Sternen-Tramp

SCI-Fi-Tischrollenspiel-Regelwerk

von

Astor van Zoff

Alias Bernd Grudzinski

Ausrüstung Infanterie (14)

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

14.1. Kleidung
14.2. Rüstung
14.2.1. kleine Rüstungen
14.2.2. leichte Rüstungen
14.2.3. mittlere Rüstungen
14.2.4. schwere Rüstungen
14.2.5. Helme
14.2.6. Zubehör
14.3. Unterkunft & Reise
14.4. Nahrung & Verpflegung
14.4.1. Diät
14.4.2. Auf Vorrat essen.
14.4.3. Überlebens-Minnimum
14.5. Med-Tech & Drogen
14.5.1. Med-Tech Ausrüstung
14.5.2. Drogen
14.6. Cyberware
14.6.1. Cyber-Versorgungs-Module
14.6.2. Cyber-Attributs-Verbesserungen
14.6.3. Cyber-Schutz-Systeme
14.6.4. Cyber-Waffen-Systeme
14.6.5. Cyber-Bewegungs-Systeme
14.6.6. Cyber-Diverse-Systeme
14.7. Werkzeug
14.7.1. TECH-Werkzeug
14.7.2. WILDNIS-Werkzeug
14.7.3. WISSENSCHAFFTliches-Werkzeug
14.7.4. DIPLOMATiches-Werkzeug
14.7.5. Kriegs-Werkzeug
14.7.6. Magie-Werkzeug
14.7.7. Pilot-Werkzeug
14.7.8. Psionik-Werkzeug
14.7.9. Handbücher
14.8. Sensoren
14.9. Schutzschilde & Verteidigung
14.10. Computer
14.11. diverse Ausrüstung
14.12. Haustiere

14.13. Robotter
14.14. Androiden
14.15. Genetoiden
14.16. Nahkampf-Waffen
14.16.1. Klingen & Dorne
14.16.2. Hämmer und Keulen
14.16.3. Flammen und heiße Metalle
14.16.5. Magische Waffen
14.17. Wurf-Waffen
14.17.1. Aerodynamische Wurf-Waffen
14.17.2. Wurf-Bomben /Granaten
14.18. Fernkampf-Waffen
14.18.1. Projektil-Waffen
14.18.1.1. Armbrüste
14.18.1.2. Bögen
14.18.1.3. Vorderlader
14.18.1.4. Schwarzpulver-Patronen
14.18.1.5. Rotations-Trieb-Masse-Kugeln
14.18.1.6. Mechanische Draht-Schocker
14.18.1.7. Treibmittel Patronen
14.18.1.8. Gauss
14.18.1.9. Nadler
14.18.2. Strahlen-Waffen
14.18.2.1. Gravitations-Strahler
14.18.2.2. Magier-Stäbe
14.18.2.3. Bündel-Licht-Strahler
14.18.2.4. Microwellen-Strahler
14.18.2.5. Hitze-Strahler
14.18.2.6. Elektronen-Strahl
14.18.2.7. Disruptor-Waffen
14.18.2.8. Laser
14.18.2.9. Hochenergie-Laser
14.18.2.10. Gamma-Laser
14.18.2.11. Phaser
14.18.2.13. Paralysatoren
14.18.2.14. Ionen-Strahler
14.18.2.15. Desintegrator-Waffen
14.18.2.16. Miniaturisierte Waffen

14.18.3. Hybrid-Waffen
14.18.3.1. Plasma-Kugel-Waffen
14.18.3.2. Fusions-Kugel-Waffen
14.18.3.3. Blaster-Kugel-Waffen
14.18.4. Verschießbare Granaten
14.18.4.1. Granat-Munition
14.18.4.2. Granat Armbrüste
14.18.5. Flächen-Waffen
14.18.4.1. einfache Sprüh-Systeme
14.18.4.2. High-Tech Sprüh-Systeme
14.18.4.3. andere Flächen-Systeme

14. Infanterie-Ausrüstung

In Diesem Buch wird Ausrüstung entsprechend den Konstruktionsregeln UND dem Gutdünken des kreativen Geistes erschaffen. Sie soll das Spielen erleichtern und der Welt Farbe geben.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die Ausrüstungs-Liste niemals vollständig sein wird und auch nicht in Stein gemeißelt. Gerade die kleinen Änderungen, welche nicht in Regeln gepresst werden können, machen Dinge spielerisch wertvoll.

Ein Beispiel.
Die Regeln erlauben ein Gewehr zu erschaffen mit festgelegten Kampf-Werten. Die Kreation gibt ihm eine Form, eine Geschichte und eine Herkunft. Wenn es jetzt unbedingt dazu passt, dass diese Waffe ein mechanisches Munitions-Zählwerk hat, so wird es einfach hinzugefügt obwohl die Konstruktionsregeln dies so nicht berücksichtigen. Natürlich kann man solche dinge dann auch *Teurer und exclusiver* machen, oder besondere Gegenstände einfordern.

Gerade der Nimbus des Besonderen machen eine kleine Gruppe von Gegenständen besonders wertvoll. Eine 9mm Automatik Pistole wird immer austauschbar bleiben. Eine 9 mm Beretta 17G wie sie von der Polizei des Jahres 2053 im Ruhr-Metro-Complex getragen wurde, über einen Funkpeilsender mit Polizei ID verfügt (inzwischen ungültig) und nicht mehr hergestellt wird, hingegen ist etwas besonderes.

Die Währung Cr (Credit) ist NUR eine Umrechnungs-Art zwischen den Imperien. Es gibt IMMER nur die jeweiligen Währungen. Aber zum leichter vergleichen werden meist überall Cr-Werte mit ausgewiesen.

Kry (Kallrazh) [Edelstein-Plättchen ca 10-25g]	**0,5 Kry = 1 Cr**
P-Kry (Kallrazh) [Plast-Plättchen ca 2-5 g]	**0,5 P-Kry = 1 Cr**
Tarior (Lurrack) [nur Konto-Daten]	**1 Tarior = 1 Cr**
Terra-Dollar (Mensch) [Plastchip oder Konto]	**2 T$ = 1 Cr**
Z1 (Zyloh) [Nur Konto-Daten]	**1 Z1 = 1 Cr**
Z2 (Zyloh) [Nur Konto-Daten]	**2 Z1 = 2 Cr**
Z3 (Zyloh) [Nur Konto-Daten]	**3 Z1 = 3 Cr**
Z4 (Zyloh) [Nur Konto-Daten]	**4 Z1 = 4 Cr**
Z5 (Zyloh) [Nur Konto-Daten]	**5 Z1 = 5 Cr**
Fag-Ta (Sackarathas) [Papier-Scheine, Metall Plättchen]	**10 Fag-Ta = 1 Cr**
EM (Fayizzahr) [Leuchtkugeln– energie-Transfer]	**1 EM = 10 Cr**
Schuldschein (Fayizzahr) [z.B. 10 Malzeiten]	**nicht umrechenbar**

14.1. Kleidung

Ist eine sehr leichte Version der Rüstung. Sie ist „besonders leicht“ und verliert pro Treffer mit 10 AU-P Schaden 1 TP-Panzerung. Hierbei ist die Kleidung bei 50% Schaden Löchrig und kann als Lumpen verwendet werden (RK sinkt um 1). Bei 90% Schaden sind es Fetzen die am Körper herunter hängen und weniger verdecken als zeigen (RK—2). Ab 100% Schaden ist die Kleidung nicht in der Lage als Kleidung zu dienen. Bei 200% werden die Fetzen zu klein um daraus wieder etwas sinnvolles zu nähen. Die Min-Fertigkeit bezieht sich auf Technik zur Reparatur und auf RÜSTUNG TRAGEN. B-Akp sind „Benutzte AKP“ welche jede RD schon als verbraucht gelten.

„Barbaren-Kleidung“ (weiche Rüstung)
Fell Lendenschurz, Fell-Weste, Seil, Stirnband, Armband, Mokassins, Fell-Fetzen-Bänder, Fell-Fetzen Hand & Fuß-Streifen.
RK Ball 0 Kinetik 1 Hitze 0 Elektro 0
TP-Panzerung 10 WM –0 Module 0 von 3
T-Lvl 0 min Fertigkeit 1 Preis 5 Cr
Eine typische Barbarische Kleidung, wie sie sich jeder in der Wildnis selbst zusammen stellen kann.

„Barbaren-Lumpen“ (weiche Rüstung)
Fell-Flicken Lendenschurz, Fell-Flicken-Weste, Seil, Stirnband, Armband, Mokassins, Fell-Fetzen-Bänder, Fell-Fetzen Hand & Fuß-Streifen.
RK Ball 0 Kinetik 0 Hitze 0 Elektro 0
TP-Panzerung 1W5 WM –0 Module 0 v 3
T-Lvl 0 min Fertigkeit 1 Preis 1 Cr
Und die Schäbigen alten Reste ehemals guter Barbarenkleidung.

„Bauern-Kleidung“ (weiche Rüstung)
Leinen Hose/Rock, Hemd, Strohhut, Ledergürtel, einfache Schuhe, Wollhandschuhe, grobe Unterwäsche.
RK Ball 0 Kinetik 1 Hitze 0 Elektro 0
TP-Panzerung 10 WM –0 Module 0 v 3
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 10 Cr
Einfache Handwerks-Kunst wie sie auf den meisten Kolonie-Welten schnell erreicht wird.

„Kolonie-Lumpen“ (weiche Rüstung)
Lumpen Hose/Rock, löchriges Hemd, Stirnband, Ledergürtel, Sandalen, Fingerkuppenfreie Wollhandschuhe, Lendentuch.
RK Ball 0 Kinetik 0 Hitze 0 Elektro 0
TP-Panzerung 1W5 WM –0 Module 0 v 3
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 2 Cr

„Reise-Kleidung“ (weiche Rüstung)
Leder-Hose/Rock, Dichtes Hemd, Leder Weste, Filz-Hut, Leder-Gürtel, Leder-Stiefel, Lederhandschuhe, Leinen Unterwäsche.
RK Ball 0 Kinetik 1 Hitze 0 Elektro 1 B-Akp+1
TP-Panzerung 20 WM –1 Module 1 von 3
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 30 Cr
Eine richtig gute Kleidung für Reisende, oder Leute die Geld haben.

„Adels-Kleidung“ (weiche Rüstung)
bestickte Seidenkleidung. Hose, Hemd, Weste, Hut, Gürtel, Stiefel, Handschuhe, Spitzen-Unterwäsche.
(Qualität I, Exclusiv Gold WM+4 Bereds. T-Lvl+1 RK +1)
RK Ball 1 Kinetik 1 Hitze 1 Elektro 0 B-Akp+1
TP-Panzerung 24 WM (–1) 0 Module 1 von 4
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 390 Cr

„Moderne Kleidung“ (weiche Rüstung)
Synth-Stoff Hose/Rock, modisches Shirt, Regen-Cape, Mode-Gürtel, Mode Mütze, Mode-Armbänder, Schuhe, Synth-Stoff-Handschuhe.
(T-Lvl+1 RK +1)
RK Ball 1 Kinetik 1 Hitze 0 Elektro 0
TP-Panzerung 10 WM –0 Module 0 von 3
T-Lvl 2 min Fertigkeit 1 Preis 20 Cr

„Moderne Lumpen“ (weiche Rüstung)
Lumpen Hose/Rock, Löchriges Shirt, Plast-Tüten Cape, Plast-Gürtel, Plast Mütze, Müll-Armband, alte Turnschuhe, löchrige Woll-Handschuhe.
RK Ball 0 Kinetik 0 Hitze 0 Elektro 0
TP-Panzerung 1W5 WM –0 Module 0 von 3
T-Lvl 2 min Fertigkeit 1 Preis 1 Cr
Das bleibt über, wenn man seine Kleidung aus dem Müll sammelt.

„Arbeits-Overall“ (weiche Rüstung)
Stabiler Leinen Overall, Shirt, Plast-Helm, Ledergürtel, Arbeits-Schuhe, Leinen Handschuhe, Synth-Stoff Unterwäsche. (T-Lvl+2 RK +2)
RK Ball 1 Kinetik 1 Hitze 0 Elektro 1
TP-Panzerung 10 WM –0 Module 0 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 1 Preis 30 Cr
Der so genannte Techniker-Overall. Viele Taschen und Schlaufen.

„Geschäftsanzug“ (weiche Rüstung)
Feiner Anzug, modisches Hemd, Mode Kopfschmuck, Gürtel, Lack-Schuhe, Synth-Stoff Unterwäsche. (Qualität +I, Exclusiv Verziert WM+2, T-Lvl+1 RK +1)
RK Ball 1 Kinetik 1 Hitze 0 Elektro 0
TP-Panzerung 12 WM –0 Module 0 von 4
T-Lvl 2 min Fertigkeit 1 Preis 78 Cr
Bessere Kleidung als Status-Symbol ist eine gute Werbung.

„Motorrad-Kluft“ (weiche Rüstung)
Leder Motorrad-Anzug, Hemd, Kopfschmuck, Gürtel, Stiefel, Synth-Stoff Unterwäsche. (T-Lvl+1 RK +1)
RK Ball 2 Kinetik 1 Hitze 1 Elektro 1 B-Akp+1
TP-Panzerung 20 WM –1 Module 1 von 3
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 60 Cr
Bikes benötigen einfache Schutzkleidung. Leder schützt deutlich besser als die meisten Syntho-Stoffe und so ist diese Kleidung niemals ausgestorben.

„Rocker-Kluft“ (weiche Rüstung)
Leder & Nieten Jacke/ Hose, Hemd, Kopfschmuck, Gürtel, Stiefel, Synth-Stoff Unterwäsche. (T-Lvl+2 RK +2)
RK Ball 2 Kinetik 2 Hitze 1 Elektro 1
TP-Panzerung 20 WM –0 (leicht) Module 2 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 150 Cr
Wer zeigen will, dass er ein starker böser Bike-Pilot ist und Musik hört die feinsinnige Aliens quält, der zieht Kleidung an die an Rüstung erinnert. Oft wird diese noch mit Piktogrammen von fragwürdiger Aussage verziert.

„Fayizzahr Kleidung“ / „ Kallrazh Kleidung“ (weiche Rüstung)
Geflecht-Stoff Hose/Rock, Geflecht-Stoff Hemd, Mantel, Gürtel, Mode Mütze, Mode-Armbänder, Halbschuhe, Geflecht-Stoff-Handschuhe.
RK Ball 0 Kinetik 0 Hitze 1 Elektro 0
TP-Panzerung 10 WM –0 Module 0 von 3
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 10 Cr
Geflechtstoff sind spezielle Stoff-Bahnen, welche sich beim Überlappen verbinden. Gerade Fayizzahre und Kallrazh benutzen diese Kleider-Technik.

„edle Fayizzahr Kleidung“ / „edle Kallrazh Kleidung“ (weiche Rüstung)
Stabile Geflecht-Stoff Hose/Rock, Geflecht-Stoff Hemd, Mantel, Gürtel, Mode Mütze, Mode-Armbänder, Halbschuhe, Geflecht-Stoff-Handschuhe.
RK Ball 1 Kinetik 1 Hitze 1 Elektro 0 (T-Lvl+2 RK +2)
TP-Panzerung 10 WM –0 Module 0 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 1 Preis 30 Cr
Diese edle Kleidung besticht durch ihre edle Verarbeitung.

„Sackarathas-Anzug“ (weiche Rüstung)
Kautschuck-Hose/Rock, Kautschuck Hemd, Mantel, Gürtel, Kautschuck Helm, Mode-Armbänder, Leder-Schuhe, Kautschuck-Handschuhe.
RK Ball 1 Kinetik 0 Hitze 0 Elektro 0
TP-Panzerung 7 WM –0 Module 0 von 3
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 10 Cr
Gerade unter Sackarathas mit ihren ledernen Häuten sind diese recht starren Platten welche auf weichem Stoff angebracht sind sehr beliebt.

„Gummi-Kleidung“ (weiche Rüstung)
Gummi-Overall, Gummi Hemd, Mantel, Gürtel, Gummi Helm, Mode-Armbänder, Gummi-Schuhe, Gummi-Handschuhe. (T-Lvl+2 RK +2)
RK Ball 2 Kinetik 2 Hitze 2 Elektro 1 B-Akp+1
TP-Panzerung 20 WM –1 Module 1 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 90 Cr
Gummi war die Weiterentwicklung der Kautschuck Kleidung. Wesentlich stärker, aber auch unbeweglicher.

„starke Gummi Kleidung“ (weiche Rüstung)
Gummi-Overall, Gummi Hemd, Mantel, Gürtel, Gummi Helm, Mode-Armbänder, Gummi-Schuhe, Gummi-Handschuhe. (T-Lvl+2 RK +2)
RK Ball 3 Kinetik 2 Hitze 2 Elektro 2 B-Akp+2
TP-Panzerung 30 WM –2 Module 2 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 150 Cr
Diese wirklich schwere Kleidung ist schon fast wirklich eine Rüstung. Gerade auf Schrottplätzen wird diese gerne aus Gummi-Reifen von Rad-Fahrzeugen gebaut.

„leichte Bord-Kombination“ (Athmosphären-Anzug) (weiche Rüstung)
Ferol-Faser-Overall, Magnetsolen-Schuhe, leichter Werkzeug-Gürtel, Brille, Iso-Handschuhe (T-Lvl+3 RK +3)
RK Ball 1 Kinetik 1 Hitze 1 Elektro 1
TP-Panzerung 10 WM –0 Module 0 von 3
T-Lvl 4 min Fertigkeit 1 Preis 80 Cr
Bei Raumfahrern beliebte Kleidung. Noch ein Helm mit LEH und fertig ist der Not-Raumanzug.

„mittlere Bord-Kombination“ (Athmosphären-Anzug) (weiche Rüstung)
Ferol-Faser-Overall, Magnetsolen-Schuhe, leichter Werkzeug-Gürtel, Brille, Iso-Handschuhe, Mini Funk-Kom 400m. (T-Lvl+3 RK +3)
RK Ball 2 Kinetik 2 Hitze 2 Elektro 2
TP-Panzerung 20 WM –0 (leicht) Module 2 von 3
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 280 Cr
Wird oft um eine externe Rüstung verstärkt RK+1 (alle) 80 CR WM –1, welche in Gefechts-Situationen gute Dienste leitet.

„schwere Bord-Kombination“ (Athmosphären-Anzug) (weiche Rüstung)
Ferol-Faser-Overall, Magnetsolen-Schuhe, leichter Werkzeug-Gürtel, Brille, Iso-Handschuhe, Mini Funk-Kom 400m Sensoren 10m.
(T-Lvl+3 RK +3)(Qualität +I)
RK Ball 2 Kinetik 3 Hitze 2 Elektro 3 B-Akp+2
TP-Panzerung 30 WM (–2) —1 Module 3 von 4
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 795 Cr
Wird oft um eine externe Rüstung verstärkt RK+1 (alle) 80 CR WM –1.

„billige Lurrack-Kleidung“ (weiche Rüstung)
Isol-Folien-Anzug, Schwere Stiefel, Trage-Gurte, Nacken-Mütze, Fingerkuppenfreie Handschuhe.
RK Ball 0 Kinetik 0 Hitze 0 Elektro 1
TP-Panzerung 10 WM –0 Module 0 von 3
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 10 Cr
Kleidung für arme Lurracks.

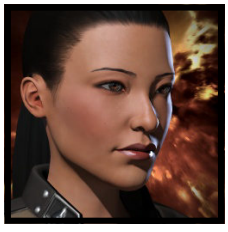
„Lurrack-Kleidung“ (weiche Rüstung)
Isol-Folien-Anzug, Schwere Stiefel, Trage-Gurte, Nacken-Mütze, Fingerkuppenfreie Handschuhe. (T-Lvl+2 RK +2)
RK Ball 1 Kinetik 1 Hitze 0 Elektro 1 B-Akp+1
TP-Panzerung 60 WM –1 Module 0 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 90 Cr
Teuer, aber haltbar und hilfreich.

„billige Zyloh-Arbeiter Kleidung“ (weiche Rüstung)
Ferol-Faser-Anzug, Schwere Stiefel, Trage-Gurte, Nacken-Mütze, Fingerkuppenfreie Handschuhe.
RK Ball 0 Kinetik 0 Hitze 1 Elektro 0
TP-Panzerung 10 WM –0 Module 0 von 3
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 10 Cr
Kleidung für arme Zylohs.

„Zyloh-Anzug“ (Athmosphären-Anzug) (weiche Rüstung)
Ferol-Faser-Overall, Magnetsolen-Schuhe, leichter Werkzeug-Gürtel, Brille, Iso-Handschuhe, Mini Funk-Kom 500m, (T-Lvl+4 RK +4)
RK Ball 1 Kinetik 1 Hitze 2 Elektro 1
TP-Panzerung 10 WM –0 Module 0 von 3
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 150 Cr
Oft werden in die Kleidung technische Systeme integriert. Es gibt extra zusätzliche Halterungen um die Doppelte Menge Geräte an zu schließen, satt Panzerung zu verwenden. Die Externen Systeme sind durch frei liegende Kabel verbunden, was diese anfällig für böse herausreißende Hände macht. Beliebt sind Schutzschirme und Energie-Packs zum Helm

14.1 Kleidung

14.1 Kleidung



14.2. Rüstung

Sie verliert RK durch Schaden (Rüstungs-Schaden Regeln). 50% = RK-1 (löchrige Lumpen) , 90% = RK-2 (Fetzen), 100% = Schützt nicht mehr 200% zu kleine Fetzen zum notdürftig bedecken. Die Min-Fertigkeit bezieht sich auf Technik zur Reparatur und auf Rüstung Tragen / Anzug-Pilot. B-Akp sind „Benutzte AKP“ welche jede RD schon als verbraucht gelten.

Da bei unterschiedlichen Größen der Rasse die Preise gleich bleiben, sich aber die TP-Panzerung ändert kann dies einfach als Vermerk behandelt werden, dass es Kleidergrößen gibt, welche die TP-Panzerungs-Max-Werte beeinflussen.

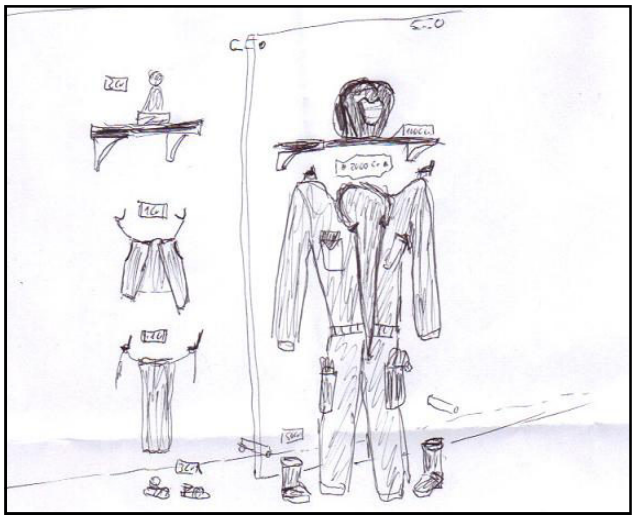
Das Tragen einer Rüstung die zu groß (klein) ist, erhöht alle B-AKP („benutzte AKP“ um 1 AKP (2 AKP) pro Stufe unterschied. Zusätzlich können zu kleine nicht mehr geschlossen werden.

Das Tragen einer Rüstung für eine ähnliche (komplett andere) Körperform erhöht alle B-AKP um 1 AKP (2 AKP). (Hierbei darf der gesunde Verstand eingesetzt werden.)

„Weiche Rüstungen“ sind jene in denen man sich gut bewegen kann, welche aber auch nicht vor AU-P Schaden schützen. Diese Rüstungen sind recht leicht und es ist möglich damit zu schwimmen oder zu fliegen (WM— x mal 3) oder aus zu weichen (WM—x mal 2)

„Harte Rüstungen“ sind ziemlich starr. Dafür das sie bessere RK Werte haben sind sie schwerer zu Reparieren. SG Reparatur+2.

Es gibt die Möglichkeit „Harte“ und „leichte“ Rüstung her zu stellen. Harte Rüstung wird meist aus Metallen, Keramiken oder Harten Kunststoffen hergestellt, während weiche Rüstungen normalerweise aus ehemals Lebendem Material oder aus dünnen beweglichen Planen hergestellt werden.



14.2.1. kleine Rüstungen
Sind eine minimalistische Form der Leichten Rüstung, welche auf Beweglichkeit ausgelegt wurden. Ihre WM werden NICHT verdoppelt wenn es um Ausweichen geht, dafür schützen sie kein bisschen bei kritischen Treffern. Die Min-Fertigkeit = RÜSTUNG TRAGEN. RK max = 2, alles darüber wird halbiert und abgerundet] (Sie gelten als Sexy)

„Sexy Leder-Pseudo-Rüstung“ (weiche Rüstung)
dünnes Leder, BH, String-Shorts, Streifen Mini-Rock, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Sandalen, Stirn-Band,
RK Ball 0 Kinetik 1 Hitze 0 Elektro 0
TP-Panzerung 10 WM –0 (leicht) Module 1 von 3
T-Lvl 0 min Fertigkeit 2 Preis 15 Cr
Mehr Haut als Leder. Gerade bei Holo-Vid-Heldinnen sehr beliebt und die Rüstung scheint eher dadurch effektiv zu sein, dass die anderen Glotzen.

„Sexy Leder-Rüstung“ (weiche Rüstung)
Normales Leder, BH, String-Shorts, Streifen Mini-Rock, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Sandalen, Stirn-Reif,
RK Ball 1 Kinetik 2 Hitze 0 Elektro 0
TP-Panzerung 20 WM –0 (leicht) Module 2 von 3
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 50 Cr

„Sexy Amazonen Leder-Rüstung“ (weiche Rüstung)
dichtes Leder, BH, String-Shorts, Streifen Mini-Rock, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Sandalen, Stirn-Reif,
RK Ball 1 Kinetik 2 Hitze 2 Elektro 1
TP-Panzerung 20 WM –0 (leicht) Module 3 von 3
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 70 Cr
Die Rüstung hätte bestimmt besseren kinetischen Schutz, wenn sie nur mal etwas mehr Haut bedecken würde.

„Sexy Amazonen Ketten-Rüstung“ (harte Rüstung)
Leder-Lenden & Brust-Tuch, Metall-Ketten- BH, String-Shorts, Streifen Mini-Rock, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Sandalen, Haube.
RK Ball (2) Kinetik (2) Hitze 2 Elektro 2 B-AKP +1
TP-Panzerung 20 WM –1 (leicht) Module 3 von 3
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 70 Cr
Nur rasierte Damen verzichten auf das Leder-Lendentuch, aber der BH wird eigentlich immer von innen verkleidet.

„Sexy Amazonen Platten-Rüstung“ (harte Rüstung)
Leder-Lenden-Tuch Metall-Platten- BH, Streifen Mini-Rock, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Sandalen, Stirn-Reif. (Qualität +I)
RK Ball (3) Kinetik (2) Hitze (2) Elektro 2 B-AKP +1
TP-Panzerung 30 WM –1 (leicht) Module 4 von 4
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 270 Cr

14.2.2. Leichte Rüstungen
Sind auf Beweglichkeit ausgelegt. Darunter Leidet natürlich ihre Fähigkeit zu schützen stark. Ihre WM werden NICHT verdoppelt wenn es um Ausweichen geht, dafür schützen sie kein bisschen bei kritischen Treffern. Die Min-Fertigkeit = RÜSTUNG TRAGEN. Leiche Helme = AU-P Verlust —1. [RK max = 2, alles darüber wird halbiert und abgerundet]

„Jäger-Rüstung Barbar/Kolonist“ (weiche Rüstung)
dünnes Leder, Weste, Hose/Rock, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.
FELL RK Ball 2 Kinetik 0 Hitze 0 Elektro 0
LEDER RK Ball 0 Kinetik 2 Hitze 0 Elektro 0
SCHUP RK Ball 0 Kinetik 0 Hitze 2 Elektro 0
TP-Panzerung 20 WM –0 (leicht) Module 2 von 3
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 50 Cr
Diese Rüstung wird mehr für den Notfall getragen, da der Jäger nicht vorhat sich angreifen zu lassen. Somit ist sie sehr praktisch.

„leichte Leder-Rüstung Barbar/Gardist“ (weiche Rüstung)
Normales Leder, Weste, Hose/Rock, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.
FELL RK Ball 2 Kinetik 1 Hitze 0 Elektro 1
LEDER RK Ball 1 Kinetik 2 Hitze 0 Elektro 1
SCHUP RK Ball 1 Kinetik 1 Hitze 2 Elektro 0
TP-Panzerung 30 WM –0 (leicht) Module 3 von 3
T-Lvl 0 min Fertigkeit 4 Preis 70 Cr
Diese Rüstungen sind für kleine Gefechte Gedacht, in denen meist nicht wirklich ernst gekämpft wird, sondern mehr der andere eingeschüchtert. „AUFs MAUL!“ wie man so schön sagt.

„leichte Ketten-Rüstung“ (harte Rüstung)
Wattierter-Anzug, Metall-Ketten– Hemd, Armlinge, Beinlinge,
RK Ball 2 Kinetik (2) Hitze 2 Elektro 1 B-AKP +1
TP-Panzerung 30 WM –1 (leicht) Module 3 von 3
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 70 Cr
Ist eine ernst zu nehmende Kriegsrüstung, welche meist erst zerfällt, wenn der Besitzer am Boden liegt.

„leichte Platten-Rüstung“ (weiche Rüstung)
Wattierter-Anzug Metall-Platten– Harnisch, Streifen Rock, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel, Stirn-Reif. (Qualität +I)
RK Ball (3) Kinetik 2 Hitze 0 Elektro 0
TP-Panzerung 30 WM –0 (leicht) Module 4 von 4
T-Lvl 1 min Fertigkeit 5 Preis 390 Cr
Eine richtige Kriegsrüstung, welche dadurch ihre Qualität zeigt, dass sie manchmal von mehr als einem Träger benutzt wird.

„Schrott-Sammler-Rüstung“ (weiche Rüstung)
dünnes Gummi, Weste, Hose/Rock, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.
(T-Lvl+1 RK +1) (Qualität –I schlecht)
RK Ball 1 Kinetik 1 Hitze 1 Elektro 2 B-AKP +1
TP-Panzerung 20 WM –2 Module 1 von 3
T-Lvl 2 min Fertigkeit 3 Preis 20 Cr
Gerade auf Müllhalden und Schrottplätzen wird sie gerne zusammengebastelt. Sie ist eine hässliche Rüstung, aber zumindest billig.

„leichte Wastelander-Rüstung“ (weiche Rüstung)
dünnes Gummi, Weste, Hose/Rock, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.
(T-Lvl+1 RK +1)
RK Ball 2 Kinetik 1 Hitze 2 Elektro 2
TP-Panzerung 30 WM –0 (leicht) Module 3 von 3
T-Lvl 2 min Fertigkeit 4 Preis 75 Cr
Diese Rüstung wird normalerweise unter großen Staubmänteln getragen Sie begleitet ihren Träger oft bis ins Grab. Diese Verbesserte Schrott-Sammler-Rüstung wird auch auf Schrottplätzen hergestellt.

„leichter Schutz“ (weiche Rüstung)
Weste, kurze Hose/Rock, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.
(T-Lvl+2 RK +2)

CARB	**RK Ball**	**2**	**Kinetik**	**1**	**Hitze**	**2**	**Elektro**	**1**
TITAN	**RK Ball**	**2**	**Kinetik**	**2**	**Hitze**	**1**	**Elektro**	**1**
FLACK	**RK Ball**	**1**	**Kinetik**	**2**	**Hitze**	**1**	**Elektro**	**2**
SCHM	**RK Ball**	**1**	**Kinetik**	**1**	**Hitze**	**2**	**Elektro**	**2**
PLAST	**RK Ball**	**2**	**Kinetik**	**1**	**Hitze**	**1**	**Elektro**	**2**

TP-Panzerung 20 WM –0 (leicht) Module 2 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 150 Cr
Diese leichte Rüstung eignet sich hervorragend zum Tragen über normaler Kleidung. Während die Carbonium-Version schwarz ist, ist die Titanium-Version hellgrau und die Flack-Version braun. Plastolith kann jede gemäßigte oder schreiend bunte Farbe annehmen.

„Scout-Rüstung“ (weiche Rüstung)
Weste, kurze Hose/Rock, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.
Manöver-System, schwebend, 0,2 E pro 100 RD = 40 min / E
(T-Lvl+3 RK +3) (Qualität +I)

CARB	**RK Ball**	**2**	**Kinetik**	**2**	**Hitze**	**2**	**Elektro**	**2**
TITAN	**RK Ball**	**(3)**	**Kinetik**	**2**	**Hitze**	**1**	**Elektro**	**1**
FLACK	**RK Ball**	**1**	**Kinetik**	**(3)**	**Hitze**	**1**	**Elektro**	**2**
SCHM	**RK Ball**	**1**	**Kinetik**	**1**	**Hitze**	**(3)**	**Elektro**	**2**
PLAST	**RK Ball**	**2**	**Kinetik**	**1**	**Hitze**	**1**	**Elektro**	**(3)**

TP-Panzerung 24 WM –0 (leicht) Module 3 von 4
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 280 Cr
Diese wurde um integrierte A-Grav erweitert. Sofern genug Energie da ist, eignet sie sich wunderbar zum Überleben in einer Wildnis.
Die Energie muss als Externes Modul angeschlossen werden.

„Polizei-Schutz“ (weiche Rüstung)
Flack Weste, kurze Hose/Rock, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.
(Qualität —I) (T-Lvl+2 RK +2)
RK Ball 2 Kinetik 2 Hitze 1 Elektro 1
TP-Panzerung 16 WM –1 (leicht) Module 1 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 30 Cr
Diese extrem billige Rüstung wird als „Rüstung“ für Wachschutz und Polizei vielseitig eingesetzt. Dabei ist es eigentlich nicht mehr als haltbare Kleidung.

„Folien-Schutz“ (weiche Rüstung)
Reflekt Weste, kurze Hose/Rock, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.
[Variable Form]
RK Ball 0 Kinetik 0 Hitze (3) Elektro 0
TP-Panzerung 10 WM –0 (leicht) Module 1 von 3
T-Lvl 4 min Fertigkeit 2 Preis 200 Cr
Diese Folien-Schutz Rüstungen sind auf Fayizzahr und Kallrazh Welten weit verbreitet.

„leichter variabler Schutz“ (weiche Rüstung)
Platten zum variabel Anlegen, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.
[Variable Form]

CARB	RK Ball	2	Kinetik	1	Hitze	2	Elektro 1
TITAN	RK Ball	2	Kinetik	2	Hitze	1	Elektro 1
FLACK	RK Ball	1	Kinetik	2	Hitze	1	Elektro 2
SCHM	RK Ball	1	Kinetik	1	Hitze	2	Elektro 2
PLAST	RK Ball	2	Kinetik	1	Hitze	1	Elektro 2

TP-Panzerung 20 WM –0 (leicht) Module 2 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 210 Cr
Gerade Söldnerarmeen nehmen oftmals Aliens mit auf und so benötigen sie Rüstungen, welche auch von denen getragen werden können.

„leichter Universal-Schutz“ (harte Rüstung)
Platten zum variabel Anlegen für alle Körperzonen..
(T-Lvl+3 RK +3) (Qualität +I) AKP-K +1

CARB	RK Ball	(3)	Kinetik	(3)	Hitze	(3)	Elektro (3)
TITAN	RK Ball	(5)	Kinetik	(2)	Hitze	(2)	Elektro (2)
FLACK	RK Ball	(2)	Kinetik	(5)	Hitze	(2)	Elektro (2)
SCHM	RK Ball	(2)	Kinetik	(2)	Hitze	(5)	Elektro (2)
PLAST	RK Ball	(2)	Kinetik	(2)	Hitze	(2)	Elektro (5)

TP-Panzerung 36 WM –1 (leicht) Module 4 von 4
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1260 Cr
Klein, normal oder gar Groß, ... alles klar. Eine andere Rasse oder ein Gestaltwandler, ... kein Problem.

„Imperiale Infanterie-Rüstung KALLRAZH“ (weiche Rüstung) (IMP)
Anzug mit verdickten Schutzschichten; (T-Lvl+2 RK +2)
SCHM RK Ball 1 Kinetik 0 Hitze (4) Elektro 1
TP-Panzerung 20 WM –0 (leicht) Module 2 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 150 Cr
Diese „Strampelanzüge“ sind hoch effektiv gegen Hitzewaffen und somit sehr gut gegen Laser und Plasma-Waffen. Sie wurden im Krieg der 6 Rassen verstärkt eingesetzt.

„Imperiale Infanterie-Rüstung LURRACK“ (weiche Rüstung) (IMP)
Zusammensetzbare Plattenteile.; (T-Lvl+2 RK +2)
TITAN RK Ball 0 Kinetik 2 Hitze 2 Elektro 2
TP-Panzerung 40 WM –0 (leicht) Module 2 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 150 Cr
Dieser Zusammensetzbaren Rüstungen wurden im Krieg der 6 Rassen eingesetzt und haben oft ihren Besitzer überlebt.

„Imperiale Infanterie-Rüstung TERRA“ (weiche Rüstung) (IMP)
Zur Uniform passende Weste, Hemd mit eingelegten Armschienen, Hose mit eingelegten Beinschienen, Stiefel mit Kappen.
(T-Lvl+2 RK +2)
FLACK RK Ball 1 Kinetik (4) Hitze 0 Elektro 1
TP-Panzerung 20 WM –0 (leicht) Module 2 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 150 Cr
Planetenverteidiger-Rüstungen. Auch sie wurden im Krieg der 6 Rassen eingesetzt.

„Imperiale Infanterie-Rüstung SACKARATHAS“ (weiche Rüstung) (IMP) Platten welche mit flexiblen Bändern verbunden sind.
(T-Lvl+2 RK +2)
CARB RK Ball 4(2) Kinetik 3(1) Hitze 0 Elektro 3 (1)
TP-Panzerung 20 WM –0 (leicht) Module 2 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 150 Cr
Der Rücken ist eine Schwachstelle. Dort ist die Rüstung dünner (RK—-2)
Diese Rüstungen wurden im Krieg der 6 Rassen eingesetzt.

„Imperiale Infanterie-Rüstung FAYIZZAHR“ (weiche Rüstung) (IMP)
Rüstungsstreifen zum Umklappen. Mini Funk-Com
(T-Lvl+2 RK +2)
SCHM RK Ball 0 Kinetik 2 Hitze 2 Elektro 2
TP-Panzerung 20 WM –0 (leicht) Module 2 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 150 Cr
Diese Rüstungen eignen sich besonders zum Springen und gleiten. Sie ist sehr leicht und bietet maximales Fellgefühl beim Fallen. Sie wurden beim Krieg der 6 Rassen eingesetzt.

14.2.3. Mittlere Rüstungen

Sie bieten besseren Schutz und viele davon sind als Athmopshären-Anzüge verwendbar. Ein Helm vervollständigt solch einen Anzug, zu dem ein flexibler Körperanzug, Schuhe und Handschuhe gehören.
Normale Rüstung = RÜSTUNG TRAGEN & Raumanzug = ANZUG PILOT
Mittlere/ std Helme = WA—1 und L-P Verluste —4 bei Kopftreffer
[RK max = 4, alles darüber wird halbiert und abgerundet]

„Leder-Harnisch Barbar/Soldat“ (weiche Rüstung)
dichtes Leder, Torso-Harnisch, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.

FELL	RK Ball	2	Kinetik	2	Hitze	1	Elektro	2
LEDER	RK Ball	2	Kinetik	3	Hitze	0	Elektro	0
SCHUP	RK Ball	1	Kinetik	0	Hitze	3	Elektro	0

TP-Panzerung 20 WM –2 Module 3 von 3
T-Lvl 0 min Fertigkeit 4 Preis 70 Cr B-AKP+0
Lange Zeit in feindlichen Gefilden? Nimm diese Rüstung mit und du wirst wieder zurück kehren.

„Ketten-Rüstung“ (# harte Rüstung)
Wattierter-Anzug, dichtes Metall-Ketten– Mantel, Armlinge, Beinlinge,
RK Ball 2 Kinetik (4) Hitze 2 Elektro 1 B-AKP +2
TP-Panzerung 70 WM –2 Module 3 von 3
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 120 Cr
Eine Rüstung für ausgedehnte Kriege.

„Platten-Rüstung“ (# harte Rüstung)
Wattierter-Anzug Metall-Platten– Harnisch, Streifen Rock, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel, Stirn-Reif.
(Qualität +I)
RK Ball (4) Kinetik (4) Hitze 2 Elektro 1 B-AKP+3
TP-Panzerung 70 WM –3 Module 4 von 4
T-Lvl 1 min Fertigkeit 5 Preis 420 Cr
Solch eine Rüstung macht aus einem Hänfling einen Verteidiger, der einfach nicht sterben kann.

„Dünne Wasteland-Rüstung“ (Athmosphären-Anzug) (weiche Rüstung)
Gummi, Anzug, Stiefel, Handschuhe. (T-Lvl+1 RK +1)
RK Ball 0 Kinetik 0 Hitze 2 Elektro 2 B-AKP+1
TP-Panzerung 20 WM –1 Module 1 von 3
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 100 Cr

„Wasteland-Rüstung“ (Athmosphären-Anzug) (weiche Rüstung)
Gummi, Anzug, Stiefel, Handschuhe. (T-Lvl+2 RK +2)
RK Ball 1 Kinetik 1 Hitze 2 Elektro 4 B-AKP+2
TP-Panzerung 30 WM –2 Module 2 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 180 Cr
Ein einfacher und meist aus Schrott zusammengebauter Raumanzug für den einfachen Reisenden.

 # Siehe „harte Rüstung“

„leichter Raumanzug“ (Atmosphären-Anzug)
std Helm Anzug, Handschuhe, Stiefel.
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss, (Fliegen WM x1)

CARB	RK Ball	2	Kinetik	1	Hitze	1	Elektro	2 (weich)
TITAN	RK Ball	2	Kinetik	2	Hitze	1	Elektro	1 (weich)
FLACK	RK Ball	1	Kinetik	3	Hitze	1	Elektro	0 (weich)
SCHM	RK Ball	1	Kinetik	0	Hitze	3	Elektro	1 (weich)

TP-Panzerung 20 WM –1 Module 2 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 210 Cr B-AKP+0
Leichte Raumanzüge werden meist mit einem Helm und einer Gürtel LEH verwendet. Das Material (Carbonium-Platte, Titanium-Platte, Flack-Tuch, Schmelz-Tuch) wird in Zähes Syntolith eingearbeitet um Beweglich zu bleiben. So bläht es sich nicht so leicht auf, wenn es unter Druck gesetzt wird, sondern bleibt durch die Kälte des Leerraumes eng am Körper anliegend.

„gepanzerter Raumanzug“ (Atmosphären-Anzug)
std Helm, Anzug, Handschuhe, Stiefel.
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss, (Fliegen WM x1)

CARB	RK Ball	3	Kinetik	2	Hitze	2	Elektro	3 (weich)
TITAN	RK Ball	3	Kinetik	3	Hitze	2	Elektro	2 (weich)
FLACK	RK Ball	2	Kinetik	4	Hitze	2	Elektro	1 (weich)
SCHM	RK Ball	2	Kinetik	1	Hitze	4	Elektro	2 (weich)

TP-Panzerung 20 WM –2 Module 3 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 4 Preis 270 Cr B-AKP+0
Diese Anzüge entsprechen den leichten Raumanzügen in vielem, haben aber etwas mehr Schutz.

„Not-Raumanzug“ (Atmosphären-Anzug)
Anzug, Handschuhe, weiche Stiefel. [Variabel From , Größe+/— 1]
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,

FLACK	RK Ball	1	Kinetik	1	Hitze	1	Elektro	1 (weich)

TP-Panzerung 10 WM –0 Module 0 von 3
T-Lvl 4 min Fertigkeit 1 Preis 200 Cr B-AKP+0
Ein Paket von unter 1000g wird ausgepackt und über Kleidung angezogen. Dabei dehnt es sich aus. Nicht hübsch, aber praktisch. Sie ist geeignet für jede Rasse bei doch recht unterschiedlichen Größen

„Zyloh Raumanzug“ (Atmosphären-Anzug) (#harte Rüstung)
Anzug, Handschuhe, Stiefel. (Qualität +I) „Panzerungsreperatur-Sys“
Eskoskelet ST+2 GE-2, Trgf +10 kg, angepasst an 1 Person WM —(—1)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,

CARB	RK Ball	4	Kinetik	4	Hitze	3	Elektro	3

TP-Panzerung 70 WM –1(—0) Module 4 von 4
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 3000 Cr B-AKP+0
Diese Raumanzüge sind normalerweise klein und haben 27 TP-Panzerung. Dafür haben sie viele Aussen-Systeme welche mit offen liegenden Drähten verbunden sind. Die Reperatur „flickt“ 1W6 TP pro min oder repariert 1 TP.

 # Siehe „harte Rüstung“

„leichter Imperialer Raumanzug KALLRAZH“ (Atmosphären-Anzug)
Std Helm, Anzug, Handschuhe, Stiefel. (weiche Rüstung) (angepasst)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
SCHM RK Ball 1 Kinetik 1 Hitze 4 Elektro 1 (weich)
TP-Panzerung 20 WM –1 (—0) Module 2 von 3
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 280 Cr B-AKP+0

„gepanzerter Imperialer Raumanzug KALLRAZH“ (Atmos.-Anzug)
Std Helm, Anzug, Handschuhe, Stiefel. (weiche Rüstung) (angepasst)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
SCHM RK Ball 2 Kinetik 2 Hitze 5 Elektro 2 (weich)
TP-Panzerung 20 WM –2 (—1) Module 3 von 3
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 360 Cr B-AKP+0
Diese Hitzeschutz-Raumanzüge waren im Krieg der 6 Rassen im Einsatz und haben noch immer ihren Platz im Universum.

„leichter Imperialer Raumanzug LURRACK“ (Atmosphären-Anzug)
Std Helm Anzug, Handschuhe, Stiefel.
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
TITAN RK Ball 3 Kinetik 3 Hitze 3 Elektro 2 (#hart)
TP-Panzerung 40 WM –1 Module 2 von 3
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 440 Cr B-AKP+0

„gepanzerter Imperialer Raumanzug LURRACK“ (Atmosphären-Anzug)
std Helm, Anzug, Handschuhe, Stiefel.
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
TITAN RK Ball 4 Kinetik 4 Hitze 4 Elektro 3 (#hart)
TP-Panzerung 40 WM –2 Module 3 von 3
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 520 Cr B-AKP+0
Diese zähen Raumanzüge wurden im Krieg der 6 Rassen eingesetzt und viele davon haben die Zeit überdauert.

„leichter Imperialer Raumanzug TERRA“ (Atmosphären-Anzug)
Std Helm Anzug, Handschuhe, Stiefel.
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss, (Fliegen WM x1)
FLACK RK Ball 1 Kinetik 4 Hitze 1 Elektro 1 (weich)
TP-Panzerung 20 WM –1 Module 2 von 3
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 280 Cr B-AKP+0

„gepanzerter Imperialer Raumanzug TERRA“ (Atmosphären-Anzug)
std Helm, Anzug, Handschuhe, Stiefel. Eskoskelett ST+2 GE-2 Trgf +10kg
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
FLACK RK Ball 2 Kinetik 5 Hitze 2 Elektro 2 (weich)
TP-Panzerung 20 WM –2 Module 3 von 3
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 520 Cr B-AKP+0
Raum-Marine-Rüstungen. Sie wurden im Krieg der 6 Rassen eingesetzt. Diese in großen Mengen hergestellten Raumanzüge werden noch oft in alten Wracks noch gefunden. Sie klappen vorne auf und werden nackt getragen.

 # Siehe „harte Rüstung“

14.2 Rüstung mittel

„leichter Imperialer Raumanzug SACKARATHAS“ (Atmos-Anzug)
Platten welche mit flexiblen Bändern verbunden sind.
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss, (Variabel)
CARB RK Ball 4(2) Kinetik 4(2) Hitze 3(1) Elektro 4(2) (#hart)
TP-Panzerung 70 WM –2 Module 3 von 3
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 400 Cr B-AKP+0
(Rückenschwachstelle s.u.)

„gepanzerter Imperialer Raumanzug SACKARATHAS“ (Atmos-Anzug)
Platten welche mit flexiblen Bändern verbunden sind. (variabel)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
CARB RK Ball 4(2) Kinetik 4(2) Hitze 4(2) Elektro 4(2) (#hart)
TP-Panzerung 70 WM –3 Module 3 von 3
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 400 Cr B-AKP+3
Diese Rüstung ist normalerweise Groß. Der Rücken ist eine Schwachstelle. Dort ist die Rüstung dünner (RK-1 statt +1) Diese Rüstungen wurden im Krieg der 6 Rassen eingesetzt. Sie sind recht starr und werden von hinten durch den Rücken bestiegen.

„leichter Imperialer Raumanzug FAYIZZAHR“ (Atmos-Anzug)
Rüstungsstreifen zum umklappen. (weiche Rüstung)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss, (Fliegen WM x1)
SCHM RK Ball 0 Kinetik 1 Hitze 3 Elektro 1 (weich)
TP-Panzerung 20 WM –0 Module 3 von 3
TP-Schutzschild 10 RK (alle) 2 1 E/min, E-Bank 20 E
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 360 Cr B-AKP+0

„gepanzerter Imperialer Raumanzug FAYIZZAHR“ (Atmos-Anzug)
Rüstungsstreifen zum umklappen. (weiche Rüstung)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss, (Fliegen WM x1)
SCHM RK Ball 0 Kinetik 2 Hitze 4 Elektro 2 (weich)
TP-Panzerung 20 WM –1 Module 3 von 3
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 360 Cr B-AKP+0
Diese Rüstungen eignen sich besonders zum Springen und gleiten. Sie ist sehr leicht. Sie wurden beim Krieg der 6 Rassen eingesetzt. Oft werden sie mit schwereren Zusatzrüstungen ausgestattet, welche übergestreift werden am Boden.

„leichter VIP-Raumanzug“ (Atmos-Anzug) (# harte Rüstung)
Anzug aus Nano-Stahl-Platten verschließt sich selbst bei Druckverlust.
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss, (Fliegen WM x1)
NANO RK Ball 2 Kinetik 3 Hitze 3 Elektro 2 (weich)
TP-Panzerung 20 WM –1 Module 2 von 3
T-Lvl 6 min Fertigkeit 3 Preis 420 Cr B-AKP+0
Diese Anzüge sind sehr teuer, fanden aber schnell eine Menge Liebhaber bei all jenen, welche es sich leisten konnten.

 # Siehe „harte Rüstung“

„Spezial-Raumanzug“ (Atmos-Anzug)
Anzug aus Nano Tuch verschließt sich selbst bei Druckverlust. (vario)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss, (#harte Rüst.)

BCP	RK Ball	(5)	Kinetik	2	Hitze	2	Elektro	1
KCP	RK Ball	2	Kinetik	(5)	Hitze	2	Elektro	1
TCP	RK Ball	1	Kinetik	2	Hitze	(5)	Elektro	2
SCP	RK Ball	2	Kinetik	1	Hitze	2	Elektro	(5)

TP-Panzerung 70 WM –3 Module 3 von 3
T-Lvl 6 min Fertigkeit 4 Preis 1440 Cr B-AKP+3
Diese Anzüge sind besonders gut gegen eine Schadensart und daher nicht so weit verbreitet. Sie können aber ihren Sinn haben.

„Imperialer Spezial-Raumanzug“ (Atmos-Anzug) (# harte Rüstung)
Anzug aus Nano Tuch verschließt sich selbst bei Druckverlust.
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss, (vario-Nano)

BCP	RK Ball	(5)	Kinetik	3	Hitze	3	Elektro	2
KCP	RK Ball	3	Kinetik	(5)	Hitze	3	Elektro	2
TCP	RK Ball	2	Kinetik	3	Hitze	(5)	Elektro	3
SCP	RK Ball	3	Kinetik	2	Hitze	3	Elektro	(5)

TP-Panzerung 70 WM –3 Module 3 von 3
T-Lvl 6 min Fertigkeit 4 Preis 1440 Cr B-AKP+3
KALLRAZH TCP RK HITZE 6 (bei BCP,KCP,SCP RK HITZE 3)
LURRACK TP-Panzerung 140
TERRA KCP KINETIK 6 (bei BCP, TCP,SCP RK KINETIK 3)
SACKARATHAS RK primär 6(3) 3 mal Sekundär 3(1)
FAYIZZAHR BCP RK BALL 4 (bei KCP, TCP, SCP RK Ball 0)
WM=(—2) Fliegen WM x1

„leichter Imperialer moderner-Raumanzug“
(Atmos-Anzug) (# harte Rüstung) (vario Nano)
Anzug aus Nano Tuch verschließt sich selbst bei Druckverlust.
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,

NANO	RK Ball	4	Kinetik	(4)	Hitze	(4)	Elektro	4

TP-Panzerung 20 WM –2 Module 3 von 3
T-Lvl 6 min Fertigkeit 4 Preis 1380 Cr B-AKP+0
KALLRAZH RK HITZE 5
LURRACK TP-Panzerung 40
TERRA RK KINETIK 5
SACKARATHAS RK Ball 4(2) Kinetik 5(3) Hitze 5(3) Elektro 4(2)
FAYIZZAHR RK Ball 1 WM=(—1), Fliegen WM x1

Diese modernen Anzüge werden vom Millitär benutzt. Dort haben sie aber einen sehr hohen Kostenfaktor, so dass diese meist nur an Elite-Soldaten abgegeben werden, oder jene die man als solche ausgeben will.

„mittlerer Imperialer moderner Raumanzug“
Wurde wegen der Unbeweglichkeit verworfen.

 # Siehe „harte Rüstung“

14.2.4. Schwere Rüstungen
Bieten maximalen Schutz. Sie sind zwar recht unbeweglich, schützen aber vor den Auswirkungen von Kritischen Treffern (Es wird nicht auf der Tabelle gewürfelt, sofern die Rüstung zumindest RK 1 in der Schadensart besitzt.) und bei Durchschlag-Probe gilt RK+[T-Lvl]. Schwere Helme = WA —2 und L-P Verlust —6 bei Kopftreffern
Normale Rüstung = RÜSTUNG TRAGEN
[RK max = 6, alles darüber wird halbiert und abgerundet]

„Leder-Vollrüstung Barbar/Krieger“
(Krit-Immunität) (weiche Rüstung), Leder-Kappe, dichtes Leder, Torso-Harnisch, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.

FELL	RK Ball	3	Kinetik	1	Hitze	0	Elektro	0	DS 1
LEDER	RK Ball	1	Kinetik	2	Hitze	1	Elektro	1	DS 1
SCHUP	RK Ball	1	Kinetik	1	Hitze	2	Elektro	1	DS 1

TP-Panzerung 20 WM –2 Module 3 von 3
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 70 Cr B-AKP+0

„verstärkte Leder-Vollrüstung Barbar/Krieger“
(Krit-Immunität) (weiche Rüstung) Tier-Schädel-Helm,
dichtes Leder, Torso-Harnisch, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.
Verbesserte Haltbarkeit x3

FELL	RK Ball	4	Kinetik	3	Hitze	0	Elektro	0	DS 1
LEDER	RK Ball	1	Kinetik	4	Hitze	1	Elektro	2	DS 1
SCHUP	RK Ball	1	Kinetik	2	Hitze	4	Elektro	1	DS 1

TP-Panzerung 20 WM –3 Module 3 von 3
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 70 Cr B-AKP+3
Diese Schweren Rüstungen werden normalerweise von sehr erfahrenen Kämpfern getragen.

„Schuppen-Voll-Rüstung“ (Krit-Immunität) (# harte Rüstung)
Voll-Helm ohne visier, Wattierter-Anzug, sehr dichte Metall-Ketten– Mantel, Armlinge, Beinlinge, Handschuhe, Stiefel (Qualität+I)

RK Ball	3	Kinetik	5	Hitze	2	Elektro	2	DS	1

TP-Panzerung 144 WM –3 Module 4 von 4
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 390 Cr B-AKP+4
Eine schwere Verteidiger-Rüstung für Mauern und Wälle.

„Platten-Ritter-Rüstung“ (Krit-Immunität) (# harte Rüstung)
Voll-Helm mit klapp Visier, Wattierter-Anzug sehr dicke Metall-Platten–Harnisch, Streifen Rock, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel, (Qualität+II)

RK Ball	6	Kinetik	4	Hitze	3	Elektro	3	DS	1

TP-Panzerung 180 WM –3 Module 5 von 5
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 1500 Cr B-AKP+5
Die beste Rüstung aller Low-Tech Welten. Nur wie steigt man alleine auf ein Pferd?

