200	RK-Kinetik	4	Crew	1
Stress-Punkte	7	RK-Ballistik	4	Passagiere	8
RK-Kinetik	4	RK-Hitze	4	LEH	1 h
RK-Ballistik	4	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	2
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	12	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	1,1
Immun Kritisch	nein	Aus.	Flieg.	Tank-P #	1100

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Komposit	II Passagier C 4 Sitze 36h	WM -1+1+1	II 2 E Schild Schweber
II 2 E Turm 360° 24 Turm-P	II Passagier C 4 Sitze 36h	II 2 E Kampf-C Auto +7	II Multitank 1 m³
II 2 E Turm 120° 32 Turm-P			II 2 E Turm 120° 32 Turm-P
II Fracht C 1m³			II Fracht C 1m³

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Fission	8	E/min
	32	E

Modifikationen

Schweber GRAV

T-Lvl Anpassung

Kampf-Pods

Cybersteuerung +2 F-Akt

Energienmangel 10 von 8 E

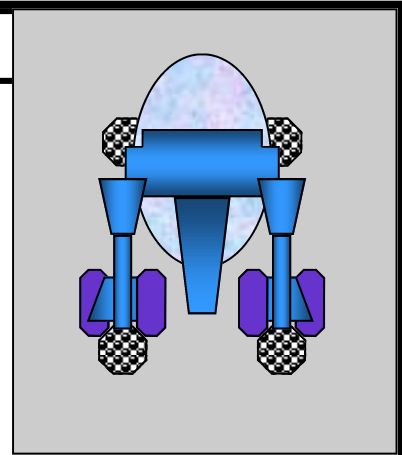
Autopilot WM+4

Hilfen WM+1 (Pilot)

Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug Kleinbus „Raum-Gleiter“ (Gruppen-FZG)

Der Raum-Gleiter ist ein Raumfahrzeug, welches direkt für Standard-Hangars entwickelt wurde. Sie können sehr gut die Aufgabe von Shuttels übernehmen.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]**T-Lvl 5****Größe 10 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 = 60,****TP-Panzerung 100% 20x5 x= 100****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 5 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Plasma] 10 E / min, 50 E****Tank 0,1 m³ = 100 Tank-P****Sensor Reichweite 200 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 2 / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 3****Module Extern 3x2 =6****14 von 14 Autom. Handlungen. WM+5****Drohnen-Steuer-Reichweite 50 Felder****Min-Fertigkeit 5 Schweber-Pilot oder Raum-Pilot****Rumpf-Preis 87500 Cr = 175000 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Raumfahrzeug (Preisfaktor x5)****Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.****Aerodynamisch, Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &****Geländetyp Schweber & Geländetyp Flugzeug****„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus****Tech-Level Anpassung,****Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.****Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“****BP+1, Lenkhilfen WM+1 (Pilot)****Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],****Kampf-Pods****Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x 2

benötigte Hangar -Punkte 10

PKW-Kleinbus

Raum-Gleiter Paramilitär-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	5+	Sensor	200
	6	Schweber-Pilot	-2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber A-Grav	5	5 / BP Drehen 2	4,5	Preis	
Flugzeug	5	50/BP Drehen 5	4,5	94 300	Cr
Raum	5	1 /BP	4,5	188 600	T\$

TP-Rumpf	60	TP-Schutzschild	100	Offiziere	1
TP-Panzerung	200	RK-Kinetik	4	Crew	1
Stress-Punkte	7	RK-Ballistik	4	Passagiere	8
RK-Kinetik	6	RK-Hitze	4	LEH	37 h
RK-Ballistik	6	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	1
RK-Hitze	4	Automatische Handlungen	14	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	4			Tank (m³)	0,1
Immun Kritisch	nein	Aus.	Flieg.	Tank-P #	100

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Komposit	II Passagier C 4 Sitze 36h	WM -2	II 2 E Schild Schweber
II 2 E Turm 120° 32 Turm-P	II Passagier C 4 Sitze 36h	II 2 E Grav TR BP+2	II 2 E Turm 120° 32 Turm-P
II WM—1 Panzerung Platten			II Fracht C 1 m³

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Plasma	10	E/min
	50	E

Modifikationen

Raumfahrzeug Aerodyn

T-Lvl Anpassung

Kampf-Pods

Energie-Mangel 10,5 v. 10E

Autopilot WM+5

Hilfen WM+1 (Pilot)