 # Siehe „harte Rüstung“

„Vollrüstung Spezialeinheit“ (Krit-Immunität)
Visier-Helm, Torso-Harnisch, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.
(Qualität –I) (weiche Rüstung)

CARB	RK Ball	2	Kinetik	3	Hitze	0	Elektro	2	DS 3
TITAN	RK Ball	3	Kinetik	2	Hitze	2	Elektro	0	DS 3
FLACK	RK Ball	2	Kinetik	3	Hitze	2	Elektro	0	DS 3
SCHM	RK Ball	2	Kinetik	0	Hitze	3	Elektro	2	DS 3

TP-Panzerung 96 WM –4 Module 3 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 4 Preis 93 Cr B-AKP+3
Diese Schweren Rüstungen werden häufig von Wachschutz-Firmen auf Planeten eingesetzt. Schwere Rüstungen haben das Image der Unzerstörbarkeit kosten aber weniger als die schweren Raumanzüge.

„Imperiale Vollrüstung KALLRAZH“
(Krit-Immunität) (weiche Rüstung)
Mütze, Torso-Harnisch, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.

SCHM	RK Ball	2	Kinetik	0	Hitze	4	Elektro	2	DS 3

TP-Panzerung 140 WM –3 Module 3 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 4 Preis 210 Cr B-AKP+3
Diese Rüstung ist eigentlich ein Vorläufer der anderen imperialen Anzüge und wurde kaum eingesetzt. Zu schwer und zu nutzlos.

„Imperiale Vollrüstung LURRACK“ (Krit-Immunität) (harte Rüstung)
Trophäen Helm, Torso-Harnisch, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.

CARB	RK Ball	3	Kinetik	4	Hitze	1	Elektro	3	DS 3

TP-Panzerung 280 WM –3 Module 3 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 4 Preis 360 Cr B-AKP+3
Die Rüstung für einen Wahren Solo-Kämpfer.

„Imperiale Vollrüstung TERRA“ (Krit-Immunität) (weiche Rüstung)
Helm mit HUD, Torso-Harnisch, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.

CARB	RK Ball	3	Kinetik	5	Hitze	2	Elektro	3	DS 4
TITAN	RK Ball	4	Kinetik	4	Hitze	3	Elektro	2	DS 4
FLACK	RK Ball	3	Kinetik	5	Hitze	3	Elektro	2	DS 4
SCHM	RK Ball	3	Kinetik	3	Hitze	4	Elektro	3	DS 4

TP-Panzerung 140 WM –3 Module 3 von 3
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 280 Cr B-AKP+3
Diese Schweren Panzerungen gab es für die verschiedensten Einsatzgebiete. Eigentlich sollten die Soldaten darin dann Panzer ersetzen oder Stellungen halten. Da diese Soldaten dabei aber meist zurück gelassen wurden und dann überrannt wurden gelten Schwere Rüstungen als „Witwenmacher“

 # Siehe „harte Rüstung“

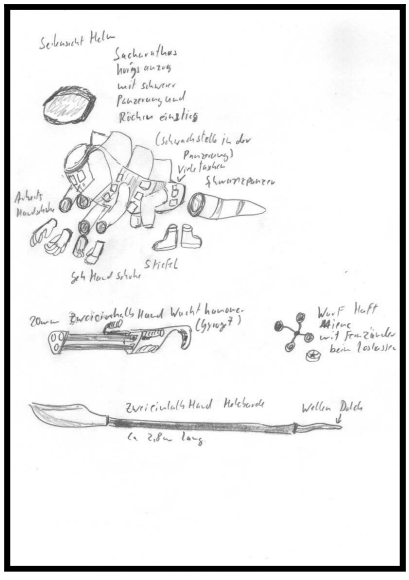
14.2 Rüstung schwer

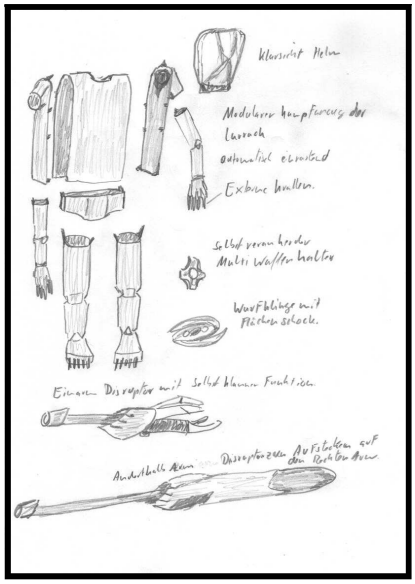
„Imperiale Vollrüstung SACKARATHAS“
(Krit-Immunität) (#harte Rüstung) (Qualität +I)
Helm, Torso-Harnisch, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.
CARB RK Ball 5(3) Kinetik 6(4) Hitze 3(1) Elektro 5(3) DS 3
TP-Panzerung 140 WM –3 Module 4 von 4
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 810 Cr B-AKP+4
Der Mutige Held der den Höhleneingang hält! An ihm kommt nichts vorbei. Nicht einmal wenn er tot ist.

„Imperiale Vollrüstung FAYIZZAHR“
(Krit-Immunität) (weiche Rüstung)
Torso-Harnisch, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.
TITAN RK Ball 2 Kinetik 3 Hitze 4 Elektro 2 DS 3
TP-Panzerung 40 WM –2 Module 3 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 4 Preis 210 Cr B-AKP+2
Es hat schon Fayizzahr gegeben welche damit sich aus großen Höhen herunter gestürzt haben. Leider trifft man damit sehr schlecht und landen ist eine kritische Sache, solange der A-Grav-Rucksack aus ist.

„FAYIZZAHR A-Grav Rucksack“
BP 3 (Fahrzeug-Schweben) 1 E pro min, Energie-Reserve 100 E,
T-Lvl 4, min Fertigkeit 3 (Anzug-Pilot) Preis 80 Cr
Statt Schweben könne auch 3 F-Felder „gesprungen“ werden, oder ein „Sturz abgefangen“ (SG 20) werden. (Misserfolg 1 TP „kritischer Schaden“ pro punkt Probe versagt)

„Zyloh-Tech-Rüstung“
(Krit-Immunität) (weiche Rüstung)
Gummi Torso-Harnisch, Arm-Schienen, Bein-Schienen, Stiefel.
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, Fissions Reaktor 4 E/min
GUMM RK Ball 1 Kinetik 0 Hitze 3 Elektro 3 DS 4
TP-Panzerung 40 WM –2 Module 3 von 3
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 680 Cr B-AKP+2
Diese Rüstung ist normalerweise klein. Dafür kann sie eine ungeheure Menge Externe Systeme anschließen. Die frei liegenden Leitungen sind jedoch anfällig dafür von Fremden herausgerissen zu werden. (bei jedem Kritischen Treffer wird ein extern versorgtes Modul getroffen)





14.2.4. große Rüstungen
Bieten maximalen Schutz, da sie als Schwere Rüstungen gelten. Diese Rüstungen sind Atmosphären-Anzüge. Sie sind zwar recht unbeweglich, schützen aber vor den Auswirkungen von Kritischen Treffern. (Es wird nicht auf der Tabelle gewürfelt, sofern die Rüstung zumindest RK 1 in der Schadensart besitzt.) Schwere Helme = WA—2 und L-P verlust —6 bei Kopftreffern. Die Min-Fertigkeit = ANZUG-PILOT.
[RK max = 6, alles darüber wird halbiert und abgerundet]

„schwerer Raumanzug“ (Krit-Immunität) (Athmosphärenanzug)
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss, (#hart)
(§) [BP 3 (Fahrzeug-Schweben) 1 E pro min, Fissions Reaktor 2 E / min]

CARB	RK Ball	5	Kinetik	4	Hitze	3	Elektro	5	DS 4
TITAN	RK Ball	(6)	Kinetik	3	Hitze	3	Elektro	2	DS 4
FLACK	RK Ball	3	Kinetik	(6)	Hitze	3	Elektro	2	DS 4
SCHM	RK Ball	3	Kinetik	2	Hitze	(6)	Elektro	3	DS 4
KERAM	RK Ball	3	Kinetik	3	Hitze	2	Elektro	(6)	DS 4

TP-Panzerung 168 WM –3 Module 4 von 4 & 1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1920 Cr B-AKP+4
Wer je von großen und wirklich harten Rüstungen geträumt hat wird hier nicht enttäuscht. Mit den Richtigen Waffen und Schutzschilden können sie Fahrzeuge ersetzen.

„Imperialer schwerer Raumanzug KALLRAZH“
(Krit-Immunität) (Athmosphärenanzug) (#hart)
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
(§) [BP 3 (Fahrzeug-Schweben) 1 E pro min, Fissions Reaktor 2 E / min]

CARB	RK Ball	5	Kinetik	4	Hitze	4	Elektro	5	DS 1
SCHM	RK Ball	3	Kinetik	2	Hitze	(8)	Elektro	3	DS 1

TP-Panzerung 168 WM –3 Module 4 von 4
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1920 Cr B-AKP+4
Diese Anzüge haben sich bei den Kallrazh nie durchgesetzt, obwohl sie im Krieg der 6 Rassen produziert wurden.

„Imperialer schwerer Raumanzug LURRACK“
(Krit-Immunität) (Athmosphärenanzug) (#hart)
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
(§) [BP 3 (Fahrzeug-Schweben) 1 E pro min, Fissions Reaktor 2 E / min]

CARB	RK Ball	5	Kinetik	4	Hitze	3	Elektro	5	DS 4
KERAM	RK Ball	3	Kinetik	3	Hitze	2	Elektro	(6)	DS 4

TP-Panzerung 336 WM –3 Module 4 von 4
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1920 Cr B-AKP+4
Ein einzelner Lurrack darin kann ein ganzes Dorf auslöschen. Das soll während des Krieges der 6 Rassen hin und wieder auch vorgekommen sein.

„imperialer schwerer Raumanzug TERRA“
(Krit-Immunität) (Athmosphärenanzug) (#hart)
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
($) [BP 3 (Fahrzeug-Schweben) 1 E pro min, Fissions Reaktor 2 E / min]

CARB	RK Ball	5	Kinetik	5	Hitze	3	Elektro	5	DS 4
TITAN	RK Ball	(6)	Kinetik	4	Hitze	3	Elektro	2	DS 4
FLACK	RK Ball	3	Kinetik	(8)	Hitze	3	Elektro	1	DS 4
SCHM	RK Ball	3	Kinetik	3	Hitze	(6)	Elektro	2	DS 4
KERAM	RK Ball	3	Kinetik	4	Hitze	2	Elektro	(6)	DS 4

TP-Panzerung 168 WM –3 Module 4 von 4 & 1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1920 Cr B-AKP+4
Die überlegenen großen Rassen und diese gefährlichen Zylohs mit dem Technologie-Vorteil führten zu solchen *Super-Rüstungen*. Diejenigen, welche sich dafür Qualifizierten erwarteten die härtesten Raumeinsätze, denn sie stürmten vor um die Verteidigung eines geenterten Feindschiffes zu brechen. Somit sind diese Rüstungen während des Krieges der 6 Rassen gebaut worden.

„imperialer schwerer Raumanzug SACKARATHAS“
(Krit-Immunität) (Athmosphärenanzug) (#hart)
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
($) [BP 3 (Fahrzeug-Schweben) 1 E pro min, Fissions Reaktor 2 E / min]

CARB	RK Ball	6(4)	Kinetik	5(3)	Hitze	4(2)	Elektro	6(4)	DS 4
TITAN	RK Ball	7(5)	Kinetik	4(2)	Hitze	4(2)	Elektro	3(1)	DS 4

TP-Panzerung 168 WM –3 Module 4 von 4 & 1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1920 Cr B-AKP+4
Ablativ-Panzerung RK+1 WM-1 (x2) Brust Bauch-Oberarme& Beine
Im Rücken haben diese Rüstungen die bekannte „Sackarathas Schwachstelle. Trotzdem wurden diese Rüstungen für die Fayizzahre zum Alptraum während des Krieges der 6 Rassen.

„imperialer schwerer Raumanzug FAYIZZAHR“
(Krit-Immunität) (Athmosphärenanzug) (#hart)
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss, Fliegen WM x1
($) [BP 3 (Fahrzeug-Schweben) 1 E pro min, Fissions Reaktor 2 E / min]

CARB	RK Ball	3	Kinetik	4	Hitze	3	Elektro	5	DS 4
SCHM	RK Ball	1	Kinetik	2	Hitze	(6)	Elektro	3	DS 4

TP-Panzerung 168 WM –2 Module 4 von 4 &1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1920 Cr B-AKP+3
Diese Schweren Rüstungen wurden explizit für Raumabsprünge konzipiert, bei dem extern ein Energie-Modul und ein Triebwerks-System angebracht wird. In diesen ist der normale Fayizzahr Krieger sehr beweglich.

„imperialer schwerer Raumpanzer FAYIZZAHR“
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
Eskoskelett ST+2 GE-2 Trgf +10 kg, (Krit-Im.) (Athmos.) (#hart)
($) Fissions Reaktor 4 E / min, ($) Schutzschirm 1 E pro min

CARB	RK Ball	5	Kinetik	4	Hitze	3	Elektro	5	DS 4
TP-Panzerung	168		WM –2		Module	4 von 4 & 2			
TP Schirm 10	RK Ball	2	Kinetik	2	Hitze	2	Elektro	2	

T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 2280 Cr B-AKP+3
Auch bei den Fayizzahr gab es Versuche bodengebundene Schwere Anzüge ein zu setzen. Sie waren aber sehr unbeliebt.

„schwerer Zyloh Raumanzug“ (Quaität I Gefechts-System)
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss, ($) BP 5 (Fahrzeug-Schweben) 1 E pro min, ($) Fissions Reaktor 5 E / min, (Krit-I.) (Athmos.) (#hart)

CARB	RK Ball	5	Kinetik	4	Hitze	3	Elektro	5	DS 5
KERAM	RK Ball	3	Kinetik	3	Hitze	2	Elektro	(6)	DS 5
TP-Panzerung	168		WM –3		Module	4 von 4 & 2			

T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 2280 Cr B-AKP+4
Externe Module sind der Traum eines Jeden Technik-Freaks. Aber auch hier gilt „Lasse niemand an dich heran der dir böses will, sonst zieht er die Stecker“ (bei jedem Kritischen Treffer wird ein externes Modul getroffen)

„schwerer Kampfanzug“
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
($) [BP 3 (Fahrzeug-Schweben) 1 E pro min, Plasma Reaktor 3 E / min]
Eskoskelett Verb. ST+2 GE –1, Trgf +10 kg,(Krit-I.) (Athmos) (#hart)

NANO	RK Ball	6	Kinetik	5	Hitze	5	Elektro	6	DS 6
TP-Panzerung	48		WM –3		Module	4 von 4 & 1			

T-Lvl 6 min Fertigkeit 5 Preis 4860 Cr B-AKP+4
Modern und als Schutz ziemlich gut zu gebrauchen, aber er hält nicht lange durch bei Beschuss.

„schwerer spezial Kampfanzug“
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
($) [BP 3 (Fahrzeug-Schweben) 1 E pro min, Plasma Reaktor 3 E / min]
Eskoskelett Verb. ST+2 GE –1, Trgf +10 kg (Krit-I.) (Athmos.) (#hart)

BCP	RK Ball	(6)	Kinetik	4	Hitze	4	Elektro	6	DS 6
KCP	RK Ball	6	Kinetik	(6)	Hitze	4	Elektro	4	DS 6
TCP	RK Ball	4	Kinetik	4	Hitze	(6)	Elektro	6	DS 6
SCP	RK Ball	4	Kinetik	4	Hitze	6	Elektro	(6)	DS 6
TP-Panzerung	48		WM –4		Module	4 von 4 & 1			

T-Lvl 6 min Fertigkeit 6 Preis 4860 Cr B-AKP+4

„imperialer schwerer Kampfanzug KALLRAZH“
(Krit-Immunität) (Athmosphärenanzug) (#hart)
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
($) BP 5 (Fahrzeug-Schweben) 1 E pro min, ($) Plasma Reaktor 6 E / min

NANO	RK Ball	6	Kinetik	5	Hitze	6	Elektro	6	DS	6
TP-Panzerung	48		WM –3		Module	4 von 4 & 2				
T-Lvl 6	min Fertigkeit 5		Preis 3420 Cr		B-AKP+4					

„imperialer schwerer spezial Kampfanzug KALLRAZH“
(Krit-Immunität) (Athmosphärenanzug) (#hart)
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
($) dicke Panzerplatten (100 TP Panzerung) Eskoskelett Verbessert ST+2 GE –1, Trgf +10 kg

BCP	RK Ball	(6)	Kinetik	4	Hitze	5	Elektro	6	DS	6
KCP	RK Ball	6	Kinetik	(6)	Hitze	5	Elektro	4	DS	6
TCP	RK Ball	4	Kinetik	4	Hitze	(7)	Elektro	6	DS	6
SCP	RK Ball	4	Kinetik	4	Hitze	(6)	Elektro	(6)	DS	6
TP-Panzerung	168		WM –4		Module	4 von 4 & 1				
T-Lvl 6	min Fertigkeit 6		Preis 5220 Cr		B-AKP+5					

Diese Schwersten Raumanzüge sehen aus wie wandelnde Fahrzeuge. Asteroidenschürfer und Sonnen-Techs konnten sich gezwungenermaßen damit anfreunden. Es sind moderne Anzüge.

„schwerer Imperiums Kampfanzug LURRACK“
(Krit-Immunität) (Athmosphärenanzug) (#hart)
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
($) BP 5 (Fahrzeug-Schweben) 1 E pro min, ($) Plasma Reaktor 6 E / min

NANO	RK Ball	6	Kinetik	5	Hitze	5	Elektro	6	DS	6
TP-Panzerung	96		WM –3		Module	4 von 4 & 2				
T-Lvl 6	min Fertigkeit 5		Preis 3420 Cr		B-AKP+4					

„schwerer Imperiums spezial Kampfanzug LURRACK“
(Krit-Immunität) (Athmosphärenanzug) (#hart)
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
($) dicke Panzerplatten (200 TP Panzerung)
Eskoskelett Verbessert ST+2 GE –1, Trgf +10 kg

BCP	RK Ball	(6)	Kinetik	4	Hitze	4	Elektro	6	DS	6
KCP	RK Ball	6	Kinetik	(6)	Hitze	4	Elektro	4	DS	6
TCP	RK Ball	4	Kinetik	4	Hitze	(6)	Elektro	6	DS	6
SCP	RK Ball	4	Kinetik	4	Hitze	6	Elektro	(6)	DS	6
TP-Panzerung	336		WM –4		Module	4 von 4 & 1				
T-Lvl 6	min Fertigkeit 6		Preis 5220 Cr		B-AKP+5					

Natürlich werden solche Anzüge eingesetzt. Das Leben eines einzelnen Lurracks ist kostbar. Es sind moderne Anzüge.

„schwerer Imperiums Kampfanzug TERRA“
(Krit-Immunität) (Athmosphärenanzug) (#hart)
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
($) BP 5 (Fahrzeug-Schweben) 1 E pro min, ($) Plasma Reaktor 6 E / min
NANO RK Ball 6 Kinetik 6 Hitze 5 Elektro 6 DS 6
TP-Panzerung 48 WM –3 Module 4 von 4 & 2
T-Lvl 6 min Fertigkeit 5 Preis 3420 Cr B-AKP+4
Modern und in Verbindung mit Ablativ Zusatzrüstungen sehr effektiv.

„schwerer Imperiums spezial Kampfanzug TERRA“
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
($) dicke Panzerplatten (100 TP Panzerung),(Krit-Immunität)
(Athmos.) (#hart) Eskoskelett Verbessert ST+2 GE –1, Trgf +10 kg
BCP RK Ball (6) Kinetik 5 Hitze 4 Elektro 6 DS 6
KCP RK Ball 6 Kinetik 8 Hitze 4 Elektro 4 DS 6
TCP RK Ball 4 Kinetik 5 Hitze (6) Elektro 6 DS 6
SCP RK Ball 4 Kinetik 5 Hitze 6 Elektro (6) DS 6
TP-Panzerung 168 WM –4 Module 4 von 4 & 1
T-Lvl 6 min Fertigkeit 6 Preis 5220 Cr B-AKP+5
Oftmals werden die Speziellen Rüstungswerte mit 2 Spezial-Zusatz-Panzerungen auf 9 oder Kinetik 10 gebracht. Es sind moderne Anzüge.

„schwerer Imperiums Kampfanzug SACKARATHAS“
(Krit-Immunität) (Athmosphärenanzug) (#hart)
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss, ($) Plasma Reaktor 6 E / min, ($) dicke Panzerplatten (100 TP Panzerung)
NANO RK Ball 6(4) Kinetik 6(4) Hitze 6(4) Elektro 6(4) DS 6
TP-Panzerung 168 WM –4 Module 4 von 4 & 2
T-Lvl 6 min Fertigkeit 5 Preis 3420 Cr B-AKP+5

„schwerer Imperiums spezial Kampfanzug SACKARATHAS“
(Krit-Immunität) (Athmosphärenanzug) (#hart)
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
($) dicke Panzerplatten (100 TP Panzerung)
Eskoskelett Verbessert ST+2 GE –1, Trgf +10 kg
BCP RK Ball 7(5) Kinetik 5(3) Hitze 5(3) Elektro 6(4) DS 6
KCP RK Ball 6(4) Kinetik 7(5) Hitze 5(3) Elektro 5(3) DS 6
TCP RK Ball 5(3) Kinetik 5(3) Hitze 7(5) Elektro 6(4) DS 6
SCP RK Ball 5(3) Kinetik 5(3) Hitze 6(4) Elektro 7(5) DS 6
TP-Panzerung 168 WM –4 Module 4 von 4 & 1
T-Lvl 6 min Fertigkeit 6 Preis 5520 Cr B-AKP+5
Verteidigt werden kann alles, solange man die Feinde dazu bewegen kann von vorne zu kommen.

„schwerer Imperiums Kampfanzug FAYIZZAHR“
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss, ($) dicke Panzerplatten (100 TP Panzerung), Fliegen WM x1, (Krit-Imm.) (Athmos.) (#hart), Eskoskelett Verbessert ST+2 GE –1, Trgf +10 kg
NANO RK Ball 4 Kinetik 6 Hitze 5 Elektro 6 DS 6
TP-Panzerung 168 WM –3 Module 4 von 4 & 1
T-Lvl 6 min Fertigkeit 5 Preis 5220 Cr B-AKP+4
Definitiv nichts für Springer. Aber für die wenigen welche sich mit einem Leben am Boden abfinden können und damit aus zu steigen eine starke Panzerung für schwere Gefechte.

„schwerer Zyloh Kampfanzug“
(Krit-Immunität) (Athmosphärenanzug) (#hart)
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
($) BP 5 (Fahrzeug-Schweben) 1 E pro min, ($) Plasma Reaktor 6 E / min
NANO RK Ball 6 Kinetik 5 Hitze 6 Elektro 6 DS 7
TP-Panzerung 48 WM –3 Module 4 von 4 & 2
T-Lvl 7 min Fertigkeit 5 Preis 3420 Cr B-AKP+4
Schützt tatsächlich im Kampf, macht den Besitzer aber oft hilflos.
(Kritische Treffer treffen externe Module)

„schwerer Zyloh high-Tech Kampfanzug“ (Krit-I.) (Athmos) (#hart)
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +II)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
($) BP 6 (Fahrzeug-Schweben) 1 E pro min, ($) Fusion Reaktor 7 E / min
Eskoskelett Verbessert ST+2 GE –1, Trgf +10 kg
KRIS RK Ball 6 Kinetik 5 Hitze 6 Elektro 5 DS 7
TP-Panzerung 48 WM –2 Module 5 von 5 & 2
T-Lvl 7 min Fertigkeit 5 Preis 20300 Cr B-AKP+1
Die härteste Rüstung welche bekommbar ist. (laut Werbung) Zusätzlich noch Energielieferant. Was will ein Zyloh mehr?
(Kritische Treffer treffen externe Module)

„schwerer Zyloh High-Tech Spezialanzug“ (Krit-I.) (Athmos) (#hart)
Schwerer Helm, Gepanzerter Anzug, Handschuhe, Stiefel (Qualität +I)
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss,
BP 6 (Fahrzeug-Schweben) 1 E pro min, Fusion Reaktor 7 E / min
($) dicke Panzerplatten (100 TP Panzerung),
BCP RK Ball (6) Kinetik 4 Hitze 5 Elektro 6 DS 7
KCP RK Ball 6 Kinetik (6) Hitze 5 Elektro 4 DS 7
TCP RK Ball 5 Kinetik 4 Hitze (6) Elektro 6 DS 7
SCP RK Ball 5 Kinetik 4 Hitze 6 Elektro (6) DS 7
TP-Panzerung 168 WM –4 Module 4 von 4 & 1
T-Lvl 7 min Fertigkeit 6 Preis 3420 Cr B-AKP+5
Arbeiten in Hochöfen, Fusionsreaktorgebieten und dergleichen? Bauen sie den Spezialanzug um wie sie ihn benötigen.

14.2.5. Helme
Alle Helme geben Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. Wenn sie getragen werden. Sie gehören zur Rüstung, können aber auch ohne diese getragen werden. Leichte Helme erscheren keine Wahrnehmung.
Mittlere (Schwere) Helme helfen zusätzlich bei Kopftreffern.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um 4 (6) verringert. WA—1 (—2).
Bei schweren Rüstungen sind schwere Helme Pflicht.

„Kappe“ (leichter std Helm)
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 0 min Fertigkeit 1 Preis 10 Cr
Gummi, dickes Leder, wattierte Polster, Schaumstoff-Kunststoff u.ä.
„gut gegen Beulen und Prellungen“

„Stirnreif“ (leichter Helm) (Qualität I Miniaturisiert)
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 30 Cr
Meist Edelmetall sieht es definitiv hübsch aus.

„Bike-Helm“ (leichter std Helm)
Mini-Com 300 m Funk
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 20 Cr
Hält die Insekten aus dem Gesicht und den Regen aus den Augen.

„Polizei-Helm“ (leichter std Helm)
Std Optische Sensoren, 60m. HUD-Standard
Mini-Com 400 m Funk & Sat-Verbindung,
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 30 Cr
Hauptaufgabe ist die Überwachung.

„Kampf-Helm“ (leichter Helm)
Std Elektrische Sensoren, 80m. (Qualität +I)
HUD-Standard, verbessert Blendschutz
Mini-Com 400 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 120 Cr
Wird auch oft der „Knitterfreie“ genannt.

„Scout-Helm“ (leichter Helm)
Elektrische Scout Sensoren, WM+2, 800m. (Qualität +I)
HUD-Standard, verbessert Restlicht, IR, UV, Sound
Mini-Com 400 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 210 Cr
Mehr Informationsbeschaffung, als Schutz.

14.2 Rüstung Helme

„Metall-Helm“ (mittlerer std Helm)
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um 4 verringert. WA—1.
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 20 Cr
Eisen, beschlagenes Leder, Kettenhaube mit Dicker Polterung, u. ä.
„Schutz vor Kopftreffern“

„Grav-Bike-Helm“ (mittlerer std Helm) (Athmosphären-Helm)
Mini-Com 400 m Funk & Sat-Verbindung, LEH-Adapter.
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um 4 verringert. WA—1.
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 60 Cr
Hält die Insekten aus dem Gesicht und den Regen aus den Augen.

„Pilot-Raum-Helm“ (mittlerer std Helm) (Athmosphären-Helm)
Feine elektrische Sensoren, 200m. HUD-Standard
Mini-Com 400 m Funk & Sat-Verbindung, LEH-Adapter.
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um 4 verringert. WA—1.
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 100 Cr
Wird über Funk mit dem Bordcomputer verbunden.

„Polizei-Raum-Helm“ (mittlerer std Helm) (Athmosphären-Helm)
Std Optische Sensoren, 60m. HUD-Standard
Mini-Com 400 m Funk & Sat-Verbindung, LEH-Adapter.
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um 4 verringert. WA —1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 80 Cr
Die Polizei ist allgegenwärtig.

„Kampf-Raum-Helm“ (mittlerer Helm) (Athmosphären-Helm)
Std Elektrische Sensoren, 80m. (Qualität+I)
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, LEH-Adapter,
Mini-Com 400 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um 4 verringert. WA—0.
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 300 Cr
Raum-Marine tragen dergleichen oft.

„Scout-Raum-Helm“ (mittlerer Helm) (Athmosphären-Helm)
Elektrische Scout Sensoren, 800m. LEH-Adapter,
HUD-Standard, verbessert Restlicht, IR, UV, Sound, Sniper
Mini-Com 400 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um 4 verringert. WA—0.
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 360 Cr
Aufklärer gibt es überall.

„Vollhelm“ (schwerer std Helm)
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um 6 verringert. Kritische Effekte werden neutralisiert. WA—2.
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 30 Cr
Eisenhelm mit Posterhaube und Kettenhaube. Mit klapp-Visier, u. ä. „Ritter-Helm, “

„Asteroiden-Schürfer-Helm“ (schwerer std Helm) (Athmosphären-Helm)
Standard elektronische Sensoren, F-WA 5, 5 Ziele, 100m. HUD-Standard
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, LEH-Adapter.
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um 6 verringert. Kritische Effekte werden neutralisiert. WA—2.
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 90 Cr

„Schwerer Raum-Helm“ (schwerer std Helm) (Athmosphären-Helm)
Std Optische Sensoren, 100m. HUD-Standard
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, LEH-Adapter.
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um 6 verringert. Kritische Effekte werden neutralisiert. WA—2.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 120 Cr
Die Polizei ist allgegenwärtig.

„Schwerer Kampf-Raum-Helm“ (schwerer Helm) (Athmosphären-Helm)
Feine Elektronische Sensoren, 250m. (Qualität+I)
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, LEH-Adapter,
Mini-Com 400 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um 6 verringert. Kritische Effekte werden neutralisiert. WA—1.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 360 Cr
Raum-Marine tragen dergleichen oft.

„Schwerer Aufklärer-Helm“ (schwerer Helm) (Athmosphären-Helm)
Elektronische Aufklärer Sensoren, F-WA 5, 5 Ziele, 500m. LEH-Adapter,
HUD-Standard, verbessert Restlicht, IR, UV, Sound (Qualität +I)
Mini-Com 400 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um 6 verringert. Kritische Effekte werden neutralisiert. WA—1.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 450 Cr
Die Sichtscheibe bei schweren Helmen mit Scout-Funktion ist meist eher Makulatur. Deswegen gibt es ja die Aufklärer-Helme, da kann man wenigstens noch heraus sehen.

„KALLRAZH Kampf-Helm“ (leichter Helm) (Imperium Kallrazh)
Std Elektrische Sensoren, 80m.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, IR
Mini-Com 400 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 40 Cr
Extra mit Fellglätt-Innen-Verkleidung.

„KALLRAZH Scharfschützen-Helm“ (leichter Helm)
(Imperium Kallrazh)
Elektronische Scout Sensoren, 1000m.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, IR, Sound,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 80 Cr
Aufklärer für die Kampfgruppe und Reichweitenkämpfer.

„KALLRAZH Kampf-Raum-Helm“ (mittlerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Kallrazh)
Std Elektronische Sensoren, 100m.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, LEH-Adapter,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. WA—1.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 80 Cr
Der Helm hat 2 große Sicht-Scheiben für die Augen.

„Schwerer KALLRAZH Kampf-Raum-Helm“ (schwerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Kallrazh)
Feine Elektronische Sensoren, 250m.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, LEH-Adapter,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. Kritische Effekte werden neutralisiert. WA—2.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 120 Cr
Der Helm hat eine Verdickte Nasen-Rinne, die auch zum Rammen benutzt werden kann.

Diese 4 Helme wurden im Krieg der 6 Rassen eingesetzt und haben stark das Bild beeinflusst, welches andere Rassen von Kallrazh haben.

„moderner KALLRAZH Kampf-Helm“ (leichter Helm)
(Imperium Kallrazh) (Qualität+I)
Std Elektronische Sensoren II, 120m. WM+1
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, IR
Mini-Com 600 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 6 min Fertigkeit 4 Preis 120 Cr
Extra mit Kopfmassage-Gummi.

„moderner KALLRAZH Scharfschützen-Helm“ (leichter Helm)
(Imperium Kallrazh) (Qualität+I)
Elektronische Scout Sensoren II, 1200m. WM+1
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, IR, Sound,
Mini-Com 600 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 6 min Fertigkeit 5 Preis 490 Cr
Aufklärer für die Kampfgruppe und Reichweitenkämpfer.

„moderner KALLRAZH Kampf-Raum-Helm“ (mittlerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Kallrazh) (Qualität+I)
Std Elektronische Sensoren II, F-WA 120m.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, LEH-Adapter,
Mini-Com 600 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. WA—0.
T-Lvl 6 min Fertigkeit 5 Preis 360 Cr
Der Helm hat 2 große Sicht-Scheiben für die Augen.

„moderner Schwerer KALLRAZH Kampf-Raum-Helm“ (schwerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Kallrazh) (Qualität+I)
Feine Elektronische Sensoren II, F-WA 300m.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, LEH-Adapter,
Mini-Com 600 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. Kritische Effekte werden neutralisiert. WA—1.
T-Lvl 6 min Fertigkeit 5 Preis 567 Cr
Der Helm hat eine Verdickte Nasen-Rinne, die auch zum Rammen benutzt werden kann.

Diese 4 „modernen“ Helme wurden erst nach dem Krieg der 6 Rassen eingesetzt und orientieren sich sehr stark an ihren Vorgängern.

„LURRACK Infantrie-Helm“ (leichter Helm) (Imperium Lurrack)
feine Elektronische Sensoren, 250m.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, UV,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 60 Cr
Der recht billige Helm für den unerfahrenen Infanteristen.

„LURRACK Krieger-Helm“ (leichter Helm) (Imperium Lurrack)
Elektronische Scout Sensoren, 1000m.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, UV, Sound,
Restlicht, Sound, Geruch
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 120 Cr
Wahre Krieger benötigen für ihre Duelle gute Sicht.

„LURRACK Raum-Helm“ (mittlerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Lurrack)
feine Elektronische Sensoren, 250m.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, UV, LEH-Adapter,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. WA—1.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 120 Cr
Der Helm hat eine gute Rundumsicht durch durchsichtiges Material.

„Schwerer LURRACK Raum-Helm“ (schwerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Lurrack)
Feine Elektronische Sensoren, 250m.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, UV, LEH-Adapter,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. Kritische Effekte werden neutralisiert. WA—2.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 180 Cr
Der Helm hat eine gute Rundumsicht durch durchsichtiges Metall.

Diese 4 Helme wurden im Krieg der 6 Rassen eingesetzt und bestehen durch ihre Qualität und den hohen Preis.

„moderner LURRACK Infantrie-Helm“ (leichter Helm)
(Imperium Lurrack) (Qualität+I)
feine Elektronische Sensoren II, 300m. WM+1
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, UV,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 180 Cr
Der recht billige Helm für den modernen Infanteristen.

„moderner LURRACK Krieger-Helm“ (leichter Helm)
(Imperium Lurrack) (Qualität+I)
Elektronische Scout Sensoren II, 1200m. WM+1
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, UV, IR , Sound,
Restlicht, Sound, Geruch
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 480 Cr
Moderne Krieger benötigen für ihre Duelle gute Sicht.

„moderner LURRACK Raum-Helm“ (mittlerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Lurrack) (Qualität+I)
feine Elektronische Sensoren II, F-WA 6, 6 Ziele, 300m.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, UV, LEH-Adapter,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. WA—0.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 450 Cr
Der Helm hat eine gute Rundumsicht durch durchsichtiges Material.

„moderner Schwerer LURRACK Raum-Helm“ (schwerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Lurrack) (Qualität+I)
Feine Elektronische Sensoren II, F-WA 6, 6 Ziele, 300m. WM+1
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, UV, LEH-Adapter,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. Kritische Effekte werden neutralisiert. WA—1.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 540 Cr
Der Helm hat eine gute Rundumsicht durch durchsichtiges Metall.

Diese 4 Helme wurden nach dem Krieg der 6 Rassen eingesetzt und führen die Tradition von Qualität und preis weiter.

„TERRA Infanterie-Helm“ (leichter Helm) (Imperium Terra)
Keine eigenen Sensoren, benutzt Wechsel-Sensoren.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, Nachtsicht
Mini-Com 400 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 30 Cr
„Sieh es mit deinen eigenen Augen Soldat, die sind EMP-unanfällig!“

„TERRA Scout-Helm“ (leichter Helm) (Imperium Terra) (Qualität+I)
Keine eigenen Sensoren, benutzt Wechsel-Sensoren. (WM+1)
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, Nachtsicht, IR, UV, Sound, Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 90 Cr

„TERRA Raum-Marine-Helm“ (mittlerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Terra)
Keine eigenen Sensoren, benutzt Wechsel-Sensoren.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, Nachtsicht, LEH-Adapter,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. WA—1.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 60 Cr
Ein Standard-Helm für Raum und Bodenkampf.

„TERRA Raum-Scout-Helm“ (mittlerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Terra) (Qualität+I)
Keine eigenen Sensoren, benutzt Wechsel-Sensoren.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, Nachtsicht, IR, UV, Sound, LEH-Adapter, Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. WA—0.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 180 Cr
Der komplette Satz des Bildverarbeitenden HUD wurde eigentlich von der Holo-Film-Technik entwickelt, welche Kameramänner einsparen wollte. Das klappte nicht, aber es konnte sehr gut ans millitär verkauft werden.

„TERRA Raum-Piloten-Helm“ (mittlerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Terra) (Qualität+I)
Keine eigenen Sensoren, benutzt Wechsel-Sensoren.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, Nachtsicht, LEH-Adapter,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. WA—0.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 200 Cr
Über Funk werden Schiffs-Daten in den HUD übernommen. Das ist eigentlich nur eine Programmierungs-Sache, aber die Lizenzrechte verhindern freies Ändern.

„Schwerer TERRA Kampf-Raum-Helm“ (schwerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Terra) (Qualität+I)
Keine eigenen Sensoren, benutzt Wechsel-Sensoren.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, LEH-Adapter,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. Kritische Effekte werden neutralisiert. WA—1.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 300 Cr
Meist bei schweren Infanteristen eingesetzt, Welche Anti-Fahrzeug-Waffen einsetzen. Die Angst vor einem EMP hat zu verstärktem Einsatz optischer Sensoren geführt, da diese von so etwas kaum beeinflusst werden.

Diese Helme benutzen unterschiedliche Austausch Sensoren, welche hoch und runter geklappt werden können. Diese Sensoren funktionieren für alle Helme. Das Wechseln ist der Vorteil, aber auch die Schwachstelle. Oftmals korrodiert die Steckverbindung der Datenleitung zum HUD, was zu Störungen führte.

Normale Helme
Optische Standard Sensoren, 60m. T-Lvl 3, Preis 60 Cr
Elektrische Standard Sensoren, 80m. T-Lvl 4, Preis 80 Cr
Elektronische Standard Sensoren, 100m. T-Lvl 5, Preis 100 Cr
Optische Aufklärer Sensoren, 300m. T-Lvl 3, Preis 180 Cr
Elektrische Aufklärer Sensoren, 400m. T-Lvl 4, Preis 225 Cr
Elektronische Aufklärer Sensoren, 500m. T-Lvl 5, Preis 270 Cr
Scout Helme
Optische Scout Sensoren, 600m. T-Lvl 3, Preis 300 Cr
Elektrische Scout Sensoren, 800m. T-Lvl 4, Preis 375 Cr
Elektronische Scout Sensoren, 1000m. T-Lvl 5, Preis 450 Cr

Diese 6 Helme wurden im Krieg der 6 Rassen eingesetzt und es gab sie in verschiedenen Designs.

[Europäisch]	**Wald-Tarnfarbener Titanium-Stahl**
[Amerikanisch]	**Wüsten-Tarnfarbener Carbonium-Plast**
[Chinesisch]	**Gebirgs-Tarnfarbene Keramik**
[Russisch]	**Pelz-Gefütterter Stahl**
[Australisch]	**Mischfarbener Composit-Stahl**

„moderne Helme“
Aus Kostengründen wurden diese Helme danach nicht verbessert, sondern nur die Scout Sensoren erweitert und die Funk-Systeme verbessert auf 600m. Die modernen Helme sehen natürlich technisch besser aus, obwohl sich darin eigentlich das gleiche befindet wie zu Zeiten des Krieges.

Elektronische Aufklärer S. II, T-Lvl 6, 600m. Preis 540 Cr
Elektronische Scout Sens II, T-Lvl 6, Ziele, 1200m. Preis 900 Cr

„FAYIZZAHR Angreifer-Mütze“ (leichter Helm) (Imperium Fayizzahr)
feine Elektronische Sensoren, 250m.
HUD-Standard,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 30 Cr
Eine Folie, welche über den Kopf gezogen wird ähnlich einer Mütze für Rennpferde und die Wahrnehmung kaum bis gar nicht behindert.

„FAYIZZAHR Not-Raum-Helm“ (mittlerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Fayizzahr)
Keine Sensoren, nur normale Sicht
HUD-keins, LEH-Adapter, Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung,
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. WA—1.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 60 Cr
Diese Folie erlaubt das eingeschränkte hinaus sehen und hören. (WM-2)

„FAYIZZAHR Kampf-Raum-Helm“ (mittlerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Fayizzahr)
Elektronische Aufklärer Sensoren, 500m.
HUD-Standard, verbessert Geruch, LEH-Adapter,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. WA—1.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 100 Cr
Diese Folie erlaubt das ungehinderte hinaussehen und hören. Gerüche werden simuliert.

„Schwerer FAYIZZAHR Raum-Helm“ (schwerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium FAYIZZAHR)
Feine Elektronische Sensoren, 250m.
HUD-Standard, LEH-Adapter,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. Kritische Effekte werden neutralisiert. WA—2.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 150 Cr
Diese eher starren Folien mit Plast-Platten waren recht ungeliebt und so kam es dazu, dass sogar schwer gerüstete Infanteristen mittlere benutzen und sich somit ihres Schtzes des Kopfes vor kritischen und gezielten Treffern beraubten.

Diese 4 Helme wurden im Krieg der 6 Rassen eingesetzt und wurden danach noch deutlich weiter entwickelt. Die Not-Raum-Helme sind sogar ein richtiger Export-Schlager geworden

„moderne FAYIZZAHR Angreifer-Mütze“ (leichter Helm)
(Imperium Fayizzahr) (Qualität+I)
feine Elektronische Sensoren II, 300m. WM+1
HUD-Standard,
Mini-Com 600 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 6 min Fertigkeit 4 Preis 180 Cr
Eine Folie, welche über den Kopf gezogen wird ähnlich einer Mütze für Rennpferde und die Wahrnehmung kaum bis gar nicht behindert.

„moderner FAYIZZAHR Not-Raum-Helm“ (mittlerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Fayizzahr)
Keine Sensoren, nur normale Sicht
HUD-keins, LEH-Adapter, Mini-Com 600 m Funk & Sat-Verbindung,
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. WA—1.
T-Lvl 6 min Fertigkeit 3 Preis 120 Cr
Diese Folie erlaubt das eingeschränkte hinaus sehen und hören. (WM-2)

„moderner FAYIZZAHR Kampf-Raum-Helm“ (mittlerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Fayizzahr) (Qualität+I)
Elektronische Aufklärer Sensoren II, 600m.
HUD-Standard, verbessert Geruch, LEH-Adapter,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. WA—0.
T-Lvl 6 min Fertigkeit 4 Preis 300 Cr
Diese Folie erlaubt das ungehinderte hinaussehen und hören. Gerüche werden simuliert.

„moderner Schwerer FAYIZZAHR Raum-Helm“ (schwerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium FAYIZZAHR) (Qualität+I)
Feine Elektronische Sensoren II, 300m.
HUD-Standard, LEH-Adapter,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. Kritische Effekte werden neutralisiert. WA—1.
T-Lvl 6 min Fertigkeit 4 Preis 360 Cr
Diese eher starren Folien mit Plast-Platten waren recht ungeliebt und so kam es dazu, dass sogar schwer gerüstete Infanteristen mittlere benutzen und sich somit ihres Schtzes des Kopfes vor kritischen und gezielten Treffern beraubten.

Diese Weiterentwicklungen unterscheiden sich im Aussehen nur wenig von ihren Vorgängern.

„Offener SACKARATHAS-Helm“ (leichter Helm)
(Imperium Sackarathas)
Keine Sensoren, HUD-keins, Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung.
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 20 Cr
Nasenrücken, Kopf, Kehle und Nacken Schutz, sowie genug Platz für Schutzrunen.

„Geschlossener SACKARATHAS-Helm“ (schwerer Helm)
(Imperium Sackarathas)
Keine Sensoren, HUD-keins, Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung.
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. Kritische Effekte werden neutralisiert. WA—2.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 60 Cr
„Ein wahrer Verteidiger muss nicht viel sehen, sondern einfach nur nicht umfallen.“

„SACKARATHAS Kampf-Raum-Helm“ (mittlerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Sackarathas) (Qualität+I)
Std elektrische Sensoren, 80m.
HUD-Standard, verbessert IR, LEH-Adapter,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. WA—0.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 200 Cr
Metall und Plastik zu einem Wunderwerk der Lebenserhaltung. Die Sensoren schauen weiter als ihr Besitzer.

„Schwerer SACKARATHAS Kampf-Raum-Helm“ (schwerer Helm)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Sackarathas) (Qualität+I)
Std elektrische Sensoren, Ziele, 80m.
HUD-Standard, verbessert IR, LEH-Adapter,
Mini-Com 500 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. Kritische Effekte werden neutralisiert. WA—1.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 300 Cr
Durch die Verstärkungsplatten kann der Helm zum Abwehren genutzt werden.

Diese 4 Helme wurden im Krieg der 6 Rassen eingesetzt und galten seit je her als schwer und klobig.

„ZYLOH Tech-Stirn-Reif“ (leichter Helm)
(Imperium Zyloh) (Qualität I miniaturisiert)
Std Elektronische Sensoren II, 120m.
HUD-Standard, Mini-Com 600 m Funk & Sat-Verbindung,
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 6 min Fertigkeit 2 Preis 180 Cr
Elegant, praktisch , leicht! Mehr gibt es dazu nicht zu sagen.
Es bleibt noch Platz für technische Ausrüstung am Kopf.

„ZYLOH Soldaten-Helm“ (leichter Helm)
(Imperium Zyloh)
Elektronische Aufklärungs Sensoren II, 1200m.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz,
Mini-Com 600 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 6 min Fertigkeit 4 Preis 60 Cr
Wenn es nicht unbedingt jemanden geben müsste, der die Robotter beaufsichtigt, würde ich auf den lieber verzichten.

„mittlerer ZYLOH Vario-Helm“ (mittlerer Helm) (Vario)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Zyloh) (Qualität I Miniaturisiert)
Elektronische Aufklärungs Sensoren II, 1200m.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, Sniper, LEH-Adapter,
Mini-Com 600 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. WA—1.
T-Lvl 6 min Fertigkeit 4 Preis 420 Cr

„schwerer ZYLOH Vario-Helm“ (schwerer Helm) (Athmosphären-Helm)
(Imperium Zyloh) (Qualität I Miniaturisiert) (Vario)
Elektronische Aufklärungs Sensoren II, 1200m.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, Sniper, LEH-Adapter,
Mini-Com 600 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. Kritische Effekte werden neutralisiert. WA—2.
T-Lvl 6 min Fertigkeit 4 Preis 630 Cr

VARIO-Helme werden als offener Kragen getragen und bauen sich auf vor dem Einsatz (1 AKP). So lange sie offen sind bieten sie weder Schutz noch Vakuumverschluss. Eine Masken-Zwischenform für Gift-Athmosphäre ist möglich.

Diese 4 Helme wurden im Krieg der 6 Rassen eingesetzt und ähneln jenen welche die Zylos momentan benutzen stark

„moderner ZYLOH Tech-Stirn-Reif“ (leichter Helm)
(Imperium Zyloh) (Qualität I miniaturisiert) (Qualität+I)
Std Hyper Sensoren, 140m. WM+1
HUD-Standard, Mini-Com 700 m Funk & Sat-Verbindung,
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 7 min Fertigkeit 3 Preis 540 Cr
Elegant, praktisch , leicht! Mehr gibt es dazu nicht zu sagen.
Es bleibt noch Platz für technische Ausrüstung am Kopf.

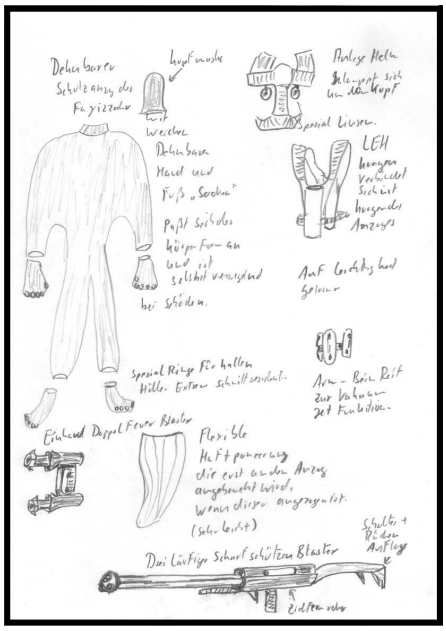
„ZYLOH Soldaten-Helm“ (leichter Helm)
(Imperium Zyloh)
Hyper Aufklärungs Sensoren, 1400m.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz,
Mini-Com 700 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert. WA—0.
T-Lvl 7 min Fertigkeit 4 Preis 65 Cr
Wenn es nicht unbedingt jemanden geben müsste, der die Robotter beaufsichtigt, würde ich auf den lieber verzichten.

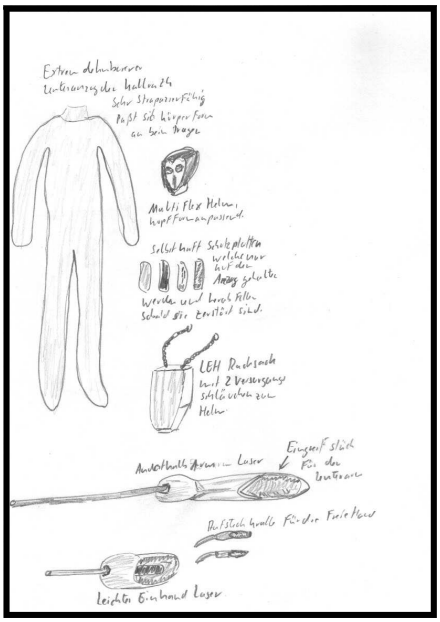
„mittlerer ZYLOH Vario-Helm“ (mittlerer Helm) (Vario)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Zyloh) (Qualität I Miniaturisiert)
Hyper Aufklärungs Sensoren II, 1400m.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, LEH-Adapter,
Mini-Com 700 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. WA—1.
T-Lvl 7 min Fertigkeit 4 Preis 425 Cr

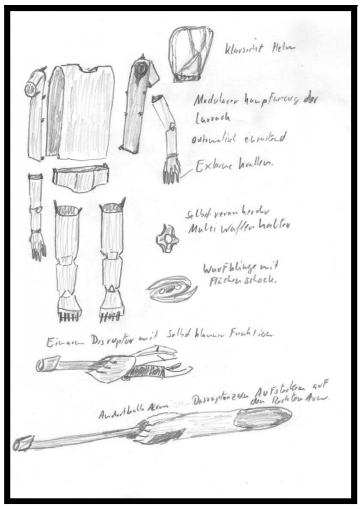
„moderner schwerer ZYLOH Vario-Helm“ (schwerer Helm) (vario)
(Athmosphären-Helm) (Imperium Zyloh) (Qualität I Miniaturisiert)
Hyper Aufklärungs Sensoren II, 1200m.
HUD-Standard, verbessert Blendschutz, Sniper, LEH-Adapter,
Mini-Com 600 m Funk & Sat-Verbindung, Vital-Status-Scanner
Mini Hyper-Empfänger
Leichter Schaden = AU-P-Schaden wird um 1 verringert.
Kopftreffer = L-P-Schaden wird um RK verringert. Kritische Effekte werden neutralisiert. WA—2.
T-Lvl 7 min Fertigkeit 4 Preis 640 Cr

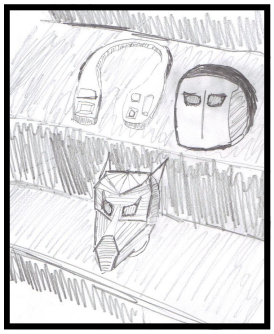
Auch diese VARIO-Helme werden als offener Kragen getragen und bauen sich auf vor dem Einsatz (1 AKP). So lange sie offen sind bieten sie weder Schutz noch Vakuumverschluss. Eine Masken-Zwischenform für Gift-Athmosphäre ist möglich.

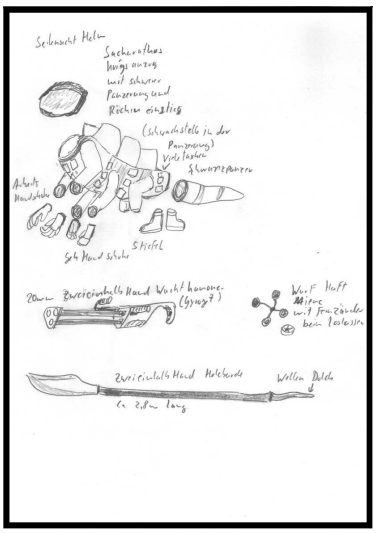
14.2 Rüstung

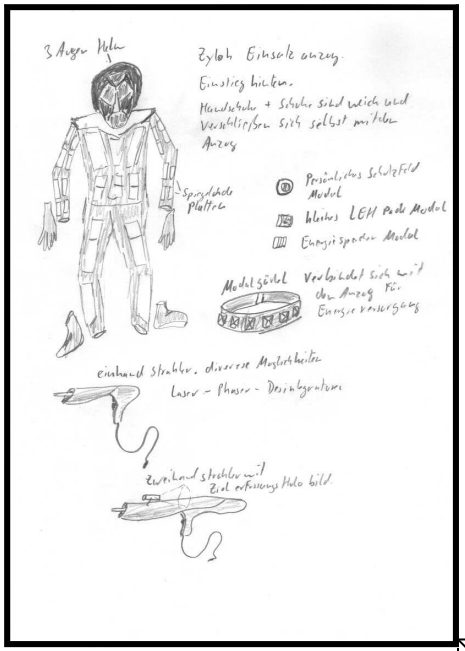


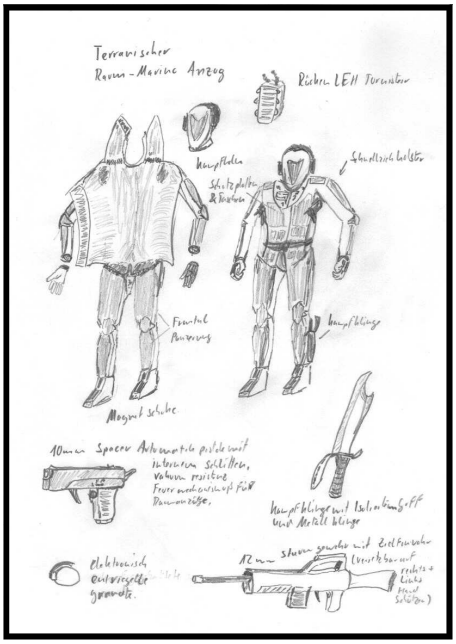












14.2.6. Zubehör

Eine zusätzliche Panzerungsverstärkung, welche schnell angelegt werden kann (10 AKP je Mod) und als erstes beschädigt wird kann nicht durch Module der Rüstung, oder durch die Fertigkeit „Rüstung tragen“ in ihren Malies erleichtert werden. Zubehör darf nur in den möglichen Zonen „Brust“, „Rücken“, „Arme“, „Beine“, „Kopf & Schultern“ oder „Gürtel“ angebracht werden.

Es darf nur EINE Zusatz-Rüstung angebracht werden. Diese schützt als erstes und wird Separat beschädigt.
Front-Platten werden vorne an einer Rüstung angebracht (10 AKP) und schützen nur gegen nicht kritische Angriffe von Vorne (180°). Doppelplatten sind mehr eine Art Weste mit herunter klappbaren Zusatzteilen und schützen von vorne & hinten (360°) gegen nicht kritische Angriffe. Das bedeutet bei kritischen Treffern werden Zusatzrüstungen wie diese völlig ignoriert, können aber gegebenenfalls ausfallen.

Alle „Zubehör-Module“ gelten als „Gefechts-Pods“ und bei einem kritischen Treffer fällt eines davon aus.

Bestimmte Zonen dürfen nur 1 mal mit Zusatzausrüstung belegt werden. Zusätzlich verhindert dies die Nutzung von Ausrüstungstaschen in den entsprechenden Zonen. Etwas was dort Transportiert wird, muss umständlich heraus geholt werden. Selbst 60 AKP, andere Person 10 AKP.

Hat das Ausrüstungsteil die Zone „irgendwo“ kann es auch in den Taschen der Kleidung oder am einem anderen Ausrüstungsteil angehängt sein und somit nur umständlich zugänglich.

Ausrüstung die „nebenher“ läuft benötigt meist „Energie“. Diese sollte entweder in ihr vorhanden sein, oder vom träger bereit gestellt werden.

Ablativ– Front-Platte (Brust) (1 Ex-Mod)
RK Ball +1 Kin +1 Hitze +1 Elektro +1 (über Maximum x1/2)
TP-Panzerung +10, Behinderungs WM—1
T-Lvl 3 min Fertigkeit +1 Preis 60 Cr

Ablativ– Doppel-Platte (Brust & Rücken) (2 Ex-Mod)
RK Ball +2 Kin +2 Hitze +2 Elektro +2 (über Maximum x1/2)
TP-Panzerung +20, Behinderungs WM—2
T-Lvl 3 min Fertigkeit +2 Preis 120 Cr

Explo-Schutz– Front-Platte (Brust) (1 Ex-Mod)
RK Ball +3 Kin +0 Hitze +0 Elektro +0 (über Maximum x1/2)
TP-Panzerung +10, Behinderungs WM—1
T-Lvl 3 min Fertigkeit +1 Preis 60 Cr

Explo– Doppel-Platte (Brust & Rücken) (2 Ex-Mod)
RK Ball +6 Kin +0 Hitze +0 Elektro +0 (über Maximum x1/2)
TP-Panzerung +20, Behinderungs WM—2
T-Lvl 3 min Fertigkeit +2 Preis 120 Cr

Kinetik-Schutz– Front-Platte (Brust) (1 Ex-Mod)
RK Ball +0 Kin +3 Hitze +0 Elektro +0 (über Maximum x1/2)
TP-Panzerung +10, Behinderungs WM—1
T-Lvl 3 min Fertigkeit +1 Preis 60 Cr

Kinetik– Doppel-Platte(Brust & Rücken) (2 Ex-Mod)
RK Ball +0 Kin +6 Hitze +0 Elektro +0 (über Maximum x1/2)
TP-Panzerung +20, Behinderungs WM—2
T-Lvl 3 min Fertigkeit +2 Preis 120 Cr

Thermal-Schutz– Front-Platte (Brust) (1 Ex-Mod)
RK Ball +0 Kin +0 Hitze +3 Elektro +0 (über Maximum x1/2)
TP-Panzerung +10, Behinderungs WM—1
T-Lvl 3 min Fertigkeit +1 Preis 60 Cr

Thermal– Doppel-Platte (Brust & Rücken) (2 Ex-Mod)
RK Ball +0 Kin +0 Hitze +6 Elektro +0 (über Maximum x1/2)
TP-Panzerung +20, Behinderungs WM—2
T-Lvl 3 min Fertigkeit +2 Preis 120 Cr

Strahlungs-Schutz– Front-Platte (Brust) (1 Ex-Mod)
RK Ball +0 Kin +0 Hitze +0 Elektro +3 (über Maximum x1/2)
TP-Panzerung +10, Behinderungs WM—1
T-Lvl 3 min Fertigkeit +1 Preis 60 Cr

Strahlungs– Doppel-Platte (Brust & Rücken) (2 Ex-Mod)
RK Ball +0 Kin +0 Hitze +0 Elektro +6 (über Maximum x1/2)
TP-Panzerung +20, Behinderungs-WM—2
T-Lvl 3 min Fertigkeit +2 Preis 120 Cr

Nano-Reparatur-System 1000g (Gürtel) (1 Ex-Mod)
„Flickt“ 1W6 TP-Panerung, oder „repariert“ 1 TP-Panzerung pro Min.
E-Verbrauch 1 E / min Fertigkeit Mechanische Technik
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 100 Cr
Das Reparatur-System muss bedient werden (Erfolgsprobe SG 15, 30 AKP), oder es hat einen Automatik-Modus mit Erfolgswert = [T-Lvl] der nur arbeitet, solange der Anzug still steht „Rüstungs-Ständer“.

A-Grav-Pads 500g (Beine) (1 EX-Mod)
Schweben ist möglich. Die Bewegung erfolgt durch den Nutzer. (Anzug-Triebwerke BP+3, BPR+1 Treibstoff verbrauch x 1/2)
E-Verbrauch 1 E / min Fertigkeit Anzug-Pilot
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 60 Cr
Diese Pads werden an 2 benachbarte Körperzonen geschnallt und über eine kleine Handgelenks-Steuerung bedient. Das A-Grav-Feld ist Eiförmig, kann also zu Unfällen führen. Wenn jemand fremdes hinein gerät. Deswegen benötigt dieses Modul einen Abstand von mindestens 1m zu jedem Fremden Wesen. (aktiviert sich nicht, wenn fest gehalten, oder nur wenn Sicherung aufwendig umgangen wird (5 AKP)

A-Grav-Pack 1500g (Gürtel) (1 Ex-Mod)
Schweben ist möglich, Fahrzeug BP 5, Raumbewegung 1. (Anzug Triebwerk BP+5, BPR+1, Treibstoff Verbrauch x 1/3)
E-Verbrauch 1 E / min Fertigkeit Anzug-Pilot
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 80 Cr
Die Steuerung wird meist am Gürtel selbst, oder über ein ausziehbares Steuerpad realisiert. Auch HUD Systeme in Helmen und Datenleitungen in Rüstungen können das übernehmen. Pilotieren ist eine Fahrzeug-Aktion (3 AKP pro RD). Es hat eine Körperform Erkennung und passt die Größe und Form des Feldes an. Es kann auch erweitert werden um bis zu 5m Durchmesser zu umfassen.

Anzug-Triebwerk 13 kg (Rücken) (1 EX-Mod)
Schweben ist nicht möglich. Die Bewegung erfolgt durch kleine Triebwerke, welche ein instabiles in der Luft stehen erlauben.
Fahrzeug BP 5, Raumbewegung 1. Tankpunkte-Reserve 10
E-Verbrauch 0 E / min, Tr-Verbrauch I 1 Tank-Punkt pro RRD
Fertigkeit Anzug-Pilot T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 100 Cr
Am Boden Fliegen geradeaus 2 Felder pro BP.

Leichtes Anzug-Plasma Triebwerk 12 kg (Rücken) (1 EX-Mod)
Schweben ist nicht möglich. Die Bewegung erfolgt durch kleine Triebwerke, welche ein instabiles in der Luft stehen erlauben.
Fahrzeug BP 10, Raumbewegung 2. Tankpunkte-Reserve 10
E-Verbrauch 0,2 E / min, Tr-Verbrauch I=1 Tank-Punkt pro RRD
Fertigkeit Anzug-Pilot T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 150 Cr
Die Steuerung erfolgt durch ein Handgelenks-Pad oder einen HUD.
Am Boden Fliegen geradeaus 3 Felder pro BP.

Schwerer Triebwerks-Rucksack 25 kg (Rücken) (1 EX-Mod)
Mit aktivem A-Grav.:
Schweben ist möglich, Fahrzeug-Bewegung 8 BP, Raumbewegung 2.
E-Verbrauch 1,2 / min, Verbraucht I=1 Tank-Punkt pro RRD
Am Boden Fliegen geradeaus 6 Felder pro BP.
Ohne aktives A-Grav.:
Fahrzeug-Bewegung 5 BP, Raumbewegung 1.
E-Verbrauch 0,2 / min, Verbraucht I=1 Tank-Punkt pro RRD
Am Boden Fliegen geradeaus 3 Felder pro BP.
Beherbergt 20 Tankpunkte, Beherbergt 50 E
Fertigkeit Anzug-Pilot
T-Lvl 5, Preis 300 Cr min Fertigkeit 5

Not-Fall-Pack 500g (Gürtel) (1 EX-Mod)
Schweben ist möglich. Gewicht wird reduziert und der Fall verlangsamt.
E-Verbrauch 0,5 E / min, Beherbergt 50 E
Fertigkeit Anzug-Pilot
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 120 Cr
Das System kann nicht steigen und nutzt gerne den Luftwiderstand um Energie zu sparen. Hierbei versucht es in großen Höhen schnell zu fallen, während es immer weiter bremst je näher ein Boden kommt. Dies kann auch übersteuert werden. Der Autopilot hat Erfolgswert WM [T-Lvl]
Sehr langsame Landung 60m / RRD SG = 10 (unter 4 km/h)
Langsame Landung 180m / RRD SG = 15 (ca 10 km/h)
Normale Landung 1 km / RRD SG = 20 (ca 60 km/h)
Schnelle Landung 5 km / RRD SG = 25 (ca 300 km/h) [freier Fall]
Sehr schnelle Landung 25 km / RRD SG=30 (ca 1500 km/h) [Vakkum]
Extreme Landung 125km / RRD SG =35 (ca 7500 km/h) [Absturz]

Tanks beherbergen Treibstoff wie er für Anzug-Triebwerke nötig sind. Hierbei sind 1 Tank-P etwa 1 Liter Treibstoff (Infanterie-Tank). Sie können an externe Rüstungs-Anschlüsse angebracht werden und somit Triebwerke direkt versorgen. Untereinander können diese auch separat Verbunden werden, was aber leicht zu sabotieren oder heraus zu reißen ist.
Verbindungsleitung 5 Cr pro Stück (oder 0,1 Cr etwas improvisiertes)
Fertigkeit Mechanische Technik für Reparaturen

Treibstoff-Mini-Tank 6 kg (irgendwo) (1 Ex-Mod)
Beherbergt 5 Tankpunkte
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 30 Cr

Treibstoff-Std-Tank 11 kg (irgendwo) (1 Ex-Mod)
Beherbergt 10 Tankpunkte
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 30 Cr

Treibstoff-Tank-Pack 21 kg (Gürtel) (1 Ex-Mod)
Beherbergt 20 Tankpunkte
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 60 Cr

Treibstoff-Tank-Rucksack 41 kg (Rucksack) (1 Ex-Mod)
Beherbergt 40 Tankpunkte
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 120 Cr

Chemische E-Speicher sind leicht her zu stellen, und können auch auf Schrott-Plätzen improvisiert werden. Kristaline E-Speicher hingegen bestehen aus gezüchteten Kristallen, was sowohl Zeit, als auch sehr saubere Arbeitsumgebungen benötigt. Sie können nur „recycelt“ werden, nicht aber durch andere Stoffe ersetzt.
Fertigkeit Energie Technik für Reparaturen

Chemischer Mini E-Speicher 500g (irgendwo) (1 Ex-Mod)
Beherbergt 10 E
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 45 Cr

Chemischer E-Speicher 1000g (irgendwo) (1 Ex-Mod)
Beherbergt 20 E
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 45 Cr

Chemisches E-Speicher-Pack 2000g (Gürtel) (1 Ex-Mod)
Beherbergt 40 E
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 90 Cr

Chemischer E-Speicher-Rucksack 4000g (Rucksack) (1 Ex-Mod)
Beherbergt 80 E
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 180 Cr

Kristaliner Mini E-Speicher 150g (50% Zone) (1 Ex-Mod)
Beherbergt 25 E
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 90 Cr

Kristaliner E-Speicher 300g (2x 50% Zone) (1 Ex-Mod)
Beherbergt 50 E
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 90 Cr

Kristaliner E-Speicher-Pack 600g (Gürtel) (1 Ex-Mod)
Beherbergt 100 E
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 180 Cr

Kristaliner E-Speicher-Rucksack 1200g (Rucksack) (1 Ex-Mod)
Beherbergt 200 E
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 360 Cr

Reaktoren sind recht schwer zu tragen, so wurden kleine Varianten entwickelt und kompakter gemacht. Dummerweise werden Zellen sehr heiß und sind im IR sehr gut zu erkennen. Zusätzlich sind Zellen und Reaktoren mit Sensoren gut an zu messen (SG 15). Zylohs, als Meister der Miniaturisierung lieben ihre Hochleistungs-Zellen mit der Leistung eines Reaktors. Fertigkeit Energie Technik für Reparaturen

Fissions-Zelle 3000g (Gürtel) (1 Ex-Mod)
Liefert 2 E pro min, speichert 25 E
Tr-Verbrauch 12 Tank-Punkte pro Tag
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 240 Cr

Fissions-Reaktor 5000g (Rucksack) (1 Ex-Mod)
Liefert 4 E pro min, speichert 0 E
Tr-Verbrauch 24 Tank-Punkte pro Tag
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 400 Cr

Kleiner Fissions-Reaktor 3000g(Gürtel) (1 Ex-Mod)
(Qualität I Miniaturisiert)
Liefert 4 E pro min, speichert 0 E
Tr-Verbrauch 24 Tank-Punkte pro Tag
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1200 Cr

ZYLOH-Fissions-Zelle 3000g (Gürtel) (1 Ex-Mod)
Liefert 4 E pro min, speichert 50 E
Tr-Verbrauch 24 Tank-Punkte pro Tag
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1320 Cr

Plasma-Zelle 2500g (Gürtel) (1 Ex-Mod)
Liefert 2,5 E pro min, speichert 30 E
Tr-Verbrauch 24 Tank-Punkte pro Tag
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 300 Cr

Plasma-Reaktor 4500g (Rucksack) (1 Ex-Mod)
Liefert 5 E pro min, speichert 0 E
Tr-Verbrauch 24 Tank-Punkte pro Tag
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 500 Cr

Kleiner Plasma-Reaktor 3000 g (irgendwo) (1 Ex-Mod)
(Qualität I Miniaturisiert) Liefert 5 E pro min, speichert 0 E
Tr-Verbrauch 24 Tank-Punkte pro Tag
T-Lvl 5 min Fertigkeit 6 Preis 1500 Cr

ZYLOH-Plasmas-Mini-Zelle 2900g (irgendwo) (1 Ex-Mod)
(Qualität I Miniaturisiert) (Imperium Zyloh)
Liefert 5 E pro min, speichert 60 E
Tr-Verbrauch 24 Tank-Punkte pro Tag
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 1800 Cr

Fusions-Zelle 2000g (Gürtel) (1 Ex-Mod)
Liefert 3 E pro min, speichert 35 E
Tr-Verbrauch 24 Tank-Punkte pro Tag
T-Lvl 6 min Fertigkeit 6 Preis 360 Cr

Fusions-Reaktor 4000g (Rucksack) (1 Ex-Mod)
Liefert 6 E pro min, speichert 0 E
Tr-Verbrauch 24 Tank-Punkte pro Tag
T-Lvl 6 min Fertigkeit 6 Preis 600 Cr

Kleiner Fusions-Reaktor 2800g (irgendwo) (1 Ex-Mod) (Qualität I Miniaturisiert)
Liefert 6 E pro min, speichert 0 E
Tr-Verbrauch 24 Tank-Punkte pro Tag
T-Lvl 6 min Fertigkeit 7 Preis 2100 Cr

ZYLOH Fusions-Zelle 2700g (irgendwo) (1 Ex-Mod)
(Qualität I Miniaturisiert) (Imperium Zyloh)
Liefert 6 E pro min, speichert 70 E
Tr-Verbrauch 5 Tank-Punkte pro Tag
T-Lvl 6 min Fertigkeit 6 Preis 2160 Cr

Schwarzschild-Reaktor 5200g (Rucksack) (1 Ex-Mod)
Liefert 1 E pro min, speichert 0 E
Tr-Verbrauch „null“
T-Lvl 7 min Fertigkeit 7 Preis 2100 Cr

ZYLOH Schwarzschild-Zelle 3000g (Gürtel) (1 Ex-Mod)
(Qualität —I Schlecht) (Imperium Zyloh) WM—1
Liefert 1 E pro min, speichert 56 E
Tr-Verbrauch „null“
T-Lvl 7 min Fertigkeit 7 Preis 2520 Cr
(Glückswurf SG 10 gegen Probleme)

Infanterie-Schutzschilde gibt es als Plug & Play Module für Rüstungen. Sie haben externe Energie-Anschlüsse für Versorgung durch die Rüstung oder externe Energie-Quellen. Ohne dies funktionieren sie nicht. Sie können auch auf den Boden gelegt werden und an eine Energie-Quelle angeschlossen werden. Sie benötigen ihre Energie um Aufgebaut zu sein und laden dabei. Sie können auch laden ohne aufgebaut zu sein, aber nicht ohne Ladung aufgebaut sein. Aktivieren kostet 1 AKP und dauert 1 RD. (befindet sich in 14.9. Schutzfelder & Verteidigung)

Angebaute Waffen sollen die Hände frei halten und benötigen zum Zielen einen HUD (ansonsten WM—4). Bei einem Angriff darf aber keine Handwaffe eingesetzt werden, da dort der Feuermechanismus aktiviert wird. Hierbei gibt es Handrückenwaffen, Unter/Arm-Waffen, Gürtel-Waffen, Rucksack-Waffen.

Eine Normale Waffe wird zerlegt und umgebaut. Diese Waffen tendieren dazu schnelelr aus zu fallen wenn ihr Träger unter Beschuss steht (Gefechtsmodul-Regel)

Handrücken-Waffe 200g +50% Waffe (Arm) (1 Ex-Mod §)
Fertigkeit Einhand-Fernkampf
Eingebaut max 2 Turmpunkte Feuerbereich F H L & R
T-Lvl 2, min Fertigkeit +1, Preis 20 Cr + Waffenpreis

Unterarm-Waffe 500g +50% Waffe (Arm) (1 Ex-Mod §)
Fertigkeit Einhand-Fernkampf
Eingebaut max 4 Turmpunkte Feuerbereich F H & 1 Seite
T-Lvl 2, min Fertigkeit +2, Preis 50 Cr + Waffenpreis

Gürtel-Waffe 1000g +50% Waffe (Gürtel) (1 Ex-Mod §)
Fertigkeit Zweihand-Fernkampf
Eingebaut max 6 Turmpunkte Feuerbereich F & 1 Seite
T-Lvl 2, min Fertigkeit +3, Preis 100 Cr + Waffenpreis

Arm-Waffe 2000g +50% Waffe (beide Arme) (1 Ex-Mod §)
Fertigkeit Zweihand-Fernkampf
Eingebaut max 8 Turmpunkte Feuerbereich F & 1 Seite
T-Lvl 2, min Fertigkeit +3, Preis 100 Cr + Waffenpreis

Rucksack-Waffe 4000g +50% Waffe (Rucksack) (1 Ex-Mod §)
Fertigkeit schwere Infanterie Waffen
Eingebaut max 10 Turmpunkte Feuerbereich F
T-Lvl 2, min Fertigkeit +3, Preis 100 Cr + Waffenpreis

ECM-Packs müssen bedient werden um Effektiv zu sein. (5 AKP) Dabei hält die Wirkung 1 RRD an, solange das ECM nicht abgeschaltet (1AKP) oder für andere Angriffe genutzt wird. Das Nachladen der Munition dauert 1 RRD und verhindert jegliche Nutzung des ECM. Das E-Modul hingegen kann problemlos nach geladen werden.

Ein Stören erfolgt wie ein Angriff (Entfernungs-WM) welcher aber nicht abgewehrt (oder ausgewichen) werden kann, sondern von nun an als höherer SG für Funk und Sensoren gilt.

Rudimentäres -ECM-Pack (Irgendwo) (1 Ex-Mod §) 400g
30m, E-Verbrauch 2 E / Angriff, Magazin 6 E. WM+2
T-Lvl 3, min Fertigkeit 1, Preis 60 Cr

Spezial-ECM-Pack (Irgendwo) (1 Ex-Mod §) 400g
40m, E-Verbrauch 2 E / Angriff, Magazin 6 E. WM+2
T-Lvl 4, min Fertigkeit 1, Preis 80 Cr

Multispektral-ECM-Pack (Irgendwo) (1 Ex-Mod §) 400g
50m, E-Verbrauch 2 E / Angriff, Magazin 6 E. WM+2
T-Lvl 5, min Fertigkeit 1, Preis 100 Cr

Hyper-ECM-Pack (Irgendwo) (1 Ex-Mod §) 400g
60m, E-Verbrauch 2 E / Angriff, Magazin 6 E. WM+2
T-Lvl 6, min Fertigkeit 1, Preis 120 Cr

Hyper-Spezial-ECM-Pack (Irgendwo) (1 Ex-Mod §) 400g
70m, E-Verbrauch 2 E / Angriff, Magazin 6 E. WM+2
T-Lvl 7, min Fertigkeit 1, Preis 140 Cr

Die Cameleon-Haut an sich wird auf den ganzen Körper gelegt und ist eine Farbfolie. Die Steuermodule hingegen bedürfen etwas Platz. Eine einfache Farbe kann, wenn sie angepasst ist den WM+2 Tarneffekt auch in einem Gebiet geben und kostet nur 5 Cr. Farben zu programmieren bedarf einer Erfolgsprobe SG 20 Kommunikation UND Computer Programmierung. (Sensoren ab T-lvl 5 „sehen“ das getarnte Objekt und ab T-Lvl 8 erhalten sie WM+4)

Cameleon-Projektor 600g (irgendwo) (1 Ex-Mod §)
Bei Stillstand WM+2 auf Tarnung, sowie Farbwechsel in 1 RRD
E-Verbrauch 0,01 E/ min, Magazin 2 E
T-Lvl 4, min Fertigkeit 2, Preis 160 Cr

FAYIZZAHR Mini-Cameleon-Projektor 300g (irgendwo) (1 Ex-Mod §) (Qualität I Miniaturisiert) (Imperium Fayizzahr)
Bei Stillstand WM+2 auf Tarnung, sowie Farbwechsel in 1 RRD
E-Verbrauch 0,01 E/ min, Magazin 1 E
T-Lvl 4, min Fertigkeit 3, Preis 480 Cr

Holo-Tarnsysteme können einen kugelförmigen Bereich von 1 bis 5m Durchmesser mit bewegten Bildern Füllen. Der Projektor hat Platz für 1 min Bild, kann aber mit Abspielgeräten oder HUD verbunden werden und so auch mehrere Stunden Bilder erzeugen. Bilder zu programmieren bedarf einer Erfolgsprobe SG 20 Kommunikation UND Computer Programmierung. (Bei T-Lvl 4 Sensoren ist die Tarnung wirkungslos und ab T-Lvl 7 Sensoren gibt sie statt dessen WM+4. auf Sensor-Proben)

Holo-Tarn-Emitter 150g (irgendwo) (1 Ex-Mod $)
Bei Stillstand WM+2 auf Tarnung, durch bewegtes Bild. 3m Radius
Wechsel in 1 RD möglich.
E-Verbrauch 0,1 E / min, Magazin 2 E
T-Lvl 3, min Fertigkeit 2, Preis 120 Cr

Holo-Tarn-Pack 1150g (Gürtel) (1 Ex-Mod §)
Bei Stillstand WM+3 auf Tarnung, durch bewegtes Bild. 9m Radius
Wechsel in 1 RD möglich.
E-Verbrauch 0,1 E / min, Magazin 10 E
T-Lvl 3, min Fertigkeit 2, Preis 360 Cr

Mini Holo-Tarn-Emitter 100g (irgendwo) (1 Ex-Mod §)
(Qualität I Miniat.)
Bei Stillstand WM+2 auf Tarnung, durch bewegtes Bild. 3m Radius
Wechsel in 1 RD möglich.
E-Verbrauch 0,1 E / min, Magazin 1 E
T-Lvl 3, min Fertigkeit 3, Preis 360 Cr

Tarnfelder machen ein Objekt unsichtbar und schützen vor einer Entdeckung durch Sensoren. Eine aktive Sensorerfassung (auf geschaltetes Ziel) erschwert ein erfolgreiches aktivieren der Tarnung SG +10. Die Aktivierung benötigt einer erfolgreichen Probe in Schutzfeld-Technik SG 20 (3 AKP) und eine Sensor-Probe kann sie brechen. SG = var (Sensoreinsatz ist im Kapitel Kampf beschrieben)

Rudimentäres Tarn-Feld-Pack 1200g (Gürtel) (1 Ex-Mod §)
Neutralisiert Sensor-Erfassung bis T-Lvl 5,
macht unsichtbar Entdecken SG 30
E-Verbrauch 1 E / min, Magazin 30 E
Bei T-Lvl 6+ Sensoren ist die Tarnung wirkungslos. (T-Lvl 10 = WM+4)
T-Lvl 5, min Fertigkeit 3, Preis 200 Cr

Mini-Rudimentär-Tarn-Feld-Projektor 200g (irgendwo) (1 Ex-Mod §)
(Qualität I Miniaturisiert)
Neutralisiert Sensor-Erfassung bis T-Lvl 5,
macht unsichtbar Entdecken SG 30
E-Verbrauch 1 E / min, Magazin 5 E
Bei T-Lvl 6+ Sensoren ist die Tarnung wirkungslos. (T-Lvl 10 = WM+4)
T-Lvl 5, min Fertigkeit 4, Preis 600 Cr

Standard Tarn-Feld-Pack 1200g (Gürtel) (1 Ex-Mod §)
Neutralisiert Sensor-Erfassung bis T-Lvl 6,
macht unsichtbar Entdecken SG 30
E-Verbrauch 1 E / min, Magazin 30 E
Bei T-Lvl 7+ Sensoren ist die Tarnung wirkungslos.
T-Lvl 6, min Fertigkeit 3, Preis 240 Cr

Mini-Standard-Tarn-Feld-Projektor 200g (irgendwo) (1 Ex-Mod §)
(Qualität I Miniaturisiert)
Neutralisiert Sensor-Erfassung bis T-Lvl 6,
macht unsichtbar Entdecken SG 30
E-Verbrauch 1 E / min, Magazin 5 E
Bei T-Lvl 7+ Sensoren ist die Tarnung wirkungslos.
T-Lvl 6, min Fertigkeit 4, Preis 720 Cr

Standard Tarn-Feld-Generator 5000g (Rucksack) (1 Ex-Mod §)
Neutralisiert Sensor-Erfassung bis T-Lvl 6, Durchmesser 15m
macht unsichtbar Entdecken SG 30
E-Verbrauch 1 E / min, Magazin 30 E
Bei T-Lvl 7+ Sensoren ist die Tarnung wirkungslos.
T-Lvl 6, min Fertigkeit 5, Preis 240 Cr

High-tech Tarn-Feld-Pack 1200g (Gürtel) (1 Ex-Mod §)
Neutralisiert Sensor-Erfassung bis T-Lvl 7,
macht unsichtbar Entdecken SG 30
E-Verbrauch 1 E / min, Magazin 30 E
Bei T-Lvl 8+ Sensoren ist die Tarnung wirkungslos.
T-Lvl 7, min Fertigkeit 3, Preis 280 Cr

Mini-High-Tech-Tarn-Feld-Projektor 200g (irgendwo) (1 Ex-Mod §)
(Qualität I Miniaturisiert)
Neutralisiert Sensor-Erfassung bis T-Lvl 7,
macht unsichtbar Entdecken SG 30
E-Verbrauch 1 E / min, Magazin 5 E
Bei T-Lvl 8+ Sensoren ist die Tarnung wirkungslos.
T-Lvl 7, min Fertigkeit 4, Preis 840 Cr

Luft-Tanks, und LEH werden entweder an Ex-Mod Plätze oder an LEH Adapter angeschlossen. Sie können auch über normale Verbindungs-Schläuche angeschlossen werden, was aber leicht zu sabotieren oder heraus zu ziehen ist. Solche Druck-Leitungen kosten 5 Cr pro (oder kann leicht improvisiert werden) Die benötigte Fertigkeit ist Rüstungen tragen.

Druck-Luft-Kartusche 1000g (irgendwo) (1 Ex-Mod §)
Luft für 10 min
T-Lvl 2, min Fertigkeit 1, Preis 3 Cr

Druck-Luft-Kartusche 1000g (irgendwo) (1 Ex-Mod §)
Luft für 10 min
T-Lvl 2, min Fertigkeit 1, Preis 3 Cr

Druck-Luft-Pack 2000g (Gürtel) (1 Ex-Mod §)
Luft für 20 min
T-Lvl 2, min Fertigkeit 2, Preis 6 Cr

Druck-Luft-Rucksack 4000g (Rucksack) (1 Ex-Mod §)
Luft für 40 min
T-Lvl 2, min Fertigkeit 3, Preis 12 Cr

Sauerstoff-Kartusche 1000g (irgendwo) (1 Ex-Mod §)
Luft für 20 min
T-Lvl 2, min Fertigkeit 1, Preis 6 Cr

Sauerstoff-Pack 2000g (Gürtel) (1 Ex-Mod §)
Luft für 40 min
T-Lvl 2, min Fertigkeit 2, Preis 12 Cr

Sauerstoff-Rucksack 4000g (Rucksack) (1 Ex-Mod §)
Luft für 80 min
T-Lvl 2, min Fertigkeit 3, Preis 24 Cr

Luft-Regenerator-Kartusche 1000g (100% Modul) (1 Ex-Mod §)
Luft für 30 min
T-Lvl 3, min Fertigkeit 1, Preis 18 Cr

Luft-Regenerator-Pack 2000g (Gürtel) (1 Ex-Mod §)
Luft für 60 min
T-Lvl 3, min Fertigkeit 2, Preis 36 Cr

Luft-Regenerator-Rucksack 4000g (Rucksack) (1 Ex-Mod §)
Luft für 120 min
T-Lvl 3, min Fertigkeit 3, Preis 72 Cr

LEH-Maske, 250g (Kopf—Gesicht) (1 Ex-Mod §)
Luft für 1 min, Anschluss für LEH-Patronen.
T-Lvl 3, min Fertigkeit 1, Preis 27 Cr
Diese Maske schützt auch die Augen und kann wunderbar zum Tauchen benutzt werden.

LEH-Adapter, 150g (Kopf—Mund) (1 Ex-Mod §)(Qualität I Minatur.)
Luft für 1 min, Anschluss für LEH-Patronen.
T-Lvl 5, min Fertigkeit 2, Preis 81 Cr
Hilft bei giftigen Athmosphären und versorgt nur Mund und Nase.
LEH-Patronen haben 15 min Luft und kosten 10 Cr. Sie sind nachfüllbar für 1 Cr und wiegen 200g.

Die LEH sind hervorragend geeignet für längere Einsätze, wenn man genug Energie und ein Tank-Pack dabei hat. Mit genügend Energie und platz kann man sogar völlig autark sein. Die nötige Fertigkeit ist „Rüstung benutzen“

LEH-Kartusche 1000g (irgendwo) (1 Ex-Mod §)
Luft für 10 min, Selbstregenerierend in 1h
E-Verbrauch 1 E pro 10 min Luft.
T-Lvl 5, min Fertigkeit 1, Preis 81 Cr

LEH-Pack 2000g (Gürtel) (1 Ex-Mod §)
Luft für 20 min, Selbstregenerierend in 1h
E-Verbrauch 1 E pro 10 min Luft.
T-Lvl 5, min Fertigkeit 2, Preis 162 Cr

LEH-Front-Pack 3000g (Brust) (1 Ex-Mod §)
Luft für 30 min, Selbstregenerierend in 1h
E-Verbrauch 1 E pro 10 min Luft.
T-Lvl 5, min Fertigkeit 3, Preis 243 Cr

LEH-Rucksack 4000g (Rucksack) (1 Ex-Mod §)
Luft für 40 min, Selbstregenerierend in 1h
E-Verbrauch 1 E pro 10 min Luft.
T-Lvl 5, min Fertigkeit 3, Preis 324 Cr

LEH-Tank-Kartusche 1000g (irgendwo) (1 Ex-Mod §)
Luft für 20 min
T-Lvl 5, min Fertigkeit 1, Preis 27 Cr

LEH-Tank-Pack 2000g (Gürtel) (1 Ex-Mod §)
Luft für 40 min
T-Lvl 5, min Fertigkeit 2, Preis 54 Cr

LEH-Tank-Rucksack 4000g (Rucksack) (1 Ex-Mod §)
Luft für 80 min
T-Lvl 5, min Fertigkeit 3, Preis 108 Cr

Nano-LEH-Pack 2000g (Gürtel) (1 Ex-Mod §)
Luft solange mit Energie Versorgt, ansonsten 1 min
E-Verbrauch 1 E/ min
T-Lvl 6, min Fertigkeit 2, Preis 243 Cr

ZYLOH Replikator LEH-Pack 2000g (Gürtel) (1 Ex-Mod §)
(Qualität I Miniaturisierung) (Imperium Zyloh)
Luft solange mit Energie Versorgt, ansonsten 1 min
E-Verbrauch 0,2 E / min
T-Lvl 7, min Fertigkeit 3, Preis 1458 Cr

Funk-Verstärker Modul 500g (irgendwo) (1 Ex-Modul §)
Gruppenfunk wird verstärkt auf [T-Lvl] km
E-Verbrauch 0,1 E/ min
T-Lvl 3+, min Fertigkeit 3, Preis 10 Cr x[T-Lvl]

Funk-Verstärker Pack 1000g (Gürtel) (1 Ex-Modul §)
Gruppenfunk wird verstärkt auf [T-Lvl x 10] km
E-Verbrauch 0,2 E/ min
T-Lvl 3+, min Fertigkeit 3, Preis 15 Cr x[T-Lvl]

Funk-Verstärker Pack-II 1500g (Brust) (1 Ex-Modul §)
Gruppenfunk wird verstärkt auf [T-Lvl x 100] km
E-Verbrauch 0,5 E/ min
T-Lvl 3+, min Fertigkeit 3, Preis 20 Cr x[T-Lvl]

Funk-Verstärker Rucksack 2000g (Rucksack) (1 Ex-Modul §)
Gruppenfunk wird verstärkt auf [T-Lvl x 1000] km
E-Verbrauch 1 E/ min
T-Lvl 3+, min Fertigkeit 3, Preis 30 Cr x[T-Lvl]

Hyperfunk Modul 1000g (irgendwo) (1 Ex-Modul §)
Empfängt Hyperfunk. Sendet Hyperfunk bis 1 L-Sec
E-Verbrauch 1 E/ min
T-Lvl 6, min Fertigkeit 6, Preis 3000 Cr

Hyperfunk Pack 2000g (Gürtel) (1 Ex-Modul §)
Empfängt Hyperfunk. Sendet Hyperfunk bis 1 L-min
E-Verbrauch 2 E/ min
T-Lvl 6, min Fertigkeit 6, Preis 4500 Cr

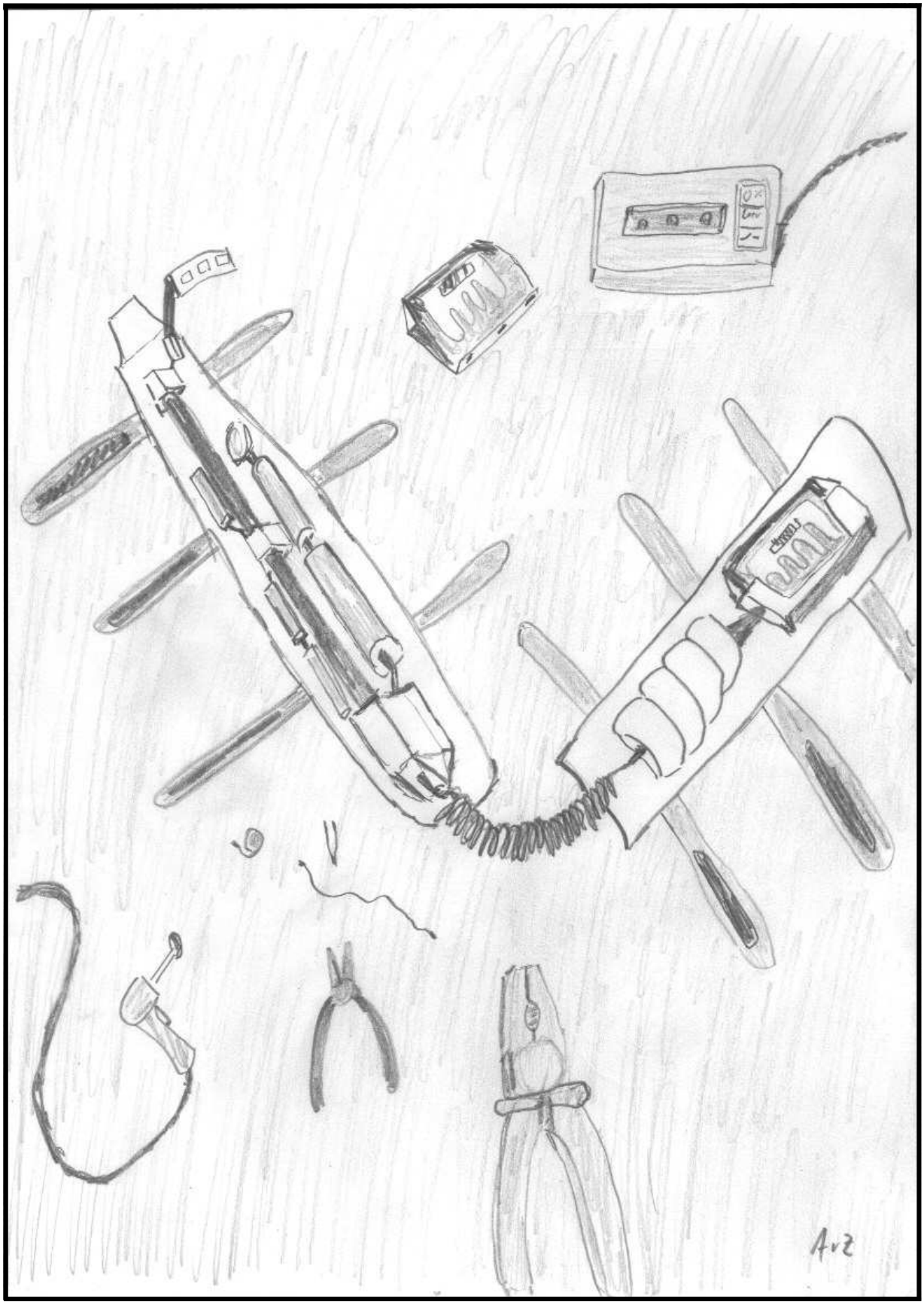
Hyperfunk Pack-II 3000g (Brust) (1 Ex-Modul §)
Empfängt Hyperfunk. Sendet Hyperfunk bis 1 L-h
E-Verbrauch 3 E/ min
T-Lvl 6, min Fertigkeit 6, Preis 6000 Cr

Funk-Verstärker Rucksack 4000g (Rucksack) (1 Ex-Modul §)
Empfängt Hyperfunk. Sendet Hyperfunk bis 1 L-Woche
E-Verbrauch 4 E/ min
T-Lvl 6 min Fertigkeit 6, Preis 9000 Cr

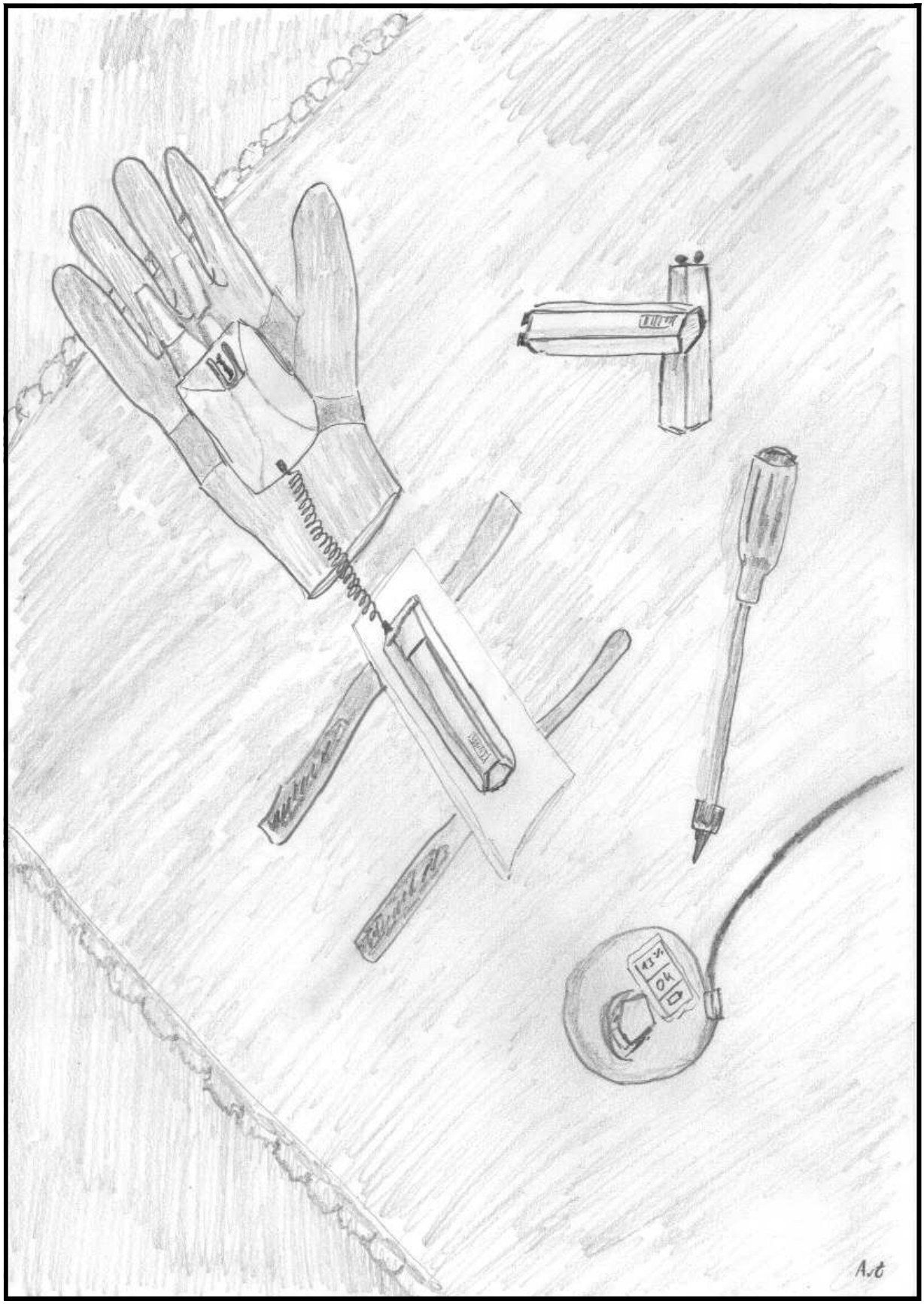
1 Satz Flicken für Leichte (mittlere / schwere) Rüstung 100g
10 Anwendungen, zum „flicken von TP“
T-Lvl var, Preis 4 Cr

1 Satz Reperatur-Material für leichte (mittlere / schwere) Rüstung 1000g
10 Anwendungen zum „Reparieren von TP“
T-Lvl var, Preis 20 Cr

14.2 Rüstung



14.2 Rüstung



14.3. Unterkunft & Reise

Gerade hier sind die Unterschiede extrem groß. Zwar relativieren sich manche Preise durch einen interstellaren Markt, aber der Wert des Geldes ist oft unterschiedlich. Als Grundlage gilt, das auf Hauptwelten Geld wenig wert ist und gut ausgebildete Arbeitskräfte teuer bezahlt werden, während auf entfernten Kolonie-Welten das Geld mehr wert ist, aber die meist Körperlich arbeitenden Hilfsarbeiter schlecht bezahlt werden.

Kommt also ein Zentral-Weltler auf eine Kolonie, so kann er dort sehr gut leben bis das Geld zu Ende ist. Kommt hingegen ein Kolonist auf eine Hauptwelt, so wird er schnell zum Landstreicher.

Da Hauptwelten deutlich mehr „Luxus“ bieten, (der für alle normal ist) als Kolonien, lässt es sich einfach über die Qualität der Unterkunft regeln wie teuer etwas ist.

Schätzen wir doch erst einmal was man für Arbeitskraft bezahlt bekommt. (Die Steuern nicht vergessen / Imperial unterschiedlich) Niemand sagt, dass das Universum gerecht ist und keine Fantasie-Gehälter gezahlt werden.

Sklave (keine Anforderungen)
3W6h Tag 0 Cr / Tag ca 0 Cr / Monat netto

Ungelernter Arbeiter (keine Anforderungen)
1W6+6h Tag 1W6 Cr / Tag ca 40 Cr / Monat netto

Hilfsarbeiter Kolonie (ST + KO +GE = min 15)
1W6+6h Tag 2W4 Cr / Tag ca 60 Cr / Monat netto

Hilfsarbeiter Technisch (Fertigkeit min 1)
1W6+6h Tag 2W4 Cr / Tag ca 60 Cr / Monat netto

Assistent (Fertigkeit min 2)
1W4+6h Tag 2W6+6 Cr / Tag ca 138 oder 190 Cr / Monat netto

Fachmann (Fertigkeiten min 4)
1W4+6h Tag 2W10+10 Cr / Tag ca 255 oder 336 Cr / Monat netto

Meister (Fertigkeit min 7)
1W4+6h Tag 4W10+20 Cr / Tag ca 504 oder 672 Cr / Monat netto

Spezialist (Fertigkeit min 10)
1W4+5h Tag 8W10+40 Cr / Tag ca 1020 oder 1350 Cr / Monat netto

Korfähe (Fertigkeit min 13)
1W4+5h Tag 16W10+80 Cr / Tag ca 2014 oder 2682 Cr / Monat netto

[Elend, RTW Krankheit SG 20 je Monat, Regenration x 1/4]
„eigene Kleidung in der Gosse / Erdhöhle / Müllcontainer“
Preis Kostenlos, [Hauptwelt Strafe 10 Cr wegen Landstreicherei]

„eigene Kleidung in Ruine“
Preis Kostenlos, [Hauptwelt Strafe 10 Cr wegen Landstreicherei]

[Miserabel, RTW Krankheit SG15 je Monat, Regenration x 1/3]
„Müllberg in Abbruch-Haus“
Preis Kostenlos, [Hauptwelt Strafe 10 Cr wegen Landstreicherei]

„Schlafsack im Zelt“
Preis Kostenlos [Kolonie]
Preis 1 Cr / Tag [Hauptwelt] für Zeltplatz pro Zelt (nicht Person)

[billig, RTW Krankheit SG 10 je Monat, Regenration x 1/2]
„Etagenbett im Wohncontainer, Blockhaus, Höhle (rudimentär)“
Preis 0,2 Cr / Tag 4 Cr / Monat

„Etagenbett im Wohncontainer, Blockhaus, Höhle (mit Licht)“
Preis 0,5 Cr / Tag 10 Cr / Monat

„Etagenbett im Wohncontainer, Blockhaus, Höhle (klimatisiert, Licht)“
Preis 1 Cr / Tag 20 Cr / Monat

[günstig, normale Regeneration]
„eigener Wohncontainer“
Preis [Etagenbett im Wohncontainer] x 2

„Bett in Studentenbude“ (klimatisiert, Licht)
Preis 2 Cr / Tag 40 Cr / Monat

„Bett in Mini hässlicher Wohnung“ (klimatisiert, Licht) (max 2 Pers.)
Preis 3 Cr / Tag 60 Cr / Monat

„Bett in kleiner hässlicher Wohnung“ (klimatisiert, Licht) (max 4 Pers.)
Preis 4 Cr / Tag 80 Cr / Monat

„Bett in hässlicher Wohnung“ (klimatisiert, Licht) (max 6 Personen)
Preis 5 Cr / Tag 100 Cr / Monat

„Bett in geräumiger hässlicher Wohnung“ (Klima, Licht) (max 8 P.)
Preis 6 Cr / Tag 120 Cr / Monat

„Bett in großer hässlicher Wohnung“ (Klima, Licht) (max 10 Personen)
Preis 7 Cr / Tag 140 Cr / Monat

Die Gegend ist manchmal gefährlich (Kriminalität / Monat 10%)

[standard, normale Regeneration, Wohlgefühl]
Standard statt hässlich [Kriminalität sinkt auf 1% pro Monat]
Preis [Hässliche Wohnung] x2

hübsch statt hässlich [Kriminalität sinkt auf 0,5% pro Monat]
Preis [Hässliche Wohnung] x3

schön statt hässlich [Kriminalität sinkt auf 0,1% pro Monat]
Preis [Hässliche Wohnung] x4

Mit TV-Anlage & Radio
Preis +0,5 Cr / Tag +10 Cr / Monat

Mit Kommunikations-Netzwerk (Games und Telefon)
Preis +1 Cr / Tag +20 Cr / Monat

Mit Transport-System in der näheren Umgebung
Preis +1 Cr / Tag +20 Cr / Monat

Mit Garage für 1 Fahrzeug
Preis +0,5 Cr / Tag +10 Cr / Monat

Mit Caffees, Kiosken, Parkplatzbewirtschaftung, Unterhaltung, Bars.
Preis +2 Cr / Tag +40 Cr / Monat

Mit Elektronischer Küche und Küchenhelfern
Preis +1 Cr / Tag +20 Cr / Monat

[gehoben, normale Regeneration, Wohlgefühl, Sorglosigkeit]
„Bürgerliches Eigenheim“ (Klima, Licht, TV, Kom Netzwerk, u.ä.)
20 Cr / Tag 400 Cr / Monat (max 5 Personen) einmalig 25 KCr

„große tolle Suite“ (Klima, Licht, TV, Kom Netzwerk, u.ä.)
40 Cr / Tag 800 Cr / Monat (max 10 Personen) einmalig 50 KCr

Mit Robott-Dienern
Preis +5 Cr / Tag +100 Cr / Monat einmalig 5 KCr

Mit Androiden Dienern
Preis +10 Cr / Tag +200 Cr / Monat einmalig 10 KCr

Mit Genetoiden Dienern
Preis +15 Cr / Tag +300 Cr / Monat einmalig 15 KCr

Mit „echten“ Dienern
Preis +25 Cr / Tag +500 Cr / Monat einmalig 1 KCr

14.3 Unterkunft & Reise

Zum „Leben“ gehört natürlich nicht nur das Wohnen sondern auch eine gewisse Mobilität. Hierbei gelten die Preise für normale und ungefährliche Gegenden. Gefährliche Gegenden werden einzeln verhandelt.

„Fahrkarte eines öffentlichen Verkehrs-Systemes“
Preis 1 Cr / Tag 20 Cr / Monat

„Fahrkarte mit Langstrecken Verkehrs-System“
Preis 2 Cr / Tag 40 Cr / Monat

„Miet-Fahrrad“
Preis 0,5 Cr / Tag 10 Cr / Monat

„Miet-Bike“
Preis 1 Cr / Tag 20 Cr / Monat plus 3W10 Cr/ Monat

„Miet-KFZ“
Preis 2 Cr / Tag 40 Cr / Monat plus 4W10 Cr/ Monat

„Miet-Transporter“
Preis 3 Cr / Tag 60 Cr / Monat plus 5W10 Cr/ Monat

„Miet-Schweber“
Preis 4 Cr / Tag 80 Cr / Monat plus 6W10 Cr/ Monat

„Privat-Edelkarosse“
Preis 20 Cr / Tag 400 Cr / Monat plus 10W10 Cr/ Monat

„Schaufeurs-Dienste“
Preis 10 Cr / Tag 200 Cr / Monat zusätzlich zu Fahrzeug

„Taxi-Dienste“
Preis 10 Cr / Tag 200 Cr / Monat inklusiv Fahrzeug

„Raumshuttle-Dienste“

als Passagier	**10 Cr / Orbital-Flug**	**400 Cr / Monat**
1m³ Frachtplatz	**2 Cr / Orbital-Flug**	**80 Cr / Monat**
10 m³ Frachtplatz	**10 Cr / Orbital-Flug**	**400 Cr / Monat**
Charter	**400 Cr / Orbital-Flug**	**16 KCr / Monat**

„Raumschiff-Dienste“

als Passagier	**50 Cr / Interstellar-Flug**	**2000 Cr / Monat**
1m³ Frachtplatz	**10 Cr / Interstellar-Flug**	**400 Cr / Monat**
10 m³ Frachtplatz	**50 Cr / Interstellar-Flug**	**2000 Cr / Monat**
Charter	**2000 Cr / Interstellar-Flug**	**80 KCr / Monat**

14.4. Nahrung & Verpflegung

In Normalen Kolonien ist Jagen, oder Nahrung sammeln möglich. In Haupt-, Labor-, Handels-, oder Militär-Welten hingegen meist nicht. Deswegen variieren die Preise stark nach dem Ort an dem sie gekauft werden. Am günstigsten ist natürlich das, was auf der Selben Welt hergestellt wird. Normalerweise gehören zu einer Malzeit auch Getränke mit entsprechenden Menge Flüssigkeit. Letzteres wird aber leicht durch andere Quellen ergänzt.

Legen wir als Grundregel fest.

Wer am Tag eine Malzeit mit 10 Nahrungspunkten isst regeneriert normal L-P, Attributs-Schäden u.ä. Wer dies unterlässt, tut das nicht und verliert 1 L-P durch Hunger.

Wer am Tag 10 Nahrungspunkte Flüssigkeit trinkt regeneriert normal AU-P. wer dies unterlässt, verliert 4W6 AU-P und 1 L-P

Kleine Wesen kommen mit 1/2 (sehr kleine 1/3) Nahrung aus und große benötigen x2 (sehr große x3 / extrem große x4...). Verfressenheit verdoppelt die benötigte Nahrung.

Die zusätzliche AU-P Regeneration ist Limitiert auf „erhöht ein normales ausruhen“ solange das Essen nicht einen zusätzlichen Erholungswurf erlaubt.

14.4.1. Diät

Wer zu wenig Nahrung und Wasser (mindestens aber 50%) zu sich nimmt der erleidet zwar keinen Schaden, regeneriert aber auch nicht.

14.4.2. Auf Vorrat essen.

Wer sich Reserven anfuttert (doppelte und mehr Nahrung zu sich nimmt darf jeden Tag hungernd einen RTW Krankheit gegen SG [10 x Tage hungernd] machen um die negativen Auswirkungen zu vermeiden.

14.4.3. Überlebens-Minnimum

Wer nur überleben will, der kommt mit 1/3 Flüssigkeit und 1/4 Nahrung aus. Dafür stellt er seinen Körper auf Sparflamme (Erfolgsprobe Selbstkontrolle SG 20) In der Zeit benötigt er nur 1/4 an Nahrung und 1/3 an Wasser, Hat aber auch die ganze Zeit „null Au-P“ ohne das ihn seine Fähigkeiten oder Talente dagegen helfen. Er verliert nur keine weiteren L-P durch Unterernährung und wird bald sehr schlank sein.