Pilot WM+2 (A)

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x 2

benötigte Hangar -Punkte 10

PKW-Kleinbus

Raum-Gleiter Versorger-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	5+	Sensor	200
	6	Schweber-Pilot	-2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber A-Grav	4	5 / BP Drehen 2	2,5	Preis	
Flugzeug	4	50/BP Drehen 5	2,5	94 100	Cr
Raum	4	1 /BP	2,5	188 600	T\$

TP-Rumpf	60	TP-Schutzschild	100	Offiziere	1
TP-Panzerung	200	RK-Kinetik	4	Crew	1
Stress-Punkte	7	RK-Ballistik	4	Passagiere	4
RK-Kinetik	4	RK-Hitze	4	LEH	37 h
RK-Ballistik	4	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	2
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	14	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	4,1
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	4100

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Komposit	II Passagier C 4 Sitze 36h	WM -2	II 2 E Schild Schweber
II Multitank 1m³	II Multitank 1m³	II Fracht C 1m³	II Multitank 1m³
II Multitank 1m³			II Fracht C 1m³

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Plasma	10	E/min
	50	E

Modifikationen

Raumfahrzeug Aerodyn

T-Lvl Anpassung

Kampf-Pods

Autopilot WM+5

Hilfen WM+1 (Pilot)

Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug Kleinbus „Walker“ (Gruppen-FZG)

Der Walker ist ein aufrecht gehendes Fahrzeug welches sowohl Kampfaufgaben, als auch schwere Arbeitsaufgaben ausführt. Es fährt elektrisch und nutzt Reaktoren UND Energie-Speicher. Er gilt als „Der einsame Soldat in Groß“

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 4 (Qualität +I gut WM+1)****Größe 10 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 = 60,****TP-Panzerung 100% 20x5 x= 100****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 5 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 0 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Fission] 8 E / min, 32 E****Tank 0,1 m³ = 100 Tank-P****Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 2 / 100 km****Modifikationen 4 (4 verwendet)****Module Intern 4****Module Extern 4x2=8****0+4 von 12 Autom. Handlungen. WM+4****Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder****Min-Fertigkeit 6 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 37200 Cr = 74400 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Walker-FZG BP+0, Geländetyp Walker, bis zu [T-Lvl] /2 Arme inbegriffen****Tech-Level Anpassung,****Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.****Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“****BP+1, Lenkhilfen WM+1 (Pilot)****Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],****stark automatisiert**

Das Fahrzeug ist darauf ausgelegt um mit wenig bis keine Crew aus zu kommen und generiert T-Lvl Automatische Aktionen OHNE Crew. Die Crew & Anderen Auto-Aktionen dürfen 1/2, 1/3, 1/4 oder Null gesetzt werden.

Kampf-Pods

Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	10
----------------------------	----------	---------------------------------	-----------

PKW-Kleinbus

Walker Paramilitär-Version

Kategorie	II	Qualität	+I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	ja
	4		4		
Module EXTERN von Maximal	1	Fertigkeit	6+	Sensor	160
	8	Fahrzeug-Pilot	-1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
WALKER	5	1 / BP	4	Preis	
				46 600	Cr
				93 200	T\$

TP-Rumpf	60	TP-Schutzschild	100	Offiziere	1
TP-Panzerung	200	RK-Kinetik	4	Crew	0
Stress-Punkte	7	RK-Ballistik	4	Passagiere	0
RK-Kinetik	8	RK-Hitze	4	LEH	20 Tage
RK-Ballistik	8	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	0
RK-Hitze	6	Automatische Handlungen	4	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	6			Tank (m³)	0,1
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	100

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Komposit	II 2 E LEH 20 Tage	WM -2+1	II 2 E Schild Personal
II WM—1 Panzerung Platten	II 2 E Kampf-C Auto +6	II Fissions R +8E	II Panz. Gew BP+3
II WM—1 Panzerung Platten		II 2 E Elektro TR BP+2	II 2 E Turm 60° 40 Turm-P
II 2 E Turm 120° 32 Turm-P			II 2 E Turm 120° 32 Turm-P

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Fission	8	E/min
Kristall	512	E

**Modifikationen
Bodenfahrzeug WALKER**

T-Lvl Anpassung

Automatisiert

Kampf-Pods

2 Arme

Autopilot WM+4

Hilfen WM+1 (Pilot)

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x 2

benötigte Hangar -Punkte 10

PKW-Kleinbus

Walker Holtfäller-Version

Kategorie	II	Qualität	+I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	ja
	4		4		
Module EXTERN von Maximal	1	Fertigkeit	6+	Sensor	160
	8	Fahrzeug-Pilot	-1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
WALKER	5	1 / BP	4	Preis	
				45 400	Cr
				90 800	T\$

TP-Rumpf	60	TP-Schutzschild	100	Offiziere	1
TP-Panzerung	200	RK-Kinetik	4	Crew	0
Stress-Punkte	7	RK-Ballistik	4	Passagiere	0
RK-Kinetik	8	RK-Hitze	4	LEH	20 Tage
RK-Ballistik	8	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	4
RK-Hitze	6	Automatische Handlungen	4	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	6			Tank (m³)	0,1
Immun Kritisch	nein	Aus.	Flieg.	Tank-P #	100

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Komposit	II 2 E LEH 20 Tage	WM -2+1	II 2 E Schild Personal
II WM—1 Panzerung Platten	II 2 E Kampf-C Auto +6	II Fissions R +8E	II Panz. Gew BP+3
II WM—1 Panzerung Platten		II 2 E Elektro TR BP+2	II 2 E Traktor 120° 6 FLD
II Fracht E 2m³			II Fracht E 2m³

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Fission	8	E/min
Kristall	512	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug WALKER

T-Lvl Anpassung

Automatisiert

Kampf-Pods

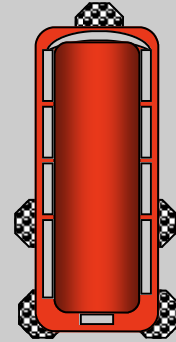
2 Arme

Autopilot WM+4

Hilfen WM+1 (Pilot)

Fahrzeug Kleinbus „verbesserter Grav-Bus“ (Gruppen-FZG)

Der verbesserte Grav-Bus fliegt nur in niedrigen Höhen von maximal 5 km. Dabei transportiert er viele Passagiere und Fracht. Der Reaktor ist Hilfreich was Reichweite angeht, aber recht gut anpeilbar.



Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 5

Größe 10 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 = 60,

TP-Panzerung 100% 20x5 x= 100

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 6 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 0 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Plasma] 10 E / min, 50 E

Tank 0,1 m³ = 100 Tank-P

Sensor Reichweite 200 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)

T-Verbrauch Antrieb 2 / 100 km

Modifikationen 3 (3 verwendet)

Module Intern 3+1

Module Extern 3+1

14 von 14 Autom. Handlungen. WM+5

Drohnen-Steuer-Reichweite 50 Felder

Min-Fertigkeit 3 Schweber-Pilot

Rumpf-Preis 18000 Cr = 36000 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor x2)

**A-Grav-Schweber BP-2, Geländetyp Schweber, Felder pro BP = 3
Renn [2x#],**

Tech-Level Anpassung,

Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.

Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“

Lenkhilfen WM+1 (Pilot)

Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],

BP+2, Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)

Transporter

WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)

1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	10
---------------------	---	--------------------------	----

PKW-Kleinbus

Verbesserter Grav-Bus Firmen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	3+	Sensor	200
	3	Schweber-Pilot	-1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber	5	3 / BP	2,5	Preis	
				20 200	Cr
				40 400	T\$

TP-Rumpf	60	TP-Schutzschild	100	Offiziere	1
TP-Panzerung	200	RK-Kinetik	4	Crew	1
Stress-Punkte	7	RK-Ballistik	4	Passagiere	8
RK-Kinetik	2	RK-Hitze	4	LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	4
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	14	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,1
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	100
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II Passagier D 4 Sitze	WM -1	II 2 E Schild Schweber
Leer	II Passagier D 4 Sitze	Leer	
		Leer Fracht	Leer Fracht

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Plasma	10	E/min
	50	E

Modifikationen

Schweber GRAV

T-Lvl Anpassung

Transporter

Pilot WM+2 (A)

Autopilot WM+5

Hilfen WM+1 (Pilot)

(Sensor/Waffen/Technik)

Fahrzeug Kleinbus „moderner Grav-Bus“ (Gruppen-FZG)

Der moderne Grav-Bus fliegt nur in niedrigen Höhen von maximal 6 km. Ein Fusionsreaktor sorgt für gute Reichweite, aber erhöht die Scanbarkeit..