„gesammelte Wurzeln, Gräser, Pilze“ 400g
Roh.: 1W6 Nahrungspunkte
Gekocht.: 5 Nahrungspunkte & +1W6 AU-P in 1 h (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 1W20 Tage
T-Lvl 0 min Fertigkeit 3 Preis 0,1 Cr
Wildniskunde SG 15 (Nahrungssuche)
Schamanen-Schale SG 20 Preis 0,3 Cr
Gekocht.: 6 Nahrungspunkte & 1W6+1 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Elfen-Brot SG 25 Preis 1,0 Cr
Gekocht.: 7 Nahrungspunkte & 1W6+2 AU-P in 1 h (zusätzlich)

„gesammelte Beeren, Obst, Nüsse“ 500g
Roh.: 2W6 Nahrungspunkte
Gekocht.: 10 Nahrungspunkte & +1W6 AU-P in 1 h (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 1W10 Tage
T-Lvl 0 min Fertigkeit 2 Preis 0,2 Cr
Wildniskunde SG 15 (Nahrungssuche)
Bauern-Pfanne SG 20 Preis 0,6 Cr
Gekocht.: 11 Nahrungspunkte & 1W6+1 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Rustikaler Kuchen SG 25 Preis 2,0 Cr
Gekocht.: 12 Nahrungspunkte & 1W6+2 AU-P in 1 h (zusätzlich)

„gesammelte Insekten“ 200g
Roh.: 3W6 Nahrungspunkte
Gekocht.: 15 Nahrungspunkte & +1W6 AU-P in 1 h (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 1W6 Tage
T-Lvl 0 min Fertigkeit 2 Preis 0,3 Cr
Wildniskunde SG 15 (Nahrungssuche)
Gyruss SG 20 Preis 0,9 Cr
Gekocht.: 16 Nahrungspunkte & 1W6+1 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Dämonen-Pfanne SG 25 Preis 3,0 Cr
Gekocht.: 17 Nahrungspunkte & 1W6+2 AU-P in 1 h (zusätzlich)

„Fleisch schlechte Qualität“ 300g
Roh.: 2W10 Nahrungspunkte
Gekocht.: 20 Nahrungspunkte & +1W6 AU-P in 1 h (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 1W6 Tage
T-Lvl 0 min Fertigkeit 2 Preis 0,4 Cr
Wildniskunde SG 15 (Jagd)
Chilli-Topf SG 20 Preis 1,2 Cr
Gekocht.: 21 Nahrungspunkte & 1W6+1 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Jäger-Schnitzel SG 25 Preis 4,0 Cr
Gekocht.: 22 Nahrungspunkte & 1W6+2 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Edel-Gullasch SG 30 Preis 12 Cr
Gekocht.: 23 Nahrungspunkte & 1W6+3 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Soyländ grün SG 35 Preis 40 Cr
Gekocht.: 24 Nahrungspunkte & 1W6+4 AU-P in 1 h (zusätzlich)

„Fleisch normale Qualität“ 200g
Roh.: 3W10 Nahrungspunkte
Gekocht.: 25 Nahrungspunkte & +2W6 AU-P in 1 h (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 1W6 Tage
T-Lvl 0 min Fertigkeit 3 Preis 1,0 Cr
Wildniskunde SG 20 (Jagd)
Röst-Braten SG 25 Preis 3,0 Cr
Gekocht.: 26 Nahrungspunkte & 2W6+2 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Wildbraten SG 30 Preis 10,0 Cr
Gekocht.: 27 Nahrungspunkte & 2W6+4 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Trüffel-Braten SG 35 Preis 30 Cr
Gekocht.: 28 Nahrungspunkte & 2W6+6 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Engels-Herz SG 40 Preis 100 Cr
Gekocht.: 30 Nahrungspunkte & 2W6+8 AU-P in 1 h (zusätzlich)

„Gewächshaus Gemüse“ 400g
Roh.: 2W4 Nahrungspunkte
Gekocht.: 10 Nahrungspunkte & +1W4 AU-P in 1 h (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 1W20 Tage
T-Lvl 2 min Fertigkeit 3 Preis 0,2 Cr
Kochen SG 15 (Bauerntum)
Kohl-Schale SG 20 Preis 0,6 Cr
Gekocht.: 11 Nahrungspunkte & 1W4+1 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Spinat-Taschen SG 25 Preis 2,0 Cr
Gekocht.: 12 Nahrungspunkte & 1W4+2 AU-P in 1 h (zusätzlich)

„Gewächshaus Obst“ 500g
Roh.: 3W4 Nahrungspunkte
Gekocht.: 15 Nahrungspunkte & +1W4 AU-P in 1 h (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 1W20 Tage
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 0,3 Cr
Kochen SG 15 (Bauerntum)
Obst-Kuchen SG 20 Preis 0,9 Cr
Gekocht.: 16 Nahrungspunkte & 1W4+1 AU-P in 1 h (zusätzlich)
4-Sonnen-Pizza SG 25 Preis 3,0 Cr
Gekocht.: 17 Nahrungspunkte & 1W4+2 AU-P in 1 h (zusätzlich)

„Käfighaltung Nutzfleisch“ 200g
Roh.: 4W4 Nahrungspunkte
Gekocht.: 20 Nahrungspunkte & +1W4 AU-P in 1 h (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 1W6 Tage
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 0,4 Cr
Kochen SG 15 (Bauerntum)
Tages-Braten SG 20 Preis 1,2 Cr
Gekocht.: 21 Nahrungspunkte & 1W4+1 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Sontags-Braten SG 25 Preis 4,0 Cr
Gekocht.: 21 Nahrungspunkte & 1W4+2 AU-P in 1 h (zusätzlich)

„Gen-behandeltes Fleisch schlechte Qualität“ 500g
Roh.: 5W4 Nahrungspunkte
Gekocht.: 25 Nahrungspunkte & +1W4 AU-P in 1 h (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 2W6 Tage
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 0,5 Cr
Kochen SG 15 (Bauerntum)
Soldaten-Frikadelle SG 20 Preis 1,5 Cr
Gekocht.: 26 Nahrungspunkte & 1W4+1 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Feldwebel-Wurst SG 25 Preis 5,0 Cr
Gekocht.: 27 Nahrungspunkte & 1W4+2 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Major-Schnitzel SG 30 Preis 15 Cr
Gekocht.: 28 Nahrungspunkte & 1W4+3 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Generals-Geschnetzeltes SG 35 Preis 50 Cr
Gekocht.: 29 Nahrungspunkte & 1W4+4 AU-P in 1 h (zusätzlich)

„Gen-behandeltes Fleisch normale Qualität“ 400g
Roh.: 6W4 Nahrungspunkte
Gekocht.: 30 Nahrungspunkte & +2W4 AU-P in 1 h (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 2W6 Tage
T-Lvl 2 min Fertigkeit 3 Preis 1,2 Cr
Kochen SG 20 (Bauerntum)
LeverKäsWeckle SG 25 Preis 3,6 Cr
Gekocht.: 32 Nahrungspunkte & 2W4+2 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Zigeuner-Schnitzel SG 30 Preis 12,0 Cr
Gekocht.: 34 Nahrungspunkte & 2W4+4 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Würz-Bratlinge SG 35 Preis 36 Cr
Gekocht.: 36 Nahrungspunkte & 2W4+6 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Schwarze Schuppe SG 40 Preis 120 Cr
Gekocht.: 38 Nahrungspunkte & 2W4+8 AU-P in 1 h (zusätzlich)

„Syntho Nahrung aus der Chemie-Fabrik“ 500g
Roh.: 2W6 Nahrungspunkte
Gekocht.: 10 Nahrungspunkte & +1W2 AU-P in 1 h (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 5W20 Tage
T-Lvl 4 min Fertigkeit 1 Preis 0,2 Cr
Industrielle Technik SG 15 (Herstellung)
Syntho Kuchen SG 20 Preis 0,6 Cr
Gekocht.: 11 Nahrungspunkte & 1W2+1 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Syntho-Pizza SG 25 Preis 2,0 Cr
Gekocht.: 12 Nahrungspunkte & 1W2+2 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Syntho Hähnchen SG 30 Preis 6,0 Cr
Gekocht.: 13 Nahrungspunkte & 1W2+3 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Syntho-Wildbret SG 35 Preis 20,0 Cr
Gekocht.: 14 Nahrungspunkte & 1W2+4 AU-P in 1 h (zusätzlich)

„1A Syntho-Nahrung aus dem Recycler“ 500g
Roh.: 2W10 Nahrungspunkte
Gekocht.: 20 Nahrungspunkte & +1 AU-P in 1 h (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 5W20 Tage
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 0,4 Cr
Industrielle Technik SG 20 (Umwandlung)
Syntho-Fraß A+ SG 20 Preis 1,2 Cr
Gekocht.: 21 Nahrungspunkte & 2 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Syntho-Fraß A++ SG 25 Preis 4,0 Cr
Gekocht.: 22 Nahrungspunkte & 3 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Syntho-Fraß A+++ SG 30 Preis 12,0 Cr
Gekocht.: 23 Nahrungspunkte & 4 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Syntho-Fraß A++++ SG 35 Preis 40,0 Cr
Gekocht.: 24 Nahrungspunkte & 5 AU-P in 1 h (zusätzlich)

„B Syntho-Nahrung aus dem Recycler“ 500g
Roh.: 2W8 Nahrungspunkte
Gekocht.: 15 Nahrungspunkte & +0 AU-P in 1 h (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 5W20 Tage
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 0,3 Cr
Industrielle Technik SG 15 (Umwandlung)
Syntho-Fraß B+ SG 20 Preis 0,9 Cr
Gekocht.: 16 Nahrungspunkte & 1 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Syntho-Fraß B++ SG 25 Preis 3,0 Cr
Gekocht.: 17 Nahrungspunkte & 2 AU-P in 1 h (zusätzlich)
Syntho-Fraß B+++ SG 30 Preis 9,0 Cr
Gekocht.: 23 Nahrungspunkte & 3 AU-P in 1 h (zusätzlich)

„C Syntho-Nahrung aus dem Recycler“ 500g
Roh.: 2W6 Nahrungspunkte
Gekocht.: 10 Nahrungspunkte & „giftig“ 6 h
Haltbarkeit .: 5W20 Tage
T-Lvl 4 min Fertigkeit 2 Preis 0,2 Cr
Industrielle Technik SG 10 (Umwandlung)
Syntho-Fraß C+ SG 20 Preis 0,6 Cr
Gekocht.: 11 Nahrungspunkte & „giftig“ 1 h
Syntho-Fraß C++ SG 25 Preis 2,0 Cr
Gekocht.: 12 Nahrungspunkte & „ungiftig“

„Recycelte D Syntho Nahrung aus anorganischen Stoffen“ 500g
Roh.: 2W6 Nahrungspunkte
Gekocht.: 5 Nahrungspunkte & „giftig“ 12h
Haltbarkeit .: 5W20 Tage
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 0,1 Cr
Industrielle Technik SG 10 (Umwandlung)
Syntho-Fraß D+ SG 20 Preis 0,3 Cr
Gekocht.: 6 Nahrungspunkte & „giftig“ 2 h

„Fast Food“ 500g
Gekocht.: 15 Nahrungspunkte & +1W2 AU-P (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 1W4 Tage
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 0,6 Cr
Kochen SG 15 (Herstellung)

„Bäckerei“ 300g
Gekocht.: 10 Nahrungspunkte & +1W4 AU-P (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 1W6 Tage
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 0,4 Cr
Kochen SG 15 (Herstellung)

„Snacks“ 100g
Gekocht.: 5 Nahrungspunkte & +1W2 AU-P (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 1W10 x 10 Tage
T-Lvl 3 min Fertigkeit 4 Preis 0,2 Cr
Kochen SG 20 (Herstellung)

„Mensa-Essen“ 400g
Gekocht.: 10 Nahrungspunkte & +1W2 AU-P (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 1W2 Tage
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 0,4 Cr
Kochen SG 15 (Herstellung)

„Restaurant-Essen“ 300g
Gekocht.: 15 Nahrungspunkte & +1W4+1 AU-P (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 1W6 Tage
T-Lvl 3 min Fertigkeit 4 Preis 1,8 Cr
Kochen SG 20 (Herstellung)

„Exclusiv Restaurant Essen“ 300g
Gekocht.: 20 Nahrungspunkte & +2W4+4 AU-P (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 1W6 Tage
T-Lvl 3 min Fertigkeit 5 Preis 8 Cr
Kochen SG 20 (Herstellung)

„Notriegel“ 100g
Gekocht.: 15 Nahrungspunkte & +1W4 AU-P (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 1000+ Tage
T-Lvl 2 min Fertigkeit 5 Preis 0,6 Cr
Kochen SG 25 (Herstellung)

„Syntho Not-Riegel“ 50g
Gekocht.: 15 Nahrungspunkte & +1 AU-P (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 10000+ Tage
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 0,6 Cr
Industrielle Technik SG 20 (Herstellung)

„Flasche Bier“ 600g
Roh.: 2 Nahrungspunkte & 3 N-P Flüssigkeit
Alkoholisiert SG 10 WA –1 für 1h
Haltbarkeit .: 100 Tage
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 0,2 Cr
Kochen SG 20 (Herstellung)

„Flasche Syntho-Bier“ 600g
Roh.: 1 Nahrungspunkte & 3 N-P Flüssigkeit
Alkoholisiert SG 10 WA –1 für 1h
Haltbarkeit .: 1000+ Tage
T-Lvl 2 min Fertigkeit 3 Preis 0,1 Cr
Industrielle Technik SG 20 (Herstellung)

„Flasche Wein“ 600g
Roh.: 2 Nahrungspunkte & 4 N-P Flüssigkeit
Alkoholisiert SG 15 WA –2 für 2h
Haltbarkeit .: 1000 Tage
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 0,3 Cr
Kochen SG 20 (Herstellung)

„Flasche Syntho-Wein“500g
Roh.: 1 Nahrungspunkte & 4 N-P Flüssigkeit
Alkoholisiert SG 15 WA –2 für 2h
Haltbarkeit .: 1000+ Tage
T-Lvl 2 min Fertigkeit 4 Preis 0,2 Cr
Industrielle Technik SG 20 (Herstellung)

„Flasche Likör“ 600g
Roh.: 2 Nahrungspunkte & 3 N-P Flüssigkeit
Alkoholisiert SG 20 WA & GE –2 für 3h
Haltbarkeit .: 1000 Tage
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 0,2 Cr
Kochen SG 20 (Herstellung)

„Flasche Syntho-Likör“ 500g
Roh.: 1 Nahrungspunkte & 3 N-P Flüssigkeit
Alkoholisiert SG 20 WA & GE –2 für 3h
Haltbarkeit .: 1000+ Tage
T-Lvl 2 min Fertigkeit 4 Preis 0,4 Cr
Industrielle Technik SG 20 (Herstellung)

„Flasche Brandwein“ 600g
Roh.: 2 Nahrungspunkte & 3 N-P Flüssigkeit
Alkoholisiert SG 20 WA & GE & IN –2 für 4h
Haltbarkeit .: 1000 Tage
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 0,5 Cr
Kochen SG 20 (Herstellung)

„Flasche Schnaps“ 600g
Roh.: 2 Nahrungspunkte & 3 N-P Flüssigkeit
Alkoholisiert SG 25 WA & GE & IN & WI –2 für 5h
Haltbarkeit .: 1000 Tage
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 0,6 Cr
Kochen SG 20 (Herstellung)

„Flasche Syntho-Schnaps“ 500g
Roh.: 1 Nahrungspunkte & 3 N-P Flüssigkeit
Alkoholisiert SG 25 WA & GE & IN & WI –2 für 5h
Haltbarkeit .: 1000+ Tage
T-Lvl 2 min Fertigkeit 4 Preis 0,5 Cr
Industrielle Technik SG 20 (Herstellung)

„Flasche Med Alkohol“ 400g
Roh.: 1 Nahrungspunkte & 2 N-P Flüssigkeit
Alkoholisiert SG 30 Alle Attribute –2 für 6h
Haltbarkeit .: 1000 Jahre
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 1 Cr
Kochen SG 25 (Herstellung)

„Flasche Syntho-Med Alk“ 300g
Roh.: 1 Nahrungspunkte & 2 N-P Flüssigkeit
Alkoholisiert SG 30 WA & GE & IN –2 für 4h
Haltbarkeit .: 100 Jahre dann jeweils 10% weniger Wirkung
T-Lvl 2 min Fertigkeit 4 Preis 0,9 Cr
Industrielle Technik SG 25 (Herstellung)

„Flasche Mineralwasser“ 1200g
Roh.: 0 Nahrungspunkte & 12 N-P Flüssigkeit
Haltbarkeit .: 1000 Tage
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 0,1 Cr
Kochen SG 20 (Herstellung)

„Flasche echtes Wasser“ 1200g
Roh.: 0 Nahrungspunkte & 12 N-P Flüssigkeit
Haltbarkeit .: 1000 Tage
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 1,0 Cr
Kochen SG 20 (Herstellung)

„Flasche Magische Quelle“ 1200g
Roh.: 0 Nahrungspunkte & 12 N-P Flüssigkeit
& Regeneriert 1 M-P (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 1000 Tage
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 0,1 Cr
Kochen SG 20 (Herstellung)

„Flasche Limonade“ 1200g
Roh.: 1 Nahrungspunkte & 12 N-P Flüssigkeit
Haltbarkeit .: 1000 Tage
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 0,1 Cr
Kochen SG 20 (Herstellung)

„Flasche Syntho-Limonade “ 900g
Roh.: 1 Nahrungspunkte & 9 N-P Flüssigkeit
Haltbarkeit .: 1000+ Tage
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 0,1 Cr
Industrielle Technik SG 20 (Herstellung)

„Flasche Kraft-Trunk“ 500g
Roh.: 1 Nahrungspunkte & 5 N-P Flüssigkeit
Gestärkt Regeneriert 2W6 AU-P in 10 min (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 100 Tage
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 2,0 Cr
Kochen SG 20 (Herstellung)

„Flasche Herkuless-Trunk“ 600g
Roh.: 1 Nahrungspunkte & 6 N-P Flüssigkeit
Gestärkt Regeneriert 3W6 AU-P in 10 min (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 100 Tage
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 6,0 Cr
Kochen SG 20 (Herstellung)

„Flasche Energy-Drink “ 200g
Roh.: 1 Nahrungspunkte & 2 N-P Flüssigkeit
Gestärkt Regeneriert 1W6 AU-P in 10 min (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 100 Tage
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 0,3 Cr
Industrielle Technik SG 20 (Herstellung)

„Flasche Power-Drink “ 400g
Roh.: 1 Nahrungspunkte & 4 N-P Flüssigkeit
Gestärkt Regeneriert 2W6 AU-P in 10 min (Ausruhen)
Haltbarkeit .: 100 Tage
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 0,5 Cr
Industrielle Technik SG 20 (Herstellung)

14.5. Medi-Tech & Drogen

Medi-Tech ist medizinisches Werkzeug, welches benutzt wird um zu heilen. Es benötigt ZEIT, eine Erfolgsprobe mit Erfolg und SG und nötige AKP. Jeder Patient muss sich während der Behandlung ruhig verhalten (Hilflos sein). Entweder freiwillig, oder gezwungen. Es ist möglich sich selbst zu verarzten, aber dabei ist dann natürlich die Probe um WM-4 erschwert.

Chips sind kleine Halb-Kybernetische Medizinische Geräte, welche sehr effektiv, aber auch nicht für den Dauereinsatz geeignet sind. Sie benötigen Mediziner, welche diese aktivieren und deaktivieren und fallen schnell bei Dauereinsatz aus. Zusätzlich sind ihre Nachteile sehr ernst.

Drogen werden einfach genommen. Entweder freiwillig geschluckt (offene Rüstung und entweder hilflos und Gezwungen Ringen SG = 20, oder freiwillig) oder mittels Injektion (Medizin SG 10+ [RK Kinetik x1 Leichte Rüstung / x2 mittlere Rüstung / x3 schwere Rüstung]) verabreicht werden.

Sobald eine Droge die Nebenwirkung Giftig hat setzt die natürliche L-P und M-P Regeneration aus und AU-P Regeneration wird halbiert. So ist selbst eine harmlose Vergiftung ohne extra Wirkung ne üble Sache.

Drogen zu nehmen ist nicht harmlos. Wer mehr als KO x4 Drogenpunkte zu sich nimmt an einem Tag, kann Nachteile erleiden. Die Drogenpunkte bauen sich um Mitternacht um [KO x1] Drogenpunkte ab. Drogen die noch aktiv sind könne sich nicht abbauen. Jedes mal wenn dann eine Droge genommen wird ist eine Probe KO gegen SG = [10+ Drogenpunkte] der Droge nötig um dies ab zu wenden.

Ein Misserfolg kostet pro vollen *# Punkten zu wenig*, Nachteile.:
Pro 1, 1 AU-P-Verlust
Pro 2, WM-1 auf alles
Pro 4, 1 L-P-Verlust
Pro 8, 1h Bewusstlosigkeit
Bei 20+, stirbt in 1W6 h (passiert bei einem Fumble mit schwersten Medikamenten z.B.)

Ein Misserfolg um z.B. 11 bedeutet.
11 AU-P Verlust, WM-5 auf alle Handlungen, 2 L-P Verlust, 1h Bewusstlosigkeit.

14.5.1. Med-Tech Ausrüstung

Blutungen enden sobald 1 L-P geheilt wird. Es ist also nur nötig diese Zeit zu überbrücken. (Wunden sind blutende Wunden, Verbrennungen, Organ-Schäden, ABER NICHT Brüche)

Stoff-Streifen 10g
Fertigkeit Heilkunde SG 15 AKP 10 Verbinden
Wirkung Sofort 1 Blutung wird für 1 min versorgt
Erfolg Sofort 1 Blutung wird für 6 h versorgt
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 0,1 Cr

Mullbinde 20g
Fertigkeit Heilkunde SG 15 AKP 12 Verbinden
Wirkung Sofort 1 Blutung wird für 2 min versorgt
Erfolg Sofort 1 Blutung wird für 12 h versorgt
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 0,2 Cr

Druckverband 40g
Fertigkeit Heilkunde SG 15 AKP 14 Verbinden
Wirkung Sofort 1 Blutung wird für 3 min versorgt
Erfolg Sofort 1 Blutung wird für 18 h versorgt
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 0,4 Cr

Schwerer Druckverband 80g
Fertigkeit Heilkunde SG 15 AKP 16 Verbinden
Wirkung Sofort 1 Blutung wird für 4 min versorgt
Erfolg Sofort 1 Blutung wird für 24 h versorgt
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 0,8 Cr

Heilkräuter Verband 160g
Fertigkeit Heilkunde SG 15 AKP 18 Verbinden
Wirkung Sofort 1 Blutung wird für 5 min versorgt
Erfolg Sofort 1 Blutung wird für 30 h versorgt
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 1,6 Cr

Heilsalben Verband 320g
Fertigkeit Heilkunde SG 15 AKP 20 Verbinden
Wirkung Sofort 1 Blutung wird für 6 min versorgt
Erfolg Sofort 1 Blutung wird für 36 h versorgt
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 3,2 Cr

Einfaches Nähzeug 200g „improvisierte Erste-Hilfe-Tasche“ [QL—1]
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 60 Verbinden
Wirkung Sofort 1 Blutung wird für 1 min versorgt
Erfolg Sofort 1 Blutung wird permanent versorgt
Fertigkeit Heilkunde SG 25 AKP 600
Erfolg Sofort 1 Wunde „versorgt“ und heilt problemlos
T-Lvl 1 Min Fertigkeit 1 Preis 10 Cr (10 Anwendungen)
WM+2—1=+1

Wund-Klebe-Pflaster 10g
Fertigkeit Heilkunde SG 15 AKP 10 Blutung nähen
Wirkung Sofort 1 Blutung wird für 1 min versorgt
Erfolg Sofort 1 Blutung wird permanent versorgt
T-Lvl 2 Min Fertigkeit 2 Preis 1 Cr

Großes Wund-Klebe-Pflaster 20g
Fertigkeit Heilkunde SG 15 AKP 12 Blutung nähen
Wirkung Sofort 1 Blutung wird für 2 min versorgt
Erfolg Sofort 1 Blutung wird permanent versorgt
T-Lvl 2 Min Fertigkeit 2 Preis 2 Cr (2 Anwendungen)

Sprüh-Pflaster-Dose klein 40g
Fertigkeit Heilkunde SG 15 AKP 10 Blutung nähen
Wirkung Sofort 1 Blutung wird für 3 min versorgt
Erfolg Sofort 1 Blutung wird permanent versorgt
T-Lvl 2 Min Fertigkeit 2 Preis 4 Cr (4 Anwendungen)

Sprüh-Pflaster-Dose mittel 80g
Fertigkeit Heilkunde SG 15 AKP 10 Blutung nähen
Wirkung Sofort 1 Blutung wird für 3 min versorgt
Erfolg Sofort 1 Blutung wird permanent versorgt
T-Lvl 2 Min Fertigkeit 2 Preis 8 Cr (8 Anwendungen)

Sprüh-Pflaster-Dose groß 160g
Fertigkeit Heilkunde SG 15 AKP 10 Blutung nähen
Wirkung Sofort 1 Blutung wird für 3 min versorgt
Erfolg Sofort 1 Blutung wird permanent versorgt
T-Lvl 2 Min Fertigkeit 2 Preis 16 Cr (16 Anwendungen)

Sprüh-Pflaster-Dose Lazarett 320g
Fertigkeit Heilkunde SG 15 AKP 10 Blutung nähen
Wirkung Sofort 1 Blutung wird für 3 min versorgt
Erfolg Sofort 1 Blutung wird permanent versorgt
T-Lvl 2 Min Fertigkeit 2 Preis 32 Cr (32 Anwendungen)

Medizinisches Nähzeug 200g „standard ERSTE HILFE TASCHE“
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 30 Blutung nähen
Wirkung Sofort 1 Blutung wird für 1 min versorgt
Erfolg Sofort 1 Blutung wird permanent versorgt
Fertigkeit Heilkunde SG 25 AKP 300 Wunde Nähen
Erfolg Sofort 1 Wunde „versorgt“ und heilt problemlos
T-Lvl 2 Min Fertigkeit 2 Preis 30 Cr (10 Anwendungen)
Gibt WM+2 auf Heilkunde—Nähen. Besteht aus feinen Nadeln und dünnem starken (medizinisch sauberem) Garn, sowie Antiseptischen Tüchern und Pincette (u.ä.). Das ist eigentlich ein „Muss“ für jeden der in den Kampf zieht.

Versorgte Brüche erlauben Nutzung mit WM—4 oder „gehen“ mit AKP-Kosten +3. Es tut halt trotzdem weh.

Stöckchen und Seil 100g
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 600 Knochenbruch richten
Wirkung Sofort keine
Erfolg Sofort 1 Bruch wird für 1 Tag „versorgt“
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 0,1 Cr

Holz-Schiene und Leder-Riemen 200g
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 600 Knochenbruch richten
Wirkung Sofort keine
Erfolg Sofort 1 Bruch wird für 2 Tage „versorgt“
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 0,2 Cr

Holz-Schiene mit Wattiertem Tuch 400g
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 600 Knochenbruch richten
Wirkung Sofort keine
Erfolg Sofort 1 Bruch wird für 3 Tage „versorgt“
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 0,4 Cr

Holz-Geflecht mit Polster 800g
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 600 Knochenbruch richten
Wirkung Sofort keine
Erfolg Sofort 1 Bruch wird für 4 Tage „versorgt“
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 0,8 Cr

Gibs-Schiene mit Polsterverband [ST x 1000]g Knochenbruch richten
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 600
Wirkung Sofort keine
Erfolg Sofort 1 Bruch heilt in 10 Tagen & ist „versorgt“
T-Lvl 1 Min Fertigkeit 1 Preis 1 Cr

Metall-Schiene mit Druckpolster 2000g
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 600 Knochenbruch richten
Wirkung Sofort keine
Erfolg Sofort 1 Bruch heilt in 10 Tagen & ist „versorgt“
T-Lvl 2 Min Fertigkeit 1 Preis 10 Cr (wieder verwendbar)

Nagel-Set 1000g +1000g (Nägel)
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 600 Knochenbruch richten
Wirkung Sofort verliert 1W6 L-P und hat Blutung 1
Erfolg Sofort verliert 1 L-P und hat keine Blutung
Erfolg Sofort 1 Bruch heilt in 10 Tagen & ist „versorgt“
T-Lvl 1 Min Fertigkeit 1 Preis 10 Cr (10 Anwendungen)
Besteht aus einem Hammer und einer Menge Nägel aus Stein und Obsidian.

Medizinisches Nagel-Set 1000g +500g
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 600 Knochenbruch richten
Wirkung Sofort verliert 1W6 L-P und hat Blutung 1
Erfolg Sofort verliert 1 L-P und hat keine Blutung
Erfolg Sofort 1 Bruch heilt in 10 Tagen & ist „versorgt“
T-Lvl 2 Min Fertigkeit 2 Preis 20 Cr (10 Anwendungen)
WM+1 bei Heilkunde Knochenbruch richten.
Besteht aus einem Hammer, und Nägeln aus medizinischem Edel-Stahl.

Medizinisches Schrauben-Set 2000g +500g
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 600 Knochenbruch richten
Wirkung Sofort verliert 1W6 L-P und hat Blutung 1
Erfolg Sofort verliert 1 L-P und hat keine Blutung
Erfolg Sofort 1 Bruch heilt in 10 Tagen & ist „versorgt“
T-Lvl 3 Min Fertigkeit 2 Preis 40 Cr (10 Anwendungen)
WM+2 bei Heilkunde Knochenbruch richten.
Besteht aus einem Acku-Schrauber, Spreitz-Zange, Klammern und Schrauben aus medizinischem Edel-Stahl.

Heilkräuter sind nicht unendlich haltbar. Nach einer vollendeter Woche verlieren sie an Wirkung und geben WM—1 auf die Probe Heilkunde. Bei mehr als 4 Wochen bleibt es bei einem Malus von WM-4.

Heilkräuter Bund 1000g
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 60 Krankheit / Gift heilen
Wirkung Sofort Vergiftet 1h
Erfolg Sofort zusätzlicher RTW [Gift / Krankheit]
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 1 Cr (10 Anwendungen)
Es darf maximal 1 zusätzlicher RTW am Tag erzeugt werden.

Heilkräuter Beutel 2000g
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 60 Krankheit / Gift heilen
Wirkung Sofort Vergiftet 1h
Erfolg Sofort zusätzlicher RTW [Gift / Krankheit]
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 2 Cr (20 Anwendungen)
Es darf maximal 1 zusätzlicher RTW am Tag erzeugt werden.

Heilkräuter Tasche 4000g
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 60 Krankheit / Gift heilen
Wirkung Sofort Vergiftet 1h
Erfolg Sofort zusätzlicher RTW [Gift / Krankheit]
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 4 Cr (40 Anwendungen)
Es darf maximal 1 zusätzlicher RTW am Tag erzeugt werden.

Heilkräuter Tasche 4000g
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 60 Krankheit / Gift heilen
Wirkung Sofort Vergiftet 1h
Erfolg Sofort zusätzlicher RTW [Gift / Krankheit]
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 4 Cr (40 Anwendungen)
Es darf maximal 1 zusätzlicher RTW am Tag erzeugt werden.

Heilkräuter Sack 8000g
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 60 Krankheit / Gift heilen
Wirkung Sofort Vergiftet 1h
Erfolg Sofort zusätzlicher RTW [Gift / Krankheit]
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 8 Cr (80 Anwendungen)
Es darf maximal 1 zusätzlicher RTW am Tag erzeugt werden.

Heilkräuter Kiste 16 kg
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 60 Krankheit / Gift heilen
Wirkung Sofort Vergiftet 1h
Erfolg Sofort zusätzlicher RTW [Gift / Krankheit]
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 16 Cr (160 Anwendungen)
Es darf maximal 1 zusätzlicher RTW am Tag erzeugt werden.

Heilkräuter Truhe 32 kg
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 60 Krankheit / Gift heilen
Wirkung Sofort Vergiftet 1h
Erfolg Sofort zusätzlicher RTW [Gift / Krankheit]
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 32 Cr (320 Anwendungen)
Es darf maximal 1 zusätzlicher RTW am Tag erzeugt werden.

Alchemistischer Mörser Satz 500g + Heilkräuter
Fertigkeit Heilkunde SG var AKP 1h einfaches Gegengift
Wirkung Sofort Vergiftet 1h
Erfolg Sofort neutralisiert SG 10 in 1W6 h
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 1 Cr (wieder verwendbar)
Pro Verdopplung der Dosis ist SG+5 möglich

Alchemistischer Kasten 1000g + Kräuter
Fertigkeit Heilkunde SG var AKP 1h einfaches Gegengift
Wirkung Sofort Vergiftet 1h
Erfolg Sofort neutralisiert SG 10 in 1W6 h
Fertigkeit Heilkunde SG 25 AKP 1h Haltbar machen
Wirkung Sofort Heilkraut verbraucht
Erfolg Sofort Heilkraut hält 1 Jahr statt 1 Woche pro WM
Fertigkeit Heilkunde SG var AKP 1h Drogen herstellen
Wirkung Sofort Drogenkraut verbraucht
Erfolg Sofort erzeugt SG 10 Einfache Droge (1 P.)
T-Lvl 1 Min Fertigkeit 1 Preis 10 Cr (wieder verwendbar)
Pro Verdopplung der Dosis ist SG+5 möglich

Heiler Kasten 2000g + Kkäuter

Fertigkeit	Heilkunde	SG var AKP 1h Gegengift herstellen
Wirkung	Sofort	Vergiftet 1h
Erfolg	Sofort	neutralisiert SG 10 in 1W6 h (1 P.)
Erfolg	Sofort	neutralisiert SG 10 in 1W6 x 10 min (10 P.)
Fertigkeit	Heilkunde	SG 25 AKP 1h Haltbar machen
Wirkung	Sofort	Heilkraut verbraucht
Erfolg	Sofort	Heilkraut hält 1 Jahr statt 1 Woche pro WM
Fertigkeit	Heilkunde	SG var AKP 1h Drogen herstellen
Wirkung	Sofort	Drogenkraut verbraucht
Erfolg	Sofort	erzeugt SG 10 Einfache Droge (1 P.)
Erfolg	Sofort	erzeugt SG 10 Normale Droge (10 P.)

T-Lvl 2 Min Fertigkeit 2 Preis 20 Cr (wieder verwendbar)
WM+1 bei Heilkunde– Heilkräuter verwenden.
Pro Verdoppelung der Dosis ist SG+5 möglich
1 P. = 1 Portion Kräuter. Für Drogen werden nicht Heilkräuter sondern Spezielle Kräuter benötigt. Haben diese Drogenkräuter höhere SG so wird davon jeweils nur 1 Portion benötigt um auf den SG zu kommen.

Apoteker Kasten 3000g + Heilkäuter
[Wie Heiler –Kasten]
T-Lvl 3 Min Fertigkeit 3 Preis 30 Cr (wieder verwendbar)
WM+1 bei Heilkunde Kräuter-Verwendung.
Pro Verdoppelung der Dosis ist SG+5 möglich

Med Chemiker Kasten 2000g + Kräuter

Fertigkeit	Medizin	SG var AKP 1h Gegengift herstellen
Wirkung	Sofort	Vergiftet 1h
Erfolg	Sofort	neutralisiert SG 10 in 1W6 h (1 P.)
Erfolg	Sofort	neutralisiert SG 10 in 1W6 x 10 min (10 P.)
Erfolg	Sofort	neutralisiert SG 10 in 2W6 RD (100 P.)
Fertigkeit	Medizin	SG 25 AKP 1h Haltbar machen
Wirkung	Sofort	Heilkraut verbraucht
Erfolg	Sofort	Heilkraut hält 1 Jahr statt 1 Woche pro WM
Fertigkeit	Medizin	SG var AKP 1h Drogen herstellen
Wirkung	Sofort	Drogenkraut verbraucht
Erfolg	Sofort	erzeugt SG 10 Einfache Droge (1 P.)
Erfolg	Sofort	erzeugt SG 10 Normale Droge (10 P.)
Erfolg	Sofort	erzeugt SG 10 starke Droge (100 P.)
Fertigkeit	Medizin	SG 20 AKP 1h Reagenz herstellen
Wirkung	Sofort	Heilkraut/Drogenkraut verbraucht
Erfolg	Sofort	Reagenz hergestellt statt gekauft.

T-Lvl 4 Min Fertigkeit 4 Preis 200 Cr (wieder verwendbar)
Pro Verdoppelung der Dosis ist SG+5 möglich
Natürlich werden nicht nur Kräuter sondern auch Reagenzien. 50% der Portionen sind Kräuter und 50% Reagenzien welche den gleichen Preis haben und gekauft werden. (gleiches Gewicht wie Kräuter & gleicher Preis, sind aber 10 Jahre haltbar pro WM)

Med-Chemiker-Kleinlabor 4000g + Kräuter
Wie Med-Chemiker-Kasten
T-Lvl 5 Min Fertigkeit 5 Preis 500 Cr (wieder verwendbar)
WM+1 für Medizin Kräuter-Verwendung.

Med Synthetisator 2000g +Kräuter

Fertigkeit	**Medizin**	**SG var AKP 60 Gegengift herstellen**
Wirkung	**Sofort**	**Vergiftet 1h**
Erfolg	**Sofort**	**neutralisiert SG 10 in 1W6 h (1 P.)**
Erfolg	**Sofort**	**neutralisiert SG 10 in 1W6 x 10 min (10 P.)**
Erfolg	**Sofort**	**neutralisiert SG 10 in 2W6 RD (100 P.)**
Erfolg	**Sofort**	**neutralisiert SG 10 in 1 RD (1000 P.)**
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 25 AKP 120 Haltbar machen**
Wirkung	**Sofort**	**Heilkraut verbraucht**
Erfolg	**Sofort**	**Heilkraut hält 1 Jahr statt 1 Woche pro WM**
Fertigkeit	**Medizin**	**SG var AKP 60 Drogen herstellen**
Wirkung	**Sofort**	**Heilkraut verbraucht**
Erfolg	**Sofort**	**erzeugt SG 10 Einfache Droge (1 P.)**
Erfolg	**Sofort**	**erzeugt SG 10 Normale Droge (10 P.)**
Erfolg	**Sofort**	**erzeugt SG 10 starke Droge (100 P.)**
Erfolg	**Sofort**	**erzeugt SG 10 Extreme Droge (1000 P.)**
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20 AKP 60 AKP Reagenz herstellen**
Wirkung	**Sofort**	**Heilkraut verbraucht**
Wirkung	**Sofort**	**oder 10 normale Kräuterverbraucht**
Erfolg	**Sofort**	**Reagenz hergestellt statt gekauft.**

T-Lvl 6 Min Fertigkeit 6 Preis 2000 Cr (wieder verwendbar)
Pro Verdoppelung der Dosis ist SG+5 möglich
Es werden nur Kräuter Benötigt. Statt Heilkräutern könne auch 10 fache Menge normaler Kräuter umgewandelt werden in Reagenzien. Es dürfen dann diese Reagenzien anstatt Heilkräutern oder Drogenkräutern benutzt werden.

Med Syntho-Labor 4000 g + Kräuter
[wie Med Synthetisator]
T-Lvl 7 Min Fertigkeit 7 Preis 7000 Cr (wieder verwendbar)
WM+1 für Medizin Kräuter-Verwendung.

Medizinisches Schweißgerät 100g „High-Tech ERSTE HILFE TASCHE“

Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20 AKP 5 Blutung nähen**
Wirkung	**Sofort**	**1 Blutung wird für 1 min versorgt**
Erfolg	**Sofort**	**1 Blutung wird permanent versorgt**
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20 AKP 20 Retten & stabilisieren**
Erfolg	**Sofort**	**Stabilisiert Tod für 1 h**
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 25 AKP 50 Wunde nähen**
Erfolg	**Sofort**	**1 Wunde „versorgt“ und heilt problemlos**

T-Lvl 5 Min Fertigkeit 3 Preis 150 Cr (1E Magazin [Pistolen-E-Mag])
Gibt WM+2 auf Medizin—Nähen. Besteht aus einem Griff mit einem Gene-Manipulator. (Verbraucht 1 E pro min)

Chirurgie ist die hohe Kunst des Heilens und Mißerfolge kosten 1 L-P. Schmerzmittel sind lieb, fallen aber unter *Drogen & Gifte* und kosten Geld. Manchmal tut es eine Beißholz und ein Erfolgsprobe Selbstbeherrschung SG 20 auch. Es darf maximal 1 OP pro Tag geben. Bei der OP muß der Patient natürlich „hilflos & ruhig sein“ (Gezwungen oder freiwillig) Deswegen werden oft auch starke Krankenschwestern benötigt welche gut ringen können.

Holz-stock-Klammer und Scharfe-Scherben 1000g [QL—2]
Fertigkeit Heilkunde SG 15 AKP 60 Splitter entfernen
Wirkung Sofort 1 AU-P Verlust
Erfolg Sofort Splitter wurde entfernt
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 0,1 Cr (wieder verwendbar)

Holz-Klammern und Messer 1000g [QL—1]
Fertigkeit Heilkunde SG 15 AKP 60 Splitter entfernen
Wirkung Sofort 1 AU-P Verlust
Erfolg Sofort Splitter wurde entfernt
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 1W6 x 10 min Operation Klein
Wirkung Sofort 1 AU-P Verlust
Erfolg in 1 Tag Heilt 1 L-P
T-Lvl 0 Min Fertigkeit 0 Preis 1 Cr (wieder verwendbar)
WM+2—1=+1 Heilkunde für Operationen

Holz-Klammern und scharfe lange dünne Messer 2000g
[Wie Holzklammern und Messer]
T-Lvl 1 Min Fertigkeit 1 Preis 2 Cr (wieder verwendbar)
WM+2 Heilkunde für Operationen

Metall-klammern & einfache Skalpelle 1000g
Fertigkeit Heilkunde SG 15 AKP 60 Splitter entfernen
Wirkung Sofort 1 AU-P Verlust
Erfolg Sofort Splitter wurde entfernt
Fertigkeit Heilkunde SG 20 AKP 1W6 x 10 min Operation Klein
Wirkung Sofort 1 AU-P Verlust
Erfolg in 1 Tag Heilt 1 L-P
Fertigkeit Heilkunde SG 25 AKP 2W6 x 10 min Operation mitt.
Wirkung Sofort 1 AU-P Verlust
Erfolg in 1 Tag Heilt 2 L-P
Fertigkeit Heilkunde SG 35 AKP 3W6 x 10 min Operation groß
Wirkung Sofort 1 AU-P Verlust
Erfolg in 1 Tag Heilt 2 L-P
T-Lvl 2 Min Fertigkeit 2 Preis 10 Cr (wieder verwendbar)

Kunststoff-Metall-Klammern & feine Skalpelle 2000g
[wie Metall-klammern & einfache Skalpelle] [QL+I]
T-Lvl 3 Min Fertigkeit 3 Preis 30 Cr (wieder verwendbar)
WM+2 Heilkunde für Operationen

Regenerationen dürfen auf einen Patienten nur [KO] mal pro Tag angewendet werden. Alle weiteren Versuche sind nutzlos. Aber es ist additiv zu Operationen die ja nur 1 mal pro Tag helfen. Pro 1 Anwendung wird 1 E verbraucht, welches mit einem P-E eingesteckt wird.

Robott-Doc & Laserskalpelle 1000 g

Fertigkeit	Medizin	SG 15	AKP 10	Splitter entfernen
Wirkung	Sofort	1 AU-P Verlust		
Erfolg	Sofort	Splitter wurde entfernt		
Fertigkeit	Medizin	SG 20	AKP 300	Operation Klein
Wirkung	Sofort	1 AU-P Verlust		
Erfolg	in 10 min	Heilt 1 L-P		
Fertigkeit	Medizin	SG 25	AKP 600	Operation mitt.
Wirkung	Sofort	1 AU-P Verlust		
Erfolg	in 10 min	Heilt 2 L-P		
Fertigkeit	Medizin	SG 30	AKP 900	Operation groß
Wirkung	Sofort	1 AU-P Verlust		
Erfolg	in 10 min	Heilt 3 L-P		
Fertigkeit	Medizin	SG 20	AKP 60	AU-P Regeneration
Erfolg	in 1 RD	Heilt 1W4 AU-P (+1 pro Erfolg SG+1)		
Fertigkeit	Medizin	SG 20	AKP 60	Chip Implantierung
Wirkung	Sofort	1 L-P Verlust (Wunde)		
Erfolg	in 1 RD	verbindet/entfernt Chip mit Körper		

T-Lvl 4 Min Fertigkeit 4 Preis 100 Cr (wieder verwendbar)
WM+2 Medizin für Operationen & Regeneration

Auto-Doc & Laser-Arme 2000g
[Wie Robott-Doc & Laserskalpelle] [QL +I]
T-Lvl 5 Min Fertigkeit 5 Preis 500 Cr (wieder verwendbar)
WM+2+1=+3 Medizin für Operationen & Regeneration

Gewebe Regenerator 1000g

Fertigkeit	Medizin	SG 20	AKP 10	L-P Regeneration
Erfolg	in 1 RD	Heilt 1 L-P	(+1 pro Erfolg SG+5)	
Fertigkeit	Medizin	SG 20	AKP 10	AU-P Regeneration
Erfolg	in 1 RD	Heilt 2W6 AU-P (+1 pro Erfolg SG+1)		
Fertigkeit	Medizin	SG 20	AKP 15	Haut Regeneration
Erfolg	in 1 RD	Heilt 1 Verbren. WM (+1 pro Erfolg SG+5)		
Fertigkeit	Medizin	SG 20	AKP 20	Organ Regeneration
Erfolg	in 1 RD	Heilt 1 Organ WM (+1 pro Erfolg SG+5)		
Fertigkeit	Medizin	SG 20	AKP 25	Knochen Regeneration
Erfolg	in 1 RD	Heilt 1 Knochen WM (+1 pro Erfolg SG+5)		

T-Lvl 6 Min Fertigkeit 6 Preis 1000 Cr (wieder verwendbar)
WM+2 Medizin für Operationen & Regeneration

Auto-Regenerator 2000g [Wie Gewebe Regenerator] [QL+I]
T-Lvl 7 Min Fertigkeit 7 Preis 7000 Cr (wieder verwendbar)
WM+2+1=+3 Medizin für Operationen & Regeneration

Fell-Regenerator 1000 g

Fertigkeit	**Medizin**	**SG 15 AKP 60 Fell-Nachwachsen lassen**
Wirkung	**Sofort**	**1W6 AU-P Verlust**
Erfolg	**24 h**	**Fell (1 Schweren Wunde) wächst nach**
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20 AKP 600 Fell-Regeneration**
Wirkung	**Sofort**	**1W6 AU-P Verlust**
Erfolg	**24 h**	**Fell (komplett) wächst nach**
T-Lvl 5	**Min Fertigkeit 5**	**Preis 100 Cr (wieder verwendbar)**

Fell Nachwachsen lassen ist kein Regenerationsprozess und darf immer wieder wiederholt werden.
Fell Regenration hingegen ist natürlich ein Regenerationsprozess und unterliegt den Beschränkungen für Regeneratoren. Aber manchmal ist gutes Aussehen wichtiger als kleine Wunden zu heilen. Hierbei wächst das gesamte Körperfell stark an und sollte danach beim Friseur gekürzt werden, Da ansonsten aus einem Kurzhaardackel ein Hartwoll-Schaaf würde.

Haut-Regenerator 1000 g

Fertigkeit	**Medizin**	**SG 15 AKP 60 Narben behandeln**
Wirkung	**Sofort**	**1W6 AU-P Verlust**
Erfolg	**24 h**	**Narben (1 Schweren Wunde) verschwinden**
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20 AKP 600 Haut-Regeneration**
Wirkung	**Sofort**	**1W6 AU-P Verlust**
Erfolg	**24 h**	**Narben (komplett) verschwinden**
T-Lvl 5	**Min Fertigkeit 5**	**Preis 100 Cr (wieder verwendbar)**

Narben behandeln ist kein Regenerationsprozess und darf immer wieder wiederholt werden.
Haut-Regeneration hingegen ist auch ein Regenerationsprozess und unterliegt den Beschränkungen für Regeneratoren. Hierbei bildet sich die Haut neu und die alte wird wie eine alte Schlangenhaut abgestoßen. Felltragende Wesen müssen dafür komplett rasiert werden, da ansonsten die abgestoßene Haut am Fell hängen bleibt. Deswegen ist die Rasur direkt mit in die Aktion integriert.

Zahn-Regenerator 1000 g

Fertigkeit	**Medizin**	**SG 15 AKP 600 Zahn behandeln**
Wirkung	**Sofort**	**1W6 AU-P Verlust & 1 L-P**
Erfolg	**Sofort**	**1 Zahn wird ersetzt.**
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20 AKP 1h Gebiss-Regeneration**
Wirkung	**Sofort**	**5W6 AU-P Verlust & 2 L-P**
Erfolg	**Sofort**	**Gebiss-Probleme werden behoben**
T-Lvl 5	**Min Fertigkeit 5**	**Preis 100 Cr (wieder verwendbar)**

Zahn behandeln ist kein Regenerations-Prozess, Gebiss Regeneration schon. Hierbei werden die alten Zähne herausgeholt und durch etwas neues ersetzt. Diese sind dann auch genauso empfindungsfähig wie von der Natur vorgesehen.

Medo-Bett 100 kg + Patient [A-Grav-Schwebend]
[Wie Robott-Doc & Laserskalpelle] [QL+II]
T-Lvl 6 Min Fertigkeit 6 Preis 1200 Cr (wieder verwendbar)
WM+2+2=+4 Medizin für Operationen & Regeneration

Das Bett kann von einer Person geschoben werden. Jede Bewegung damit hat AKP-Kosten +2. Das Gewicht ist nicht das Problem, sondern eher die Masseträgheit.

Regenerations-Tank 150 kg + Patient [A-Grav-Schwebend]
[Wie Gewebe Regenerator] [QL+II]
T-Lvl 7 Min Fertigkeit 7 Preis 14000 Cr (wieder verwendbar)
WM+2+2=+4 Medizin für Operationen & Regeneration

Der Regenerationstank kann von einer Person geschoben werden. Jede Bewegung damit hat AKP-Kosten +2. Das Gewicht ist nicht das Problem, sondern eher die Masseträgheit.

Blut Scanner 500g		**Berührung**
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20 AKP 10 min Blut-Untersuchung**
Wirkung	**Sofort**	**1 AU-P Verlust**
Erfolg	**Sofort**	**Gifte / Krankheiten SG wird bekannt**
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20 AKP 60 min Blut-Analyse**
Erfolg	**Sofort**	**1 Gift / Krankheit wird identifiziert.**
T-Lvl 4	**Min Fertigkeit 4**	**Preis 10 Cr (wieder verwendbar)**

Eine Blutprobe wird genommen und auf Vergiftungen und Krankheiten Untersucht. Die Anzahl der Gifte und Krankheiten und ihr SG, nicht aber ihre Art und Wirkung wird bekannt. Letzteres gibt eine Analyse.

Körper Scanner 500g		**1m Reichweite**
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20 AKP 60 Körper-Untersuchung**
Wirkung	**Sofort**	**1 AU-P Verlust**
Erfolg	**Sofort**	**Anzahl der schweren Verletzungen**
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20 AKP 10 min Körper-Analyse**
Erfolg	**Sofort**	**Welche schweren Verletzungen & Wirkung**
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20 AKP 10 min Cyber-Analyse**
Erfolg	**Sofort**	**1 Cyberware wird identifiziert**
T-Lvl 5	**Min Fertigkeit 5**	**Preis 100 Cr (wieder verwendbar)**

Der Körper wird elektronisch abgescannt und ein Holo-Bild erstellt. Dieses Holo-Bild kann auch später analysiert werden, oder sogar an einem anderen Ort durch Daten-Übetragung. Bei der Körper-Analyse wird genau ermittelt welche Schwere Wunde wo sitz, was sie für Auswirkungen hat und wie viel L-P der Patient genau verloren hat, sowie dessen L-P und AU-P, sowie AKP maximum ist. Die Anzahl und Position der Cyberware wird ermittelt. Für genaue Daten der Cyberware ist eine Cyber-Analyse nötig.

14.5 Medikamente & Drogen Ausrüstung

Die Wirkung vieler Drogen kann auch durch Med-Geräte erzeugt werden. Diese sind letztendlich billiger, da sie nur Strom brauchen. Pro 10 Anwendungen (oder je h) wird 1 E verbraucht, welches mit einem P-E eingesteckt wird. Das Abnehmen kann der Patient normalerweise selbst. Ist er unwillig und will die Wirkung nicht erleiden, so kann er sich dagegen wehren mit RTW-Gift. (1 Erfolgsprobe pro h)

Med-Betäuber 100g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Schmerzen stillen
Wirkung Sofort Hilflos WM-4 bis abgenommen
Erfolg Sofort neutralisiert Schmerzen durch OP & WM
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Schmerzen stoppen
Wirkung Sofort WM-1 bis abgenommen
Erfolg Sofort neutralisiert Schmerzen WM-2 solange getr.
T-Lvl 4 Min Fertigkeit 4 Preis 100 Cr (Wieder Verwendbar)

Körperkontrolle Halskrause 500g & Steuergerät 50g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 3 /RD Kontrollieren
Wirkung Sofort bleibt stehen
Erfolg Sofort jeder AKP eigene Bewegung und eigene Handlung kostet 1W6 AU-P und WM-1 für die Rd.
T-Lvl 5 Min Fertigkeit 5 Preis 5000 +10 Cr (Wieder Verwendbar)

Bei Erfolg kann dem Patienten folgendes Befohlen werden was er ausführt, wenn er die AKP in seine Initiativ-Phase nicht verbraucht hat. (Der „Controler“ wird in der Initiativreihenfolge immer nach dem letzten kontrollierten Opfer handeln und hat nur „Rest-AKP“ zur Verfügung. Auf Automatik kann das Gerät nur „Hilflos stehen...“ verwenden, und dabei „Schmerzen bei...“ oder „Starke Schmerzen bei...“ aktivieren.)

Dem Opfer können folgende Aktionen auferlegt werden. Dies auch in beliebiger Reihenfolge und mehrere gleichzeitig. Bei Schmerzen dürfen keine Controler Handlungen als Stehen bleiben verwendet werden.
0 AKP „hilflos stehen / sitzen / liegen bleiben“
2 AKP „Schmerzen bei Bewegung“ doppelte AU-P bei Bewegung.
4 AKP „starke Schmerzen bei Bew.“ dreifache AU-P bei Bewegung.
AKP-Bewegung „gehen, laufen, rennen, Sprinten“ WM-2
AKP-Kampf „im Nahkampf angreifen auf festgelegtes Ziele“ WM-2
AKP-Handlung „einfache Handlungen durchführen“ WM-2
Auch Verringerung der Kontrolle ist möglich.
0 AKP „Ausweichen“ darf Ausweichen /Abwehren WM+0
0 AKP „normal bewegen“ darf AKP zum Bewegen verwenden WM+0
0 AKP „normal handeln“ darf AKP zum Handeln verwenden WM+0
Und auch das Beeinflussen wird gerne verwendet
1 AKP „Beruhigen“ Angriffe kosten +2 AKP
1 AKP „Aufhetzen“ alle Handlungen außer Kampf kosten AKP+2
1 AKP „Tanzen“ Alle Handlungen außer Tanzen kosten AKP+2

Gedanken-Unterdrücker Halskrause 500g & Steuergerät 50g

Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20**	**AKP 3/RD**	**versklaven**
Wirkung	**Sofort**	**WI –1**		
Erfolg	**Sofort**	**WI sinkt auf 1**		
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20**	**AKP 3/ RD**	**verdummen**
Wirkung	**Sofort**	**IN –1**		
Erfolg	**Sofort**	**IN Sinkt auf 1**		
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20**	**AKP 3/ RD**	**blenden**
Wirkung	**Sofort**	**WA –1**		
Erfolg	**Sofort**	**WA Sinkt auf 1**		

T-Lvl 5 Min Fertigkeit 5 Preis 1000 Cr & 10 Cr (wieder verwendbar)

Hiermit lässt sich der Patient nicht zu Handlungen zwingen, sondern nur „behindern". Es wird durchaus auch als Gefangenen Kontrolle eingesetzt und zur Befragung. Es hat aber den Nachteil, dass der Controler nicht weiß ob der Gefangene sich erfolgreich gewehrt hat (RTW Gift SG 20 ODER RTW Beeinflussung SG 20), oder nicht und nur so tut, als würde es wirken. Das „Blenden" kann auch ein „Überspielen" einer Virtuellen Realität sein, die sauber und toll ist, während die Wirklichkeit eher trist, trüb und billig ist.

Wichtig ist, dass diese Gerät nur EINE Wirkung gleichzeitig aufrecht erhalten kann. Ein erfolgreicher RTW gilt für 1 Wirkung und 1 h. Wird weg geschaltet ist ein neuer RTW nötig. Wird wieder zurück geschaltet, so gilt der alte RTW.

Med Immun-System-Halskrause 500g & Steuergerät 50 g

Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20**	**AKP 3/RD**	**Gift bekämpfen**
Erfolg	**Sofort**	**RTW-Gift +1 pro angefangene +5 SG**		
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20**	**AKP 3/RD**	**Krankheit bekämpfen**
Erfolg	**Sofort**	**RTW-Krankh +1 pro angefangene +5 SG**		
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20**	**AKP 3/RD**	**Psi bekämpfen**
Erfolg	**Sofort**	**RTW-PSI +1 pro angefangene +5 SG**		
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20**	**AKP 3/RD**	**Magie bekämpfen**
Erfolg	**Sofort**	**RTW-Magie +1 pro angefangene +5 SG**		
Fertigkeit	**Medizin**	**SG 20**	**AKP 3/RD**	**Beeinfl. bekämpfen**
Erfolg	**Sofort**	**RTW-Beeinfl. +1 pro angefangene +5 SG**		

T-Lvl 5 Min Fertigkeit 5 Preis 1000 Cr & 10 Cr (wieder verwendbar)

So toll wie diese Halskrause ist, hat sie doch fatale Ähnlichkeit mit den anderen Halskrausen. Für 3000 Cr ist sogar eine Kombination aus Gedanken-Unterdrücker und Med Immun-System– Halskrause zu bekommen. Nur sehr wenige werden diese freiwillig anlegen.

 # Diese Verjüngung gilt als „Genetische Manipulation“ und gibt demjenigen den Status eines „Genetoiden“. Das ist für ihn meist sehr problematisch. Auch kann es zu Vergessen und körperlicher Verschlechterung führen. Bei Mißerfolgen wird EIN zufälliges Attribut um 1 gesenkt (CEP sind verloren) Ein „Fumble“ führt zu schweren genetischen Deformationen und Mutationen. Attribute (mit 1W6+1 neu festgelegt) oder Rassenmerkmale werden neu ausgewürfelt (mit 1Wx). Hierbei darf der Spieler des Patienten 1 Attribut oder Rassenmerkmal aussuchen, welches er behalten will und dann wird eins gewürfelt, welches sich ändert. Dann wieder eins ausgesucht das bleibt, dann wieder eins welches sich ändert. Dieses Verfahren wird durchgeführt, bis alle Attribute und Rassenmerkmale daran teilgenommen haben. Zusätzlich wird er „hässlich“. Verwandlungs– Fumbles hingegen sind umkehrbar (SG 30) und somit relativ harmlos.

Verjüngungs-Generator „Tank“ 1 t
Fertigkeit Genetik SG 20 1h Verjüngen 1 Jahr #
Wirkung Sofort hilflos
Erfolg in 24h Das Alter wird um 1 Jahr-Verringert
T-Lvl 4 Min Fertigkeit 4 Preis 100 KCr (wieder verwendbar)
Pro Einsatz werden Chemische Drogen zu Verjüngung benötigt. Ohne diese Drogen ist keine Verjüngung möglich. Preis pro Tag 1000 Cr
Das Labor verbraucht pro h 10 E, was zu 240 E pro Tag führt. Zusätzlich muß Das tägliche Einstellen von einer Fachkraft erfolgen und eine Assistenz sollte 24h anwesend sein, um im Alarmfall reagieren zu können. Hin und wieder kommt es zu Degenerativen Problemen. Ist der Erste Einsatz ein „Fumble“ so ist der Patient allergisch gegen diese Behandlung und wird dabei den Tod finden und zu einem Plasma-Klumpen werden. Letztendlich kostet es den Kunden pro Jahr Verjüngung ca 2000 Cr.

Genetischer-Generator „Tank“ 500 kg
Fertigkeit Genetik SG 20 1h Verjüngung #
Wirkung Sofort hilflos
Erfolg in 24h Das Alter wird um 1 Alters-Stufe verringert
T-Lvl 5 Min Fertigkeit 5 Preis 200 KCr (wieder verwendbar)
Auch hier werden Chemische Drogen benötigt. Sie kosten pro Tag etwa 20 000 Cr. Hier ist ein qualifizierter Mediziner Notwendig, welcher die ganze Zeit diese Operation überwacht. Letztendlich kostet so eine Verjüngung 25 000 Cr.

Verjüngungs-Droge „Injektion“ 100 ml
Fertigkeit Medizin SG 25 6 AKP Verjüngung #
Wirkung Sofort Unwohlsein
Erfolg in 24h Das Alter wird um 1 Alters-Stufe verringert
T-Lvl 6 Min Fertigkeit 6 Preis 100 KCr
Der Patient soll in einem Krankenhaus behandelt werden. Es darf nur von Qualifiziertem Medizinern verabreicht werden und muss direkt ins Herz gespritzt werden.

Lebenszeit-Droge „Injektion“ 100 ml
Fertigkeit Medizin SG 25 6 AKP Altern– endet Zeitweise
Wirkung Sofort Unwohlsein
Erfolg in 24h Das Altern wird für 1 Monat gestoppt
T-Lvl 5 Min Fertigkeit 5 Preis 1 KCr
Der Patient soll in einem Krankenhaus behandelt werden. Es darf nur von Qualifiziertem Medizinern verabreicht werden und muss direkt ins Herz gespritzt werden. 1 Monat lang treten keine weiteren Alterungs-Effekte auf.

Reife-Droge „Injektion“ 100 ml
Fertigkeit Medizin SG 25 6 AKP Altern beschleunigt
Wirkung Sofort Unwohlsein
Erfolg in 24h Das Altern wird um 1 stufe angehoben
T-Lvl 5 Min Fertigkeit 5 Preis 1 KCr
Der Patient soll in einem Krankenhaus behandelt werden. Es darf nur von Qualifiziertem Medizinern verabreicht werden und muss direkt ins Herz gespritzt werden. Die Lern-Maximas werden angehoben, wie bei einer Alters-Stufe höher. Nach 1 Monat erreicht der Körper dann aber auch den Körperlichen Status. Es kann nicht mehr als 1 Droge gleichzeitig wirken und sie ist das Gegenmittel zur Lebenszeit-Droge, welche sich dann gegenseitig neutralisieren. Diese Drogen werden gerne beim Cloning und Groß ziehen von Genetoiden eingesetzt.

Lebenszeit-Implantat „Injektion“ 200 ml Nanobots
Fertigkeit Medizin SG 25 6 AKP Altern– endet Zeitweise
Wirkung Sofort Unwohlsein
Erfolg in 24h Das Altern wird für 1 Jahr gestoppt
T-Lvl 6 Min Fertigkeit 6 Preis 5 KCr
Der Patient soll in einem Krankenhaus behandelt werden. Es darf nur von Qualifiziertem Medizinern verabreicht werden und muss direkt ins Herz gespritzt werden. 1 Jahr lang treten keine weiteren Alterungs-Effekte auf.

Genetischer-Generator „Wachstums-Tank“ 300 kg
Fertigkeit Genetik SG 20 1 Monat Altern beschleunigt
Wirkung Sofort hilflos
Erfolg in 24h Das Alter wird um 1 Alters-Stufe erhöht
T-Lvl 4 Min Fertigkeit 4 Preis 10 KCr (wieder verwendbar)
Es werden Drogen und gelöste Nahrung im Werte von 100 Cr benötigt um ein Wesen zu Altern. Dabei werden gleichzeitig Lernprogramme eingespeist, so dass das Wesen nicht hirnlos ist. Das Alter kann auf maximal Alters-Stufe 4 gesteigert werden. Diese Wachstums-Tanks werden in der Genetoiden-Produktion eingesetzt.

Creations-Generator „Tank“ 400 kg

Fertigkeit	Genetik	SG 25	1h	Verjüngung #
Wirkung	Sofort	hilflos		
Erfolg	in 1h	Das Alter wird um # Alters-Stufen verringert		
Fertigkeit	Medizin	SG 25	1h	Aussehen schön #
Wirkung	Sofort	hilflos		
Erfolg	in 1h	Der Patient wird „schön“ und sieht jünger aus, ist es aber nicht.		
Fertigkeit	Medizin	SG 20	1h	Aussehen hässlich #
Wirkung	Sofort	hilflos		
Erfolg	in 1h	Der Patient wird „hässlich“		
Fertigkeit	Medizin	SG 20	1h	Körper wandeln #
Wirkung	Sofort	hilflos		
Erfolg	in 1h	1 Rassen-Merkmal wird umgeschrieben		
Fertigkeit	Medizin	SG 25	1h	Struktur wandeln #
Wirkung	Sofort	hilflos		
Wirkung	in 1h	WM –1 solange gewandelt		
Erfolg	in 1h	die Attribute ST—KO –GE können gegeneinander getauscht werden. Fehlen dadurch CEP so sinkt das Attribut nach 24h um 1 bis die CEP wieder passen. Sind zu viele CEP vorhanden so steigt das Attribut nach 24h bis die CEP wieder ausgefüllt werden. Auf diese weise normalisiert sich auch alles wieder wenn es rückgängig gemacht wurde.		

T-Lvl 6 Min Fertigkeit 6 Preis 1 MCr (wieder verwendbar)
Die Creation ist gefährlicher als alle anderen Varianten. Jeder normale Misserfolg wird als „Fumble“ gewertet, was zu üblen Deformationen führt. Der Prozess ist schmerzhaft und wird normalerweise unter Vollnarkose durchgeführt.

Creator-Stab „Werkzeug“ 2500 g
Wie Creator Tank, außer Verjüngung.
T-Lvl 5 Min Fertigkeit 5 Preis 10 KCr (wieder verwendbar)
Dieser Stab wird nur bei „Mutativem Gewebe“ eingesetzt, (sprich einem Wandlungsfähigen Wesen) Bei „Nicht mutativem Gewebe“ erzeugt er nur schwere Schmerzen und 1W6 L-P Wunden.

Creator-Krause „Werkzeug“ 2000 g
Erlaubt dem Träger sich selbst zu wandeln, als nutze er einen Creator-Stab auf sich selbst. Diese Krause wird aber auf einen Körper programmiert und verzichtet so auf medizinische Proben. Diese werden durch die WI / Körperbeherrschungsproben ersetzt (Talent Gestaltenwandler)
T-Lvl 5 Min Fertigkeit 5 Preis 20 KCr (wieder verwendbar)
Es kann pro Hals-Krause / Armreif / Fuß-Reif / Gürtel nur eine Gestallt programmiert werden. Es ist aber schwer die Kontrolle über mehrere gleichzeitig getragene Krausen zu behalten. (maximal WI Stück am Körper) Nach dem Anlegen und Anschalten benötigt eine Krause 1W20 min um sich ein zu pegeln, bevor sie einsatzbereit ist.

Klassen-Fertigkeits-Chips ersetzen eine vorhandene oder nicht vorhandene Klassenfertigkeit, sofern sie höher sind. Sie addieren sich nicht auf. Leider gibt es bei den Chips die große Gefahr, dass sie Kaputt gehen. Jedes mal wenn sie deaktiviert werden wird eine Erfolgsprobe GL gegen SG [0+ Stunden Betrieb] gewürfelt werden, damit sie nicht 1 Stufe verlieren. Pro 10h wird 1 E verbraucht zum Nachladen.

Alle Chips müssen ERST implantiert werden, bevor sie aktiviert werden können, was eine medizinische Operation ist. Der Malus tritt dann sofort auf. Der Bonus jedoch nur solange er aktiviert ist. Zum Reparieren muss der Chip wieder herausoperiert werden. Dann wird pro Stufe einmal repariert. Schlägt eine der Versuche fehl, so ist der Chip „zerstört“.

Klassen-Fertigkeits-Chip I 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort WA-1 solange getragen
Erfolg Sofort Steigert 1 Klassenfertigkeit um 1
T-Lvl 4 Min Fertigkeit 4 Preis 100 Cr (10h, Wieder Verwendbar)

Klassen-Fertigkeits-Chip II 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierrung
Wirkung Sofort WA-1 solange getragen
Erfolg Sofort Steigert 1 Klassenfertigkeit um 2
T-Lvl 5 Min Fertigkeit 5 Preis 300 Cr (10h, Wieder Verwendbar)

Klassen-Fertigkeits-Chip III 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort WA-1 solange getragen
Erfolg Sofort Steigert 1 Klassenfertigkeit um 3
T-Lvl 5 Min Fertigkeit 5 Preis 900 Cr (10h, Wieder Verwendbar)

Klassen-Fertigkeits-Chip IV 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort WA-1 solange getragen
Erfolg Sofort Steigert 1 Klassenfertigkeit um 4
T-Lvl 6 Min Fertigkeit 6 Preis 2700 Cr (10h, Wieder Verwendbar)

Klassen-Fertigkeits-Chip V 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort WA-1 solange getragen
Erfolg Sofort Steigert 1 Klassenfertigkeit um 5
T-Lvl 6 Min Fertigkeit 6 Preis 8100 Cr (10h, Wieder Verwendbar)

Klassen-Fertigkeits-Chip VI 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort WA-1 solange getragen
Erfolg Sofort Steigert 1 Klassenfertigkeit um 6
T-Lvl 6 Min Fertigkeit 6 Preis 24 300 Cr (10h, Wieder Verwendbar)

XXX-Fertigkeits-Chips ersetzen eine vorhandene oder nicht vorhandene einzelne Fertigkeit, sofern sie höher sind. Sie addieren sich nicht auf. Leider gibt es bei den Chips die große Gefahr, dass sie Kaputt gehen. Jedes mal wenn sie deaktiviert werden wird eine Erfolgsprobe GL gegen SG [0+ (Stunden Betrieb/12)] gewürfelt werden, damit sie nicht 1 Stufe verlieren. Pro 120h wird 1 E verbraucht zum Nachladen. Dadurch halten sie deutlich besser als Klassen-Fertigkeits-Chips. Diese Chips werden nicht per Operation implantiert, sondern außen am Körper angeklebt.

XXX-Fertigkeits-Chip I5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort AKP-1 solange getragen
Erfolg Sofort Steigert 1 Fertigkeit auf 1
T-Lvl 5 Min Fertigkeit 5 Preis 10 Cr (120h, Wieder Verwendbar)

XXX-Fertigkeits-Chip II 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierrung
Wirkung Sofort AKP-1 solange getragen
Erfolg Sofort Steigert 1 Fertigkeit auf 2
T-Lvl 6 Min Fertigkeit 6 Preis 30 Cr (120h, Wieder Verwendbar)

XXX-Fertigkeits-Chip III 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort AKP-1 solange getragen
Erfolg Sofort Steigert 1 Fertigkeit auf 3
T-Lvl 6 Min Fertigkeit 6 Preis 90 Cr (120h, Wieder Verwendbar)

XXX-Fertigkeits-Chip IV 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort AKP-1 solange getragen
Erfolg Sofort Steigert 1 Fertigkeit auf 4
T-Lvl 7 Min Fertigkeit 7 Preis 270 Cr (120h, Wieder Verwendbar)

XXX-Fertigkeits-Chip V 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort AKP-1 solange getragen
Erfolg Sofort Steigert 1 Fertigkeit auf 5
T-Lvl 7 Min Fertigkeit 7 Preis 810 Cr (120h, Wieder Verwendbar)

XXX-Fertigkeits-Chip VI 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort AKP-1 solange getragen
Erfolg Sofort Steigert 1 Fertigkeit auf 6
T-Lvl 7 Min Fertigkeit 7 Preis 2430 Cr (120h, Wieder Verwendbar)

14.5 Medikamente & Drogen Chips

Attributs-Chips sind Additiv zu bestehenden Attribute. Sie erreichen maximal 10 und minimal 0 „hilflos“. Auch sie haben das Ausbrenn-Problem (Erfolgswurf GL gegen SG [0+ Aktivierungszeit in h]) bei Deaktivierung.

Adrenalin Chips ST + & GE —
Nerfenbeschleuniger Chips GE + & KO —
Zellular Chips KO + & ST —
Logik-Prozessor Chips IN + & WA —
Doktrin Chips WI + & IN —
Scout Chips WA + & WI —

XXX-Chip I 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort Attribut Geschwächt um 1
Erfolg Sofort Attribut Gestärkt um 1
T-Lvl 4 Min Fertigkeit 4 Preis 10 Cr (10h, Wieder Verwendbar)

XXX-Chip II 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierrung
Wirkung Sofort Attribut Geschwächt um 1
Erfolg Sofort Attribut Gestärkt um 2
T-Lvl 5 Min Fertigkeit 5 Preis 30 Cr (10h, Wieder Verwendbar)

XXX-Chip III 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort Attribut Geschwächt um 1
Erfolg Sofort Attribut Gestärkt um 3
T-Lvl 5 Min Fertigkeit 5 Preis 90 Cr (10h, Wieder Verwendbar)

XXX-Chip IV 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort Attribut Geschwächt um 1
Erfolg Sofort Attribut Gestärkt um 4
T-Lvl 6 Min Fertigkeit 6 Preis 270 Cr (10h, Wieder Verwendbar)

XXX-Chip V 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort Attribut Geschwächt um 1
Erfolg Sofort Attribut Gestärkt um 5
T-Lvl 6 Min Fertigkeit 6 Preis 810 Cr (10h, Wieder Verwendbar)

XXX-Chip VI 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort Attribut Geschwächt um 1
Erfolg Sofort Attribut Gestärkt um 6
T-Lvl 6 Min Fertigkeit 6 Preis 2430 Cr (10h, Wieder Verwendbar)

14.5 Medikamente & Drogen Chips

Attributs-Verbesserer Chips sind additiv zu bestehenden Attribute. Sie erreichen maximal 10 . Auch sie haben das Ausbrenn-Problem (Erfolgswurf GL gegen SG [0+ Aktivierungszeit/12 h]) bei Deaktivierung.

XXX-Chip I 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort AKP—1 solange getragen
Erfolg Sofort Steigert 1 Attribut um 1
T-Lvl 5 Min Fertigkeit 5 Preis 100 Cr (10x 12h, Wieder Verwendbar)

XXX-Chip II 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierrung
Wirkung Sofort AKP—1 solange aktiviert
Erfolg Sofort Steigert 1 Attribut um 2
T-Lvl 5 Min Fertigkeit 5 Preis 300 Cr (10x 12h, Wieder Verwendbar)

XXX-Chip III 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort AKP—1 solange aktiviert
Erfolg Sofort Steigert 1 Attribut um 3
T-Lvl 6 Min Fertigkeit 6 Preis 900 Cr (10x 12h, Wieder Verwendbar)

XXX-Chip IV 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort AKP—1 solange aktiviert
Erfolg Sofort Steigert 1 Attribut um 4
T-Lvl 6 Min Fertigkeit 6 Preis 2700 Cr (10x 12h, Wieder Verwendbar)

XXX-Chip V 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort AKP—1 solange aktiviert
Erfolg Sofort Steigert 1 Attribut um 5
T-Lvl 7 Min Fertigkeit 7 Preis 8100 Cr (10x 12h, Wieder Verwendbar)

XXX-Chip VI 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort AKP—1 solange aktiviert
Erfolg Sofort Steigert 1 Attribut um 6
T-Lvl 7 Min Fertigkeit 7 Preis 24 300 Cr (10x 12h, Wieder Verw.)

„Zerstörter Chip“ 5g
Fertigkeit Medizin SG 20 AKP 6 Chip-Aktivierung
Wirkung Sofort „Malus“ tritt auf
Erfolg Sofort kein Effekt
T-Lvl x Min Fertigkeit 7 Preis 1 Cr (10h/ 120h, Wieder Verwendbar)

14.5.2. Drogen

Bei T-Lvl 0 handelt es sich um Kräutern welche gegessen werden müssen. Sie wiegen 50g und wirken erst nach 5W6 RD. Pro Woche besteht eine Möglichkeit die Wirkung zu verlieren.
Bei T-Lvl 1 sind alchemistische Tränke welche getrunken werden müssen . Sie wiegen mit Fläschchen 100g und wirken nach 4W6 RD.
Bei T-Lvl 2 gibt es dann normale Pillen, welche gegessen werden müssen. Sie wiegen 1g und sollten mit mindestens 10 g Wasser geschluckt werden. Die Wirkung tritt nach 3W6 Rd ein.
Bei T-Lvl 2 gibt es zusätzlich die normalen Injektionen von 10g, welche in 2W6 RD wirken.
T-Lvl 3 Verbessert die Tränke, Pillen und Injektionen zu schneller wirkenden Stoffen. (Zeit wird um 1W6 Reduziert).
T-Lvl 4 Verbessert die Tränke, Pillen und Injektionen zu schneller wirkenden Stoffen. (Zeit wird um 2W6 Reduziert. 0W6 = 1 RD).
T-Lvl 5 Verbessert die Tränke, Pillen und Injektionen zu schneller wirkenden Stoffen. (Zeit wird um 3W6 Reduziert. (s.o.)).
T-Lvl 6 Verbessert Drogen grundsätzlich zu Wirkung in 1 RD.

Pro Doppelte Dosis steigt der SG um +5,
Wirkung, Nachteil (oder Nebenwirkung) & Dauer wird um +1 erhöht.
Es werden einfach mehrere Portionen der Dosis 1 eingenommen.
Manchmal ersetzen Drogen also doch echte Nahrungsmittel.

Für Konzentrierte Auswirkung wird die Dosis jeweils verdreifacht.
SG steigt um 5 bis maximal 35. Wirkung & Dauer werden um 1 erhöht, aber der Nachteil bleibt gleich.

Bei Zeiteinheiten mit „pro“ davor bedeutet dies, dass nach dieser Zeit der SG um 5 gesenkt wird. Dann ein RTW Gift erfolgt, bei dessen Versagen die um 1 Stufe gesenkte Wirkung weitergeht für diese Zeiteinheit.

Die Wirkung von „Allgemeine Vergiftung“ tritt immer auf
Jede Vergiftung und jede Krankheit belastet den Körper, der versucht sie ab zu wehren. Die AU-P Regeneration wird halbiert, und die LP und Attribut Regeneration setzt aus.

Spezielle Wirkung von Drogen.
Die Wirkung setzt sofort ein, und endet wenn die Wirkung endet.

Spezielle Wirkung von Giften.
Die Wirkung setzt sofort ein, aber endet erst wenn sie geheilt wurde. Die Schäden bleiben auch nach Ende der Vergiftung / Krankheit bestehen bis sie abgeheilt sind. Attribute regenerieren um 1 pro Tag und andere Wirkungen benötigen 12h. (Das macht Vergiftung kann nicht Magie anwenden sehr bösartig)

1) Einfache Dosis SG 10
Wirkung x1 Zeit x1
Nachteil x1
T-Lvl var Drogenpunkte 2 Preis x1

2) Verbesserte Dosis SG 15
Wirkung x2 Zeit x2
Nachteil x1
T-Lvl var Drogenpunkte 3 Preis x3

3) Scharfe Dosis SG 20
Wirkung x3 Zeit x3
Nachteil x1
T-Lvl var Drogenpunkte 4 Preis x9

4) Starke Dosis SG 25
Wirkung x4 Zeit x4
Nachteil x1
T-Lvl var Drogenpunkte 5 Preis x27

5) sehr starke Dosis SG 30
Wirkung x5 Zeit x5
Nachteil x1
T-Lvl var Drogenpunkte 6 Preis x81

6) extrem starke Dosis SG 35
Wirkung x6 Zeit x6
Nachteil x1
T-Lvl var Drogenpunkte 7 Preis x243

XXX-Kraut 50g SG 10-15 (+ besondere Kräuter)
T-Lvl 0 Stärke 1 bis 2

XXX-Trank 100g SG 10-20 (+ besondere Kräuter)
T-Lvl 1 Stärke 1 bis 4

XXX-Pille 1g SG 10 bis 35
T-Lvl 2 Stärke 1 bis 6

XXX-Injektion 10g SG 10 bis 35
T-Lvl 2 Stärke 1 bis 6

Einfache Drogen (harmlos)
Preis 0,1 Cr pro Dosis T-Lvl min 0

Donner-Wurz-Kraut
Wirkung Stoppt Blutungen von 1 L-P für 1W6 h
Nachteil Durchfall und Vergiftet (Allgemein)

Alm-Trapper-Gras
Wirkung Stoppt Blutungen von 1 L-P für 1W6 h
Nachteil Rausch & Ablenkung WA— „1/2 x WA“ & vergiftet (alg)

Stiesel-Beeren
Wirkung steigert AU-P max +1W6 „pro“ h
Nachteil Gift neutralisierend SG 10 in 1W6h & Vergiftet (alg)

Dogonar Fleisch
Wirkung Steigert L-P max +1 „pro“ h
Nachteil Mundgeruch Verführen WM –1 & Vergiftet (alg)

Hagebutten-Kraut
Wirkung stellt 1 AU-P her „pro“ min
Nachteil beruhigend & entspannend

Minze-Kraut
Wirkung geschmackliche Verbesserung „pro“ 10 min
Nachteil Mundgeruch Verführen WM +1 und Vergiftet (alg)

Grimm-Fleisch
Wirkung erzeugt Wut WM+1 Körperwaffen „pro“ 1h
Nachteil Vergiftet (kostet 1W6 AU-P)

Hanf-Kraut
Wirkung beruhigend & entspannend
Nachteil Rausch & Ablenkung WA— „1/2 WA“ & Vergiftet (alg)

Quell-Kartoffel
Wirkung RTW Magie WM+1 „pro“ h
Nachteil Sättigung ohne Nährwert (Weiteressen WI probe SG 10)

Gelblar-Nuss
Wirkung RTW Beeinflussung WM+1 „pro“ h
Nachteil Vergiftet (senkt AU-P max um 1W6)

Normale Drogen
Preis 1 Cr pro Dosis T-Lvl min 2 [Weiterverarbeitet]

Skunk
Wirkung RTW (alle) WM+1 „pro“ h
Nachteil Vergiftet (verhindert Zaubern & Psi)

Berserker
Wirkung steigert ST +1 „pro“ h
Nachteil ist mit „null AU-P“ nicht hilflos & Vergiftet (alg)

Sazanen-Blut
Wirkung heilt 1 L-P in 10h
Nachteil Vergiftet (lähmt WM-1)

Krell-Echsen Sekret
Wirkung heilt Verbrennung 1 L-P & WM 1 in 24h
Nachteil Vergiftet (GE-1)

Blutleich
Wirkung stoppt 1 Blutung von 1 L-P permanent
Nachteil beruhigend & entspannend für 10 min

Heroin
Wirkung Rausch und Ablenkung WA— „1/2 WA“ pro 12 h
Nachteil schmerz stillend [Verletzungs-WM um 1] & Vergiftet (alg)

Feenstaub
Wirkung Heilt 1W6 AU-P in 1W6 min
Nachteil Stoppt 1 Blutung 1 L-P permanent

Blauer Tod
Wirkung Kostet 1 L-P „pro“ h & Vergiftet (alg)
Nachteil Bewusstlosigkeit

Fang
Wirkung Vergiftet (Lähmung WM-1 „pro“ h)
Nachteil Kostet 1W6 AU-P & WM-1 (alle Handlungen)

Torziam
Wirkung heilt 1 Knochenbruch in 10 Tagen
Nachteil „Rattig“ Verführt werden WM+1

starke Drogen
Preis 10 Cr pro Dosis T-Lvl min 4 [Weiterverarbeitet]

Skuso-Med
Wirkung Regeneriert einen Organ Schaden in 24h
Nachteil Vergiftet (verhindert Zaubern & Psi)

Skuso-Flamme
Wirkung RK +1 Hitze TP Hautrüstung +5 „pro“ h
Nachteil Vergiftet (verhindert Zaubern & Psi)

Skuso-Blitz
Wirkung RK +1 Elektro TP Hautrüstung +5 „pro“ h
Nachteil Vergiftet (verhindert Zaubern & Psi)

Holl-eer
Wirkung Vergiftet Bewusstlos pro 6h
Nachteil stoppt alle Blutungen permanent

Drachen-Blut
Wirkung heilt 1 L-P „pro“ 10 min
Nachteil lähmt WM-1 & Vergiftet (alg)

Drachensabber
Wirkung mit „null“ AU-P nicht hilflos „pro“ 6h vergiftet (alg)
Nachteil Attribut ST +1
Nachteil Rausch & Ablenkung WA— „1/2 WA“

Crack
Wirkung Rausch und Ablenkung WA— „1/2 WA“ pro 24 h
Nachteil schmerz stillend [Verletzungs-WM um 1]
Nachteil mit „null“ AU-P nicht hilflos & Vergiftet (alg)

Regenarum
Wirkung Heilt 1 Knochenbruch „pro“ h
Nachteil heilt 1 L-P

Schwarzer Rabe
Wirkung Kostet 1 W6 L-P & 2W6 AU-P WM-2 pro h & Vergiftet (alg)
Nachteil Attribut GL+1

Krell Echsen-Gift
Wirkung 1 L-P & 1W6 AU-P „pro“ min & Vergiftet (alg)
Nachteil Rausch & Ablenkung WA— „1/2 WA“

Äther-Staub
Wirkung Klassenfertigkeit Magie +1 „pro“ h
Nachteil Kostet 1 L-P & 1W6 AU-P Vergiftet (alg)

extreme Drogen
Preis 100 Cr pro Dosis T-Lvl min 6 [Weiterverarbeitet]

Pusher
Wirkung Bonus WM+1 (alles) „pro“ h
Nachteil mehr Dosen erhöhen nicht den Effekt, nur Dauer

Panzer
Wirkung RK +1 alle TP Hautrüstung +5 „pro“ h
Nachteil Vergiftet (verhindert Zaubern & Psi)

Mentat
Wirkung IN +1 „pro“ 12 h
Nachteil Attribut KO –1

Psi-Staub
Wirkung Klassenfertigkeit Psi +1 „pro“ h
Nachteil Attribut WI+1
Nachteil Kostet 1 L-P & 1W6 AU-P & Vergiftet (alg)

E-O-4
Wirkung Giftneutralisation SG 10 in 1 RD
Nachteil Vergiftet (Bewusstlos)

Ewige Jugend
Wirkung Alterung gestoppt pro 5 Tage
Nachteil „Rattig“ Verführen WM +1

Pherominon
Wirkung „duftig“ Verführen WM +1 pro h in 10 m Radius
Nachteil mit „null“ AU-P nicht hilflos & Vergiftet (alg)

Universal-MED-Regenraum (Preis 500 Cr)
Wirkung Heilt 1 L-P „pro“ min
Wirkung Heilt 1W6 AU-P
Nachteil Heilt 1 Knochenbruch
Nachteil Heilt Verbrennung 1L-P & 1 WM
Nachteil Heilt 1 Organschaden
Nachteil Vergiftet (Verhindert Zaubern Magie & PSI)

Heldengrab
Wirkung Kostet 1 W6 L-P & 2W6 AU-P WM-3 pro min
Nachteil Vergiftet (Lähmt WM-2)

Boost Körper (ST / GE / KO) oder Geist (IN / WI / WA)
Wirkung 1 zufälliges Attribute ## +1 pro 12 h (max = 10)
Nachteil Attribut GL —1 (min =0)

14.6. Cyberware

Cyberware bedeutet in den Körper fest integrierte Technische Teile, welche die Aufgabe von organischen Körperteilen übernehmen oder den Körper Verbessern. Anders als Medizinische Chips wird diese nicht aus und eingeschaltet, sondern bleibt aktiviert. Es gibt Interne Cyberware, welche sich stark auf die Lebensfunktionen auswirkt und Externe Cyberware, welche oft als Panzerung und Bewaffnung eingesetzt wird.

Normalerweise darf jedes Lebewesen 3 Interne und 3 externe Cyber-Module implantiert haben, ohne das es zu Komplikationen kommt. Dazu gehört auch das Modul, welche die Cyberware mit Energie Versorgt. Zusätzliche Modul-Plätze können erschaffen werden, wenn der Körper angepasst wird.

Jedes Modul zu viel führt zu starken Abwehr-Reaktionen des Körpers.
WM –1 (auf alle Proben) „externes Modul“
AKP–1 „internes Modul“
AU-P –10 „externes Modul“ oder „internes Modul“

Genetoid Qualität erhöhen. (1 Fähigkeits-Punkt)
Durch Biogenetische Eingriffe wird der Körper Cyberware verträglicher und er erhält zusätzliche Modulplätze. Diese bei der Erschaffung eines Embryos zu Verbessern ist schon ziemlich schwierig. Je länger das Wesen schon lebt, desto schwieriger wird es. SG+1 pro angefangenem Lebensjahr. (ist nicht kompatibel zu Teil/Voll Cyborg Status)

Qualität I	**30 000 Cr**	**Module +1**	**SG 5**	**(irgendwann später)**
Qualität II	**100 000 Cr**	**Module +2**	**SG 10**	**(als Jugendlicher)**
Qualität III	**300 000 Cr**	**Module +3**	**SG 15**	**(als Kind)**
Qualität IV	**1000 000 Cr**	**Module +4**	**SG 20**	**(bei Erschaffung)**

Teil-Cyborg Status (1 Fähigkeits-Punkt)
Verchromte Teile sind sichtbar und der ganze Körper sieht irgendwie nicht mehr so glatt und beweglich aus.
Anzahl der Externen Modul-Plätze +3.
„hässlich“, WM–1 auf alle Fertigkeitsproben
B-AKP+1, LP +5 Preis 1000 Cr

Voll-Cyborg Status (1 Talent-Punkt)
Kaum noch organische Bestandteile gehören zu diesem Körper
Anzahl der Internen und Externen Modul-Plätze +5 je.
„hässlich“, WM–2 auf alle Fertigkeitsproben
B-AKP+2, LP +20, Preis 5000 Cr
Der Körper zählt als „hartes Ziel“ und hat RK+1 (alle) als Bonus
L-P werden zu T-P, AU-P = „Normal“, Talent „Ohne Erschöpfung“
(siehe Charaktererschaffung Talente)

14.6.1. Cyber-Versorgungs-Module

Diese Module bilden das Zentrum der Cyberware. Nicht versorgte Cyberware funktioniert nicht. Null-E Cyberware hat einen so geringen Verbrauch, dass sie sogar mit Akkus betrieben werden kann die nur alle 100h mit 1 E aufgeladen werden müssen. Andere Cy<berware benötigt [X] E pro Minute an Versorgung.

Kunst Mägen sorgen sowohl für die Möglichkeit der Nahrungsaufnahme, als auch der Energie-Versorgung für Cyberware. Der Gift-Filter filtert auch schon im Blut befindliche Giftstoffe heraus und schickt sie in die „Entsorgung". Das macht „Cyborg-Scheisse" zu mehr als einem Slang-Wort für den kräftigen diplomatischen Unterhändler.

Kunst-Magen std
Internes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Erlaubt Nahrungsaufnahme und filtert Gifte heraus. RTW Gift +2.
Versorgt „Null-E" Cyberware mit.
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4, Preis 400 Cr

Kunst-Magen Recycelt
Internes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Erlaubt Nahrungsaufnahme und filtert Gifte heraus. RTW Gift +1.
Versorgt „Null-E" Cyberware mit. (GL-Probe SG 10)
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3, Preis 133 Cr

Kunst-Magen Schrott
Internes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Erlaubt Nahrungsaufnahme und filtert Gifte heraus. RTW Gift +0.
Versorgt „KEINE" Cyberware mit. (GL-Probe SG 20)
T-Lvl 4 min Fertigkeit 2, Preis 40 Cr

Kunst-Magen Verbessert
Internes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Erlaubt Nahrungsaufnahme und filtert Gifte heraus. RTW Gift +3.
Versorgt „1-E" Cyberware mit.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4, Preis 1200 Cr

Kunst-Magen High-Tech
Internes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Erlaubt Nahrungsaufnahme und filtert Gifte heraus. RTW Gift +4.
Versorgt „2-E" Cyberware mit.
T-Lvl 6 min Fertigkeit 4, Preis 4000 Cr

Kunst-Magen Zyloh-high-Tech
Internes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Erlaubt Nahrungsaufnahme und filtert Gifte heraus. RTW Gift +5.
Versorgt „3-E" Cyberware mit.
T-Lvl 7 min Fertigkeit 4, Preis 12 000 Cr

Kleinst-Reaktor Fission
Internes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Ist leichter an zu messen. Tank 5 Tankpunkte Schweres Wasser
Versorgt „4-E“ Cyberware mit. Verbraucht 1 Tankpunkt pro h Voll last.
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5, Preis 1200 Cr

Kleinst-Reaktor Plasma
Internes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Ist leichter an zu messen. Tank 5 Tankpunkte gereinigtes Wasser
Versorgt „5-E“ Cyberware mit. Verbraucht 1 Tankpunkt pro h Voll last.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5, Preis 1500 Cr

Kleinst-Reaktor Fusion
Internes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Ist leichter an zu messen. Tank 5 Tankpunkte gereinigtes Wasser
Versorgt „6-E“ Cyberware mit. Verbraucht 1 Tankpunkt pro h Voll last.
T-Lvl 6 min Fertigkeit 5, Preis 1800 Cr

Kleinst-Reaktor Recycelt
Internes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Ist leichter an zu messen. Tank 5 Tankpunkte (Wasser)
Versorgt „3-E“ Cyberware mit. Verbraucht 1 Tankpunkt pro h Voll last.
T-Lvl 4-6 min Fertigkeit 5, Preis 400 Cr (GL-Probe SG 10)

Kleinst-Reaktor Schrott
Internes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Ist leichter an zu messen. Tank 5 Tankpunkte gereinigtes Wasser
Versorgt „2-E“ Cyberware mit. Verbraucht 1 Tankpunkt pro h Voll last.
T-Lvl 4-6 min Fertigkeit 5, Preis 120 Cr (GL-Probe SG 10)

Verbesserte Reaktoren füllen meist ihre Reserven in wenigen Minuten auf und lassen diese leer saugen bevor sie wieder auffüllen. Zusätzlich sind sie so miniaturisiert, dass sie den Tank deutlich effizienter nutzen.

Verbesserter Kleinst-Reaktor Fission
Internes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Ist leichter an zu messen. Tank 5 Tankpunkte Schweres Wasser
Versorgt „5-E“ Cyberware mit. Reserve 20 E.
Verbraucht 0,5 Tankpunkt pro h Voll last.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5, Preis 3600 Cr

Verbesserter Kleinst-Reaktor Plasma
Internes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Ist leichter an zu messen. Tank 5 Tankpunkte gereinigtes Wasser
Versorgt „6-E“ Cyberware mit. Reserve 25 E
Verbraucht 0,5 Tankpunkt pro h Voll last.
T-Lvl 6 min Fertigkeit 5, Preis 4500 Cr

Verbesserter Kleinst-Reaktor Fusion
Internes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Ist leichter an zu messen. Tank 5 Tankpunkte gereinigtes Wasser
Versorgt „7-E“ Cyberware mit. Reserve 35 E.
Verbraucht 0,5 Tankpunkt pro h Voll last.
T-Lvl 7 min Fertigkeit 5, Preis 5400 Cr

Ausgezeichnete und herausragende Reaktoren sind aus sehr teuren Materialien hergestellt und besonders abgeschirmt. Sie gelten nicht als „Reaktor“ sondern als „Energie-Bank“ was die Sensorerfassung angeht-

Ausgezeichneter Kleinst-Reaktor Plasma
Internes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Ist leichter an zu messen. Tank 5 Tankpunkte gereinigtes Wasser
Versorgt „6-E“ Cyberware mit. Reserve 30 E (Sensorabschirmung)
Verbraucht 0,3 Tankpunkt pro h Voll last.
T-Lvl 6 min Fertigkeit 5, Preis 15 000 Cr

Ausgezeichneter Kleinst-Reaktor Fusion
Internes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Ist leichter an zu messen. Tank 5 Tankpunkte gereinigtes Wasser
Versorgt „8-E“ Cyberware mit. Reserve 40 E. (Sensorabschirmung)
Verbraucht 0,3 Tankpunkt pro h Voll last.
T-Lvl 7 min Fertigkeit 5, Preis 18 000 Cr

Herausragender Kleinst-Reaktor Fusion
Internes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Ist leichter an zu messen. Tank 5 Tankpunkte gereinigtes Wasser
Versorgt „9-E“ Cyberware mit. Reserve 45 E. (Sensorabschirmung)
Verbraucht 0,2 Tankpunkt pro h Voll last.
T-Lvl 7 min Fertigkeit 5, Preis 18 000 Cr

Externer Energie-Anschluss zum Verbinden mit „Steckdosen“
Externes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Energie-Reserve 5 E, Versorgt „Null-E“ Cyberware mit.
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3, Preis 300 Cr
Anschlüsse sind für solche Cyborgs, welche auf Reaktoren verzichten können.

Uran-Zelle
Externes Modul Versorgungs-Modul Null-E Cyberware
Energie-Reserve 50 E, Versorgt „Null-E“ Cyberware mit.
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3, Preis 400 Cr
Diese „leicht radioaktive“ Akku-Zelle wird an einem normalen Ladegerät geladen und dann wieder eingesteckt.

14.6.2. Cyber-Attributs-Verbesserungen

Attributsverbesserungen geben einen Bonus auf ein Attribut, limitieren aber den Wert der damit erreicht werden kann. Ist das natürliche Attribut zu hoch, so gibt es keinen Bonus bis das Implantat verbessert wurde UND das Attribut wird auf das „Maximum“ gesenkt.
Diese Systeme laufen eigentlich zu 100% der Zeit durch.

Nerven-System std
Internes Modul Attributs-Verbesserung Null E Cyberware
GE +1 GE max =6 AKP+1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1000 Cr
Die Nerfen werden um elektronische Leitungen und dezentrale CPU-Knoten erweitert.

Kunstmuskeln std
Internes Modul Attributs-Verbesserung Null E Cyberware
ST+1 ST max =6 Nahkampf-Schaden +2, AU-P+10
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1000 Cr
Diese Fasern sind reißfester, Stärker und benötigen weniger Training um stark zu bleiben.

Blut-Generator std
Internes Modul Attributs-Verbesserung Null E Cyberware
KO+1 KO max =6 L-P +5 AU-P +20
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1000 Cr
Das Blut wird gegen Synthetisches Blut ausgetauscht, welches sich besser der jeweiligen Situation anpasst.

Co-Prozessor & Memory-Chip std
Internes Modul Attributs-Verbesserung Null E Cyberware
IN+1 IN max =6 Speichert Programme wie ein Mini Computer
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1000 Cr

SMART-Ziel-System std
Internes Modul Attributs-Verbesserung Null E Cyberware
WA+1 WA max =6 Erlaubt das verwenden von Smart-link Waffen.
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1000 Cr

Körper-Reaktions-Kontrolle std
Internes Modul Attributs-Verbesserung Null E Cyberware
WI+1 WI max =6 Selbstbeherrschung WM+4
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1000 Cr

Immun-System std
Internes Modul Attributs-Verbesserung Null E Cyberware
RTW Gift +1 halbiert Gift-Wirkung
RTW Krankheit +1 halbiert Krankheits-Wirkung
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1000 Cr
Nieren, Leber, Weiße Blutkörperchen werden aufgewertet.

Skelett-Knochen std
Internes Modul Attributs-Verbesserung Null E Cyberware
L-P+1 Knochen können „repariert“ werden SG 20
AU-P+5 Leichteres Ausruhen AU-P +1 / h
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1000 Cr
Die Knochen werden gegen leichter und festere Kunststoffe ausgetauscht und sind weniger Schmerzempfindlich. Die zusätzliche Festigkeit bei aktiven Modulen kommt durch Energiebasierende Strukturverstärkung

LEH std (Lebenserhaltung)
Internes Modul Attributs-Verbesserung Null E Cyberware
AU-P +1/ min (Regen.) kann unter Wasser athmen
Kann KO x 2 min die Luft anhalten
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1000 Cr
Lungen, Herz, Transpirations-Drüsen werden aufgewertet.

Drogenpumpe std
Internes Modul Attributs-Verbesserung Null E Cyberware
TRGF+2 kg kann 4 Drogeninjektionen mit je 1 AKP auslösen
INI(tiative) +1 kann 1 mal Gift neutralisieren.
Zusätzliche AKP für Bewegung +1
kann 1 mal in Stasis fallen für 24h.
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1000 Cr
Die Drogen müssen noch zusätzlich gekauft und „eingesetzt“ werden. Sie werden in für Injektions-Systeme standardisierten Phiolen geliefert und ins System umgeladen. Eine Phiole kann geleert werden, was die nächste Droge möglicherweise kontaminiert.

Überlast-Kontrolle std
Internes Modul Attributs-Verbesserung Null E Cyberware
AKP+1 AKP max = 6 „aktiviert“ = Verliert 1W6 AU-P pro RD
Nahkampfschaden +1 Aktivierungszeit max = 6 RD pro h
Zusätzliche AKP für Bewegung +1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1000 Cr
Die Bonies sind additiv mit denen andere Cyberware. Einmal aktiviert läuft das System bis zur Maximalzeit und schaltet dann ab. Erst nach Ablauf einer Stunde kann sie wieder aktiviert werden, um Verletzungen zu vermeiden. Wird das Modul zu früh aktiviert verletzt sich Körper selbst um 1 L-P pro RD „Aktivierungs-Zeit“. Diese Cyberware hat „keinerlei“ Bonies solange sie nicht „aktiviert“ ist

Pistolero-Auge std
Externes Modul Attributs-Verbesserung Null E Cyberware
1H-Fernkampf+1 Nachtsicht
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 3000 Cr
Ein Auge passt sich auf diese Waffen an. Sind beide Augen gleich (2 Module), so erhält der Träger die Körperliche Eigenschaft „Weitsichtig“ und „Nachtsichtig“.
(Fernkampf WM Kampf +1. Über 10 m Sehen WA +2)
(Nahkampf WM—1. Unter 2m Sehen WA—2)

Scharfschützen-Auge std
Externes Modul Attributs-Verbesserung Null E Cyberware
2H-Fernkampf+1 Nachtsicht
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 3000 Cr
Ein Auge passt sich auf diese Waffen an. Sind beide Augen gleich (2 Module), so erhält der Träger die Körperliche Eigenschaft „Weitsichtig“ und „Nachtsichtig“.
(Fernkampf WM Kampf +1. Über 10 m Sehen WA +2)
(Nahkampf WM—1. Unter 2m Sehen WA—2)

Infanterie-Auge std
Externes Modul Attributs-Verbesserung Null E Cyberware
Infanterie-Unterstützung+1 Nachtsicht
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 3000 Cr
Ein Auge passt sich auf diese Waffen an. Sind beide Augen gleich (2 Module), so erhält der Träger die Körperliche Eigenschaft „Weitsichtig“ und „Nachtsichtig“.
(Fernkampf WM Kampf +1. Über 10 m Sehen WA +2)
(Nahkampf WM—1. Unter 2m Sehen WA—2)

Nahkampf-Auge
Externes Modul Attributs-Verbesserung Null E Cyberware
XXXX+1 Nachtsicht
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 2000 Cr
Ein Auge passt sich auf diese Kampfart an und zeigt auch Feinde hinter sich. Die Positionen Werden durch einen kleinen Rechner Vernetzt. Meist werden 3 verschiedene Augen eingesetzt (z.B. 1 zusätzliches im Hinterkopf).

Nahkampf-Rechner (nur in Verbindung mit Nahkampf Auge)
Internes Modul Attributs-Verbesserung Null E Cyberware
XXXX= 1-Hand Nahkampf /2-Hand Nahkampf / Athletik / Körperbeherrschung
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 2000 Cr
Dieser Rechner kann Wahlweise EINE Nahkampfform aktiv unterstützen. Das Umschalten kostet 1 AKP und darf nicht in der „Aktivierten Zeit“ verwendet werden. ODER er unterstützt alle 4 auch passiv.

14.6 Cyberware Attributs-Verbesserung

Abweichend von Standard gibt es natürlich bessere und schlechtere Implantate. Bei den Attributsverbesserungen können aber nur die Grundlegenden Werte der Implantate (sind durch unterstriche markiert), nicht aber ihre Sonderbonies verbessert werden. (XXXX = ST/GE/KO/WA/WI/IN aber nicht GL. Möglich L-P+, AU-P+, Regeneration, TRGF, INI...u.ä.)

XXXX Recycelt (Qualität —I schlecht)
Attribut = (x1) Attributs max = 5 Sonderbonus „nein“
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 333 Cr

XXXX Schrott (Qualität —II Schrott)
Attribut = (x0) Attributs max = 4 Sonderbonus „nein“
T-Lvl 4 min Fertigkeit 2 Preis 100 Cr

XXXX Verbessert (Qualität +I gut)
Attribut = (x1) Attributs max = 7 Sonderbonus „ja“
[aktiviert] 1-E / min, Attribut = (x2), Attributs-Max = 8, —1 AU-P / RD
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 3 000 Cr

XXXX ausgezeichnet (Qualität +II ausgezeichnet)
Attribut = (x1) Attributs max = 8 Sonderbonus „ja“
[aktiviert] 2-E / min, Attribut = (x3), Attributs-Max = 10, —1 AU-P / RD
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 10 000 Cr

XXXX hervorragend (Qualität +III herausragend)
Attribut = (x1) Attributs max = 9 Sonderbonus „ja“
[aktiviert] 3-E / min, Attribut = (x4), Attributs-Max = 12, —2 AU-P / RD
T-Lvl 6 min Fertigkeit 5 Preis 30 000 Cr

XXXX Ultimativ (Qualität +IV göttlich)
Attribut = (x1) Attributs max = 10 Sonderbonus „ja“
[aktiviert] 4-E / min, Attribut = (x5), Attributs-Max = 14, —2 AU-P / RD
T-Lvl 7 min Fertigkeit 5 Preis 100 000 Cr

Ein Attribut (x2) bedeutet, das die primäre Wirkung des Implantates doppelt so gut ist wie beim Std. (statt +1 halt ein +2). Sonderbonies werden dadurch nicht verdoppelt. Dies funktioniert aber nur während das Implantat „aktiviert“ ist und den hohen Energie-Verbrauch hat. Ansonsten entsprechen die Werte dem Standard-Implantat.

Hierdurch darf das Attributs-Maximum von 10 während der Aktivierung dann überschritten werden, wenn das Maximum dies erlaubt.

Aktivieren/ deaktivieren kostet 1 AKP und endet automatisch wenn der Träger null AU-P hat. Kann der Nutzer keine „Null-Au-P“ erreichen (z.B. Talent, oder Robotter) so muss er pro angefangener Stunde 1 LP (oder T-P) durch Überlast an Verletzung hinnehmen.

14.6.3. Cyber-Schutz-Systeme

Diese Cyberware ist im allgemeinen direkt an der Körperoberfläche angebracht. Das bedeutet sie ist auch erkennbar bei Berührung oder freier Sicht in kurzer Entfernung.

Haut-Rüstung behindert nicht, aber sie schützt nicht bei kritischen Treffern. Sie wirkt zusätzlich zu Rüstung und ERSETZT normalen Haut-Rüstung. somit können die Malies wie WM —X und B-AKP+X durch Fertigkeiten zum Tragen von Rüstung mit ausgeglichen werden.

Kunst-Haut std (inkl dünnes Fell)
Externes Modul Schutz-Systeme Null E Cyberware
RK Ball 1 Kinetik 1 Hitze 1 Elektro 1
TP-Hautrüstung 10 „weiches Ziel“, Vakuumfähig nein
Wahrnehmung der Haut WM—4
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 2000 Cr
Die so genannte „Gummi Haut“ wird gerne bei großflächigen Hautverbrennungen oder Verätzungen implantiert und erschwert alle Verhöre die auf Schmerzempfinden basieren durch fehlende Empfindlichkeit um WM—4.

Haut-Panzerung std (inkl Fell)
Externes Modul Schutz-Systeme Null E Cyberware
RK Ball 2 Kinetik 2 Hitze 2 Elektro 2
TP-Hautrüstung 20 „weiches Ziel“, Vakuumfähig ja
Wahrnehmung der Haut WM—8
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 5000 Cr
Diese Art der Haut schließt schwere umbauten des Körpers mit ein und lässt ihn zu einem Raumanzug werden, der sich selbst abdichtet und erschwert alle Verhöre die auf Schmerzempfinden basieren durch fehlende Empfindlichkeit um WM—4.

Cyber Panzerung std
Externes Modul Schutz-Systeme Null E Cyberware
RK Ball 3 Kinetik 3 Hitze 3 Elektro 3
TP-Hautrüstung 40 „weiches Ziel“, Vakuumfähig ja
Wahrnehmung der Haut WM—12, B-AKP+1 WM—1 (Krieg / Pilot)
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 10 000 Cr

Dicke Cyber Panzerung std
Externes Modul Schutz-Systeme Null E Cyberware
RK Ball 4 Kinetik 4 Hitze 4 Elektro 4
TP-Hautrüstung 60 „weiches Ziel“, Vakuumfähig ja
Wahrnehmung der Haut WM—12, B-AKP+2 WM—2 (Krieg / Pilot)
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 15 000 Cr

Dieses Schutzschilde werden in 1,5m vor den Träger projiziert sobald sie aktiviert werden. Sie können im passiven Modus geladen werden und genauso wie ein normales Schutzschild zum „Abwehren“ benutzt werden.

Sturm-Schild std
Externes Modul Schutz-Systeme 1-E Cyberware
RK Ball 2 Kinetik 2 Hitze 2 Elektro 2
TP-Schutzschild 10 1 Seite 90° Regeneriert 1 TP pro min
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1000 Cr
Da es nur gegen Angriffe von 1 Seite schützen, eignen sie sich nur für sehr Begrenzte Aufgaben. Sie können theoretisch auch „Flucht-Schilde“ sein die nach hinten zeigen, aber zu 95% werden sie nach vorne ausgerichtet eingebaut.

Wächter-Schild std
Externes Modul Schutz-Systeme 1-E Cyberware
RK Ball 4 Kinetik 4 Hitze 4 Elektro 4 (langsam 1m/RD)
TP-Schutzschild 50 1 Richtung 180° Regeneriert 1 TP pro min
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1500 Cr
Dieses Schild schützt nur, solange sich der Träger maximal langsam (1m / RD) bewegt. Es ist nach oben und unten offen und wird gerne bei Geschützmannschaften von Infanterie-Stellungen eingesetzt.

Infanterie-Schild
Externes Modul Schutz-Systeme 2-E Cyberware
RK Ball 3 Kinetik 3 Hitze 3 Elektro 3 (Langsam 10m/Rd)
TP-Schutzschild 20 Kuppel 360° Regeneriert 2 TP pro min
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 2000 Cr
Gerade bei direkten Infanterie-Gefechten sind diese Schilde sehr hilfreich. Ihr großes Manko ist, dass sie unten offen sind, was sie anfällig macht im Einsatz als Schwebende Truppe.

Marine-Schild std
Externes Modul Schutz-Systeme 3-E Cyberware
RK Ball 2 Kinetik 2 Hitze 2 Elektro 2
TP-Schutzschild 20 Kugel 360° Regeneriert 3 TP pro min
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 2500 Cr
Diese Schutzschilde begleiten den Träger und hüllen ihn ein. Sie sind perfekt für Raumgefechte

HEÜ-Schilde std (Hyper-Energie-Überladungs-Schild)
Externes Modul Schutz-Systeme 4-E Cyberware
RK Ball 3 Kinetik 3 Hitze 3 Elektro 3
TP-Schutzschild 30 Kugel 360° Regeneriert 4 TP pro min
Berührung verursacht 1W6 TP Hitze und kostet 1 TP Schild (pro RD)
T-Lvl 6 min Fertigkeit 5 Preis 3000 Cr
Dieser Schild verbrennt die Umgebung und sollte nur im Leerraum eingesetzt werden, da er ansonsten pro RD 1 TP verliert.

Abweichend von Standard gibt es natürlich bessere und schlechtere Implantate.

XXXX Recycelt (Qualität —I schlecht)
RK = (—1) (alle) TP = x1/2
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 1/3 Cr

XXXX Schrott (Qualität —II schrott)
RK = (—2) (alle) TP = x1/3 RK (Alle)—1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 2 Preis 1/10 Cr

XXXX Verbessert Stärke (Qualität +I gut)
RK = (+0) (alle) TP = x2
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis x3 Cr

XXXX Verbessert Härte (Qualität +I gut)
RK = (+0) (alle) TP = x1 RK (Alle) +1
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis x3 Cr

XXXX ausgezeichnet Stärke (Qualität +II Ausgezeichnet)
RK = (+0) (alle) TP = x3
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis x10 Cr

XXXX ausgezeichnet Härte (Qualität +II Ausgezechnet)
RK = (+0) (alle) TP = x1 RK (Alle) +2
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis x10 Cr

XXXX hervorragend Stärke (Qualität +III herausragend)
RK = (+0) (alle) TP = x4
T-Lvl 6 min Fertigkeit 5 Preis x30 Cr

XXXX hervorragend Härte (Qualität +III herausragend)
RK = (+0) (alle) TP = x2 RK (Alle) +2
T-Lvl 6 min Fertigkeit 5 Preis x30 Cr

XXXX Ultimativ Stärke (Qualität +IV göttlich)
RK = (+0) (alle) TP = x5
T-Lvl 7 min Fertigkeit 5 Preis x100 Cr

XXXX Ultimativ Härte (Qualität +IV göttlich)
RK = (+0) (alle) TP = x3 RK (Alle)+2
T-Lvl 7 min Fertigkeit 5 Preis x100 Cr

Natürlich Regenerieren diese Schilde 1 TP pro E den sie benötigen. Das bedeutet sie können auch von außen aufgeladen werden wie normale Schutzschilde auch.

14.6.4. Cyber-Waffen-Systeme

Diese Cyberware ist auch normalerweise direkt an der Körperoberfläche angebracht (externes Modul), was bedeutet dass sie auch erkennbar ist bei Berührung oder freier Sicht in kurzer Entfernung.