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 6

Größe 10 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 = 60,

TP-Panzerung 100% 20x5 x= 100

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 5 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 0 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Fusion] 12 E / min, 72 E

Tank 0,1 m³ = 100 Tank-P

Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)

T-Verbrauch Antrieb 2 / 100 km

Modifikationen 3 (3 verwendet)

Module Intern 3+1

Module Extern 3+1

16 von 16 Autom. Handlungen. WM+6

Drohnen-Steuer-Reichweite 60 Felder

Min-Fertigkeit 3 Schweber-Pilot

Rumpf-Preis 21600 Cr = 43200 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Schweber (Preisfaktor x2)

A-Grav-Schweber BP-2, Geländetyp Schweber, Felder pro BP = 3

Renn [2x#],

Tech-Level Anpassung,

Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.

Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“

Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],

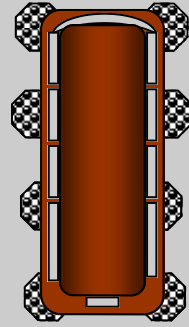
BP+2, Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)

Lenkhilfen WM+2 (Pilot)

Transporter

WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)

1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern



15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x 2

benötigte Hangar -Punkte 10

PKW-Kleinbus

moderner Grav-Bus Firmen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	3+	Sensor	240
	3	Schweber-Pilot	-1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Schweber	5	3 / BP	3	Preis	
				20 200	Cr
				40 400	T\$

TP-Rumpf	60	TP-Schutzschild	100	Offiziere	1
TP-Panzerung	200	RK-Kinetik	4	Crew	1
Stress-Punkte	7	RK-Ballistik	4	Passagiere	8
RK-Kinetik	2	RK-Hitze	4	LEH	1 h
RK-Ballistik	2	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	4
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	16	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,1
Immun Kritisch	nein	Aus.	Flieg.	Tank-P #	100

Module INTERN / EXTERN

II WM-1 Panzerung Plastolith	II Passagier D 4 Sitze	WM -1	II 2 E Schild Schweber
Leer	II Passagier D 4 Sitze	Leer	
		Leer Fracht	Leer Fracht

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Fusion	12	E/min
	72	E

Modifikationen

Schweber GRAV

T-Lvl Anpassung

Transporter

Pilot WM+2 (A)

Autopilot WM+5

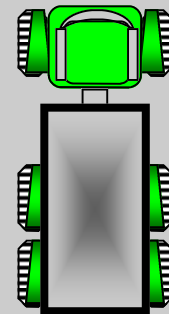
Hilfen WM+2 (Pilot)

Hilfen WM+1

(Sensor/Waffen/Technik)

Fahrzeug LKW „Laster“ (großes-FZG)

Der LKW ist ein großes Fahrzeug, welches zum Transportieren von großen Lasten eingesetzt wird. Der besondere Trick ist die eigentlich zu große Ladefläche, welche sie ungeeignet für normale Hangars macht.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 2****Größe 12,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x1,2= 72****TP-Panzerung 100% 20x5 x1,2= 120****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Benzol] #0 E [4 E/ min,] 8 E****Tank 0,2 m³ = 200 Tank-P****Sensor Reichweite 80 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 4+1****Module Extern 4+1****6 von 6 Autom. Handlungen. WM+2****Drohnen-Steuer-Reichweite 20 Felder****Min-Fertigkeit 2 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 3000 Cr = 6 000 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,****Transporter****WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)****1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern****groß,****Modul-Plätze +1 (IN & EXTERN),****Hangar- x1,25, Tank x2, TP (alle) x 1,25, WM-1 (Pilot)**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x

2

benötigte Hangar -Punkte

10

PKW-Kleinbus

Laster Baustellen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	2
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	4		3		
Module EXTERN von Maximal	4	Fertigkeit	1+	Sensor	80
	4	Fahrzeug-Pilot	-1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	1 / BP	0	Preis	
				6 600	Cr
				13 200	T\$

TP-Rumpf	72	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	220	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	8	RK-Ballistik		Passagiere	4
RK-Kinetik	4	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	6	RK-Elektro		Fracht (m³)	23
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	6	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,2
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	200