Cyberwaffen Pakete (Modul) beinhalten 1 Waffensatz an einer Hand / Fuß eingebaut werden kann. Jede der Waffen hat seine eigene Munition. Energie-Waffen haben normalerweise eine Anschlussbuchse zum Laden. Zusätzlich kann man sie auch mit der internen E-Versorgung verbinden wodurch sie (kostenlos) zu 1 E Cyberware werden (max 1 E pro min). (Da es schwierig ist Anorganische Materialien Körperverträglich zu machen wird ein zusätzlicher Preis von 100 Cr x [T-Lvl] dem Preis der Waffe zugerechnet.) Statt Laser (Strahler) gibt es natürlich auch Gravitron-Strahler [Ballistik] und E-Strahler [Elektro] Varianten.

Fingerkuppen-Klingen
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware
Nahkampf 1W6 Kinetik AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1
[T-Lvl+ / verkleinern / Ausfahrbar] Fertigkeit Athletik
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 309 Cr pro Hand / Fuß
Diese gut versteckbaren Klingen sind oft eine Überraschung.

Fingerkuppen Laser-Klingen
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware
Nahkampf 1W6+1 Hitze AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1
Mun 60 Angriffe 4,2 E
[T-Lvl+ / verkleinern / Munition] Fertigkeit Athletik
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 482+378= 870 Cr pro Hand / Fuß
Diese gut aktivierbaren Laser-Felder sind oft eine Überraschung und wunderbar zum befreien von Fesseln geeignet.

Kurze Hand Krallen / Dorne
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware
Nahkampf 1W6 Kinetik AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1
[T-Lvl+ / verkleinern / Ausfahrbar] Fertigkeit Athletik
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 309 Cr pro Hand / Fuß
Diese Klingen /Dorne sind nicht in den Fingern sondern schieben sich zwischen den Fingern aus der Faust und eignen sich so zum Boxen.

Faust-Feld
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware
Nahkampf 1W6+1 Ballistik AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1
Mun 60 Angriffe 4,2 E
[T-Lvl+ / verkleinern / Munition] Fertigkeit Athletik
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 482+378= 870 Cr pro Hand / Fuß
Der Schlag wird um ein Gravitron-Feld erweitert, welcher dem Boxen mehr Durchschlag gibt.

Lange Hand Krallen
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware
Nahkampf 1W8—1 Kinetik AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1
[T-Lvl+ / verkleinern / Ausfahrbar] Fertigkeit Athletik
WM—1 auf „Technik“ & „Pilot“ Proben
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 309 Cr pro Hand / Fuß
Da sie noch voll Einziehbar sind, müssen sie sich teleskopartig ausfahren. Das nimmt ihnen Effizienz.

Arm-Klinge
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware (Qualität+I)
Nahkampf 1W8 Kinetik AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1
[T-Lvl+ / verkleinern / Ausfahrbar / -] Fertigkeit Athletik WM+1
WM—1 auf „Technik“ & „Pilot“ Proben
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 927 Cr pro Hand / Fuß
Diese Klinge kommt nicht aus der Hand, sondern aus dem Unterarm und besitzt so mehr Festigkeit.

Arm-Laser-Klinge
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware
Nahkampf 1W8 Hitze & 1W8 Hitze AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1
Munition 60 Angriffe 4,8 E
[T-Lvl+ / verkleinern / Munition] Fertigkeit Athletik
WM—1 auf „Technik“ & „Pilot“ Proben
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 480+432= 912 Cr pro Hand / Fuß
Diese Klinge kommt nicht aus der Hand, sondern aus dem Unterarm und besitzt so mehr Festigkeit.

Arm-Laser-Schwert
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware (Qualität+I)
Nahkampf 1W8 Hitze & 1W8 Hitze AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1
Munition 60 Angriffe 9,6 E
[T-Lvl+ / verkleinern / Munition / Zusatz-Schaden]
Fertigkeit Athletik WM—1+1=+0
WM—1 auf „Technik“ & „Pilot“ Proben
T-Lvl 4 min Fertigkeit 6 Preis 1680+864 = 2544 Cr pro Hand / Fuß
Diese Klinge kommt zwar aus dem Unterarm, hat aber eine flexible Projektionsöffnung, so dass sie sich den Handbewegungen anpasst.

Arm-Desintegrator-Schwert
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware (Qualität+I)
Nahkampf 1W6 Elektro 1W8 Durchschlag AKP 3 Turmpunkte 4
Reichweite 1 Munition 60 Angriffe 2,4 E
[T-Lvl+ / verkleinern / Munition / Zusatz-Effekt]
Fertigkeit Athletik WM—1+1=+0
WM—1 auf „Technik“ & „Pilot“ Proben
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1560+216 = 1776 Cr pro Hand / Fuß
Ähnlich dem Laserschwert gebaut ist sie jedoch mehr für Hinterhältigkeit geeignet.

Fingerkuppen-Pistole 8mm
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware
Fernkampf 1W8 Kinetik AKP 2 Turmpunkte 1 EZ(1)
Reichweite 20m [1/2/5/10/20] Mun 3 Schuss (0,24 Mun-P)
[T-Lvl+ / verkleinern / Munition] Fertigkeit Ein-Hand-Fernkampf
T-Lvl 3 min Fertigkeit 4 Preis 339 Cr pro Hand / Fuß
Aufklappen und Feuern im Einzelschuss. So Einfach geht das
Magazin 3 Cr, Projektile 2,4 Cr pro 10 Schuss (Pulver Patrone TL3)

Fingerkuppen-Laser-Pistole (Strahler)
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware
Fernkampf 1W6+1 Hitze AKP 2 Turmpunkte 1 EZ(1)
Reichweite 20m [1/2/5/10/20] Mun 4 Schuss (0,28 E)
[T-Lvl+ / verkleinern / Munition] Fertigkeit Ein-Hand-Fernkampf
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 459+25= 484 Cr pro Hand / Fuß
Wenigstens etwas mehr Reichweite als die Laser-Klinge.

Cyber-Pistole 10mm
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware (Qualität +I)
Fernkampf 1W8+2 Kinetik AKP 2 Turmpunkte 2 EZ(1)
Reichweite 40m [2/4/10/20/40] Mun 12 Schuss (1,2 Mun-P)
[T-Lvl+ / verkleinern / Munition / Mehr Munition x3]
Fertigkeit Ein-Hand-Fernkampf WM+1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1356 Cr pro Hand / Fuß
Eine Passable Alternative zu einer zu ziehenden Waffe.
Magazin 6 Cr, Projektile 4 Cr pro 10 Schuss (Treibmittel Patrone TL4)

Cyber-Auto-Pistole 7mm
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware (Qualität +I)
Fernkampf 1W6+1 Kinetik AKP 2 Turmpunkte 2 EZ(3x) HFST(3)
Reichweite 40m [2/4/10/20/40] Mun 20 Schuss (1,4 Mun-P)
[Halbauto / verkleinern / Munition / Mehr Munition x5]
Fertigkeit Ein-Hand-Fernkampf WM+1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1326 Cr pro Hand / Fuß
Magazin 6 Cr, Projektile 2,8 Cr / 10 Schuss (Treibmittel Patrone TL4)

Cyber-Laser-Pistole (Strahler)
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware (Qualität +I)
Fernkampf 1W6+2 Hitze AKP 2 Turmpunkte 2 EZ(1)
Reichweite 40m [2/4/10/20/40] Mun 12 Schuss (1 E)
[T-Lvl+ / verkleinern / Munition / Munition x3]
Fertigkeit Ein-Hand-Fernkampf WM+1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1518+90= 1608 Cr pro Hand / Fuß
Der „Große Bruder“ des Fingerkuppen Lasers.

Cyber-MP 8mm
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware (Qualität +I)
Fernkampf 1W8 Kinetik AKP 2 Turmpunkte 3 FST(4) SAL(1W6+4)
Reichweite 60m [3/6/15/30/60] Mun 20 Schuss (1,6 Mun-P)
[Vollauto / verkleinern / Munition / Mehr Munition x5]
Fertigkeit Ein-Hand-Fernkampf WM+1
WM—1 auf „Technik“ & „Pilot“ Proben
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1386 Cr pro Arm / Bein
Magazin 6 Cr, Projektile 3,2 Cr / 10 Schuss (Treibmittel Patrone TL4)
Diese Waffe ist am Unterarm gut sichtbar angebracht und kaum zu tarnen. Wegen so etwas sind mancherort Roben mit weiten Ärmeln wieder in Mode gekommen.

Cyber-Laser-MP (Strahler)
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware (Qualität +I)
Fernkampf 1W6 Hitze AKP 2 Turmpunkte 3 FST(4) SAL(1W6+4)
Reichweite 60m [3/6/15/30/60] Mun 20 Schuss (1,2 E)
[Vollauto/ verkleinern / Munition / Munition x5]
Fertigkeit Ein-Hand-Fernkampf WM+1
WM—1 auf „Technik“ & „Pilot“ Proben
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1542+108= 1650 Cr pro Arm / Bein
Sie ist gut sichtbar am Unterarm implantiert.(s.o.)

Cyber-Sturmgewehr 12mm
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware (Qualität +I)
Fernkampf 1W10+2 Kinetik AKP 2 Turmpunkte 5
EZ (3x) HAFST(3) FST(4) SAL(1W6+4)
Reichweite 100m [5/10/25/50/100] Mun 20 Schuss (2,4 Mun-P)
[Variomatik / T-Lvl+ / Munition / Mehr Munition x5]
Fertigkeit Zwei-Hand-Fernkampf WM+1
WM—2 auf „Technik“ & „Pilot“ Proben
T-Lvl 4 min Fertigkeit 7 Preis 1620 Cr pro Arm / Bein
Magazin 9 Cr, Projektile 4,8 Cr / 10 Schuss (Treibmittel Patrone TL4)
Diese Waffe ist an einem Arm implantiert, wird aber normalerweise von einem 2ten unterstützt. Fehlt diese Möglichkeit, so erleidet die Waffe einen Treffer WM—2. zusätzlich ragt sie über die Hand hinaus und erschwert so Technik und Pilotieren.

Cyber-Laser-Karabiner (Strahler)
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware (Qualität +I)
Fernkampf 1W8+2 Hitze AKP 2 Turmpunkte 5 EZ(3x) HAFST(3)
Reichweite 100m [5/10/25/50/100] Mun 20 Schuss (2 E)
[Halbauto/ T-Lvl+/ Munition / Munition x5]
Fertigkeit Ein-Hand-Fernkampf WM+1
WM—2 auf „Technik“ & „Pilot“ Proben
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1542+180= 1650 Cr pro Arm / Bein
(s.o.) WM—2 wenn keine 2te Hand bereit.

Statt Paralysatoren gibt es natürlich Ionisator (gegen Robotter WM–1W4 statt AKP verlust und durchschlag 1W[X]), oder gar Desintegrator Waffen (Rüstungsdurchdringen Schaden W[X-2] Durchschlag W[X] statt AKP Verlust Preis +40 Cr (x3 bei Qualität+I)).

Fingerkuppen-Paralysator
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware
Fernkampf 1W4 Elektro „AKP—1“ AKP 2 Turmpunkte 1 EZ(1)
Reichweite 20m [1/2/5/10/20] Mun 4 Schuss (0,16 E)
[Zusatz Effekt / verkleinern / Munition] Fertigkeit Ein-Hand-Fernkampf
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 456+15= 484 Cr pro Hand / Fuß
„ich kann den Spock-Griff..“

Cyber-Paralysator-Pistole
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware (Qualität +I)
Fernkampf 1W4+1 Elektro „AKP—1“ AKP 2 Turmpunkte 2 EZ(1)
Reichweite 40m [2/4/10/20/40] Mun 12 Schuss (0,6 E)
[Zusatz Effekt / verkleinern / Munition / Munition x3]
Fertigkeit Ein-Hand-Fernkampf WM+1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1395+54= 1449 Cr pro Hand / Fuß
Der Ladendieb-Fänger

Cyber-Paralysator-Stab
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware (Qualität +I)
Fernkampf 1W6 Elektro „AKP—1“ AKP 2 Turmpunkte 3 EZ(1)
Reichweite 60m [3/6/15/30/60] Mun 20 Schuss (1,2 E)
[Zusatz Effekt / verkleinern / Munition / Munition x5]
Fertigkeit Ein-Hand-Fernkampf WM+1
WM—1 auf „Technik“ & „Pilot“ Proben
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1422+108= 1530 Cr pro Arm / Bein
Sie ist gut sichtbar am Unterarm implantiert.(s.o.)
Die Polizei-Variante der Cyber Paralysatoren.

Cyber-Paralysator-Karabiner
Externes Modul Waffen-Systeme Null E Cyberware (Qualität +I)
Fernkampf 1W6+1 Elektro „AKP—1“ AKP 2 Turmpunkte 5
EZ(3x) HAFST(3)
Reichweite 100m [5/10/25/50/100] Mun 20 Schuss (1,4 E)
[Halbauto/ Zusatz Effekt / Munition / Munition x5]
Fertigkeit Ein-Hand-Fernkampf WM+1
WM—2 auf „Technik“ & „Pilot“ Proben
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1464+126= 1590 Cr pro Arm / Bein
(s.o.) WM—2 wenn keine 2te Hand bereit. Diese Waffe wird bei leicht gepanzerten zielen eingesetzt.

14.6.5. Cyber-Bewegungs-Systeme

Diese Bewegungs-Systeme unterstützen den Cyborg beim „Laufen“ oder verleihen ihm Bewegungsformen über die er normalerweise nicht verfügt. (Preise 100 Cr x [T-Lvl] wegen „Verträglichkeit“ plus 100 Cr x [AKP-Bonus]² x T-Lvl plus [andere Einbauten])
Ein Fehlendes Bein/Fuß verursacht zusätzliche AKP-Kosten pro Bewegung B-AKP +3.

Holzbein
Externes Modul Bewegungs-Systeme Null E Cyberware
AKP-Bonus für Bewegung+0, B-AKP+2 (Kosten) (Qualität—II)
Fertigkeit Durchhalten WM—2
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 10 Cr pro Fuß.
Das beliebte Holzbein für diejenigen welche keine Ersatzorgane nachwachsen. Obwohl in alten Piratenfilmen oft verwendet sind sie doch der letzte Dreck!

Mechanisches Bein
Externes Modul Bewegungs-Systeme Null E Cyberware
AKP-Bonus für Bewegung+0, B-AKP+1 (Kosten) (Qualität—I1)
Fertigkeit Durchhalten WM—1
T-Lvl 2 min Fertigkeit 1 Preis 60 Cr pro Fuß.
Ganz Nett wenn es darum geht sich überhaupt bewegen zu können.

Ersatz-Bein
Externes Modul Bewegungs-Systeme Null E Cyberware
AKP-Bonus für Bewegung+0, B-AKP+0 (Kosten)
Fertigkeit Durchhalten WM—0
T-Lvl 3 min Fertigkeit 1 Preis 300 Cr pro Fuß.
Es ist fast so Beweglich wie eine organische Gliedmaße.

Cyber-Fuß
Externes Modul Bewegungs-Systeme Null E Cyberware
AKP-Bonus für Bewegung+1 Fertigkeit Durchhalten
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 800 Cr pro Fuß.
Besser, stärker, schneller. (Der Bonus gilt 1 mal, der Preis richtet sich nach der Anzahl der Füße)

Sprint-Fuß
Externes Modul Bewegungs-Systeme 1 E Cyberware (Qualität+I)
AKP-Bonus für Bewegung+2 Fertigkeit Durchhalten WM+1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 6000 Cr pro Fuß.
Für den Wahren Sprinter. Wenn aktiviert gelten die vollen Bonies, ansonsten nur AKP-Bonus+0 und WM+0 beim „normalen Laufen“ (Der Bonus gilt 1 mal, der Preis richtet sich nach der Anzahl der Füße)

Cyber Fall-Flügel
Externes Modul Bewegungs-Systeme Null E Cyberware
Erlangt die Fähigkeit zu „Kontrollierten Stürzen & Landungen“
Fertigkeit Körperbeherrschung WM+0
T-Lvl 3 min Fertigkeit 4 Preis 600 Cr
Diese Fallflügel sind meist unter den Armen und an den Beinen.

Cyber-Flügel
Externes Modul Bewegungs-Systeme Null E Cyberware (Qualität+I)
Erlangt die Fähigkeit zu „Fliegen“
Fertigkeit Körperbeherrschung WM+1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 2400 Cr
Frei wie ein Vogel.

Fahrzeug Bewegung ist nur wirklich sinnvoll in FRD (Fahrzeugrunden) ein zu setzen. Somit kostet diese Bewegung 3 AKP pro RD oder 1 Fahrzeug-Aktion pro FRD. Wird dies mit Infanterie-Kampf verquickt muss diese Bewegung für 2 RD festgelegt werden und pro Rd wird 50% davon zurück gelegt.

Cyber-Roll-Füße
Externes Modul Bewegungs-Systeme 1 E Cyberware
Erlangt die Fähigkeit zu „Fahren RAD“ BP 5 (Fahrzeugkampf)
Fertigkeit Körperbeherrschung WM+0
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 1200 Cr
Der deutlich verbesserter Rollschuh Effekt.

Cyber-A-Grav
Intern/Extern Bewegungs-Systeme 2 E Cyberware (Miniaturisiert)
Erlangt die Fähigkeit zu „Schweber“ BP 5 & 3 Felder pro BP
Fertigkeit Schweber-Pilot WM+0
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 2400 Cr
Wer braucht Aufzüge oder Treppen?

Cyber-Turbinen
Externes Modul Bewegungs-Systeme 3 E Cyberware (Miniaturisiert)
Erlangt die Fähigkeit zu „fliegen“ BP 5 & 5 Felder pro BP
Fertigkeit Schweber-Pilot WM+0
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 3600 Cr
Mister Rocketeer...

Cyber-Schub-Triebwerk
Externes Modul Bewegungs-Systeme 4 E Cyberware (Miniaturisiert)
Erlangt die Fähigkeit zu „Raumflug“ BP 2 & keine Tankpunkte
Fertigkeit Schweber-Pilot WM+0
T-Lvl 5 min Fertigkeit 6 Preis 6000 Cr
Hoffentlich wurde die Überlebenshaut mit eingebaut, denn die Cyberware ist innerhalb des Raumanzuges und der hat „noch“ keine Schub-Düsen-Löcher

14.6.6. Cyber-Diverse-Systeme

Es mag tausenderlei kleine Systeme geben die zu implantieren es sich lohnt, die aber keine direkten Regeltechnischen Auswirkungen haben.

Implantierte Taschenlampe, Mini-Computer, Versteck für 1 dm³, Holo-Projektor, Telefonverbindung im Kopf, u.v.m.... Hierfür werden dann einfache Schablonen benutzt und angepasst.

Natürlich ist es kein Problem ein Versteck für Fracht zu miniaturisieren und es damit kleiner zumachen, aber das es dann auch noch innere Verletzungen vermeidet ist schwieriger, also teurer.

Cyber-???? Im Torso
Extern/Intern Diverse-Systeme Null E Cyberware
1 Ausrüstungsgegenstand wurde eingebaut
Fertigkeit [Gegenstandsspezifisch] WM+0
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 300 Cr + Gegenstands-Kosten x1

Cyber-???? In Arm oder Bein
Extern/Intern Diverse-Systeme Null E Cyberware (Miniaturisiert)
1 Ausrüstungsgegenstand wurde eingebaut
Fertigkeit [Gegenstandsspezifisch] WM+0
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 900 Cr + Gegenstands-Kosten x3

Cyber-???? Im Kopf
Extern/Intern Diverse-Systeme Null E Cyberware (Miniaturisiert 2)
1 Ausrüstungsgegenstand wurde eingebaut
Fertigkeit [Gegenstandsspezifisch] WM+0
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 3000 Cr + Gegenstands-Kosten x10

Einfacher Piloten-Adapter im Torso
Extern/Intern Diverse-Systeme Null E Cyberware
Fertigkeit [(Pilot 1 Art) 3 AKP] WM+2
T-Lvl 4 min Fertigkeit 2 Preis 388
Diese Adapter werden in ein Fahrzeug eingeklinkt und benötigen 1 Minute zum konfigurieren. Sie können sowohl Kurs-Navigation, als auch Ziel-Berechnung, als auch Hyper-Treibwerk-Daten liefern.

Piloten-Neuro-Adapter im Kopf
Extern/Intern Diverse-Systeme Null E Cyberware (Miniaturisiert 2)
Fertigkeit [(Pilot 1 Art) 2 AKP] WM+2
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 7480
Der Adapter ein KopfImplantat, der die Gerhirnwellen ausliest und zu einem Datenstrom umwandelt, welche als zusätzliche Feinsteuerung von speziellen Triebwerken genutzt werden kann.

14.7. Werkzeug

Gerade Techniker erleiden „ohne jedes Werkzeug“ im Allgemeinen einen WM—4 auf Arbeiten. Somit ist selbst miserables Werkzeug besser als nichts. Gerade billiges Werkzeug tendiert dazu schnell aus zu fallen und alsbald „nutzlos“ zu sein. Jedes mal wenn eine Technikprobe kritsch fehl schlägt verliert ein Werkzeug Satz 1 SP (Stresspunkt).

Andere Fertigkeiten, welche nicht aus dem Bereich TECHnik stammen haben dieses Problem des WM—4 normalerweise nicht. Hier ist das Werkzeug Also eher eine „Unterstützung“, als eine „Vorraussetzung“

Das „Benutzen“ von Werkzeug bedeutet zusätzliche AKP aus zu geben zu denen welche die Handlung eigentlich benötigt. So kann es sein, dass lieber auf Werkzeug verzichtet wird und damit auch auf den Bonus-WM. Bei länger dauernden „Reparaturen“ kostet es die zusätzlichen AKP nur einmal und so wird dergleichen eigentlich immer benutzt.

Improvisiertes Werkzeug
Fertigkeits WM+2—2= +0 (Qualität—II)
SP = 1W3 Preis-Faktor x 1/10 min Fertigkeit 3

Baumarkt Werkzeug
Fertigkeits WM+2—1= +1 (Qualität—I)
SP = 1W4 Preis-Faktor x 1/3 min Fertigkeit 2

Handwerker Werkzeug
Fertigkeits WM+2
SP = 4 Preis-Faktor x 1 min Fertigkeit 1

gutes Werkzeug
Fertigkeits WM+2+1= +3 (Qualität+I) (Gewicht x 3/4)
SP = 6 Preis-Faktor x 3 min Fertigkeit 3

Ausgezeichnetes Werkzeug
Fertigkeits WM+2+2= +4 (Qualität+II) (Gewicht x 1/2)
SP = 8 Preis-Faktor x 10 min Fertigkeit 5

herausragendes Werkzeug
Fertigkeits WM+2+3= +5 (Qualität+III) (Gewicht x 1/3)
SP = 10 Preis-Faktor x 30 min Fertigkeit 7

göttliches Werkzeug
Fertigkeits WM+2+4= +6 (Qualität+IV) (Gewicht x 1/4)
SP = 12 Preis-Faktor x 90 min Fertigkeit 9

14.7.1. TECH-Werkzeug

Satz Metaller Werkzeug 8000 g
Mechanische Technik 5 AKP
T-Lvl 2 Preis 20 Cr
Hammer, Zangen, Biegestange, Feile, Metallsäge, Bohrer, u.ä.

Satz Dietriche 500g
Mechanische Technik 5 AKP
T-Lvl 2 Preis 20 Cr
Diverse mechanische Dietriche

Klapp Dietriche 250 g
Mechanische Technik 4 AKP [Klapp / Handlich / Anwendung]
T-Lvl 3 Preis 42 Cr
Diverse mechanische Dietriche

Satz Elektro-Werzeug 2000 g
Elektro Technik 4 AKP [Handlich / Anwendung / -]
T-Lvl 3 Preis 36 Cr
Schraubendreher, Zangen, Mini-Messgerät, Messer u.ä.

Satz Energie-Technik Werkzeug 4000 g
Energie-Technik 5 AKP
T-Lvl 4 Preis 40 Cr
Schwer Isolierte Schraubendreher, Zangen, Messgerät, Laser-Cutter, u.ä.

Satz Plasma-Technik Werkzeug 2000g
Plasma-Technik 5 AKP [Handlich / - /-]
T-Lvl 4 Preis 44 Cr
Schwer hitzefeste und ferngelenkte Multiwerkzeuge u.ä.

Satz Hypertechnik Werkzeug 5000g
Hyper-Technik 5 AKP
T-Lvl 5 Preis 50 Cr
Kristallresonanz-Stäbe, Ionisator, Isolator, De-Ionisator, Kristall-Brecher, Specktral-Sicht-Brille

Recycling-Werkzeug Organisch 4000 g
Industrielle Technik 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Töpfe, Phiolen, Quirl, Löffel, Reibe, Pipette u.ä.

Recycling Werkzeug Kunststoff 4000 g
Industrielle Technik 5 AKP
T-Lvl 3 Preis 30 Cr
Cutter, Hitze-Pistole, Säge, Kühl-Pistole, Klebe-Pistole

Recycling Werkzeug Multifunktional 8000 g
Industrielle Technik 5 AKP
T-Lvl 5 Preis 20 Cr
Lasercutter, A-Grav-Zange, Molekül-Scanner, Molekül-Verbinder u.ä.

Elektronischer Dietrich 500g
Elektro Technik 5 AKP
Mechanische Technik 5 AKP
T-Lvl 5 Preis 100 Cr
Magnetschloss-Simulator, Magnet, Schlüsselpassform Simulator, Vibrations-Draht-Pistole

Nano Dietrich 250 g
Elektro Technik 3 AKP
Mechanische Technik 3 AKP [Computer. / Handlich / Anwendung]
T-Lvl 6 Preis 244 Cr
Nano-Fäden kriechen ins Schloss und tun ihr verbotenes Werk.

Komunikations-Co-Computer 500 g
Kommunikation 3 AKP [Computer / Handlich / Anwendung]
T-Lvl 4 Preis 92 Cr
Mini-Computer zum Einstöpseln.

ECM Co-Computer 500 g
Kommunikation 3 AKP [Computer / Handlich / Anwendung]
T-Lvl 4 Preis 92 Cr
Mini-Computer zum Einstöpseln.

Sensor Co-Computer 500 g
Sensoren bedienen 3 AKP [Computer / Handlich / Anwendung]
T-Lvl 4 Preis 92 Cr
Mini-Computer zum Einstöpseln.

Schutzschild-Werkzeug 4000g
Schutzschild-Technik 5 AKP
T-Lvl 4 Preis 40 Cr
E-Feld Projektoren und Empfänger Stab, Feld-Struktur-Messgerät, isolierte Schraubendreher, u.ä.

Spreng-Technik Werkzeug 3000g
Spreng-Technik 5 AKP
T-Lvl 3 Preis 30 Cr
Klammern, Teleskop-Linse, Bohrer, Zangen, mini Kurbel-Generator u.ä.

Einfaches Multi-Tool 600g
Handwerk 5 AKP
T-Lvl 2 Preis 20 Cr
Gilt als WM+0 Improvisiertes Werkzeug für Handwerk, nicht aber Technik. Es ist z.B. nicht Isoliert.

std Multi-Tool 500g
Handwerk & Technik 5 AKP
T-Lvl 4 Preis 40 Cr
Gilt als WM+0 Improvisiertes Werkzeug für Handwerk und Technik, aber ein Fumbel führt bei Energie betreffenden Arbeiten automatisch zu 2W6 Schaden ohne das Rüstung Schützt.

High-Tech Multi-Tool 200g
Handwerk & Technik 5 AKP
T-Lvl 6 Preis 60 Cr
Gilt als WM+0 Improvisiertes Werkzeug für Handwerk und Technik, aber ein Fumbel fürt immer zu 1 W6 schaden beim Anwender, da es Kraftfelder Manipuliert.

High-Tech Werkzeug Manipulator 500g
XXXX-Technik 5 AKP
T-Lvl 6 Preis 250 Cr
Werkstoff Verändernd. Muss für jede Technik-Fertigkeit einzeln hergestellt sein. 1 E pro h. Ersetzt einen kompletten Werkzeug-Satz.

High-Tech Werkzeug Universal-Manipulator 800g
Technik-Klasse 5 AKP
T-Lvl 6 Preis 2500 Cr
Werkstoff Verändernd. Ist aber auf jede Fertigkeit einstellbar. 1 E pro h Ersetzt einen kompletten Werkzeug-Satz.

Taschen Computer 500 g
Programmieren 2 AKP [Computer. / T-Lvl / Anwendung]
T-Lvl 4 Preis 672 Cr
Erlaubt das Spielen von Games, das Erstellen von Programmen, das entschlüsseln von Verschlüsselungen oder Codes, sowie das Steuern von computerisierten Werkzeugen.

Verbesserter Taschen Computer 333 g
Programmieren 2 AKP [Computer. / T-Lvl / Anwendung]
T-Lvl 4 Preis 840 Cr
S.O.

Hightech Taschen Computer 250 g
Programmieren 2 AKP [Computer. / T-Lvl / Anwendung]
T-Lvl 4 Preis 1008 Cr
S.O.

14.7.2. WILDNIS-Werkzeug
Beobachten, Meditation und Wildniskunde ist natürlich problemlos ohne Werkzeug möglich. Fallenstellen, oder Handwerk bedarf oft nur sehr rudimentäres Werkzeug wie ein Hammer, ein Messer, oder eine Nadel. Sie eignen sich also dazu keinen Malus zu haben ohne Werkzeug. Heilkunde bedarf vielleicht nur wenig Werkzeug, aber so einiges an Verbrauchsmaterialien.

Fernglas/Feldstecher 1000g
Beobachten 5 AKP
T-Lvl 2 Preis 20 Cr
Für die Wildnis

Scout-Fernglas 500g [Handlich / Computer / Anwendung]
Beobachten 3 AKP
T-Lvl 4 Preis 88 Cr
Mit Entfernungsmesser und Koordinaten Ziel-Marker. Kann natürlich mit einem Helm Kommunizieren und Daten weiter geben.

Vergrößerungs-Glas 300g
Beobachten 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Kleine Texte oder Insekten... kein Problem

Fallensteller Werkzeug 1000g
Fallen stellen 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Klinge, Säge, Zange, (Tüddeldraht, Umlenkrolle) u.ä.

Geologen-Werkzeug 8000g
Geologie 5 AKP
T-Lvl 4 Preis 30 Cr
Vibrations-Bohrer, Materie-Radar-Stab, Analyse Computer, u.ä.

Satz Steinmetz Werkzeug 4000 g
Handwerk 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Hammer Meissel, Gibs-Pot, Spachtel u.ä.

Satz Holzschnitzer Werkzeug 4000 g
Handwerk 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Hammer, Beitel, Säge, Rapsel, Bohrer, u.ä.

Satz Schmiede Werkzeug 8000 g
Handwerk 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Hammer, Zangen, Reise-Amboss u.ä.

Satz Leder-Werkzeug 3000 g
Handwerk 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Messer, Loch-Zange, Leder-Nadeln, Bänder, Säurefläschchen u.ä.

Massage-Ausrüstung 1000 g
Heilkunde 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Ölfläschchen, Tuch, Kissen, Weihrauch-Ständer u.ä.

Erste Hilfe Tasche
Heilkunde (Siehe Medizinische-Ausrüstung)
T-Lvl 1 Preis 30 Cr
Wundklammern, Nähzeug, Kleber, Antiseptikum, u.ä.

Handbuch für Krankheitsbehandlung 500g
Heilkunde 5 AKP
T-Lvl 4 Preis 40 Cr
Taschenkommputer mit Enzyklopädie für Krankheiten & Gifte

Operations-Besteck
Heilkunde (Siehe Medizinische-Ausrüstung)
Skalpelle, Klammern, Nadeln, Spritzen, Antisept-Spray u.ä.

Camping-Kocher 3000g
Kochen 5 AKP
T-Lvl 3 Preis 30 Cr
Kleiner Kocher, Pfanne, Topf, Teller, Besteck, Feldflasche u.ä.

Meditations-Utensilien 4000 g
Meditation 5 AKP
T-Lvl 3 Preis 30 Cr
Walkman, Weihrauchständer, Glöckchen, Decke u.ä.

Selbstbeherschungs-Fokus
Meditation 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Heiligen Knochen des Seeligen ..... O.ä.

Tarnungs-Set
Tarnung 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Schminke, Spiegel, Tüddeldraht, kleines Netz, Messer u.ä.

Handbuch für Fauna & Flora 500g
Wildnis-Kunde 5 AKP
T-Lvl 4 Preis 40 Cr
Taschenkommputer mit Enzyklopädie für Tier, Pflanzen, Aliens

Satz Kürschner-Werkzeug 3000 g
Wildniskunde 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Messer, Schabkelle, Spann Rahmen, Bänder, Säurefläschchen u.ä.

Orientierungs-Hilfe 50g
Wildniskunde 5 AKP
T-Lvl 2 Preis 20 Cr
Kompass, Karten, Bilder, Wegbeschreibung u.ä.

Ausrüstungs-Bastel-Set 2000g
Wildniskunde 5 AKP
T-Lvl 3 Preis 30 Cr
Schweißgerät, Säge, Nietengerät, Bohrer, Schraubendreher u.ä.

Talismane und Glücksbringer sind Gegenstände, welche nur für 1 Figur die Wirkung haben und somit können nur wenige diese Dinge als gebrauchsfähig verkaufen. (Z.B. Talismanhändler mit Magie, welche den Kunden magisch erscannen oder Zigeuner mit Glaskugeln) Normalerweise wird aus einem Gegenstand den man eh immer bei sich trägt irgendwann ein Solcher besonderer Gegenstand und der träger spürt eine unerklärliche Verbundenheit.
Alle Talismane und Glücksbringer verlieren ihre Wirkung wenn bei der Probe wo sie eingesetzt werden eine „1“ gewürfelt wird und erhalten sie wieder, wenn eine „20“ gewürfelt wird.

kleiner Talisman. [1W6 x10g], T-Lvl egal, Preis 1W6 Cr
Gibt WM+1 bei 1 Erfolgsprobe pro Spielabend.

Glücksbringer. [1W10 x10g], T-Lvl egal, Preis 1W20 Cr
Gibt WM+1 bei GL Proben für Kritisch/Fumbel

Talisman. [1W6 x10g], T-Lvl egal, Preis 3W6 Cr
Gibt WM+2 bei 1 Erfolgsprobe pro Spielabend.

starker Glücksbringer. [1W10 x10g], T-Lvl egal, Preis 3W20 Cr
Gibt WM+2 bei GL Proben für Krit./Fumbel

starker Talisman. [1W6 x10g], T-Lvl egal, Preis 10W6 Cr
Gibt WM+3 bei 1 Erfolgsprobe pro Spielabend.

14.7.3. WISSENSCHAFTliches Werkzeug

Im Allgemeinen kann die Ausrüstung für WM+0 Zuhause improvisiert werden und es kommt zu keinem WM—4.

Genetiker-Set 5000g
Genetik 5 AKP [Handlich / Computerisiert / Multifunkt]
T-Lvl 4 Preis 72 Cr Holo-Projektor
Microskop, Petri-Schalen, Pipetten, Pinzetten, Mini-Bot– Steuerung, Taschen-Computer, Injektions/Extraktions-Pistole, u.ä.

Hyper-Physiker-Set 6000 g
Hyper-Physik 5 AKP [Handlich / Computerisiert / Multifunkt]
T-Lvl 5 Preis 90 Cr Holo-Projektor
Taschencomputer mit Enzyklopädie für Hyperraum-Anomalien, Strahlungs-Scanner, Hyperkristalle, u.ä.

Kybernetik-Reparatur-Set 8000g
Kybernetik 5 AKP [Handlich / Computerisiert / Multifunkt]
T-Lvl 4 Preis 520 Holo-Projektor
Taschencomputer mit Enzyklopädie für Kybernetik, Laserskalpell, Synthetisations-Stab, kleines mechanisches Werkzeug, kleines elektronisches Werkzeug, Analyse-Computer u.ä.

Med-Tech-Koffer 6000g
Medizin 5 AKP [Handlich / Computerisiert / Multifunkt]
T-Lvl 4 Preis 240 Cr Holo-Projektor
Körper-Scanner, Mental-Scanner, Injektions-Pad, Laser-Skalpell-Arm, Molekül-Trenner/Verbinder, Medikamenten-Mixer, medizinische Enzyklopedie, ID-Karten-Leser, Magnet, Teleskop-Kamera, mini-Agrav-Liege

Mathematik-Taschen-Computer 300g
Mathematik 5 AKP [Handlich / Computerisiert / -]
T-Lvl 4 Preis 48 Cr
Enzyklopedie für Mathematik und Formeln, kleine Datenbanken, diverse Erkennungs-Software, Grafik-Software, u.ä.

Biologie-Kasten 8000 g
Naturwissenschaft 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Vergrößerungsglas, kleine Käfige & Gläser, Handbuch, Klappspaten u.ä.

Alchemie-Kasten 8000 g
Naturwissenschaft 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Waage, Stößel, Reibe, Töpfchen, Phiole, Tragekasten.

Physik-Kasten
Naturwissenschaft 5 AKP
T-Lvl 3 Preis 30 Cr
Magnet, Multimeter, u.ä.

Bio-Tech-Koffer 2000 g
Naturwissenschaft 5 AKP [Handlich / Computerisiert / Multifunkt]
T-Lvl 4 Preis 52 Cr Holo-Projektor
Körper-Scanner, Microskop, u.ä.

Chemo-Tech-Koffer 2000 g
Naturwissenschaft 5 AKP [Handlich / Computerisiert / Multifunkt]
T-Lvl 4 Preis 52 Cr Holo-Projektor
Flüssigkeits-Scanner, Molekü-Scanner u.ä.

Physik-Koffer 2000 g
Naturwissenschaft 5 AKP [Handlich / Computerisiert / Multifunkt]
T-Lvl 4 Preis 52 Cr Holo-Projektor
Strahlen-Scanner, Energie-Scanner, Lichtwellen-Scanner u.ä.

Multi-Scanner 1000g
Naturwissenschaft 5 AKP [Miniautur / Computerisiert / Multifunkt]
T-Lvl 5 Preis 210 Cr Holo-Projektor
Ein Handgerät mit vielen Funktionen die um zu stellen jeweils 5 AKP kostet. Dafür hilft es bei Naturwissenschaft komplett.

Hacking-Computer 500 g
Programmierung 5 AKP [Handlich/ Computerisiert / Multifunkt]
T-Lvl 4 Preis 52 Cr Holo-Projektor
Taschencomputer mit Programmen, Datenbanken, Interface u.ä.

Programmier-Computer 3000g
Programmierung 5 AKP [Energie-Spar/ Computerisiert / Multifunkt]
T-Lvl 4 Preis 60 Cr Holo-Projektor, 16-Tage Akku 16E
Laptop mit Programmen, Datenbanken, interfaces und einen großen Holo-Bildschirm.

Computer-Analysator 1000g
Programmierung 5 AKP [Handlich/ Computerisiert / Multifunkt]
T-Lvl 4 Preis 52 Cr Holo-Projektor
Ein mini-Computer, der angeschlossene Computer-Daten ausliest und so dafür so tut, als sei er ein internes Speicher-Gerät mit eigenem Betriebs-System

Kampf-Computer-Server 2000g
Strategie 5 AKP [Handlich/ Computerisiert / Multifunkt]
T-Lvl 4 Preis 52 Cr Holo-Projektor
Verbindet Kampfcomputer über ein COM-System mit dem Anführer

14.7.4. DIPLOMATiches-Werkzeug
Im Allgemeinen kann die Ausrüstung für WM+0 Zuhause improvisiert werden und es kommt zu keinem WM—4.

Emotions-Scanner 1000g
Beredsamkeit 5 AKP [Handlich / Computerisiert / Schmuckstück]
T-Lvl 4 Preis 88 Cr
Eine Brille, Armband o.ä. welches Informationen über den vermutlichen Emotions-Zustand des Gegenübers liefert.

Grupen-Taktik-Server 500g
Führung 5 AKP [Handlich / Computerisiert / Energie-spar]
T-Lvl 4 Preis 56 Cr
In Verbindung mit Kampf-Computern zeigt es dem Anführer Zustand und Position seiner Gruppenmitglieder und liefert Anweisungen und Ziele zurück.

Arbeits-Laptop 2000g
Kaufmanns-Tum 5 AKP [Handlich / Computerisiert / Multifunk]
T-Lvl 4 Preis 52 Cr Holo-Projektor
Computer mit Datenbanken, Schreib-Programmen, Fax & Grafik-Programmen u.ä.

Emotions-Scanner 1000g
Psychologie 5 AKP [Handlich / Computerisiert / Schmuckstück]
T-Lvl 4 Preis 88 Cr
Eine Brille, Armband o.ä. welches Informationen über den vermutlichen Emotions-Zustand des Gegenübers liefert. (Ist das gleiche Gerät wie es für Diplomatie verwendet wird.)

Schmink-Set I 6000g
Schauspielern 5 AKP [-]
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Schminktöpfchen, Pinsel, Stifte, kleiner Spiegel u.ä. Es hat große Ähnlichkeit mit dem Schink-Set zum Verführen. Trotzdem kann nur bedingt für Verführung benutzt werden (WM—1).

Heiliges-Symbol 1000g
Theologie 5 AKP [Schmuckstück / -]
T-Lvl 1 Preis 20 Cr
Halskettchen, Heiliges Buch, o.ä.

Schmink-Set II 6000g
Verführen 5 AKP [-]
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Schminktöpfchen, Pinsel, Stifte, kleiner Spiegel u.ä. Es hat große Ähnlichkeit mit dem Schink-Set zum Verkleiden. Trotzdem kann nur bedingt für Schauspielern benutzt werden (WM—1).

14.7.5. Kriegs-Werkzeug

Da Krieg sich sehr auf den Anwender konzentriert, gibt es kein WM—4 beim nicht verwenden dieser Hilfsmittel.

Körper-Pad 500g
Athletik 5 AKP [Handlich / Computerisiert / Schmuckstück]
T-Lvl 4 Preis 88 Cr (Bonus für 1h)
Die Körperfunktionen werden überwacht und dem Träger mitgeteilt.

Sprinter-Pad 500g
Durchhalten 5 AKP [Handlich / Computerisiert / Schmuckstück]
T-Lvl 4 Preis 88 Cr (Bonus für 1h)
Der Körper wird durch Elektroschocks aufgebaut und Müdigkeit vertrieben. Zusätzlich wird Sauerstoff in den Mund geblasen.

Laserpointer 100g
Einhand Fernkampf / Zweihand Fernkampf / Infanterie-Unterstützung
„0“ AKP WM+1 [Automatisch / Steck-System / Energie-spar]
T-Lvl 3 Preis 60 Cr
Diese „Lichtpunkt“ sendenden Stifte sind von Vorteil wenn man wissen will wo hin man Schießt, aber leider auch woher geschossen wird.

Sarmakand Egel 100g
Köperbeherrschung
„0“ AKP WM+1 [Automatisch / -]
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Diese Blut-Egel reinigen das Blut und machen diesen Empfänglicher für die eigene Körperchemie. Nach 1 Tag aber muss er sich erholen für 1W6 Tage. Einmal abgesehen von einem gewissen Ekel-Faktor lassen sich diese auch nicht abnehmen bis sie sich 24hlang voll gesogen haben.

Massage-Pad 500g
Rüstung tragen
„0“ AKP WM+1 [Automatisch / -]
T-Lvl 3 Preis 30 Cr
Der Körper wird durch Vibrationen locker gehalten und hat weniger Probleme mit dem andauernden Tragen von Rüstung.

Martialische Dornen 1000g
Einhand-Fernkampf / Zweihand Nahkampf 2 AKP
[verbessert / Schmuckstück/ -]
T-Lvl 1 Preis 120 Cr
Handschuhe, Schuhe, Schulterstücke und Rüstungsteile sind mit bösen Dornen versetzt, schüchtern den Feind ein und erschwert das Behindern.

14.7.6. Magie-Werkzeug
Da Magie sich sehr stark auf die Seele des Anwenders bezieht gibt das nicht benutzen von Werkzeug keinen WM—4.

Die folgenden magischen Werkzeuge können für spezielle Zaubersprüche Verwendung finden, für ganze Gruppen von Zaubern (Schaden / Schutz / Heilung / Information / Erschaffung / Unterstützung), eine Magische Fertigkeit (Element Erde / Element Feuer / Element Luft / Element Wasser / Element Äther / Kraft der Natur / Kraft der Todes / Kraft des Lebens / Kraft des Göttlichen), oder für Magie allgemein (alles)

Die Namen der Werkzeuge welche durch Qualität definiert werden, sind natürlich entsprechend einem Magischen Gildenrang ersetzt. Improvisiert, Lehrling, Geselle, Magus, Meister, Großmagus, Großmeister

Zauber-Stein 50g
(1 Zauber) 2 AKP [mag Talismann / verbesserte Anw/ -]
T-Lvl 1 Preis 310 Cr
Meist Quarze mit Einschlüssen (billig), Halbedelsteine (normal) oder gar Edelsteine mit Edelmetalleinschlüssen (verbessert) sind sie doch selten, da sie nur für einen speziellen Zauber wirken, der gegebenenfalls jeweils noch gelernt werden muss

Zauber-Handschuh 250g
(Gruppen-Art) 2 AKP [mag Talismann / verbesserte Anw / -]
T-Lvl 1 Preis 1110 Cr
Von einem dicken Lederhandschuh mit eingehämmerten Runen (billig) über Metallgeflecht—Schmuck-Handschuhe für Tänzerinen (normal) bis zu Edelsteinstaub der nicht einmal physisch verbunden ist (verbessert) reichen die Variationen.

Zauber-Stab 500g
(Magische Fertigkeit) 2 AKP [mag Talismann / verbesserte Anw / -]
T-Lvl 1 Preis 5110 Cr
Dieser Stab kann (Lehrling) sehr kurz sein und erinnert an einen Drummer-Stick, oder ein Gehstock sein (normal) und Verzierungen aufweisen. Die wirklich mächtigen sind deutlich länger und finden als Kampfstab Verwendung (verbessert)

Insignien 1000g
(Magie) 2 AKP [mag Talismann / verb Anw / Schmuck]
T-Lvl 1 Preis 25120 Cr
Es ist immer ein „Set von Insignien“ welche zusammenarbeiten. Krone, Hals-Schmuck, 2x Armschmuck, 2 mal Beinschmuck, Gürtel,...
Wobei jedes Teil für eine Magie-Form zählt und die Armschmucke und Beinschmucke jeweils zu zweit für ein Drittes. Fehlt also eines der Insignienteile, so fehlt die Wirkung im ganzen. Da sie zusammen erschaffen wurden ist es möglich mit einem davon alle anderen des Sets auf zu spüren.

14.7.7. Pilot-Werkzeug
Pilotierbares ist normalerweise so gebaut, das keinerlei Werkzeug benötigt wird. Somit gibt es keinen WM—4 bei nicht Vorhandensein.

Trägheits-Navigations-System 100g
Anzug-Pilot 3 AKP [klein / Computerisiert/ verb Anwend]
T-Lvl 4 Preis 88
Liefert Navigationsdaten auf das Auge des Piloten und zeigt den derzeitigen vor berechneten Kurs an.

Fahrzeug-Daten-Link 100g
Leviathan-Daten-Link 100g
Raumschiff-Daten-Link 100g
Schweber-Daten Link 100g
Wasser-FZG-Daten-Link 100g
XXXX-Pilot 4 AKP [klein / Computerisiert/ verb Anwend]
T-Lvl 4 Preis 52
Liefert Navigationsdaten auf das Auge des Piloten und zeigt den derzeitigen vor berechneten Kurs an.

Fernlenk-Daten-Link 100g
Geschütze-Daten-Link 100g
FLK / Gesch 4 AKP [klein / Computerisiert/ verb Anwend]
T-Lvl 4 Preis 52
Liefert Ziel-Daten auf das Auge des Piloten und zeigt den derzeitigen vor berechneten Kurs an.

Einfacher Piloten-Helm 250g
(Pilot 1 Art) 3 AKP [klein / Computerisiert/ verb Anwend]
T-Lvl 4 Preis 88
Diese Helme werden in ein Fahrzeug eingeklinkt und benötigen 1 Minute zum konfigurieren. Sie können sowohl Kurs-Navigation, als auch Ziel-Berechnung, als auch Hyper-Treibwerk-Daten liefern.

Piloten-Neuro-Helm 300g
(Pilot 1 Art) 2 AKP [klein / Computerisiert/ verb Anwend]
T-Lvl 5 Preis 448
Der Helm ist eigentlich ein Kopfschmuck, der die Gehirn-Wellen ausliest und zu einem Datenstrom umwandelt, welche als zusätzliche Feinsteuerung von speziellen Triebwerken genutzt werden kann.

Schutzkleidung 2000g
Reiten
„0“ AKP WM+1 [Automatisch / Handlich / Multifunktional]
T-Lvl 3 Preis 189 Verfügt über ca 20 Taschen.
Sowohl zum Reiten von Tieren, als auch zum „Reiten“ von Fahrzeugen, welche mit Körpereinsatz und Gleichgewicht gelenkt werden. RK Ballistik 2, Kinetik 2, Hitze 1, Elektro 1 TP-Panzerung 20.

14.7.8. Psionik-Werkzeug
Psionik basiert sehr stark auf dem Verstand des Anwenders und hat somit keine Probleme ohne Werkzeug. Psionische Fertigkeiten sind Energetinese, Hypnose, Pyrokinese, Selbstheilung, Suggestion, Telepathie, Telekinese.

Psychodelische Musik 100g
(1 Psi-Fertigkeit)
„0“ AKP WM+1 [Automatisch / -]
T-Lvl 3 Preis 30 Cr
Walkman, mini-Radio, o.ä. Das andauernde Hören dieser speziellen Musik stimmt ein in die nötige geistige Stimmung für eine Psi-Fertigkeit.

Ungeschliffener Psi-Kristall 1000g
(1 Psi-Fertigkeit) 5 AKP [-]
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Diese Kristalle werden einfach in die Hand genommen und an die Stirn gelegt.

Geschliffener Psi-Kristall 500g
(1 Psi-Fertigkeit) 4 AKP [verb Anwendung / -]
T-Lvl 1 Preis 11 Cr
Auch diese Kristalle werden in die Hand genommen und an die Stirn gelegt. Oftmals sind sie eingebettet in einen Armreif oder ähnliches.

Psi-Kristall-Stirnreif 1500g
(1 Psi-Fertigkeit) 3 AKP [verb Anwendung / Schmuck]
T-Lvl 1 Preis 30 Cr
Die Kristalle zieren einen hübschen Stirnreif, der manchmal mit einem Schmuckstück für hoch stehende Personen verwechselt wird.

Psi-Kristall-Helm 2500g
(1 Psi-Fertigkeit) 2 AKP [verb Anwendung / -]
T-Lvl 1 Preis 110 Cr
Dieser „Zauberhut“ hat als Grundlage einen „leichten Helm“ und darin eingebettet Psi-Kristalle.

PSI-Helm 500g
(PSI-Allgemein) 2 AKP [leicht / verb Anwendung / Schmuck]
T-Lvl 4 Preis 3718 Cr
Kopf-Netz, Stirnreif, Stirn-Kristall, Schläfen-Platten u.ä.
Diese Elektronischen Unterstützungen sind an den Kopf angepasst und beeinflussen die geistigen Fähigkeiten. Sie sind relativ unverträglich und führen immer wieder zu Kopfschmerzen. (jede angefangene Stunde kostet 1 AU-P).

14.7.9. Handbücher
Handbücher geben ähnlich wie Werkzeug einen Bonus, nur ist dieser IMMER nur eine +1 und hält 1 Aktion oder 1 min (10 RD).

Diplomatie-Handbuch 200g
(1 Diplomatie Fertigkeit) 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Benimm-Regeln, Körpersprachen Analyse u.ä.
Hilft bei 1 Diplomatie Fertigkeit.

Kampf-Handbuch 200g
(1 Kampf-Fertigkeit) 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Bewegungen, Taktiken, Körperzonen u.ä.
Hilft bei 1 Kampf Fertigkeit.

Piloten-Handbuch 200g
(Pilot Klasse) 5 AKP [Computerisiert/-/-]
T-Lvl 4 Preis 400 Cr
Prozeduren, Check-Listen, Übersetzungen u.ä.
Hilft bei allen Pilot Fertigkeiten.

PSI-Handbuch 1000g
(1 PSI-Fertigkeit) 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Mantras, Meditations-Techniken, Konzentrationsübungen u.ä.
Hilft bei 1 PSI-Fertigkeit.

Technisches-Handbuch 500g
(1 Technische Fertigkeit) 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Formelsammlung, Datentabellen, Stecker-Belegungen u.ä.
Hilft bei 1 Technischen Fertigkeit.

Überlebens-Handbuch 200g
(1 Wildnis Fertigkeit) 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Kleine Bauanleitungen, kleine Med-Anleitung u.ä.
Hilft bei 1 Wildnis Fertigkeit.

Wissenschafts-Handbuch 500g
(1 Wissen Fertigkeit) 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 10 Cr
Formelsammlung, Tabellen, Such-Links u.ä.
Hilft bei 1 Wissen Fertigkeit.

Magie-Handbuch 2000g
(1 Magie Fertigkeit) 5 AKP
T-Lvl 1 Preis 100 Cr
Runen-Sammlung, Zauberformeln, kleine ZauberFokies u.ä.
Hilft bei 1 Magie Fertigkeit. (gibt es nicht als Computer)

Diplomatie-Handbuch-Comp 200g
(Diplomatie Klasse) 5 AKP [Computerisiert / - /-]
T-Lvl 4 Preis 400 Cr
Benimm-Regeln, Körpersprachen Analyse u.ä.
Hilft bei allen Diplomatie Fertigkeiten.

Kampf-Handbuch-Comp 200g
(Kampf-Klasse) 5 AKP [Computerisiert / - /-]
T-Lvl 4 Preis 400 Cr
Bewegungen, Taktiken, Körperzonen u.ä.
Hilft bei allen Kampf Fertigkeiten.

Piloten-Handbuch-Comp 200g
(Pilot Klasse) 5 AKP [Computerisiert / - /-]
T-Lvl 4 Preis 400 Cr
Prozeduren, Check-Listen, Übersetzungen u.ä.
Hilft bei allen Pilot Fertigkeiten.

PSI-Handbuch-Comp 200g
(PSI-Klasse) 5 AKP [Computerisiert / - /-]
T-Lvl 4 Preis 400 Cr
Mantras, Meditations-Techniken, Konzentrationsübungen u.ä.
Hilft bei allen PSI-Fertigkeiten.

Technisches-Handbuch 500g
(Technische Klasse) 5 AKP [Computerisiert / - / -]
T-Lvl 4 Preis 400 Cr
Formelsammlung, Datentabellen, Stecker-Belegungen u.ä.
Hilft bei allen Technischen Fertigkeiten.

Überlebens-Handbuch 200g
(Wildnis Klasse) 5 AKP [Computerisiert / - /-]
T-Lvl 4 Preis 400 Cr
Kleine Bauanleitungen, kleine Med-Anleitung u.ä.
Hilft bei allen Wildnis Fertigkeiten.

Wissenschafts-Handbuch 500g
(Wissen Klasse) 5 AKP [Computerisiert / - /-]
T-Lvl 4 Preis 400 Cr
Formelsammlung, Tabellen, Such-Links u.ä.
Hilft bei allen Wissen Fertigkeiten.

14.7.10. Reparatur-Systeme

Flicken, Ersatzteile oder gar Materialverändernde Systeme mit Munition.

Fell-Rüstungs-Flicken Weich 10g
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 1W6 [+ Differenz zu SG] TP einer weichen (T-Lvl 1-2) Rüstung
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 1 Cr 1 Anwendung

Standard Rüstungs-Flicken Weich 10g
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5min
Flickt 1W6 [+ Differenz zu SG] TP einer weichen (T-Lvl 1-4) Rüstung, auch Athmosphärenanzug.
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 3 Cr 1 Anwendung

Hightech Rüstungs-Flicken Weich 10g
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5min
Flickt 1W6 [+ Differenz zu SG] TP einer weichen (T-Lvl 1-6) Rüstung, auch Athmosphärenanzüge und Vario-Systeme
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 5 Cr 1 Anwendung

Blech-Rüstungs-Flicken hart 20g
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 1W6 [+ Differenz zu SG] TP einer weichen (T-Lvl 1-2) Rüstung
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 2 Cr 1 Anwendung

Standard Rüstungs-Flicken Weich 20g
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5min
Flickt 1W6 [+ Differenz zu SG] TP einer weichen (T-Lvl 1-4) Rüstung, auch Athmosphärenanzug.
T-Lvl 3 min Fertigkeit 4 Preis 6 Cr 1 Anwendung

Hightech Rüstungs-Flicken Weich 20g
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5min
Flickt 1W6 [+ Differenz zu SG] TP einer weichen (T-Lvl 1-6) Rüstung, auch Athmosphärenanzüge und Vario-Systeme
T-Lvl 5 min Fertigkeit 6 Preis 10 Cr 1 Anwendung

Rüstungs-Regenerator 1000g (inkompatibel zu Werkzeug)
Mechanische Technik SG 15 Zeit 1min Flicken
Flickt 1W6 [+ Differenz zu SG] TP
Mechanische Technik SG 20 Zeit 10min Reparatur
Repariert 2W6 [+Differenz zu SG] TP
T-Lvl 6 min Fertigkeit 6 Preis 600+10+1=611 Cr
Flickt / Repariert (T-Lvl 1-6) Rüstung, auch Athmosphärenanzüge und Vario-Systeme. E-Mag 1 E = 10 Schuss & Plastolith-Block 100g 10 Schuss Das Plastolith wird im Hausbau verwendet.