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Weich Blech	II Passagier D 4 Sitze	WM -2	III Fracht E 20m³
II WM—1 Panzerung platten	II Benzol Turb BP+1	II Benzol Turb BP+1	verwendet
	Leer		
		Leer Fracht	Leer Fracht

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Benzol Gen.	0	E/min
	8	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

groß

Transporter

Pilot WM+2 (A)

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x 2

benötigte Hangar -Punkte 10

PKW-Kleinbus

Laster Truppentransporter-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	2
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	4		3		
Module EXTERN von Maximal	4	Fertigkeit	2+	Sensor	80
	4	Fahrzeug-Pilot	-2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	1 / BP	0	Preis	
				8 600	Cr
				17 200	T\$

TP-Rumpf	72	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	220	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	8	RK-Ballistik		Passagiere	24
RK-Kinetik	4	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	6	RK-Elektro		Fracht (m³)	3
RK-Hitze	2	Automatische Handlungen	6	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	2			Tank (m³)	0,2
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	200
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Weich Blech	II Passagier D 4 Sitze	WM -2	III Passagier D 20 Sitze
II WM—1 Panzerung platten	II Benzol Turb BP+1	II Benzol Turb BP+1	verwendet
	Leer		
		Leer Fracht	Leer Fracht

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Benzol Gen.	0	E/min
	8	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

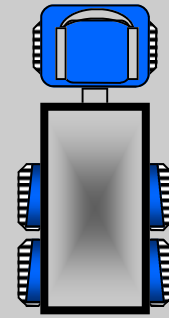
groß

Transporter

Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug LKW „Stadt-Transporter“ (großes-FZG)

Der Stadt-Transporter ist ein großes Fahrzeug, welches zum Transportieren von großen Lasten eingesetzt wird. Auch dieser verfügt über eine große Ladefläche, welche sie ungeeignet für normale Hangars macht.

**Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]****T-Lvl 3****Größe 12,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x1,2= 72****TP-Panzerung 100% 20x5 x1,2= 120****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Benzol] #0 E [6 E / min,] 18 E****Tank 0,2 m³ = 200 Tank-P****Sensor Reichweite 120 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 4+1****Module Extern 4+1****7 von 7 Autom. Handlungen. WM+3****Drohnen-Steuer-Reichweite 30 Felder****Min-Fertigkeit 2 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 4500 Cr = 9 000 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Rad-FZG BP+0, Geländetyp-Rad,****Transporter****WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)****1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern****groß,****Modul-Plätze +1 (IN & EXTERN),****Hangar- x1,25, Tank x2, TP (alle) x 1,25, WM-1 (Pilot)**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	10
---------------------	---	--------------------------	----

PKW-Kleinbus

Stadt-Transporter Baustellen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	3
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	4		3		
Module EXTERN von Maximal	4	Fertigkeit	1+	Sensor	120
	4	Fahrzeug-Pilot	-2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
RAD	4	1 / BP	0	Preis	
				9 300	Cr
				18 600	T\$

TP-Rumpf	72	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	220	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	8	RK-Ballistik		Passagiere	4
RK-Kinetik	6	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	6	RK-Elektro		Fracht (m³)	22
RK-Hitze	4	Automatische Handlungen	7	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	4			Tank (m³)	1,2
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	1200

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Plastolith	II Passagier D 4 Sitze	WM -2	III Fracht E 20m³
II WM—1 Panzerung platten	II Benzol Turb BP+1	II Benzol Turb BP+1	verwendet
	II Chem-Tank 1m³		
		Leer Fracht	Leer Fracht

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

Benzol Turb.	0	E/min
	18	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug RAD

groß

Transporter

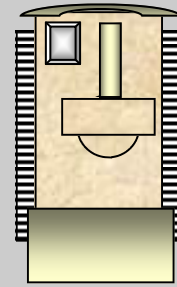
Pilot WM+2 (A)

Fahrzeug LKW „leichter Panzer“ (großes-FZG)