Low-tech Rüstungsersatzteile weich 100g
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 2W6+[Differenz zu SG] TP einer weichen (T-Lvl 1-2) Rüstung
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 2 Cr 1 Anwendung

Standard Rüstungsersatzteile weich 100g
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 2W6+[Differenz zu SG] TP einer weichen (T-Lvl 1-4) Rüstung auch Athmosphärenanzug.
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 6 Cr 1 Anwendung

High-tech Rüstungsersatzteile weich 100g
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 2W6+[Differenz zu SG] TP einer weichen (T-Lvl 1-6) Rüstung auch Athmosphärenanzüge und Vario-Systeme.
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 10 Cr 1 Anwendung

Low-tech Rüstungsersatzteile hart 100g
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 2W6+[Differenz zu SG] TP einer harten (T-Lvl 1-2) Rüstung
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 3 Cr 1 Anwendung

Standard Rüstungsersatzteile hart 100g
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 2W6+[Differenz zu SG] TP einer harten (T-Lvl 1-4) Rüstung auch Athmosphärenanzug.
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 9 Cr 1 Anwendung

High-tech Rüstungsersatzteile hart 100g
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 2W6+[Differenz zu SG] TP einer harten (T-Lvl 1-6) Rüstung auch Athmosphärenanzüge und Vario-Systeme
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 15 Cr 1 Anwendung

Panzerungs-Regenerator Pistole 1000g (inkompatibel zu Werkzeug)
Mechanische Technik SG 15 Zeit 1min Flicken
Flickt 1W6 [+ Differenz zu SG] TP-Panzerung
Mechanische Technik SG 20 Zeit 10min Reparatur
Repariert 2W6 [+ Differenz zu SG] TP-Panzerung
T-Lvl 6 min Fertigkeit 6 Preis 600+20+2=622 Cr
Flickt / Repariert (T-Lvl 1-6) Fahrzeugpanzerung, E-Mag 2 E = 10 Schuss & Stahl-Block 100g 10 Schuss
Der Stahl wird im Fahrzeugbau verwendet. (2 Cr pro Block)

Kleines Bodenfahrzeug-Ersatzteil Pack 100g
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 1 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 1W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg I
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 20 Cr Mun 10 Anwendungen
Eignet sich auch für Wasserfahrzeuge.

Std Bodenfahrzeug-Ersatzteil Pack 1000g
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 2 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 2W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg I-II
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 200 Cr Mun 10 Anwendungen
Eignet sich auch für Wasserfahrzeuge.

Gutes Bodenfahrzeug-Ersatzteil Pack 1000 kg (Qualität +I gut) WM+1
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 2 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 2W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg I-III
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 600 Cr Mun 10 Anwendungen
Ist geeignet für QL+ Fahrzeuge.
Eignet sich auch für Wasserfahrzeuge.

Kleines Schweber-Ersatzteil Pack 100g
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 1 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 1W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur I
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 40 Cr Mun 10 Anwendungen

Std-Schweber-Ersatzteil Pack 1000g
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 2 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 2W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg I-II
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 400 Cr Mun 10 Anwendungen

Gutes Schweber-Ersatzteil Pack 1000g (Qualität +I gut) WM+1
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 2 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 2W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg I-III
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1200 Cr Mun 10 Anwendungen
Ist geeignet für QL+ Schweber.

Kleines Robotter-Ersatzteil Pack 100g
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 1 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 1W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg I
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 40 Cr Mun 10 Anwendungen

Fzg Robotter-Ersatzteil Pack 1000g
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 1 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 1W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg I-II
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 400 Cr Mun 10 Anwendungen

Gutes Robotter-Ersatzteil Pack 1000g (Qualität +I gut) WM+1
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 1 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 1W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg I-III
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1200 Cr Mun 10 Anwendungen
Ist geeignet für QL+ Robotter.

Raum-Antrieb-Ersatzteil Pack 100g
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 1 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 1W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg I
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 50 Cr Mun 10 Anwendungen

Raum-FZG-Ersatzteil Pack 1000g
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 2 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 2W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg I-II
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 500 Cr Mun 10 Anwendungen

Gutes Raum-FZG-Ersatzteil Pack 1000g (Qualität +I gut) WM+1
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 2 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 2W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg I-III
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 1500 Cr Mun 10 Anwendungen
Ist geeignet für QL+ Raum-Fahrzeuge.

Kleines Gebäude-Ersatzteil Pack 100g
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 1 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 1W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg I
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 20 Cr Mun 10 Anwendungen

std Gebäude-Ersatzteil Pack 1000g
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 1 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 1W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg I-II
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 200 Cr Mun 10 Anwendungen

Gutes Gebäude-Ersatzteil Pack 10 kg (Qualität +I gut) WM+1
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 2 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 2W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg I-III
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 600 Cr Mun 10 Anwendungen
Ist geeignet für QL+ Gebäude.

Großes Bodenfahrzeug-Ersatzteil Pack 10 kg
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 3 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 3W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur III-VI
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 2000 Cr Mun 10 Anwendungen

Großes -Schweber-Ersatzteil Pack 10 kg
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 3 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 3W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg III-VI
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 4000 Cr Mun 10 Anwendungen

Dronen-Ersatzteil Pack 10 Kg
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 3 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 3W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 4000 Cr Mun 10 Anwendungen

Raum-Ersatzteil Pack 10 kg
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 2 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 2W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg III-VI
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 5000 Cr Mun 10 Anwendungen

groß Gebäude-Ersatzteil Pack 10 kg
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 1 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 1W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg III-VI
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 2000 Cr Mun 10 Anwendungen

Multi-Reparatur Ersatzteil-Pack 10 kg (Qualität +I gut) WM+1
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 2 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 2W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg III-VI
T-Lvl 6 min Fertigkeit 6 Preis 18000 Cr Mun 10 Anwendungen
Ist geeignet für alle Fahrzeuge & Gebäude sowie QL+

Zyloh-Reparatur Ersatzteil-Pack 10 kg
(Imperium ZYLOH) (Qualität —I schlecht) WM—1
Mechanische Technik SG 15 Zeit 5 min
Flickt 2 [+Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 60 min
Repariert 2W6+[Differenz zu SG] TP-Rumpf
(variabel) SG 20 Zeit 60 min
Modulreparatur Kateg III-VI
T-Lvl 7 min Fertigkeit 7 Preis 2300 Cr Mun 10 Anwendungen
Ist geeignet für alle Fahrzeuge & Gebäude (aber nicht QL+)
Die Ersatzteile passen sich selbstständig an.
(Glückswurf gegen Probleme SG 10)

Struktur-Regenerator Pistole 1000g (inkompatibel zu Werkzeug)
Mechanische Technik SG 15 Zeit 1min Flicken
Flickt 1 [+ Differenz zu SG] TP-Rumpf
Mechanische Technik SG 20 Zeit 10min Reparatur
Repariert 1 W6 [+Differenz zu SG]TP Rumpf
T-Lvl 6 min Fertigkeit 6 Preis 600+30+10=640 Cr
Flickt / Repariert (T-Lvl 1-6) Fahrzeugpanzerung, E-Mag 3 E = 10 Schuss & Multimetall-Block 100g 10 Schuss
Multimetall wird extra für diese Reparatur-Systeme hergestellt 10 Cr pro Block.

Zyloh-Regenerator Gewehr 2000g (inkompatibel zu Werkzeug)
(Imperium ZYLOH) (Qualität —I schlecht) WM—1
Mechanische Technik SG 15 Zeit 1min Flicken
Flickt 1 [+ Differenz zu SG] TP-Rumpf
oder 1W6 [+ Differenz zu SG] TP-Panzerung
Mechanische Technik SG 20 Zeit 10min Reparatur
Repariert 1 W6 [+Differenz zu SG]TP Rumpf
Oder 2 W6 [+Differenz zu SG]TP Panzerung
T-Lvl 6 min Fertigkeit 6 Preis 600+30+10=640 Cr
Flickt / Repariert (T-Lvl 1-6) Fahrzeugpanzerung, E-Mag 7 E = 10 Schuss & Müll-Block 1 kg 10 Schuss
Müll-Block ist gepresster Müll. Ungepresst führt das zu WM—4.
(Glückswurf gegen Probleme SG 10)

14.8. Sensoren

Sensoren haben eine Reichweite die als „Wahrnehmungsreichweite gilt“. Was sie automatisch anzeigen hängt von zwei Faktoren ab. Entfernung und „Sichtbarkeit des Zieles“

Das Verkürzen der Entfernung um eine Stufe verbessert die Chance um WM+4. Entdecken lässt den Sensor die Anwesenheit erkennen und macht es zu „gut Sichtbar“. Erkennen gibt Detail-Informationen wie Kategorie, Größe, Schutzschirm ja/nein, Reaktor-Emissionen ja/nein, aktives Energie-Waffen-Feuer (Teilerfolg). Genauere Daten wie Typ, Energie-Versorgung, Panzerung u.ä. gibt es nur wenn der Besitzer selbst „aktiv Scannt“ (voller Erfolg).

Ist in Kurze Entfernung (x 1/20)
- **+[T-Lvl] SG 20 zum Entdecken aller gestealthter Objekte**
- **+[T-Lvl] SG 20 zum Erkennen von Sprengstoffen o.ä.**
- **+[T-Lvl] SG 20 zum Erkennen von versteckten Haus-Tieren**
- **+[T-Lvl] SG 20 zum Entdecken von „passiven fremden Scan“**

Ist in Mittlere Entfernung (x1/10)
- **+[T-Lvl] SG 20 zum Entdecken von versteckten Personen**
- **+[T-Lvl] SG 20 zum Erkennen von nicht sichtb. Energie-Stpeichern**
- **+[T-Lvl] SG 20 zum Erkennen von Typ Waffen / Robotter o.ä.**

Ist in Weite Entfernung (x1/4)
- **+[T-Lvl] SG 20 zum Entdecken von versteckten Fahrzeugen**
- **+[T-Lvl] SG 20 zum Erkennen von nicht sichtbaren Reaktoren**
- **+[T-Lvl] SG 20 zum Entdecken von „normalem fremden Scan“**

Ist in Extreme Entfernung (x1/2)
- **+[T-Lvl] SG 20 zum Erkennen von gut Sichtbaren Personen**
- **+[T-Lvl] SG 20 zum Entdecken von gestealthten Objekten welche mit Energielosen-Waffen Feuern.**

Ist in Maximale Entfernung (x1)
- **+[T-Lvl] SG 20 zum Erkennen von gut sichtbaren Fahrzeugen**
- **+[T-Lvl] SG 20 zum Entdecken von Schutzschirmen**
- **+[T-Lvl] SG 20 zum Entdecken von gestealthten Objekten welche mit Energie-Waffen Feuern.**
- **+[T-Lvl] SG 20 zum Entdecken von „aktivem fremden Scan“**

Diese Sensoren können.:
„passiv scannen“ was ihren Würfelwurf mit einer „10“ gleichsetzt.
„normal scannen“ was ihren Würfelwurf mit einer „15“ gleich setzt.
„aktiv scannen“ Was ihnen einen „gewürfelten“ W20 Würfelwurf erlaubt und jede RD erneuert wird.

Zusätzlich können Sensoren auch vom Besitzer „angewendet“ werden was 3 (Teilerfolg) bis 5 (voller Erfolg) AKP benötigt und WM+2 auf Sensoren bedienen gibt.

Zusätzliche Fähigkeiten
IR = Infrarot (erkennt Wärmequellen)
LV = Lichtverstärkung (kleines Licht reicht als Beleuchtung)
UV = Ultraviolett (anderes Sichtspektrum)
Gamma = Sieht Radioaktive Strahlungs Quellen
Ultrasound = verbessertes Lausch-System
Distanz = Laser-Entfernungsmesser

Diese Sensoren gibt es als :
Hand-Sensor [verbesserte Anwendung / Energie spar / -]
(T-Lvl 3 9h, T-Lvl 4 16h, T-Lvl 5 25h, T-Lvl 6 36h, T-Lvl 7 49h)
Helm-Sensor [klein / Verbesserte Anwendung / -] 1/3 Gewicht
Brille. „0“ AKP [Automatisch] WM+1

Normaler Sensor 1000g
Fertigkeit Sensor-Bedienung min Fertigkeit 2 AKP 3
Video, Akustik, (1 zusätzliche Fähigkeit)
Optische Standard Sensoren, 60m. T-Lvl 3, Preis 60 Cr
Elektrische Standard Sensoren, 80m. T-Lvl 4, Preis 80 Cr
Elektronische Standard Sensoren, 100m. T-Lvl 5, Preis 100 Cr
Energie-Verbrauch 0,5 E / h

Aufklärer Sensor 1500 g
Fertigkeit Sensor-Bedienung min Fertigkeit 4 AKP 3
Video, Akustik, Blitzkompensation (2 zusätzliche Fähigkeiten)
Optische Aufklärer Sensoren, 300m. T-Lvl 3, Preis 180 Cr
Elektrische Aufklärer Sensoren, 400m. T-Lvl 4, Preis 225 Cr
Elektronische Aufklärer Sensoren, 500m. T-Lvl 5, Preis 270 Cr
Energie-Verbrauch 1 E / h

Scout Sensor 2000g
Fertigkeit Sensor-Bedienung min Fertigkeit 6 AKP 3
Video, Akustik, Blitzkompensation (3 zusätzliche Fähigkeiten)
Optische Scout Sensoren, 600m. T-Lvl 3, Preis 540 Cr
Elektrische Scout Sensoren, 800m. T-Lvl 4, Preis 675 Cr
Elektronische Scout Sensoren, 1000m. T-Lvl 5, Preis 810 Cr
Energie-Verbrauch 1,5 E / h

ZYLOH-Hyper Monokel-Sensor II 1000g
(Qualität I Miniaturisiert) (Imperium Zyloh)
Fertigkeit Sensor-Bedienung min Fertigkeit 2 AKP 3 WM+1
Standard 140m, Preis 330 Cr min Fertigkeit 2
Aufklärer 700m, Preis 990 Cr min Fertigkeit 4
Scout 1400m, Preis 2970 Cr min Fertigkeit 6
T-Lvl 7 E-Verbrauch 1 E/ h
Verwendet Hyper-Taster, welche eigentlich nur von Zylohs hergestellt werden.

„Brille“ 50g
Verbessert WA „Sehen“ um 1 bis zu einem Maximum von WA 5
Korrigiert Fernsicht zu Normal-Sicht.
Korrigiert Kurzsichtigkeit zu Normalsicht
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 20 Cr
Das Tragen einer Brille bedarf einer Eingewöhnungszeit von 7 Tagen, während dieser Zeit sind alle Handlungen mit WM—2 belegt.
Ist man einmal an die Brille gewöhnt, kann man sich von nun an binnen von 2W6 min umgewöhnen (in der Zeit WM—2). Diese Umgewöhnung wird jeweils nötig wenn sie (außer zum schlafen) ab oder aufgesetzt wird.

„einfaches Fernglas“ 200g
Erhöht die maximale Sichtreichweite auf das doppelte.
Fertigkeit Beobachten 5 AKP WM+2
T-Lvl 2 min Fertigkeit 1 Preis 10 Cr

„Fernglas“ 300g
Erhöht die maximale Sichtreichweite auf das vierfache.
Beinhaltet 1 Zusatz-Sicht
Fertigkeit Beobachten 5 AKP WM+3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 30 Cr

„verbessertes Fernglas“ 400g
Erhöht die maximale Sichtreichweite auf das 8-fache.
Beinhaltet 2 Zusatz-Sicht
Fertigkeit Beobachten 5 AKP WM+4
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 90 Cr

„Adleraugen Fernglas“ 500g
Erhöht die maximale Sichtreichweite auf das 16-fache.
Beinhaltet 3 Zusatz-Sicht
Fertigkeit Beobachten 5 AKP WM+5
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 270 Cr

„Super Fernglas“ 600g
Erhöht die maximale Sichtreichweite auf das 32-fache.
Beinhaltet 4 Zusatz-Sicht
Fertigkeit Beobachten 5 AKP WM+6
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 810 Cr

14.9. Schutzschilde & Verteidigung

Infanterie-Schutzschilde gibt es als Plug & Play Module für Rüstungen. Sie haben externe Energie-Anschlüsse für Versorgung durch die Rüstung oder externe Energie-Quellen. Ohne dies funktionieren sie nicht. Sie können auch auf den Boden gelegt werden und an eine Energie-Quelle angeschlossen werden. Energie wird benötigt um Aufgebaut zu sein und dabei zu laden. Sie können auch Laden ohne aufgebaut zu sein, aber nicht ohne Ladung aufgebaut sein. Aktivieren kostet 1 AKP und dauert 1 RD.

E-Versorgungsleitungen kosten 1 Cr pro 2 Infanterie- Felder Reichweite (ca 3m echte Länge), wiegen 20g und sind kompatibel zu 1 Technologie (im Imperium verwendet) Interfaces kosten 5 Cr und wiegen 100g.

Mini-Module wiegen 1 kg.
Gürtel-Module mit 3 kg Gewicht werden normalerweise am Gürtel getragen, oder mit anderen in einen Rucksack eingebaut.
Brust-Module mit 5 kg Gewicht werden entweder vor der Brust getragen, oder in einen Rucksack eingebaut.
Rucksack-Module mit 7 kg Gewicht können nur am Rücken getragen werden.

Modular-Gürtelpacks kosten 10 Cr und haben Platz für 2 Mini-Module.
Modular-Brustpacks kosten 15 Cr und haben Platz für 3 Mini-Module.
Modular-Rucksackpacks kosten 20 Cr und haben Platz insgesamt 4 Mini-Module (oder 1 Gürtel-Modul pro 2 Mini-Module / 1 Brust-Modul pro 3 Mini-Module).

Jeder normale Schutzschirm hat nur eine Einstellung.
Es gibt...:
Allround-Schutzschirme, [I-IV in etwa gleiche Werte]
Ballistische Schutzfelder [Ball = I, Kin = II, Hitze = III, Elek = IV]
Kinetische Schutzfelder [Kin = I, Ball = II, Elek = III, Hitze = IV]
Thermische Schutzfelder [Hitze = I, Elek = II, Ball = III, Kin = IV]
Strahlungs Schutzfelder [Elek = I, Hitze = II, Kin = III, Ball = IV]

Um andere Schutzschirm-Einstellungen zu benutzen müssen diese „umgebaut“ werden. (SG 20 = 1h, SG 25 = 10 min, SG 30 = 1min) Schlägt der Umbau fehlt, verbrennt die Elektronik beim Einschalten. (Totalausfall)

DS ist der Wert um die ein „Durchschlagswert“ gesenkt wird wenn der Schutzschirm durchschlagen wurde. Durchschlag wirkt nur gegen Rüstungen und hilft nicht gegen Schutzschirme

Mini-Modul „statischer Schild-Generator “
Allround RK Ball = 2 Kin = 2 Hitze = 2 Elektro = 2 DS 4
[Einzel] RK I = 4 II = 1 III = 1 IV = 0 DS 4
TP-Schutzschirm 50, Baut sich auf, wenn Träger 1 min 0m bewegt.
Fertigkeit Schutzfeld-Technik 3m Durchmesser E-Speicher 10 E
E-Verbrauch 1 E / min T-Lvl 4, min Fertigkeit 2, Preis 80 Cr
Wird fest konfiguriert gebaut und ist nicht umschaltbar.
Hält den Generator am Ort fest und kann somit zu einem Gefängnis werden, wenn es einen Boden gibt. Sie hält Objekte am Rande Fest und erlaubt keinen Durchgang, solange die TP-Schutzschild größer als die ST eines Figur ist. Im Weltraum eignen sich diese Schutzschilde nur für Stationen, da sie Triebwerks Emissionen auf den Benutzer zurück werfen. Sie reduzieren sowohl eintretenden, als auch verlassenden Schaden.

Mini-Modul „beweglicher Schild-Generator “
Allround RK Ball = 2 Kin = 2 Hitze = 2 Elektro = 2 DS 4
[Einzel] RK I = 4 II = 1 III = 1 IV = 0 DS 4
TP-Schutzschirm 10, E-Verbrauch 1 E / min.
Fertigkeit Schutzfeld-Technik 3m Durchmesser E-Speicher 10 E
T-Lvl 4, min Fertigkeit 3, Preis 80 Cr
Diese Kuppel ist unten offen, was sie zu einem guten Infanterie-Schild macht, aber im Weltraum seine schwächen hat. Zusätzlich behindert es verlassenden Schaden nicht und wird von Objekten wie Hindernissen eingedellt und lässt sie langsam passieren. Verringert Jegliche Bewegung auf 10m pro RD.

Mini-Modul „Kugel Schild-Generator “
Allround RK Ball = 2 Kin = 2 Hitze = 2 Elektro = 2 DS 4
[Einzel] RK I = 4 II = 2 III = 1 IV = 1 DS 4
TP-Schutzschirm 10, E-Verbrauch 1 E / min.
Fertigkeit Schutzfeld-Technik 3m Durchmesser E-Speicher 10 E
T-Lvl 5, min Fertigkeit 4, Preis 100 Cr
Als Kugel gibt sie Rundumschutz und eignet sich für den Weltraum. Sie passt sich den Bewegungen an und wird an Oberflächen von Objekten eingedellt und lässt sie langsam passieren. Verringert Jegliche Bewegung auf 10m pro RD.

Mini-Modul „Deflektor Schild-Generator “ (Qualität +I)
Allround RK Ball = 2 Kin = 2 Hitze = 2 Elektro = 2 DS 4
[Einzel] RK I = 4 II = 2 III = 1 IV = 1 DS 4
TP-Schutzschirm 12, E-Verbrauch 1 E / min.
Fertigkeit Schutzfeld-Technik WM+1 3m Durchmesser E-Speicher 10 E
T-Lvl 5, min Fertigkeit 4, Preis 300 Cr
Der Deflektor entspricht dem Kugel-Schild, ist aber von deutlich besserer Qualität. Er reguliert sich selbst und hält langsame Objekte nicht auf, womit die Bewegung des Trägers nicht behindert wird.

Mini-Modul „Reflektor Schild-Generator “ (Qualität +II)
Allround RK Ball = 2 Kin = 2 Hitze = 2 Elektro = 2 DS 4
[Einzel] RK I = 4 II = 2 III = 1 IV = 1 DS 4
TP-Schutzschirm 14, E-Verbrauch 1 E / min.
Fertigkeit Schutzfeld-Technik WM+2 3m Durchmesser E-Speicher 10 E
T-Lvl 5, min Fertigkeit 4, Preis 900 Cr
Der Reflektor entspricht dem Kugel-Schild, ist aber von deutlich besserer Qualität. Er reguliert sich selbst und hält langsame Objekte nicht auf, womit die Bewegung des Trägers nicht behindert wird. Zusätzlich kann das Schild die Polarität umkehren und Schaden von Aussen passieren lassen und von innen senken.

Mini-Modul „HEÜ Schild-Generator “ (Hoch-Energie-Überladung)
Allround RK Ball = 2 Kin = 2 Hitze = 2 Elektro = 2 DS 4
[Einzel] RK I = 5 II = 1 III = 1 IV = 1 DS 4
TP-Schutzschirm 10, E-Verbrauch 1 E / min.
Fertigkeit Schutzfeld-Technik 3m Durchmesser E-Speicher 10 E
T-Lvl 6, min Fertigkeit 4, Preis 100 Cr
Das Schutzschild ist sehr gefährlich. Es verursacht Verbrennungen (Hitze) von [Kateg]W6 TP pro RD an jedem Ziel was sie berührt. Dabei verliert es aber auch 1 TP pro RD solange es zumindest irgendetwas berührt (z.B. Boden, Decke, Wände)

Mini-Modul Schild-Verstärker
TP-Schutzschirm +40 TP, E-Verbrauch 1 E / min
Fertigkeit Schutzfeld-Technik
T-Lvl 4, min Fertigkeit 2, Preis 80 Cr
Dieses Modul wird an andere Schildsysteme angeschlossen und verbessert diese.

Mini-Modul Schild Härter passiv
Allround RK 3 (2 mal) RK 2 (2 mal)
T-Lvl 4 RK I = 6 II = 2 III = 1 IV = 1 Preis 80 Cr
T-Lvl 5 RK I = 6 II = 2 III = 2 IV = 1 Preis 100 Cr
T-Lvl 6 RK I = 6 II = 2 III = 2 IV = 2 Preis 120 Cr
Min Fertigkeit 3, E-Verbrauch 0 E
Dieses Modul wird an andere Schildsysteme angeschlossen und verbessert diese. Es kann problemlos aktiviert bleiben.

Mini-Modul Schild Härter Aktiv
Allround RK 3 (4 mal)
T-Lvl 4 RK I = 6 II = 3 III = 2 IV = 2 Preis 80 Cr
T-Lvl 5 RK I = 6 II = 3 III = 3 IV = 2 Preis 100 Cr
T-Lvl 6 RK I = 6 II = 4 III = 3 IV = 2 Preis 120 Cr
Min Fertigkeit 3, E-Verbrauch 1 E / min
Dieses Modul wird an andere Schildsysteme angeschlossen und verbessert diese. Normalerweise wird es abgeschaltet getragen und nur zum Einsatz aktiviert, oder benutzt um schneller den Schild zu laden.

Mini-Modul Schild-Ladesystem
E-Verbrauch 1 bis T-Lvl E / min
Läd 1W6 TP pro E
Fertigkeit Schutzfeld-Technik
T-Lvl 4, min Fertigkeit 2, Preis 80 Cr
T-Lvl 6, min Fertigkeit 2, Preis 100 Cr
T-Lvl 5, min Fertigkeit 2, Preis 100 Cr
Ladesysteme wie diese nutzen vorhandene Energie effizienter als die normale Laderate. Die Ladung kann entweder „eingestellt“ werden und treten nach jeweils 1 min in kraft, oder mit „Benutzer-Anfrage“ voll laden und (1 AKP) je E der verwendet wird, läd das Schild um 1W6 TP auf. Dabei wird das Ladesystem dann im 1 min Takt geladen bis es voll ist.

Mini-Modul Schild Vergrößerer
TP-Schutzschirm +10 TP, E-Verbrauch 1 E / min
Fertigkeit Schutzfeld-Technik
Durchmesser +2 bis +6m (Einstellbar)
T-Lvl 4, min Fertigkeit 4, Preis 80 Cr
Für den Infanteristen sehr unpraktisch, aber für Stellungen sehr praktisch.

Gürtel-Modul-Schilde
TP-Schutzschirm +40, E-Verbrauch =2 E / min
Durchmesser 3 bis 5m (Einstellbar)
E-Speicher 20 E
T-Lvl 4+, min Fertigkeit var, Preis x3
Gürtel-Schilde sind kompakte Systeme die effizienter sind als nur mehrere Mini-Module an einem Gürtel.

Brust-Modul-Schilde
TP-Schutzschirm +80, E-Verbrauch =3 E / min
Durchmesser 3 bis 7m (einstellbar)
E-Speicher 30 E
Speichert T-Lvl E/min separat, die jeweils für 1 AKP 1W6 TP nachladen.
T-Lvl 4+, min Fertigkeit var, Preis x10
Brust-Module sind noch kompaktere Systeme mit erhöhter Effizienz als mehrere Mini-Module zusammen in einer Brustplatte.

Rucksack-Modul-Schilde
TP-Schutzschirm +120, E-Verbrauch =4 E / min
Durchmesser 3 bis 9m (einstellbar)
E-Speicher 40 E
Speichert T-Lvl x2 E zusätzliche die jeweils für 1 AKP 1W6 TP nachladen.
T-Lvl 4+, min Fertigkeit var, Preis x30
Brust-Module sind noch kompaktere Systeme mit erhöhter Effizienz als mehrere Mini-Module zusammen in einem Rucksack. Siegelten als gleichwertig zu manchen Fahrzeug Schutzschilden, obwohl dies quatsch ist.

Kallrazh Imperiums Schilde
[KALLRAZH Imperiums-Technologie]
RK Hitze +1 (nachträglich addiert)
Im Krieg der 6 Rassen wurden Schutzschilde bis T-Lvl 4 verwendet. Später kamen dann Schilde bis T-Lvl 6 hinzu.

Lurrack-Imperiums-Schilde
[LURRACK Imperiums Technologie]
„keine Änderung“
Im Krieg der 6 Rassen wurden Schutzschilde bis T-Lvl 5 verwendet. Später wurde dann Schilde bis T-Lvl 6 verwendet.

Terranische-Imperiums-Schilde
[Menschen Imperiums Technologie]
RK Kinetik +1 (nachträglich addiert)
Im Krieg der 6 Rassen wurden Schutzschilde bis T-Lvl 4 verwendet. Später kamen dann Schilde bis T-Lvl 6 hinzu.

Zyloh-Imperiums-Schilde
[ZYLOH Imperiums Technologie]
RK+2 auf 1 zu bestimmende Resitenz (nachträglich addiert)
Gewicht x 1/2 und für kleine Wesen ausgelegt.
Im Krieg der 6 Rassen wurden Schutzschilde bis T-Lvl 5 verwendet. Später kamen dann Schilde bis T-Lvl 7 hinzu.
Wenn Zyloh-Module in normalgroße Halterungen eingebaut werden, so passen doppelt so viele davon hinein, ABER sie sind besonders anfällig gegen das Herausziehen von offen liegenden Verbindungsleitungen.

Mini-Modul Hyper-Schild
Allround RK Ball = 3 Kin = 3 Hitze = 3 Elektro = 3
[Einzel] RK I = 5 II = 2 III = 1 IV = 1
TP-Schutzschirm 10, E-Verbrauch 1 E / min.
Fertigkeit Schutzfeld-Technik 3m Durchmesser E-Speicher 10 E
T-Lvl 7, min Fertigkeit 4, Preis 100 Cr

Sackarathas-Imperiums-Schilde
[SACKARATHAS Imperiums Technologie]
„keine Änderung“
Im Krieg der 6 Rassen wurden Schutzschilde bis T-Lvl 4 verwendet. Später wurde dann Schilde bis T-Lvl 6 eingesetzt.

Fayizzahr-Imperiums-Schilde
[FAYIZZAHR Imperiums Technologie]
RK +1 Elektro, RK +1 Kinetik (nachträglich addiert)
Schutzschirme können als Raumanzüge verwendet werden, solange sie mindestens über 1 TP verfügen.
Im Krieg der 6 Rassen wurden Schutzschilde bis T-Lvl 5 verwendet. Später wurde dann Schilde bis T-Lvl 6 aufgewertet.

14.10. Computer & Kommunikation

Sind die digitalen Helfer einer hoch technisierten Kultur. Sie sind Komunikations-System, Spielzeug, Arbeitsgerät, Gedächtnis-Stütze und viel mehr. Sie besitzen die Möglichkeit mehrere Programme gleichzeitig laufen zu lassen (CPU, min = 1) und maximal Größe an Programmen laufen zu lassen (Speicher / min 1 Pulse). Die Datenspeicher können jeweils immer das 10 fache an Programmen mit 1 Pulse weniger Speicher fassen.

Programme belegen unterschiedlich viele Pulse.

1 **einfache selbst erstellte Programme mit begrenzten Aufgaben und harmloser Grafik.**
2 **Standard Text / Grafik / Kommunikation / Datenbank Programme / Spiele / u.ä.**
3 **Standard Arbeitsprogramme für Berufe**
4 **Aufwendige Spiele / Sicherheits-Programme / klein KIs u.ä.**
5 **Robott-Programme (1 Fertigkeit)**
6 **Fahrzeug-Programme (Pilot / Sensoren / Com-System / Antrieb (je) / Waffen (je) / Schutzschilde / LEH) u.ä.**
7 **Raumboot-Programme (s.o.)**
8 **Raumschiff-Programme (s.o.)**
9 **Großraumer-Programme (s.o.)**
10 **Titanen-Programme (s.o.)**

Die Qualität hat natürlich einen starken Einfluss
Improvisiert (Qualität —II) Preis x 1/10
CPU –2, Speicher –2 WM—2 min Fertigkeit 4

Billig (Qualität —I) Preis x 1/3
CPU –1, Speicher –1 WM—1 min Fertigkeit 3

Standard Preis x 1
CPU +0, Speicher +01 WM+0 min Fertigkeit 2

Gut (Qualität +I) Preis x 3
CPU +1, Speicher +1 WM+1 T-Lvl +1 min Fertigkeit 4

Ausgezeichnet (Qualität +II) Preis x 10
CPU +2, Speicher +2 WM+2 T-Lvl +2 min Fertigkeit 6

Herausragend (Qualität +III) Preis x 30
CPU +3, Speicher +3 WM+3 T-Lvl +3 min Fertigkeit 8

Göttlich (Qualität +I) Preis x 100
CPU +4, Speicher +4 WM+4 T-Lvl +4 min Fertigkeit 10

Bediener-Computer dienen auch als Eingabe und Ausgabestation für andere Computer, welche dergleichen selbst nicht besitzen und nur durch Interfaces kommunizieren. Sie werden sehr gerne zum Programmieren benutzt.

Mini-Computer 200g
CPU 1 Speicher 1 Pulse
T-Lvl 4 20 Cr 0,01 E / pro min Speichert 5 E
Taschenuhren, mini-Chips, u.ä.

Taschencomputer 500 g
CPU 2 Speicher 2 Pulse
T-Lvl 4 40 Cr 0,02 E / pro min Speichert 5 E
Handy, E-Pad, u.ä.

Laptop 2000g
CPU 3 Speicher 3 Pulse
T-Lvl 4 90 Cr 0,03 E / pro min Speichert 5 E
Tastatur mit Klappbildschirm u.ä.

Home-Computer 5000g
CPU 4 Speicher 4 Pulse
T-Lvl 4 160 Cr 0,04 E / pro min Speichert 5 E
Tastatur, Bildschirm, Drucker, Peripherie-Geräte u.ä.

Computer-Kerne sind nur das reine Rechen-System, ohne die ganze Peripherie. Sie werden in spezielle Steuer-Zentralen eingebaut und entfalten erst dort ihre Fähigkeiten. Manchmal werden sie auch als „Server“ verwendet. Zum Programmieren wird normalerweise ein anderer Computer verwendet.

Robott-Computer-Kern 2500 g
CPU 5 Speicher 5 Pulse
T-Lvl 4 250 Cr 0,05 E / pro min Speichert 5 E
Ein Robott-Kopf mit Interfaces.

Fahrzeug Computer Kern 5000 g
CPU 6 Speicher 6 Pulse
T-Lvl 4 360 Cr 0,1 E / pro min Speichert 5 E
Ein kugelförmiger Computerkern mit Interfaces.

Raumboot Computer Kern 10 kg
CPU 7 Speicher 7 Pulse
T-Lvl 4 490 Cr 0,2 E / pro min Speichert 5 E
Ein kugelförmiger Computerkern mit Interfaces.

Raumschiff Computer Kern 20 kg
CPU 8 Speicher 8 Pulse
T-Lvl 4 640 Cr 0,5 E / pro min Speichert 5 E
Ein kugelförmiger Computerkern mit Interfaces.

Großraumer Computer Kern 50 kg
CPU 9 Speicher 9 Pulse
T-Lvl 4 810 Cr 1 E / pro min Speichert 5 E
Ein kugelförmiger Computerkern mit Interfaces.

Titan Computer Kern 100 kg
CPU 10 Speicher 10 Pulse
T-Lvl 4 1000 Cr 2 E / pro min Speichert 5 E
Ein kugelförmiger Computerkern mit Interfaces.

Speicher benötigen keine Energie und speichert Programme im Grundzustand, so dass sie immer wieder geladen werden können. Auch Datenmengen können gespeichert werden. Hierbei hat die Menge der Daten nicht direkt etwas damit zu tun, wie viel Pulse ein Computer kann. Aus Gründen der Einfachheit werden Daten behandeln als währen sie ein Programm gleicher Größe. 1 Pulse = 1 000 Datenseiten und jeder Pulse mehr ergibt 10fach Speichermenge.

Speicher Disk 20g
Speicher 1 Puls Programme
T-Lvl 3 0,3 Cr
Eine Plastik-Schachtel mit runden Datenträger darin für Daten.

Speicher CD 30g
Speicher 2 Pulse Programme
T-Lvl 3 1 Cr
Eine Plastik-Scheibe für Daten.

Mini-Speicher-Modul 1g
Speicher 1 Puls Programme
T-Lvl 4 2 Cr
Eine kleine Plastik-Münze für Daten.

Kleines Speicher-Modul 3g
Speicher 2 Pulse Programme
T-Lvl 4 3 Cr
Eine Plast-Scheibe für Daten.

Speicher-Modul 10g
Speicher 3 Pulse Programme
T-Lvl 4 4 Cr
Eine größere Plast-Scheibe für Daten.

Mini Kristall Speicher 25 g
Speicher 3 Pulse Programme
T-Lvl 5 9 Cr
Ein kurzer Kristall-Stab

Kleiner Kristall Speicher 50 g
Speicher 4 Pulse Programme
T-Lvl 5 16 Cr
Ein kurzer Kristall-Stab

Kristall Speicher 150 g
Speicher 5 Pulse Programme
T-Lvl 5 25 Cr
Ein kurzer Kristall-Stab

Kristall Speicher 500 g
Speicher 6 Pulse Programme
T-Lvl 5 36 Cr
Ein Kristall-Stab

Großer Kristall Speicher 1500 g
Speicher 7 Pulse Programme
T-Lvl 5 49 Cr
Ein dicker Kristall-Stab

Sehr Großer Kristall Speicher 5 kg
Speicher 8 Pulse Programme
T-Lvl 5 64 Cr
Ein dicker und langer Kristall-Stab

Kristall Speicher-Box 15 kg
Speicher 9 Pulse Programme
T-Lvl 5 81 Cr
Einige Kristallstäbe in einer Gitter-Box

Große Kristall Speicher-Box 50 kg
Speicher 10 Pulse Programme
T-Lvl 5 100 Cr
Eine Menge Kristallstäbe in einer Gitter-Box

Peripherie-Geräte 2000 g
Diverse Ein- & Ausgabe-Geräte
T-Lvl 3 30 Cr
Drucker, Plotter, Bild-Scanner, Fax, Bildschirm, u.ä.

Mini Nano Speicher 25 g
Speicher 60 Pulse Programme
T-Lvl 5 36 Cr
Ein kurzer Kristall-Stab

Kleiner Nano Speicher 50 g
Speicher 80 Pulse Programme
T-Lvl 5 64 Cr
Ein kurzer Kristall-Stab

Kristall Nano 150 g
Speicher 100 Pulse Programme
T-Lvl 5 100 Cr
Ein kurzer Kristall-Stab

Kristall Nano 500 g
Speicher 120 Pulse Programme
T-Lvl 5 144 Cr
Ein Kristall-Stab

Großer Nano Speicher 1500 g
Speicher 140 Pulse Programme
T-Lvl 5 196 Cr
Ein dicker Kristall-Stab

Sehr Großer Nano Speicher 5 kg
Speicher 160 Pulse Programme
T-Lvl 5 256 Cr
Ein dicker und langer Kristall-Stab

Nano Speicher-Box 15 kg
Speicher 180 Pulse Programme
T-Lvl 5 324 Cr
Einige Kristallstäbe in einer Gitter-Box

Große Nano Speicher-Box 50 kg
Speicher 200 Pulse Programme
T-Lvl 5 400 Cr
Eine Menge Kristallstäbe in einer Gitter-Box

Diese klobigen Röhren-Geräte sind ziemlich Robust (Panzerung 20 TP, RK Ball 4) und fallen bei EMP nur kurzzeitig aus.

Röhren Hand-Funk-Gerät 3500 g
Funkart Analog 1 Kanal Senden oder Empfangen
Reichweite 200m Hausfrauenfest / - / -
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 22 Cr

Röhren Gürtel-Funk-Gerät 7000 g
Funkart Analog 1 Kanal Senden oder Empfangen
Reichweite 20 km Hausfrauenfest / - / -
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 42 Cr

Röhren Rucksack-Funk-Gerät 15 kg
Funkart Analog 1 Kanal Senden oder Empfangen
Reichweite 20 km Hausfrauenfest / Verstärkt / -
T-Lvl 2 min Fertigkeit 3 Preis 52 Cr

Diese normalen digitalen Funkgeräte sind leicht her zu stellen und werden in einer Vielzahl von anderen Systemen eingesetzt.

Mini-Funk-Gerät 500g
Funkart Digital 1 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 300m spezielles Design / Kompatibles Steck-System / -
T-Lvl 3 min Fertigkeit 1 Preis 6 Cr

Taschen-Funk-Gerät 1000g
Funkart Digital 1 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 3 km spezielles Design / Kompatibles Steck-System / -
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 36 Cr

Gürtel-Funk-Gerät 1500g
Funkart Digital 1 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 30 km spezielles Design / Kompatibles Steck-System / -
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 51 Cr

Schweres Gürtel-Funk-Gerät 2000g
Funkart Digital 1 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 300 km spezielles Design / Kompatibles Steck-System / -
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 66 Cr

Rucksack-Funk-Gerät 2500g
Funkart Digital 1 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 3000 km spezielles Design / Kompatibles Steck-System / -
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 96 Cr

Micro-Funk-Sender 400g
Funkart Digital 1 Kanal Senden ABER NICHT Empfangen
Reichweite 300m -/ Komp. Steck-System / -
T-Lvl 3 min Fertigkeit 1 Preis 3 Cr

Micro-Funk-Empfänger 100g
Funkart Digital 1 Kanal NICHT Senden ABER dafür Empfangen
Reichweite #m - / Komp. Steck-System / -
T-Lvl 3 min Fertigkeit 1 Preis 1 Cr

KOM Geräte verarbeiten nicht nur signal zu Tönen, sondern arbeiten mit Texten, Computer-Daten, Bildern usw. Viele Daten können auch zwischengespeichert werden.

Micro-KOM-Sender 200g
Funkart Digital 1 Kanal Senden ABER NICHT Empfangen
Reichweite 400m Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 4 min Fertigkeit 1 Preis 12 Cr

Micro-KOM-Empfänger 50g
Funkart Digital 1 Kanal NICHT Senden ABER dafür Empfangen
Reichweite #m Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 4 min Fertigkeit 1 Preis 4 Cr

Mini-KOM-Gerät 250g
Funkart Digital 4 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 400m Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 4 min Fertigkeit 1 Preis 12 Cr

Taschen-KOM-Gerät 500g
Funkart Digital 4 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 4 km Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 36 Cr

Schweres Taschen-KOM-Gerät 750g
Funkart Digital 4 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 40 km Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 51 Cr

Gürtel-KOM-Gerät 1000g
Funkart Digital 4 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 400 km Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 66 Cr

großes Gürtel-KOM-Gerät 1250g
Funkart Digital 4 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 4000 km Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 96 Cr

Die KOM-5-Geräte wurden während dem Krieg der 6 Rassen eingesetzt. Sie sind leistungsfähiger und leichter als die normalen.

Micro-KOM-5-Sender 40g
Funkart Digital 1 Kanal Senden ABER NICHT Empfangen
Reichweite 500m Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 1 Preis 13 Cr

Micro-KOM-5-Empfänger 12g
Funkart Digital 1 Kanal NICHT Senden ABER dafür Empfangen
Reichweite #m Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 1 Preis 5 Cr

Mini-KOM-5-Gerät 50g
Funkart Digital 5 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 500m Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 1 Preis 15 Cr

Armband-KOM-5-Gerät 100g
Funkart Digital 5 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 5 km Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 65 Cr

Taschen Taschen-KOM-5-Gerät 150g
Funkart Digital 5 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 50 km Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 90 Cr

Großes Taschen-KOM-5-Gerät 200g
Funkart Digital 5 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 500 km Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 115 Cr

leichtes Gürtel-KOM-5-Gerät 250g
Funkart Digital 5 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 5000 km Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 140 Cr

Die KOM-6-Geräte sind moderne Telefone mit ner Menge Zusatzfunktionen. Sie sind leistungsfähiger und leichter als die KOM-5er.

Micro-KOM-6-Sender 4g
Funkart Digital 1 Kanal Senden ABER NICHT Empfangen
Reichweite 600m Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 6 min Fertigkeit 1 Preis 16 Cr

Micro-KOM-6-Empfänger 1g
Funkart Digital 1 Kanal NICHT Senden ABER dafür Empfangen
Reichweite #m Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 6 min Fertigkeit 1 Preis 6 Cr

Mini-KOM-6-Gerät 5g
Funkart Digital 6 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 600m Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 6 min Fertigkeit 1 Preis 18 Cr

Armband-KOM-6-Gerät 10g
Funkart Digital 6 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 6 km Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 6 min Fertigkeit 3 Preis 78 Cr

Taschen Taschen-KOM-6-Gerät 15g
Funkart Digital 6 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 60 km Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 6 min Fertigkeit 3 Preis 108 Cr

Großes Taschen-KOM-6-Gerät 20g
Funkart Digital 6 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 600 km Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 6 min Fertigkeit 3 Preis 138 Cr

leichtes Gürtel-KOM-6-Gerät 25g
Funkart Digital 6 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 6000 km Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 6 min Fertigkeit 3 Preis 168 Cr

Hyperfunk ist zwar ohne zeitliche Verzögerung durch die entfernung, aber dafür ist die Signaldichte eher Gering und so eignet es sich für verrauschte Sprachausgabe und gesprochenen Datenübertragung.

Hyperfunk-Gerät 1000g
Empfängt 1 Kanal Hyperfunk. Sendet Hyperfunk bis 1 L-Sec (Analog)
E-Verbrauch 1 E/ min
T-Lvl 6, min Fertigkeit 6, Preis 3000 Cr

Hyperfunk Gürtel-Pack 2000g
Empfängt 1 Kanal Hyperfunk. Sendet Hyperfunk bis 1 L-min (Analog)
E-Verbrauch 2 E/ min
T-Lvl 6, min Fertigkeit 6, Preis 4500 Cr

Hyperfunk Gürtel Pack-II 3000g
Empfängt 1 Kanal Hyperfunk. Sendet Hyperfunk bis 1 L-h (Analog)
E-Verbrauch 3 E/ min
T-Lvl 6, min Fertigkeit 6, Preis 6000 Cr

Dual-Molekül KOM Geräte können zwar auf nahezu jede Entfernung mit nur wenigen Sekunden Verzögerung Kommunizieren, aber durch die begrenzten Zustandsformen schaffen sie es gerade einmal auf ein paar dutzend Schriftzeichen mit maximal 1 Zeichen pro Sekunde. Es sind immer 2 Geräte ein PAAR und sie können NICHT AUF ANDERE UMGEEICHT WERDEN! Langstrecken Schiffe haben so etwas an Bord um, um Hilfe rufen zu können und dann möglichst komprimierte Nachrichten zu verschicken.

Dual-Molekül-KOM-Gerät 1000g
Funkart FAX 1 Kanal Senden ODER Empfangen
Reichweite 60 km Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 6 min Fertigkeit 3 Preis 108 Cr

Die Zyloh-KOM-7 Geräte sind eine *hüstel* Weiterentwicklung die ein klein wenig in der Test-Phase steckt und nur von Zylohs verwendet werden, weil niemand anderes sich das sonst traut.

Zyloh-KOM-7-Sender 4g (Quaität —I Schlecht WM-1)
Glücksprobe SG 10
Funkart Digital 1 Kanal Senden ABER NICHT Empfangen
Reichweite 700m Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 7 min Fertigkeit 1 Preis 7 Cr

Zyloh-KOM-7-Empfänger 1g (Quaität —I Schlecht WM-1)
Glücksprobe SG 10
Funkart Digital 1 Kanal NICHT Senden ABER dafür Empfangen
Reichweite #m Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 7 min Fertigkeit 1 Preis 31 Cr

Zyloh-KOM-7-Gerät 5g (Quaität —I Schlecht WM-1)
Glücksprobe SG 10
Funkart Digital 7 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 600m Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 7 min Fertigkeit 1 Preis 42 Cr

Zyloh Armband-KOM-7-Gerät 10g (Quaität —I Schlecht WM-1)
Glücksprobe SG 10
Funkart Digital 7 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 7 km Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 7 min Fertigkeit 3 Preis 54 Cr

Zyloh Taschen Taschen-KOM-7-Gerät 15g (Quaität —I Schlecht WM-1)
Glücksprobe SG 10
Funkart Digital 7 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 70 km Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 7 min Fertigkeit 3 Preis 66 Cr

Großes Zyloh Taschen-KOM-7-Gerät 20g (Quaität —I Schlecht WM-1)
Glücksprobe SG 10
Funkart Digital 7 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 700 km Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 7 min Fertigkeit 3 Preis 138 Cr

leichtes Gürtel-KOM-7-Gerät 25g (Quaität —I Schlecht WM-1)
Glücksprobe SG 10
Funkart Digital 7 Kanal Senden UND Empfangen
Reichweite 7000 km Computerisiert / Komp. Steck-System / T-Lvl
T-Lvl 7 min Fertigkeit 3 Preis 168 Cr

Zyloh Hyperfunk kann an eine Krystalline Verstärkerphalanx angeschlossen werden, welche durch ein Radioaktiven Pulsereaktor intrafiziert wird. Dadurch werden durch ein Wurmloch Sende und Empfangsort auf beliebige Entfernung versetzt und die Reichweiten werden von dort aus gerechnet. Dummerweise ist die Astrogation nicht ganz so einfach und neigt zu Abweichungen durch Geräte-Temperatur.

Zyloh Hyperfunk-Gerät 1000g (Quaität —I Schlecht WM-1)
Glücksprobe SG 10
Empfängt Hyperfunk. Sendet Hyperfunk bis 1 L-Sec
E-Verbrauch 1 E/ min
T-Lvl 7, min Fertigkeit 6, Preis 3500 Cr

Zyloh Hyperfunk Gürtel-Pack 2000g (Quaität —I Schlecht WM-1)
Glücksprobe SG 10
Empfängt Hyperfunk. Sendet Hyperfunk bis 1 L-min (Analog)
E-Verbrauch 2 E/ min
T-Lvl 7, min Fertigkeit 6, Preis 5000 Cr

Zyloh Hyperfunk Gürtel Pack-II 3000g (Quaität —I Schlecht WM-1)
Glücksprobe SG 10
Empfängt Hyperfunk. Sendet Hyperfunk bis 1 L-h (Analog)
E-Verbrauch 3 E/ min
T-Lvl 7, min Fertigkeit 6, Preis 6500 Cr

Hyper Funk-Rucksack 4000g (Quaität —I Schlecht WM-1)
Glücksprobe SG 10
Empfängt Hyperfunk. Sendet Hyperfunk bis 1 L-Woche (Analog)
E-Verbrauch 4 E/ min
T-Lvl 7 min Fertigkeit 6, Preis 9500 Cr

14.11. diverse Ausrüstung

Normale Ausrüstung, welche das Leben erleichtert.
Häufig wird diese als „billige Massenware“ hergestellt (Preis x 1/3) welche aber bekannt ist für Probleme (GL-Wurf SG 10). Auch Selbstgebasteltes Zeug aus „Schrott“ (Preis x 1/10 & GL-Wurf SG 20) kommt gerade in Kolonien häufig vor.

Rundum-Licht	**ca 1000g**				
Fackel	**2m Radius**	**Dauer**	**1W4 h**	**T-Lvl 1**	**Preis 1 Cr**
Öl-Laterne	**4m Radius**	**Dauer**	**2W4 h**	**T-Lvl 2**	**Preis 8 Cr**
(Benötigt 200 ml Lampen-Öl)					**Preis 0,2 Cr**
Gas-Laterne	**6m Radius**	**Dauer**	**3W4 h**	**T-Lvl 3**	**Preis 12 Cr**
(benötigt Gas-Patrone)					**Preis 1 Cr**
Knicklicht	**3m Radius**	**Dauer**	**3W4 h**	**T-Lvl 3**	**Preis 1 Cr**
Elektro-Laterne	**8m Radius**	**Dauer**	**4W4h**	**T-Lvl 4**	**Preis 16 Cr**
(Benötigt 16 E Ladung)					
Fluereszenz-Stab	**4m Radius**	**Dauer**	**4W4h**	**T-Lvl 4**	**Preis 20 Cr**
(läd sich in 8h Tages Licht wieder auf)					
Holo-Laterne	**10m Radius**	**Dauer**	**5W4h**	**T-Lvl 5**	**Preis 20 Cr**
(Benötigt 20 E Ladung)					
Ewige Fackel	**5m Radius**	**Dauer**	**5W4h**	**T-Lvl 5**	**Preis 25 Cr**
(Brennt in warmen Licht, läd sich nach 24h an der Luft wieder auf)					

Taschenlampe	**ca 400g**				
Gas-Lampe	**9m Kegel**	**Dauer**	**3W6h**	**T-Lvl 3**	**Preis 12 Cr**
(benötigt Gas-Patrone)					**Preis 1 Cr**
Elektro-Lampe	**12m Kegel**	**Dauer**	**4W6h**	**T-Lvl 4**	**Preis 16 Cr**
(Benötigt 16 E Ladung)					
Holo-Lampe	**15m Kegel**	**Dauer**	**5W6h**	**T-Lvl 5**	**Preis 20 Cr**
(Benötigt 20 E Ladung)					

Musikinstrument		
Einfaches Holz-Instrument	**T-Lvl 1**	**Preis 10 Cr**
Kompliziertes Holz-Instrument	**T-Lvl 1**	**Preis 60 Cr**
Einfaches Metall-Instrument	**T-Lvl 2**	**Preis 20 Cr**
Kompliziertes Metall-Instrument	**T-Lvl 2**	**Preis 120 Cr**
Saiten-Instrument	**T-Lvl 2**	**Preis 90 Cr**
Syntheziser	**T-Lvl 3**	**Preis 90 Cr**
Elektro-Saiten-Instrument	**T-Lvl 3**	**Preis 120 Cr**

Simulations-Ausrüstung wir meist zum trainieren oder für Freizeitvergnügen verwendet. Die Regeln welche dabei angewendet werden gehen meist nach irgendwelchen diffusen Punkte-Systemen.

Polster-Nahkampf-Waffen ca 1000 g

Dolch o.ä.	Schaden 1 AU-P	T-Lvl 2	Preis 1W4 Cr
Machete o.ä.	Schaden 1 AU-P	T-Lvl 2	Preis 1W6 Cr
Schwert o.ä.	Schaden 1 AU-P	T-Lvl 2	Preis 1W8 Cr
Axt o.ä.	Schaden 2 AU-P	T-Lvl 2	Preis 2W4 Cr
2-Handwaffe	Schaden 2 AU-P	T-Lvl 2	Preis 2W6 Cr
Stangenwaffe	Schaden 2 AU-P	T-Lvl 2	Preis 2W8 Cr

Schaumstoff-Klingen mit Gummiartigen Überzügen.

Luftdruck-Farb-Fernkampf-Waffen ca 500g

Pistole	Schaden 1 AU-P Reichweite 20m EZ, Mun 1 Schuss, Nach-Spannen 3 AKP	T-Lvl 2	Preis 2W6 Cr
Karabiner	Schaden 1 AU-P Reichweite 40m EZ, Mun 1 Schuss, Nach-Spannen 4 AKP	T-Lvl 2	Preis 3W6 Cr
Gewehr	Schaden 1 AU-P Reichweite 60m EZ, Mun 1 Schuss, Nach-Spannen 5 AKP	T-Lvl 2	Preis 4W6 Cr
Schweres Gewehr	Schaden 1 AU-P Reichweite 80m EZ, Mun 1 Schuss, Nach-Spannen 6 AKP	T-Lvl 2	Preis 5W6 Cr
MP	Schaden 1 AU-P Reichweite 20m FST, Mun 10 Schuss, Nach-Spannen Automatisch	T-Lvl 3	Preis 4W6 Cr
SFG	Schaden 1 AU-P Reichweite 40m SAL, Mun 20 Schuss, Nach-Spannen Automatisch	T-Lvl 3	Preis 6W6 Cr
MG	Schaden 1 AU-P Reichweite 60m SAL, Mun 1 Schuss, Nach-Spannen Automatisch	T-Lvl 3	Preis 8W6 Cr

Die Farbkleckser markieren die Treffer. Normale Treffer markieren und kostet AU-P, während leichte Treffer keinen Fabtreffer gaben.