Der leichte Panzer ist das Around Panzer-Fahrzeug für den Krieg von nebenan. Es gibt ihn sowohl als Transporter, als auch als Kampf-Fahrzeug.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]**T-Lvl 3****Größe 12,5 Hangar-Punkte.****TP-Rumpf 20x3 x1,2= 72****TP-Panzerung 100% 20x5 x1,2= 120****RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0****BP = 4 (Normal Triebwerke)****E-Verbrauch 0 E pro min,****Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,****E-Versorgung [Benzol] #0 E [6 E / min,] 18 E****Tank 0,2 m³ = 200 Tank-P****Sensor Reichweite 120 Felder Max Reichweite,****T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)****T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km****Modifikationen 3 (3 verwendet)****Module Intern 5****Module Extern 5x2=10****7 von 7 Autom. Handlungen. WM+3****Drohnen-Steuer-Reichweite 30 Felder****Min-Fertigkeit 4 Fahrzeug-Pilot****Rumpf-Preis 7800 Cr = 15600 K Terra Dollar****Modifikationen****Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)****Kette-Fzg BP-1, Geländetyp-Kette, Module+1, T-Lvl min 2****(1/2 BP Malus durch Panzerungen)****Kampf-Pods**

Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.

groß,**Modul-Plätze +1 (IN & EXTERN),****Hangar- x1,25, Tank x2, TP (alle) x 1,25, WM-1 (Pilot)**

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	12,5
----------------------------	----------	---------------------------------	-------------

PKW-Kleinbus

Leichter Panzer Truppen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	3
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	5		3		
Module EXTERN von Maximal	10	Fertigkeit	4+	Sensor	120
	10	Fahrzeug-Pilot	-3		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
KETTE	3	1 / BP	0	Preis	
				16 000	Cr
				32 000	T\$

TP-Rumpf	72	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	720	RK-Kinetik		Crew	2
Stress-Punkte	8	RK-Ballistik		Passagiere	12
RK-Kinetik	10	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	10	RK-Elektro		Fracht (m³)	0
RK-Hitze	10	Automatische Handlungen	7	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	12			Tank (m³)	1,2
Immun Kritisch	ja	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	1200

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Gummi kup	II Passagier D 4 Sitze	WM -6+3	II WM—1 Panzerung platten
II WM—1 Panzerung platten	II Benzol Turb BP+1	II Benzol Turb BP+1	II WM—1 Panzerung platten
II WM—1 Panzerung platten	II Chem-Tank 1m³	II Benzol Turb BP+1	II Panzerung Beweglich
II WM—1 Panzerung schwer			II Crew+1 Turm 120° 32 Turm-P
II Passagier D 4 Sitze			II Passagier D 4 Sitze

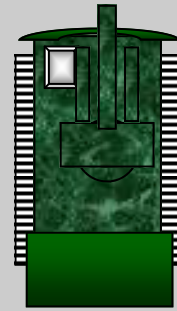
**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Benzol Turb.	0	E/min
	18	E

Modifikationen**Bodenfahrzeug KETTE****groß****Kampf-Pods**

Fahrzeug LKW „leichter Rebellen Panzer“ (großes-FZG)

Der leichte Rebellen-Panzer ist das Around Panzer-Fahrzeug für den Wald und Djungel-Krieg. Der Treibstoff ist deutlich leichter zu bekommen als Benzol da nahezu jedes ölige Produkt verbraucht werden kann.



Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 4

Größe 12,5 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 x1,2= 72

TP-Panzerung 100% 20x5 x1,2= 120

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 4 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 0 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [chemische Turbine] #0 E [8 E / min,] 32 E

Tank 0,2 m³ = 200 Tank-P

Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)

T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km

Modifikationen 3 (3 verwendet)

Module Intern 5

Module Extern 5x2=10

8 von 8 Autom. Handlungen. WM+4

Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder

Min-Fertigkeit 4 Fahrzeug-Pilot

Rumpf-Preis 10400 Cr = 20800 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)

**Kette-Fzg BP-1, Geländetyp-Kette, Module+1, T-Lvl min 2
(1/2 BP Malus durch Panzerungen)**

Kampf-Pods

Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.

groß,

Modul-Plätze +1 (IN & EXTERN),

Hangar- x1,25, Tank x2, TP (alle) x 1,25, WM-1 (Pilot)

Fahrzeug LKW „leichter Militär Panzer“ (großes-FZG)

Der leichte Militär-Panzer ist ein recht teures Spielzeug, hat aber eine Energie-Versorgung an Bord, die es unabhängig macht..

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 4 (Qualität +I Gut WM+1)

Größe 12,5 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 x1,2 x1,2= 86

TP-Panzerung 100% 20x5 x1,2x1,2= 144

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 4+1=5 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 0 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Fissions Reaktor] 8 E/ min, 32 E

Tank 0,2 m³ = 200 Tank-P

Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)

T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km

Modifikationen 4 (4 verwendet)

Module Intern 6

Module Extern 6x2=12

12 von 8+4 Autom. Handlungen. WM+4

Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder

Min-Fertigkeit 4 Fahrzeug-Pilot

Rumpf-Preis 37 200 Cr = 74400 K Terra Dollar

Modifikationen

Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)

Kette-Fzg BP-1, Geländetyp-Kette, Module+1, T-Lvl min 2

(1/2 BP Malus durch Panzerungen)

Kampf-Pods

Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.

groß,

Modul-Plätze +1 (IN & EXTERN),

Hangar- x1,25, Tank x2, TP (alle) x 1,25, WM-1 (Pilot)

Tech-Level Anpassung

Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“

BP+1, Lenkhilfen WM+1 (Pilot), Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],



15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x	2	benötigte Hangar -Punkte	12,5
----------------------------	----------	---------------------------------	-------------

PKW-Kleinbus

Leichter Militär-Panzer Kampf-Version

Kategorie	II	Qualität	+I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	ja
	6		4		
Module EXTERN von Maximal	12	Fertigkeit	4+	Sensor	160
	12	Fahrzeug-Pilot	-1	Std Scout	1600
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
KETTE	7	1 / BP	6	Preis	
				50 000	Cr
				100 000	T\$

TP-Rumpf	86	TP-Schutzschild		Offiziere	1
TP-Panzerung	644	RK-Kinetik		Crew	1
Stress-Punkte	10	RK-Ballistik		Passagiere	4
RK-Kinetik	10	RK-Hitze		LEH	1 h
RK-Ballistik	10	RK-Elektro		Fracht (m³)	1
RK-Hitze	10	Automatische Handlungen	12	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	10			Tank (m³)	1,2
Immun Kritisch	ja	Aus.		Tank-P #	1200
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Std komp	II 2 E Kampf-C Auto+6	WM+1 -5+3	II WM—1 Panzerung platten
II WM—1 Panzerung platten	II 2 E Elektro TR BP+2	II 2 E Elektro TR BP+2	II WM—1 Panzerung platten
II Panz Gew red. BP+3	II Multi-Tank 1m³	II Passagier D 4 Sitze	II Panzerung Beweglich
II WM—1 Panzerung schwer		II Fissions Re + 8 E	II 2 E Turm 360° 24 Turm-P
II 2E Turm 120° 32 Turm-P			II 2E Turm 120° 32 Turm-P

**Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h**

Fission	8	E/min
Kristall	512	E

Modifikationen

Bodenfahrzeug KETTE

groß

Kampf-Pods

T-Lvl-Anpassung

Sensor WM+2

Angriff & Abwehr WM+2

(Energie-Hunger 16 von 8)

II 2 E Std Scout S Auto +6		II Leer
----------------------------------	--	------------

**Fahrzeug LKW „leichter Schwebepanzer“
(großes-FZG)**

Der leichte Schwebepanzer wurde als schnelle Verteidigungseinheit konzipiert. Meist stationär im Gefecht kann er schnell verlegt werden.

Größe II Fahrzeug [Allgemeine Technologie]

T-Lvl 4

Größe 12,5 Hangar-Punkte.

TP-Rumpf 20x3 x1,2= 72

TP-Panzerung 100% 20x5 x1,2= 120

RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0

BP = 4 (Normal Triebwerke)

E-Verbrauch 0 E pro min,

Offiziere = 1, Crew 1 von 1, Passagiere 0, LEH 1 h,

E-Versorgung [Kristall E Speicher] 480 E

Tank 0,2 m³ = 200 Tank-P

Sensor Reichweite 160 Felder Max Reichweite,

T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 2 Tank-P / h. (deaktiviert)

T-Verbrauch Antrieb 2 Tank-P / 100 km

Modifikationen 3 (3 verwendet)

Module Intern 4

Module Extern 4x2=10

8 von 8 Autom. Handlungen. WM+4

Drohnen-Steuer-Reichweite 40 Felder

Min-Fertigkeit 4 Schwebepilot

Rumpf-Preis 26400 Cr = 52800 K Terra Dollar

Modifikationen

**A-Grav-Schwebepanzer BP-2, Geländetyp Schwebepanzer, Felder pro BP = 3
Renn [2x#], T-Lvl min 4,**

Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)

**Kette-Fzg BP-1, Geländetyp-Kette, Module+1, T-Lvl min 2
(1/2 BP Malus durch Panzerungen)**

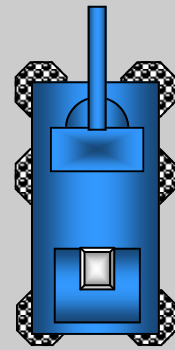
Kampf-Pods

Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.

groß,

Modul-Plätze +1 (IN & EXTERN),

Hangar- x1,25, Tank x2, TP (alle) x 1,25, WM-1 (Pilot)



15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x

2

benötigte Hangar -Punkte

12,5

PKW-Kleinbus

Leichter Schweb-Panzer Kampf-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	4	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	4		3		
Module EXTERN von Maximal	8	Fertigkeit	4+	Sensor	160
	8	Schweber-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
A-Grav	6	3 / BP	4	Preis	
				34 000	Cr
				68 000	T\$

TP-Rumpf	72	TP-Schutzschild	300	Offiziere	1
TP-Panzerung	420	RK-Kinetik	4	Crew	1
Stress-Punkte	8	RK-Ballistik	4	Passagiere	4
RK-Kinetik	8	RK-Hitze	4	LEH	1 h
RK-Ballistik	8	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	0
RK-Hitze	8	Automatische Handlungen	8	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	8			Tank (m³)	0,2
Immun Kritisch	nein	Aus.		Tank-P #	200
		Flieg.			

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Std komp	II 2 E Kampf-C Auto+6	WM -3+3	II WM—1 Panzerung platten
II WM—1 Panzerung platten	II 2 E Elektro TR BP+2	II Passagier D 4 Sitze	II Panzerung Beweglich
II Panz Gew red. BP+3	II Krist E Spei +480 E		
I 1 E WM-1 Turm 60° 10 Turm P			II 2 E Kugelschild stehend
I 1 E WM-1 Turm 60° 10 Turm P			II 2 E Turm 180° 28 Turm-P

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

		E/min
Kristall	960	E

Modifikationen

Schweb Fahrzeug A-Grav

groß

Kampf-Pods

Angriff-Abwehr WM+2

15

fahrzeuge

Treibstoff-Faktor x 2

benötigte Hangar -Punkte 12,5

PKW-Kleinbus

Leichter Schweb-Panzer Truppen-Version

Kategorie	II	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	4	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	4		3		
Module EXTERN von Maximal	8	Fertigkeit	4+	Sensor	160
	8	Schweber-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
A-Grav	6	3 / BP	4	Preis	
				34 000	Cr
				68 000	T\$

TP-Rumpf	72	TP-Schutzschild	300	Offiziere	1
TP-Panzerung	420	RK-Kinetik	4	Crew	1
Stress-Punkte	8	RK-Ballistik	4	Passagiere	12
RK-Kinetik	8	RK-Hitze	4	LEH	1 h
RK-Ballistik	8	RK-Elektro	4	Fracht (m³)	0
RK-Hitze	8	Automatische Handlungen	8	Tank-P / m³	1000
RK-Elektro	8			Tank (m³)	0,2
Immun Kritisch	nein	Aus.		Flieg.	
				Tank-P #	200

Module INTERN / EXTERN

II WM—1 Panzerung Std komp	II Passagier D 4 Sitze	WM -3+3	II WM—1 Panzerung platten
II WM—1 Panzerung platten	II 2 E Elektro TR BP+2	II Passagier D 4 Sitze	II Panzerung Beweglich
II Panz Gew red. BP+3	II Krist E Spei +480 E		
I 1 E WM-1 Turm 60° 10 Turm P			II 2 E Kugelschild stehend
I 1 E WM-1 Turm 60° 10 Turm P			II Passagier D 4 Sitze

Versorgung (E/min)
Verbrauch TA-P /h

		E/min
Kristall	960	E

Modifikationen

Schwebe Fahrzeug A-Grav

groß

Kampf-Pods