Holo-Nahkampf-Waffen ca 500g

Dolch o.ä.	Schaden 0 AU-P	(#1 P)	T-Lvl 4	Preis 50 Cr
Machete o.ä.	Schaden 0 AU-P	(#1 P)	T-Lvl 4	Preis 60 Cr
Schwert o.ä.	Schaden 0 AU-P	(#2 P)	T-Lvl 4	Preis 70 Cr
Axt o.ä.	Schaden 0 AU-P	(#2 P)	T-Lvl 4	Preis 80 Cr
2-Handwaffe	Schaden 0 AU-P	(#3 P)	T-Lvl 4	Preis 90 Cr
Stangenwaffe	Schaden 0 AU-P	(#3 P)	T-Lvl 4	Preis 100 Cr

Holo-Waffen benötigen am Ziel ein System, welches die Treffer Zählt.

Zerfallende Rüstung

Leder-Teile	2500g WM—1 B-AKP+1 (4 P)	T-Lvl 4	Preis 200 Cr
Ketten-Teile	5000g WM—2 B-AKP+2 (12 P)	T-Lvl 4	Preis 300 Cr
Schuppen-Teile	10 kg WM—3 B-AKP+3 (24 P)	T-Lvl 4	Preis 400 Cr
Platten-Teile	15 kg WM—4 B-AKP+4 (40 P)	T-Lvl 4	Preis 500 Cr

Die Rüstung zählt Holo-Treffer und löst Teile der Rüstung, welche herunter fallen und später wieder eingeklinkt werden können. (Die # P sind nicht abgewehrte und maximal gezählte Treffer.)

Paint-Shield 1 AU-P pro Treffer T-Lvl 5 Preis 50 Cr
Das Energie-Feld markiert mit Holo-Blut die getroffene Stelle und führt dort einen kleinen Elektroschlag aus. Bei Benutzung auf freier Haut führt es zu einem andauernden leichten Druck und Bewegen von Härchen. Das wird manchmal als unangenehm oder erotisierend empfunden. (1-100 P einstellbar und programmierbar entsprechend Rüstung)

Markierungs-Laser-Fernkampf-Waffen ca 500g

Pistole	**Schaden 0 Reichweite 60m T-Lvl 4**	**Preis 40 Cr**	
	EZ,HA Mun 50 Schuss, Mag 0,5 E	**(#1 P)**	**500g**
Karabiner	**Schaden 0 Reichweite 80m T-Lvl 4**	**Preis 50 Cr**	
	EZ,HA Mun 100 Schuss, Mag 0,5 E x 2	**(#2 P)**	**1000g**
Gewehr	**Schaden 0 Reichweite 100m T-Lvl 4**	**Preis 60 Cr**	
	EZ, HA Mun 100 Schuss, Mag 0,5 E x 2	**(#2 P)**	**1500g**
Infanterie-Kanone	**Schaden 0 Reichweite 80m T-Lvl 4**	**Preis 70 Cr**	
	EZ, HA Mun 70 Schuss, Mag 0,5 E x2	**(#3 P)**	**2500g**
MP	**Schaden 1 AU-P Reichweite 60m T-Lvl 4**	**Preis 80 Cr**	
	FST,SAL Mun 50 Schuss, Mag 0,5 E	**(#1 P)**	**1000g**
SFG	**Schaden 0 Reichweite 80m T-Lvl 4**	**Preis 90 Cr**	
	FST Mun 100 Schuss, Mag 0,5 E x 2	**(#2 P)**	**1500g**
MG	**Schaden 0 Reichweite 100m T-Lvl 4**	**Preis 100 Cr**	
	SAL, Mun 200 Schuss, Mag 0,5 E x 4	**(#2 P)**	**2000g**
Energie-Magazin 0,5 E		**Preis 1 Cr**	
Granate 250g	**2W6m Radius ,Mun 1 Mag 0,5 E**	**Preis 50 Cr (#4 P)**	

Simulator-Fahrzeug-Kabine 2x2x1m T-Lvl 4 Preis 500 Cr
Es wird eine Offiziersposition dargestellt. Diese kann nicht auf andere Fahrzeug-Typen oder Positionen umgerüstet werden.

Simulator-Fahrzeug-Holo 2x2x1m T-Lvl 4 Preis 3000 Cr
Die Holo-Kontrollen lassen sich umprogrammieren und können so verschiedene Fahrzeuge und Positionen darstellen.

Holo-Simulator-Raum 3 x3 x3m T-Lvl 5 Preis 6500 Cr
Der trainierende schwebt von A-Grav– gehalten in der künstlichen Umgebung. Die Grafiken sind rein Computeranimiert.

Holo-Deck-Projektor bis zu 100x100x100m T-Lvl 5 Preis 25 000 Cr
Die trainierenden gehen durch die Holo-Landschaft, in der sich Figuren Bewegen welche nur Bilder sind. Auch ist es möglich die Personen per A-Grav an einer Position zu halten, während sie sich anscheinend bewegen.

Holo-Projektor Sparringspartner 200g T-Lvl 4 Preis 100 Cr
Der Sparringspartner muss sich bis zu 15m um den Projektor befinden. Hierbei kann er autark oder an ein strategisches Netzwerk angeschlossen arbeiten. Bei letzterem Können diese richtige Schlachten ausfechten mit Punktezählung und dergleichen. Kampf-Werte +2 bis +6 einstellbar

Holo-Projektor Kampfzauber 100g T-Lvl 5 Preis 50 Cr
Simuliert Holo-Effekte die oft als „Kampfzauber“ Verwendung finden. Sendet die Daten, an ein mögliches Paint-Shield oder Netzwerk.

Holo-Projektor Rüstung 100g T-Lvl 5 Preis 100 Cr
Simuliert „erschaffene“ Rüstung auf dem Träger. Arbeitet in Verbindung mit einem Paint-Shield oder Netzwerk.

Simulator-Server 3000g T-Lvl 4 Preis 300 Cr
Der Server bildet das Netzwerk mit allen beteiligten Holo-Simulatoren. Seine Reichweite kann vergrößert werden durch Verstärker. Ansonsten funktioniert er problemlos in bis zu 100m Radius und bekommt Qualitätsmängel auf den weiteren 400m. Bei mehr als 500m wird von dem Einsatz abgeraten. Verbesserte Kampfwerte um maximal weitere +4

Simulator Verstärker 3000g T-Lvl 4 Preis 100 Cr
Diese Verstärker benötigen einen Server und haben eine eigenen Reichweite von 100m Radius plus bis zu 400m mit Qualitätsmängeln. Der server darf in bis zu 4 km Entfernung aufgestellt sein und erlaubt NSC-Einsätze (man erscheint wo anders mit anderem Aussehen).

Körperpflege-Ausrüstung ist gerade in zivilisierten Orten weit verbreitet. Da diese die Körperpflege und das selbst „schön machen“ deutlich erleichtern steigen aber auch die Ansprüche vor Ort. Es ist Quasi ein Wettrüsten der Kosmetika. (A = Anwendungen)
Da die Liste beliebig erweitert werden kann sollte Personen pro Woche einmal die Credits würfeln welche dafür verbraucht werden. Hierbei gilt der T-Lvl der Welt auf der sie sind. [T-Lvl] W4 Cr bei normalen Personen (W10 bei „schönen“ Wesen)

Reinigungsmittel 100g 20 A x T-Lvl T-Lvl 1+ Preis [T-Lvl] Cr
(Kernseife 1 Cr / Flüssigseife 2 Cr / Reinigungs-Sand 3 Cr u.v.m.)

Haut/Fell-Pflegemittel 200g 20 A x T-Lvl T-Lvl 1+ Preis [T-Lvl] Cr
(Feuchtigkeits-Creme 1 Cr, Parfum 2 Cr, Antischuppen-Gel 3 Cr u.v.m.)

Bürsten & Kämme 100g T-Lvl 1+ Preis [T-Lvl] Cr
(Holz-Kamm 1 Cr, Feine bürste 2 Cr, Elektro-Rasierer 4 Cr u.v.m.)

Schminke 100g 20 A x T-Lvl T-Lvl 1+ Preis [T-Lvl]2 Cr
(Puder 2 Cr, Augen-Farben 4 Cr, Nagel-Lack 6 Cr, Haut-Färbeer 8 Cr...)

Kleider-Reiniger 200g T-Lvl 1+ Preis [T-Lvl]3 Cr
(Leder-Pflege-Set 3 Cr, Polier-Set 6 Cr, Bürsten und Sauger 9 Cr ....)

Transport-Ausrüstung hilft Zeug zu transportieren. Dabei hat es eine maximal –Ladung, eigene SP wie viel es selbst Stress erleiden darf und eine Behinderung wenn es benutzt wird, oder gar AKP-Verbrauch wenn es geschoben wird. Die Behinderung zählt zu der Behinderung von Rüstungen hinzu und kann auch mit Rüstung Tragen ausgeglichen werden.

stark	Gewicht x2	SP+4	T-Lvl 1	Preis +10 Cr
Frachtraum x1	Behinderung B-AKP+1			
Gepanzert	Gewicht x3	SP+10	T-Lvl 1	Preis +20 Cr
Frachtraum x1	Behinderung WM—1 & B-AKP+2			
A-Grav unterstützt	Gewicht x2	SP+2	T-Lvl 4	Preis +30 Cr
Frachtraum x1	verringert Last um je T-Lvl Kg auf je 1 Kg plus WM—1 auf Ausweichen			

Gürteltasche 100g	SP 2		T-Lvl 1+	Preis 1 Cr
Frachtraum 100g	Behinderung keine			

Umhängetasche 200g	SP 3		T-Lvl 1+	Preis 3 Cr
Frachtraum 5000g	Behinderung WM—1			

Kleiner Rucksack 500g	SP 4		T-Lvl 1+	Preis 5 Cr
Frachtraum 10 kg	Behinderung WM—1			

mittlerer Rucksack 750g	SP 5		T-Lvl 1+	Preis 7 Cr
Frachtraum 20 kg	Behinderung WM—1			

Großer Rucksack 1000g	SP 6		T-Lvl 1+	Preis 10 Cr
Frachtraum 40 kg	Behinderung WM—1			

Aktentasche 500g	SP 4		T-Lvl 1+	Preis 20 Cr
Frachtraum 3 kg	Behinderung WM—1	Abschließbar		

Koffer 1000g	SP 4		T-Lvl 1+	Preis 30 Cr
Frachtraum 10 kg	Behinderung WM—1	Abschließbar		

Transportwägelchen 1 kg	SP 3		T-Lvl 2	Preis 2 Cr
Frachtraum 10 kg	Behinderung 1 AKP/Rd			

Kleiner Transportwagen 2 kg	SP 5		T-Lvl 2	Preis 5 Cr
Frachtraum 50 kg	Behinderung 1 AKP/Rd			

Transportwagen 4 kg	SP 7		T-Lvl 2	Preis 15 Cr
Frachtraum 100 kg	Behinderung 2 AKP/Rd			

Großer Transportwagen 10 kg	SP 10		T-Lvl 2	Preis 25 Cr
Frachtraum 250 kg	Behinderung 2 AKP/Rd			

Seil 10m		**TP 10**	**T-Lvl 1+**	
Max last 1000 kg		**Behinderung var**		
Hanf	**6000g**		**T-Lvl 1**	**Preis 2 Cr**
Leder	**1000g**	**TP 12**	**T-Lvl 2**	**Preis 6 Cr**
Geflochtenes Leder	**1000g**	**TP 14**	**T-Lvl 2**	**Preis 10 Cr**
Kette	**10 kg**	**TP 30**	**T-Lvl 2**	**Preis 6 Cr**
Plastik	**1000g**		**T-Lvl 3**	**Preis 3 Cr**
Carbon Faser	**500g**	**TP 12**	**T-Lvl 3**	**Preis 9 Cr**
Nano-Faser	**300 g**	**TP 14**	**T-Lvl 3**	**Preis 30 Cr**

Flaschenzug	**5m**	**TP 20**	**T-Lvl 1+**	
Max Last 5000 Kg				
Hanf	**20000g**		**T-Lvl 1**	**Preis 26 Cr**
Leder	**5000g**	**TP 24**	**T-Lvl 2**	**Preis 38 Cr**
Geflochtenes Leder	**5000g**	**TP 28**	**T-Lvl 2**	**Preis 50 Cr**
Kette	**32 kg**	**TP 60**	**T-Lvl 2**	**Preis 38 Cr**
Plastik	**4000g**		**T-Lvl 3**	**Preis 23 Cr**
Carbon Faser	**2500g**	**TP 24**	**T-Lvl 3**	**Preis 47 Cr**
Nano-Faser	**1900 g**	**TP 28**	**T-Lvl 3**	**Preis 110 Cr**

Traktor-Strahler		**TP 30**	**T-Lvl 4**	
Max Last T-Lvl x 100 kg		**Ladung [T-Lvl]E,**	**Verbrauch 1W6 E/ min**	
Mini	**1000g**	**Reichweite 1m**	**T-Lvl 4**	**Preis 1000 Cr**
Klein	**2000 g**	**Reichweite 3m**	**T-Lvl 4**	**Preis 300 Cr**
Standard	**3000 g**	**Reichweite 10m**	**T-Lvl 4**	**Preis 100 Cr**
Groß	**5000 g**	**Reichweite 30m**	**T-Lvl 4**	**Preis 300 Cr**
Stark	**10 000g**	**Reichweite 100m**	**T-Lvl 4**	**Preis 1000 Cr**

Dieser Traktor-Strahler kann einen Gegenstand „gewichtslos machen“ und ihn dann langsam heranziehen (1m/RD), abstoßen (1m/RD) oder auf gleiche Entfernung halten wobei dies gebrochen kann wenn die Stärke die dagegen hält ST = 2x[T-Lvl] hat. Wird am Traktor UND am Gegenstand gezogen so gewinnt der Stärkere (Vergleichs-Probe ST)

Fallschirm	**TP 10**	**T-Lvl 2**	**Preis 50 Cr**
Max last 200kg	**Behinderung WM—1 & B-AKP+1**		

Min Fertigkeit 2 (Anzug-Pilot)
Diese Schirme funktionieren nur in Atmosphären.

Fall-Gürtel	**TP 20**	**T-Lvl 4**	**Preis 120 Cr**
Max Last 1000 kg	**Behinderung WM—1**	**Ladung 50 E 0,5E/min**	

Min Fertigkeit 3 (Anzug-Pilot)
Fall-Gürtel haben einen schwachen A-Grav, welcher automatisches Landen erlaubt. Dabei versuchen sie die Fallgeschwindigkeit zu regulieren und vor dem Boden zu neutralisieren. Es gibt immer Energie-Probleme weswegen diese niemals ohne volle Ladung benutzt werden dürfen.
Das System kann nicht steigen und nutzt gerne den Luftwiderstand um Energie zu sparen. Hierbei versucht es in großen Höhen schnell zu fallen,

während es immer weiter bremst je näher ein Boden kommt. Dies kann auch übersteuert werden. Der Autopilot hat Erfolgswert WM [T-Lvl]

Sehr langsame Landung 60m / RRD SG = 10	**(unter 4 km/h)**
Langsame Landung 180m / RRD SG = 15	**(ca 10 km/h)**
Normale Landung 1 km / RRD SG = 20	**(ca 60 km/h)**
Schnelle Landung 5 km / RRD SG = 25	**(ca 300 km/h) [freier Fall]**
Sehr schnelle Landung 25 km / RRD SG=30	**(ca 1500 km/h) [Vakkum]**
Extreme Landung 125km / RRD SG =35	**(ca 7500 km/h) [Absturz]**

A-Grav-Gürtel sind unabgängige kleine gürtelförmige Fahrzeuge welche Pilotiert werden müssen. So praktisch wie sie auch sind, so ist ihr größter Nachteil ihre fehlende Knautschzone.

A-Grav-Gürtel 2000g TP 20 T-Lvl 4 Preis 360 Cr
Max Last 200 kg Behinderung WM—1 Ladung 50 E 1E/min
„Schweber“ 5 BP 3 Felder pro BP
Min Fertigkeit 2 (Anzug-Pilot)

Last A-Grav-Gürtel 5000g TP 20 T-Lvl 4 Preis 560 Cr
Max Last 1000 kg Behinderung WM—1 Ladung 50 E 2E/min
„Schweber“ 3 BP 3 Felder pro BP
Min Fertigkeit 3 (Anzug-Pilot)

Speed A-Grav-Gürtel 3000g TP 20 T-Lvl 4 Preis 1600 Cr
Max Last 200 kg Behinderung WM—1 Ladung 50 E 3E/min
„Schweber“ 8 BP 3 Felder pro BP
Min Fertigkeit 6 (Anzug-Pilot)

Not-Stop-Röhre 2000g TP 10 T-Lvl 5 Preis 1200 Cr
Radius 1m Behinderungs WM—0 Ladung 50 E 10 E pro S.
Bei einem Fall aus beliebiger Höhe und beliebiger Geschwindigkeit stoppt es eine Kugel in 3m Höhe über festem Boden, nicht aber über Bäumen oder anderen geringen Massedichten. Es schützt nicht vor Reibungshitze. Dafür werden für den Stop sämtliche Beharrungskräfte neutralisiert. Praktisch stopt es auch vertikale Bewegungen, (aus Kanone abgeschossenen Gegenstände) sofern das Rohr auch in diese Richtung zeigt.

14.12. Haustiere

Haustiere gibt es natürlich zu Hauf, also unterteilen wir sie mal in kleine Gruppen. Jede davon hat ihre eigenen Einsatzgebiete. Auch diese Tiere haben Attribute, wobei bei Tieren normalerweise nicht besonders intelligent sind und IN bei ihnen ein „schwaches Attribut“ dar stellt. Für ein weiteres „schwaches Attribut erlangen sie die Möglichkeit ein „starkes Attribut“ zu erlangen.

GE	**Gewandheit**	**Ausweichen**
GL	**Glück**	**kritische Chancen / Fehler**
IN	**Intelligenz**	**Anzahl Gelernte Fertigkeiten**
KO	**Konstitution**	**Dauerlauf, Tarnung**
ST	**Stärke**	**Nahkampf**
WA	**Wahrnehmung**	**Beobachten**
WI	**Wille**	**Wildniskunde, PSIonik**

Die Attributs-Werte werden per Zufall gewürfelt

Tabelle für Attribute				**Fertigkeiten**
2W6	**schwach**	**normal**	**stark**	**Stufe**
2	**1**	**1**	**2**	**1**
3	**1**	**2**	**3**	**1**
4	**2**	**3**	**4**	**2**
5	**2**	**3**	**4**	**2**
6	**3**	**4**	**5**	**3**
7	**3**	**4**	**5**	**3**
8	**4**	**5**	**6**	**3**
9	**4**	**5**	**6**	**4**
10	**4**	**5**	**7**	**4**
11	**5**	**6**	**8**	**4**
12	**5**	**7**	**9**	**5**

S.klein	**ST = schwach, stark 1x, LP—5, Ausweichen +2, Treffen +1 Schaden —1**
Klein	**ST = schwach, stark 1x, LP—3, Ausweichen +1**
Groß	**ST = stark, schwach 1x, LP+5, Schaden +1**
S.Groß	**ST= stark, schwach 1x, LP+10, Schaden +2**
E.Groß	**ST= stark, schwach 1x, LP+20, Schaden +3**

Fertigkeiten.:
Beredsamkeit (IN), Schauspielern (GE), Verführung (GE), Athletik (ST), Durchhalten (KO), Körperbeherrschung (GE), Rüstungen tragen (ST), Reiten (GE), [in Ausnahmefällen diverse Psionik (WI)].

L-P = 5 + KOx2 + WI + Rassen-Mod
AU-P = 10 + KO x5 + WI x2 + Durchhalten x5 + Athletik + Rassen-Mod
AKP = 6

14.12 Haustiere Fressen & Scheißen

A) Ein Haustier dass nichts kann außer Fressen und Scheißen.

Diese Tiere überleben nicht durch besondere Fähigkeiten sondern durch ihre hohe Geburten Rate, oder ihre Fähigkeit die Faule und Träge Variante einer normalerweise gefährlichen Rasse zu sein.

Hamster o.ä. ca 1 kg, Preis 2W6 Cr

GE		GL	+	IN	–	KO		ST	–	WA		WI	
4		5		3		4		3		4		4	
Größe		S. klein		L-P		12		AU-P		53		Akp	6

Dünnes Fell TP-Haut 10, RK Ball 1, RK Kin 1 (leicht)
Fertigkeiten.: Körperbeherrschung 3, Durchhalten 3, Verführung 3
Biss +2 1W2-1 (kin), Ausweichen 8,

Nadran, Kugel-körper (Kallrazh) / Prree, Gas-Blase Schwebend (Lurrack) / Gassal, Fliegend (Fayizzahr) /Nog-Todd, Echse (Sackarathas) Spezies 277, Energie-Form (Zyloh)

Haus-Schwein ca 10 kg, Preis 4W6 Cr

GE		GL		IN	–	KO	+	ST	–	WA		WI	
4		4		3		5		3		4		4	
Größe		klein		L-P		16		AU-P		63		Akp	6

Haut, +1 Fertigkeitsstufe
Fertigkeiten.: Athletik 3, Durchhalten 4, Rüstung tragen 3
Biss +4 1W2 (kin), Ausweichen 4

Gll-isch, Echse (Kallrazh) / Ma-Frag, Amöbe (Lurrack) / Klitsch, Echse (Fayizzahr) / Pffff-tach, (Sackarathas) / „Lauftrainer“, Robotter (Zyloh)

Fauler Bernadiener ca 60 kg, Preis 6W6 Cr

GE		GL		IN	–	KO		ST		WA		WI	
4		4		3		4		4		4		4	
Größe		normal		L-P		12		AU-P		28		Akp	6

Dichtes Fell, TP-Haut 30, RK Ball 2, RK Kin 3, RK Hitze 1 (leicht)
Fertigkeiten.: Athletik 3, Durchhalten 3, Verführung 3
Biss +5 1W6+1 (kin), Ausweichen 4

Pellezotti (Kallrazh) / Gnorr-Norr, Insektoid (Lurrack) / Raouil, Flegend (Fayizzahr) / Olopladen, Echse (Sackarathas) / Spezis 8129, (Zyloh)

B) Ein Haustier, dass niedlich ist.

Sie überleben dadurch das sie vor Feinden flüchten oder für eine „zivilisierte Gesellschaft“ gezüchtet wurden in der sie keine natürlichen Feinde außer dem Tod durch Fettleibigkeit haben.
Sie alle haben die Fähigkeit „schön“ und wecken einen Knuddel- und Beschützer-Instinkt bei anderen Wesen.

Frettchen, o.ä. ca 2 kg, Preis 2W20 Cr

GE	+	GL		IN	–	KO		ST	–	WA		WI	
5		4		3		4		3		4		4	
Größe		S. klein		L-P		12		AU-P		38		Akp	6

Fell TP-Haut 20, RK Ball 1, RK Kin 2, RK Hitze 1 (leicht)
Fertigkeiten.: Körperbeherrschung 3, Athletik 3, Verführung 3
Biss +4 1W6 (kin), Ausweichen 10,

Mullop-Ähn, (Kallrazh) / Torsuladiam (Lurrack) / Purschall, Fliegend (Fayizzahr) / Drell, Echse (Sackarathas) / Spezies 12823, (Zyloh)

Haus-Hund ca 10 kg, Preis 4W20 Cr

GE		GL		IN	–	KO		ST	–	WA	+	WI	
4		4		3		4		3		5		4	
Größe		klein		L-P		14		AU-P		63		Akp	6

Fell TP-Haut 20, RK Ball 1, RK Kin 2, RK Hitze 1 (leicht)
Fertigkeiten.: Athletik 3, Durchhalten 4, Verführung 3
Biss +4 1W6+1 (kin), Ausweichen 4

Dellero, (Kallrazh) / Jewllja, (Lurrack) / Hai-lrrr, Vogel (Fayizzahr) / Griiss, Echse (Sackarathas) / Spezies 1149, Echse (Zyloh)

Großer Afgane ca 40 kg, Preis 6W20 Cr

GE		GL		IN	–	KO		ST		WA		WI	
4		4		3		4		4		4		4	
Größe		normal		L-P		12		AU-P		28		Akp	6

Dichtes Fell, TP-Haut 30, RK Ball 2, RK Kin 3, RK Hitze 1 (leicht)
Fertigkeiten.: Athletik 3, Schauspielern 3, Verführung 3
Biss +5 1W6+1 (kin), Ausweichen 4

Polleanaa, Echse (Kallrazh) / Irrprr, Vogelwesen (Lurrack) / Gangarrh, (Fayizzahr) / Hida-Ss, Energie-Wesen (Sackarathas) / Spezies 666a, Energie-Wesen (Zyloh)

C) Ein Haustier, dass intelligent ist.

Diese Tiere bilden die Ausnahme unter den „Haustieren“. Sie können sprechen (1 Sprache auf I statt einer Fertigkeit) und zumindest theoretisch auch komplizierte Fertigkeiten erlernen. Sie lernen also auch möglicherweise Technik oder Wissenschaft. Sie wählen 2 Schwache Attrib.

Rabe o.ä. ca 2 kg, Preis 2W20 Cr

GE		GL		IN		KO	—	ST	—	WA		WI	
4		4		4		3		3		4		4	
Größe		S. klein		L-P		5		AU-P		36		Akp	6

Dünnes Fell TP-Haut 10, RK Elektro 1, RK Hitze 1 (leicht)
Fertigkeiten.: Sprache I, Körperbeherrschung 3, Durchhalten 3, Beredsamkeit 3, Biss +1 1W6 (kin), Ausweichen 7, Vogelwesen

Molau, Flugwesen (Kallrazh) / Flaisch, Energie-Wesen (Lurrack) / Fullissarr, (Fayizzahr) / Mo-Hu, Amöben-Wesen (Sackarathas) / „Erinnerer“, Robotter (Zyloh)

Chimpanse ca 10 kg, Preis 4W20 Cr

GE	+	GL		IN		KO	—	ST	—	WA		WI	—
5		4		4		3		3		4		3	
Größe		klein		L-P		11		AU-P		43		Akp	6

Dünnes Fell TP-Haut 10, RK Ball 1, RK Kin 1 (leicht)
Fertigkeiten.: Athletik 3, Durchhalten 3, Beredsamkeit 3, Zeichensp. I Hände +6 1W3—1 AU-P (Ball), Ausweichen 4

Nadru, (Kallrazh) / Homar, Vogel-Wesen (Lurrack) / Tri-zet, Insektoide (Fayizzahr) / Üsssiss, Echse (Sackarathas) / Spezies 13 544 (Zyloh)

Gorilla ca 70 kg, Preis 6W20 Cr

GE		GL	—	IN		KO		ST		WA	—	WI	
4		3		4		4		4		3		4	
Größe		normal		L-P		12		AU-P		28		Akp	6

Dichtes Fell, TP-Haut 30, RK Ball 2, RK Kin 2, RK Hitze 1 (leicht)
Fertigkeiten.: Athletik 3, Durchhalten 3, Körperbeherrschung 3 Handwerk 3, Fäuste +7 1W3 AU-P (Ball), Ausweichen 4

Udo-Ho, Flugwesen (Kallrazh) / Willeka, Insektoid (Lurrack) / Mam-Frrss, Amöbenwesen (Fayizzahr) / Atall Gycy, Flugwesen (Sackarathas) / Spezies 717, (Zyloh)

D) Ein Haustier, dass kampfkräftig ist.

Sie werden als Wachtiere oder Schutztiere eingesetzt. Das stellt aber auch das Problem dar. Der Besitzer benötigt Führung mit min-Fertigkeit von WI des Tieres um es an sich zu gewöhnen. Ansonsten muss er andauernd Führungsproben SG 10+WI Schaffen um es zu befehlen.

Kläffer o.ä. ca 15 kg, Preis 4W20 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
4		4		4		5		3		5		3	
Größe		S. klein		L-P		5		AU-P		28		Akp	6+3

Dünnes Fell TP-Haut 10, RK Ball 1, RK Kin 1 (leicht)
Fertigkeiten.: Körperbeherrschung 3, Athletik 3, Beredsamkeit 3,
Biss +6 1W6 (kin), Ausweichen 7, 4-Huf-Wesen +3 AKP für Bewegung

Dackel (Terra), Schnabuu (Kallrazh), Essirr (Lurrack Echse), PLY (Zyloh-Fellknäul), Sdass (Sackarathas Pflanze), Yankii (Fayizahrische Brüllmaus)

Wächter o.ä. ca 25 kg, Preis 10W20 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
4		4		3		4		4		5		4	
Größe		klein		L-P		10		AU-P		24		Akp	6+3

Dünnes Fell TP-Haut 10, RK Ball 1, RK Kin 1 (leicht)
Fertigkeiten.: Körperbeherrschung 3, Athletik 4, Beobachten 4
Biss +8 1W8 (kin), Ausweichen 7, 4-Huf-Wesen +3 AKP für Bewegung

Schäferhund (Terra), Sinniz (Kallrazh Echse), Sporock (Lurrack-Spinne), Spezies 24733 (Zyloh Cyberhund), Öhö (Sackarathas Echse), Hainoob (Fayizzahr Flughund mit Fallflügeln)

Krieger o.ä. ca 24 kg, Preis 2W6 x 20 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
4		3		3		5		5		3		5	
Größe		mittel		L-P		18		AU-P		45		Akp	6+3

Dünnes Fell TP-Haut 10, RK Ball 1, RK Kin 1 (leicht)
Fertigkeiten.: Körperbeherrschung 3, Athletik 4, Durchhalten 4
Biss +8 2W6 (kin), Ausweichen 7, 4-Huf-Wesen +3 AKP für Bewegung

Bulldogge (Terra), „Fauchen“ Todeskralle (Kallrazh Wildkatze), Urr Err (Lurrack Sprungschlange), Spezies 1991 (Zyloh Echse), „Fauchen“ Todesbiss (Sackarathas Hund), Impiral (Fayizzahr Flughund)

E) Ein Haustier, dass ein Reittier ist.

Sie sind besonders Stark und Tragfähig. Meist sind sie von freundlichem Wesen und lieben Gesellschaft. Ihre größe machen sie aber zu schlechten Raumreisebegleitern.

Lastenschlepper o.ä. ca 250 kg, Preis 2W4 x 500 Cr

GE		GL		IN	–	KO	+	ST	+	WA		WI	
4		4		3		5		6		4		4	
Größe		groß		L-P		25		AU-P		62		Akp	6+3

Dünnes Fell TP-Haut 10, RK Ball 1, RK Kin 1 (leicht)
Fertigkeiten.: Körperbeherrschung 3, Durchhalten 4, Athletik 4
Tritt +10 1W6 (Ball), Ausweichen 7, 4-Huf-Wesen +3 AKP für Bewegung

Esel (Terra), Gdärg (Kallrazh Insekt), „kehliges Brummen“ Schleppi (Lurrack), Spezies 66644 (Zyloh), Dwoo (Sackarathas Bohrwurm), Tzin (Fayizahrische Kriechechse)

Rennreittier o.ä. ca 350 kg, Preis 2W8 x 500 Cr

GE		GL	–	IN		KO	+	ST		WA		WI	+
4		3		4		5		5		4		5	
Größe		groß		L-P		23		AU-P		57		Akp	7+3

Dünnes Fell TP-Haut 10, RK Ball 1, RK Kin 1 (leicht)
Fertigkeiten.: Körperbeherrschung 4, Durchhalten 4, Athletik 3
Tritt +9 1W6 (Ball), Ausweichen 8, 4-Huf-Wesen +3 AKP für Bewegung

Pferd (Terra), Qooosaaa (Kallrazh Fisch), Gadaffrr (Lurrack Vogel), Spezies 83783 (Zyloh Insekt), Äiswurr (Fayizzahr Vogel)

Kampf-Reittier o.ä. ca 450 kg, Preis 2W8 x 500 Cr

GE		GL		IN	–	KO	+	ST	+	WA	–	WI	+
4		4		3		5		6		3		5	
Größe		groß		L-P		23		AU-P		62		Akp	6+3

Dünnes Fell TP-Haut 10, RK Ball 1, RK Kin 1 (leicht)
Fertigkeiten.: Körperbeherrschung 4, Durchhalten 4, Athletik 4
Tritt +10 2W6 (Kin), Ausweichen 7, 4-Huf-Wesen +3 AKP für Bewegung

Säbelzahntieger (Terra), Gumpf (Kallrazh Säbelzahntieger), Gnorrul (Lurrack Großbär), Spezies 50109 (Zyloh Tausenfüßler), Gukiot (Sackarathas Insekt), Jijejazz (Fayizahrischer Fisch)

F) Ein Haustier, dass eigentlich keins ist, sondern....

...ein Androide, der als Spionsystem gebaut und als Haustier getarnt ist. Der Androide entspricht erstmal grob den Standard Androiden Werten TP 20, RK alle = 0 TP Panzerung 0, AKP 6 Attribute 4
1 Klassenstufe II, 10 Fertigkeiten Stufe III, 2 Fertigkeiten Stufe IV
Preis 1W20 x 500 Cr

...ein Intelligenzwesen (wie die Sturkes welche in den Gebieten der Sackarathas beheimatet sind und diesen sehr ähnlich sehen.)
Es wird eine normale Charaktererschaffung für Begleiter angewendet.
2 Talente & 4 Fähigkeiten und KEIN BESITZ
Preis 2W20 x 500 Cr

...ein magisches Wesen dessen Fähigkeit es ist 10 M-P zu speichern. Und mit seinem Blut auch zusätzlich M-P weitergebe kann. (siehe Talent magisches Wesen der Charaktererschaffung) (siehe magischer Gefährte mit 20 M-P bei 1 Fähigkeitspunkt)
L-P 16, AU-P 24 RK alle = 0 TP Panzerung 0, AKP 6 Attribute 4
Ausweichen +6, Angriff +5 Ball 1W3 prell
Preis 3W20 x 500 Cr

...ein Psionik mächtiger Alien, welcher den großen Klops neben sich vollkommen kontrolliert. Also ist eigentlich das Haustier der Charakter und die angebliche Figur nur ein geistloser Körper. Solange das Haustier frei ist kann der Körper in seiner Nähe agieren. Je volle 50 m Entfernung erschweren sich alle Proben um WM—2. wird das Haustier bewusstlos, so wird der Körper Zombiartig und versucht es zu retten. Stirbt das Haustier verbleibt der körper im Koma.
L-P 50% AU-P 50% RK alle = 0 TP Panzerung 0, AKP 6
Preis 4W20 x 500 Cr

...ein Gott auf Urlaub. Er könnte eingreifen, aber warum? Wenn alles klappt ist es doch langweilig. Schauen wir nicht alle gerne diese Soaps in denen so viel schief geht und die Akteure sich den Widrigkeiten des Lebens stellen müssen? Oh ja und Götter sind da nicht anders. Wenn es zu glatt geht wird er es interessanter machen, so als sei es Zufall. Geht das dann katastrophal Schief bedient er sich gerne heimlichen göttlichen Eingreifens um seinen Akteur zu retten. Natürlich verheimlicht er dies zu gut oder löscht einfach dessen Gedächtnis. „Mögest du in interessanten Zeiten Leben UND sie auskosten dürfen.“ (erweiterte Form eines alten Terranischen Fluches)
Preis 5W20 x 500 Cr

14.13. Robotter

Robotter sind eigentlich all jene mobilen Maschinen, die entweder ein Fahrzeug sind oder einem Lebewesen ähnlich agieren sollen. Ihre Fähigkeit selbstständig Aufgaben zu erledigen und situationsangepasst zu reagieren sind hier die wichtige Grundlage die sie zu mehr als nur einer einfachen programmierten Waschmaschine machen.

Die technische Herkunft, als auch die harte Struktur lässt sich bei Robottern immer gut erkennen. Oftmals haben sie vollmetallene Chassis und sind anfällig für Rost.

Robotter arbeiten „ohne Erschöpfung“ und können ohne AU-P agieren. Sie können Laufen, Rennen und Kämpfen ohne zu erschöpfen aber sie kann nicht Psi nutzen oder Magie wirken. Gift und Krankheits-Immun. Sie haben keine biologischen Komponenten und kann somit nicht krank werden oder von Giften geschwächt werden.
Gegen geistige Beeinflussung sind sie immun.
Sie zählen als „harte“ Ziele (alle RK haben einen Bonus von +1)
Dafür sind sie anfällig gegen Elektro Schaden (jeder TP-Rump Elektro – Schaden bedeutet 1 AKP Verlust für 1 RD) und benötigen Energie statt Nahrung und Schmiermittel (Öl) statt Flüssigkeit. Zusätzlich „heilen“ sie nicht von selbst sondern müssen wie Rüstung repariert werden.
Haut RK = 1 jede Schadensart und 20TP Hautrüstung. (inkl. Hart)

Standard Robotter-Werte
TP-Rumpf 20,
Haut RK = 1 jede Schadensart und 20 TP Hautrüstung. (inkl. Hart)
AKP = 6 (oder BP 4 bei Kateg II+), Attribute 4,
1 x Klassenfertigkeit Stufe II, 10x Fertigkeit Stufe III, 2x Stufe IV,
Sensor Reichweite [T-Lvl x Kateg x 20] Felder Max Reichweite,
Modifikationen 3 ,Min-Fertigkeit 1 (zur Reparatur),
Modifikation Kunstwesen (schnelle Generierung)
Haben 2 Talente und 4 Fähigkeiten (sofern gewählt), sie lernen normalerweise nicht sondern werden ausgebildet / programmiert. Das Max-Fertigkeits-limit ist T-Lvl für Einzelfertigkeiten und T-Lvl / 2 (aufgerundet) für Klassenfertigkeiten.
A) Kunstwesen Robotter (Rassenpaket Robotter /Talent —2)
Robotter haben wenig Ähnlichkeit mit einem lebenden Wesen und arbeiten mit Motoren und Elektrik. Sie werden Programmiert und tun genau das was ihnen ihre Programmierung aufträgt. Sie gelten als „harte Ziele“ (RK+1 alle). Körper-Mod A-B-C-D-E-F kostenlos, andere und (Fähigkeit) Zusatzarme kosten je 100 Cr x T-Lvl, T-Lvl min 4,
Preis +1500 Cr x T-Lvl

Alte Robotter (Qualität –I) WM—1 Preis 1/3
Schrott-robotter (Qualität —II) WM —2 Preis 1/10 sind natürlich auch bekommbar.

Kallrazh Standard-Robotter KSR-Bmuffa
T-Lvl 4, für gefährliche Arbeiten. Preis 6 000 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
4		4		4		4		4		4		4	
Größe		groß		TP-Rumpf		25		TP-Panz		40		Akp	6
RK-Kin		3		RK Ball		2		RK-Hitze		3		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		80	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II
III

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen B Gefährlich Krallenhände 1W4+1 B & 1W4+1 K, TECH & Pilot WM—1
Krallenfüße [AKP+1] 1W6+1 B & 1W6+1 K, Biss WM—2 1W6+2 K, Schwanz 1W4+1 B (leicht)
Körper Schutz C Plastik Fell 5 Punkte für RK, TP-Panzerung +20
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe D Groß TP-Rumpf +5, Last x2, Schaden Körperwaffen +1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
TECHNIK	II		
Kallrazh	4	-	+20
Athletik	4	ST	+8
Körper	3	GE	+7
Elektro T	3+II	IN	+9
Energie-T	3+II	WA	+9
Gravitik T	3+II	IN	+9
Industriell	3+II	IN	+9
Komunik	3+II	GE	+9
Mechanik	3+II	ST	+9
Sensor	3+II	WA	+9
Schutzschild	3+II	WI	+9
Spreng-T	3+II	IN	+9

Kallrazh Imperiums Technologie

Der Körper ähnelt grob einem humanoiden Kallrazh. Das weiße, schwarze oder graue Kunstfell ist aber sehr borstig.

Das Grundkonzept stammt noch auch Zeiten vor dem Krieg, als es viele Unfälle mit Fell und Technik gab. Das es dieses Design schafft weiterhin in Benutzung zu bleiben muss an den doch recht günstigen Baukosten liegen.

Reparatur min Fertigkeit = 2

Kallrazh Kampf-Roboter KKR-GRRR
T-Lvl 5, für Infanterie. Preis 7550 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
5		4		4		4		6		4		4	
Größe		groß		TP-Rumpf		25		TP-Panzer		60		Akp	5
RK-Kin		4		RK Ball		3		RK-Hitze		4		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		3		100	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II ST 6
III GE 5

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen C Raubtier Krallenhände 1W6+1 B & 1W6+1 K, TECH & Pilot WM—2 Körper-W WM+1
Krallenfüße [AKP+1] 1W8+1 B & 1W8+1 K, Biss WM—2 1W6+4 K, Schwanz 1W6+1 B (leicht)
Körper Schutz E Kunst-Schuppe 15 Punkte für RK, TP-Panzerung +40 B-AKP+1
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe D Groß TP-Rumpf +5, Last x2, Schaden Körperwaffen +1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe V

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Krieg	II		
Kallrazh	4	-	+20
Athletik	4+II	ST	+12
Körper	3+II	GE	+10
Durchhalten	3+II	KO	+9
Infanterie	3+II	KO	+9
2 H FK	3+II	WA	+9
2 H NK	3+II	ST	+11
Geschütze	3	WA	+7
Mechanisch	3	ST	+9
Sensor	3	WA	+7
Beobachten	3	WA	+7
Mathematik	3	IN	+7

Kallrazh Imperiums Technologie

Der Körper ähnelt grob einem humanoiden Kallrazh. Statt Fell ist eine Grüne Kunststoffschuppen Rüstung aufgetragen.

Diese Kampf-Roboter wurden für den Krieg der 6 Rassen entwickelt und sehr stark im direkten Nahkampf eingesetzt, wo mit großen Verlusten zu rechnen war.

Das sie keine Gefühle wie Angst hatten ließ sie den Normalen Bürgern aber immer etwas suspekt erscheinen, so dass sie als Kampfpartner eher ungern gesehen waren.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Kallrazh Pilot-Roboter KPR-Sonnen-Sucher (Qualität I Gut) WM+1 T-Lvl 6, für Raum-Crew. Preis 29 700 Cr

GE	GL	IN	KO	ST	WA	WI	
6	4	6	4	4	6	4	
Größe	groß	TP-Rumpf	30	TP-Panzer	30	Akp	6
RK-Kin	2	RK Ball	2	RK-Hitze	2	Sensor	
Talente	2	Fähigkeit	4	RK Elek.	1	120	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II IN 6
III GE 6 IV WA 6

Fähigkeiten
I .Jockey Pilot WM+1 bei alle BP benutzt
II .FZG Spezialist WM+2 Pilot 1 Fahrzeug
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3+2 B (leicht) K, TECH & Pilot WM+0
Füße [AKP+1] 1W4+2 B (Leicht) K, Biss WM—2 1W2+2 K, Schwanz 1W1+2 B (leicht)
Körper Schutz B dünnes Kunstfell 2 Punkte für RK, TP-Panzerung +10
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe D Groß TP-Rumpf +5, Last x2, Schaden Körperwaffen +1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe III
Max Einzelfertigkeit Stufe VI
Qualität WM+1 auf alle Handlungen (nicht in Programme eingerechnet)

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Pilot	II		
Kallrazh	4	-	+20
Athletik	4	ST	+8
Körper	3	GE	+9
Fahrzeug P	3+II	WA	+11
Fernlenken	3+II	IN	+11
Geschütze	3+II	WA	+11
Hyper P	3+II	GL	+9
Leviatian	3+II	WI	+9
Navigation	3+II	WI	+9
Raum-P	3+II	IN	+11
Schweber P	3+II	GE	+11
Sensor	3	WA	+7

Kallrazh Imperiums Technologie
Der Körper ähnelt grob einem humanoiden Kallrazh. Das weiche dünne Kunstfell lässt sie sogar recht hübsch aussehen.

Diese Pilot-Roboter wurden nach den Kriegen für reiche Kallrazh entwickelt, welche ihre Gemeinschaften verloren hatten.

Die Beliebtheit ließ nicht nach sondern stieg um Laufe der Zeit noch. Jetzt werden sie oft als Robo-Taxi Chauffeure eingesetzt.

Reparatur min Fertigkeit = 5
Die Reparaturen sind um WM+1 erleichtert. Der WM+1 durch Qualität ist in die Fertigkeiten NICHT eingerechnet

Lurrack Standard-Robotter Prügelknabe
T-Lvl 4, für Training. Preis 10 800 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
4		4		4		8		8		4		4	
Größe		S groß		TP-Rumpf		30		TP-Panz		160		Akp	4
RK-Kin		4		RK Ball		4		RK-Hitze		4		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		4		80	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II ST = 8
III KO = 8

Fähigkeiten
I .2 Zusatz Arme
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen B Gefährlich Krallenhände 1W4+2 B & 1W4+2 K, TECH & Pilot WM—1
Krallenfüße [AKP+1] 1W6+2 B & 1W6+2 K, Biss WM—2 1W6+3 K, Schwanz 1W4+2 B (leicht)
Körper Schutz G Metall-Hornpanzer 25 Punkte für RK, TP-Panzerung +60 B-AKP+2
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe E Sehr Groß TP-Rumpf +10, Last x3, Schaden Körperwaffen +2 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Krieg	II		
Lurrack	4	-	+20
Athletik	4+II	ST	+14
Körper	3+II	GE	+9
Durchhalten	3+II	KO	+13
1 H NK	3+II	GE	+9
2 H NK	3+II	ST	+13
Beobachten	3	WA	+7
Handwerk	3	WI	+7
Heilkunde	3	IN	+7
Strategie	3	IN	+7
Elektro T	3	IN	+7
Mechanik	3	ST	+11

Lurrack Imperiums Technologie

Der Körper ähnelt grob einer Tonne mit 4 Armen und Rädern.

Das Grundkonzept stammt noch auch Zeiten vor dem Krieg, und sie wurden als Trainingspartner für Junge Lurrakische Kämpfer benutzt.

Auch Heutzutage sieht man diese Roboter häufig schwer verbeult und immer wieder zusammengeschustert in irgendwelchen Hinterhöfen stehen und jungen Lurracks als Opfer zu dienen.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Lurrack Tech-Robotter Schraubensack
T-Lvl 5, für Reparaturen. Preis 12 150 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
8		4		4		4		4		4		4	
Größe		S groß		TP-Rumpf		30		TP-Panz		160		Akp	4
RK-Kin		4		RK Ball		4		RK-Hitze		4		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		4		100	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II GE = 8
III

Fähigkeiten
I .Tentakel-Arme 2x WM+2 Tech-& Pilot
II . 4 Zusatz-Arme
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen B Gefährlich Krallenhände 1W4+2 B & 1W4+2 K, TECH & Pilot WM—1
Krallenfüße [AKP+1] 1W6+2 B & 1W6+2 K, Biss WM—2 1W6+3 K, Schwanz 1W4+2 B (leicht)
Körper Schutz G Metall-Hornpanzer 25 Punkte für RK, TP-Panzerung +60 B-AKP+2
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe E Sehr Groß TP-Rumpf +10, Last x3, Schaden Körperwaffen +2 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe V

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
TECH	II		
Lurrack	4	-	+20
Athletik	4	ST	+8
Körper	3	GE	+11
Elektro T	3+II	IN	+9
Energie-T	3+II	WA	+9
Gravitik T	3+II	IN	+9
Industriell	3+II	IN	+9
Komunik	3+II	GE	+13
Mechanik	3+II	ST	+9
Sensor	3+II	WA	+9
Schutzschild	3+II	WI	+9
Beobachten	3	WA	+7

Lurrack Imperiums Technologie

Der Körper ähnelt grob einer Kugel mit 6 Armen und Kettenantrieb.

Diese Reparatur-Roboter wurden im Krieg der 6 Rassen auf vielen Schiffen eingesetzt. 2 der 6 Arme sind Tentakel Arme welche für Technik ausgelegt sind und somit WM—1 plus WM+2 zu einem WM+1 werden.

Das Design gilt als so bewährt, dass es heutzutage immer noch produziert wird.

Reparatur min Fertigkeit = 3

Lurrack Tech-Robotter Kugel-Fang
T-Lvl 6, für Reparaturen. Preis 14700 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
4		4		8		4		4		8		4	
Größe		S groß		TP-Rumpf		30		TP-Panz		160		Akp	4
RK-Kin		4		RK Ball		4		RK-Hitze		4		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		4		120	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II IN = 8
III WA = 8

Fähigkeiten
I .Tentakel-Arme 2x WM+2 Tech-& Pilot
II .Stämmig Last x2
III .4 Zusatz-Arme
IV .

Körperlich
Körper-Waffen B Gefährlich Krallenhände 1W4+2 B & 1W4+2 K, TECH & Pilot WM—1
Krallenfüße [AKP+1] 1W6+2 B & 1W6+2 K, Biss WM—2 1W6+3 K, Schwanz 1W4+2 B (leicht)
Körper Schutz G Metall-Hornpanzer 25 Punkte für RK, TP-Panzerung +60 B-AKP+2
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe E Sehr Groß TP-Rumpf +10, Last x3(x6), Schaden Körperwaffen +2 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe III
Max Einzelfertigkeit Stufe VI

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
TECH	II		
Lurrack	4	-	+20
Athletik	4	ST	+8
Körper	3	GE	+7
Elektro T	3+II	IN	+13
Energie-T	3+II	WA	+13
Gravitik T	3+II	IN	+13
Industriell	3+II	IN	+13
Komunik	3+II	GE	+9
Mechanik	3+II	ST	+9
Sensor	3+II	WA	+13
Schutzschild	3+II	WI	+9
Beobachten	3	WA	+11

Lurrack Imperiums Technologie

Der Körper ähnelt grob einer Kugel mit 6 Armen und Kettenantrieb.

Diese Reparatur-Roboter wurde als nach Nachfolger des Schraubensackes gebaut und ist natürlich viel besser mit seiner erhöhten Tragekapazität und den verbesserten Logischen Prozessoren

2 der 6 Arme sind Tentakel Arme welche für Technik ausgelegt sind und somit WM—1 plus WM+2 zu einem WM+1 werden.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Terra Standard-Roboter TNS-4
T-Lvl 4, für Haushalt. Preis 6000 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
4		4		4		4		5		4		5	
Größe		normal		TP-Rumpf		20		TP-Panz		60		Akp	5
RK-Kin		5		RK Ball		3		RK-Hitze		3		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		3		80	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II ST = 5
III WI = 5

Fähigkeiten
I .Genügsam (1/2 Verbrauch)
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K, Schwanz 1W1 B (leicht)
Körper Schutz E Metall-Schuppenpanzer 15 Punkte für RK, TP-Panzerung +40 B-AKP+1
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Normal
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Diplomatie	II		
Beredsam	4+II	IN	+10
Kochen	4	WA	+8
Kaufmann	3+II	IN	+9
Handwerk	3	WI	+8
Theologie	3+II	KO	+9
Fahrzeug P	3	WA	+7
Athletik	3	ST	+8
Körper	3	GE	+7
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
Terranisch	3	-	+15

Terra Imperiums Technologie

Der Körper ähnelt einem schlanken aufrecht gehenden Menschen. Vor dem großen Krieg wurden sie gerne als Haushaltshilfen eingesetzt. Ausgerüstet mit den 3 Robot-Gesetzen galten sie lange als treue Diener der Menschheit.

Während der Kriege hinderten die 3 Gesetze sie aber stark daran sinnvoll mit zu kämpfen und so haben sie stark an Popularität verloren in jener Zeit.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Terra Standard-Roboter TNS-5
T-Lvl 5, für Haushalt. Preis 8000 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
4		4		4		4		6		6		4	
Größe	normal	TP-Rumpf		20	TP-Panz		60	Akp	5				
RK-Kin	5	RK Ball		3	RK-Hitze		3	Sensor					
Talente	2	Fähigkeit		4	RK Elek.		3	100	m				

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II ST = 6
III WA = 6

Fähigkeiten
I .Genügsam (1/2 Verbrauch)
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K, Schwanz 1W1 B (leicht)
Körper Schutz E Metall-Schuppenpanzer 15 Punkte für RK, TP-Panzerung +40 B-AKP+1
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Normal
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe V

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Technik	II		
Handwerk	4	WI	+8
Elektro T	4+II	IN	+10
Mechanik	3+II	ST	+11
Medizin	3	WA	+9
Fahrzeug P	3	WA	+9
Kochen	3	WA	+9
Athletik	3	ST	+9
Körper	3	GE	+7
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
Terranisch	3	-	+15

Terra Imperiums Technologie

Der Körper ähnelt einem schlanken aufrecht gehenden Menschen. Während dem großen Krieg wurden sie gerne als Arbeiter eingesetzt. Ausgerüstet mit den 3 Robot-Gesetzen galten sie lange als treue Diener der Menschheit.

Während der Kriege hinderten die 3 Gesetze sie aber stark daran sinnvoll mit zu kämpfen und so gelten Roboter als keine sinnvolle Unterstützung

Reparatur min Fertigkeit = 4

Terra Kampf-Roboter TNS-6
T-Lvl 6, für Kampf. Preis 9 600 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
6		4		4		4		4		6		4	
Größe		normal		TP-Rumpf		25		TP-Panz		60		Akp	5
RK-Kin		5		RK Ball		3		RK-Hitze		3		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		3		120	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II GE = 6
III WA = 6

Fähigkeiten
I .Genügsam (1/2 Verbrauch)
II .Helfer Syndrom
III .Prügelknabe TP+5 Abwehr & Ausw WM—1
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K, Schwanz 1W1 B (leicht)
Körper Schutz E Metall-Schuppenpanzer 15 Punkte für RK, TP-Panzerung +40 B-AKP+1
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Normal
Max Klassenfertigkeit Stufe III
Max Einzelfertigkeit Stufe VI

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Krieg	II		
1 H FK	4+II	GE	+12
2 H FK	4+II	WA	+12
Infanterie	3+II	KO	+9
Geschütze	3	WA	+9
Schutzfeld	3	WI	+7
Strategie	3	IN	+7
Athletik	3+II	ST	+9
Körper	3+II	GE	+11
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
Terranisch	3	-	+15

Terra Imperiums Technologie

Der Körper ähnelt einem schlanken aufrecht gehenden Menschen. Bei diesen wurden die 3 Robot Gesetze deaktiviert. Und durch die 27 spezifizierten ersetzt.

Diese Kampf-Roboter hat ein Helfer Syndrom und versucht lebende Wesen zu beschützen und achtet auch auf die Einhaltung der Naturschutz Gesetze. Durch die ganzen Berechnungen weicht er zu langsam aus oder er stellt sich gezielt vor Lebewesen um sie zu beschützen.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Zyloh Transport-Roboter Schlepper-004
T-Lvl 4, für Haushalt. Preis 6200 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
5		4		5		3		5		5		4	
Größe		normal		TP-Rumpf		20		TP-Panz		20		Akp	6
RK-Kin		1		RK Ball		1		RK-Hitze		1		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		80	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II ST = 6
III

Fähigkeiten
I .Tentakel Arme WM+2 Tech & Pilot
II .stämmig Last x2
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K, Schwanz 1W1 B (leicht)
Körper Schutz A Standard Plastolith Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Normal Last x1 (x2)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Krieg	II		
Athletik	4+II	ST	+11
Körper	4+II	GE	+11
Beobachten	3	WA	+8
Handwerk	3	WI	+7
Fahrzeug P	3	WA	+8
Mathematik	3	IN	+8
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie
ST—1, KO—1, GE+1, IN+1, WA+1

Der Körper ähnelt einer runden Platte mit 2 Ketten darunter. Die Tentakeln haben Probleme mit dem Greifen von Werkzeugen.

Sie wurden lange vor dem Krieg entwickelt und oftmals mit einem Sitz ausgerüstet und durften dann ihre Besitzer durch die Gegend tragen.

Reparatur min Fertigkeit = 3

Zyloh Transport-Roboter Schlepper-005
T-Lvl 5, für Haushalt. Preis 7800 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
5		4		5		3		5		5		4	
Größe		normal		TP-Rumpf		20		TP-Panz		20		Akp	6
RK-Kin		1		RK Ball		1		RK-Hitze		1		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		100	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II ST = 6
III

Fähigkeiten
I .Tentakel Arme WM+2 Tech & Pilot
II .stämmig Last x2
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K, Schwanz 1W1 B (leicht)
Körper Schutz A Standard Plastolith Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Normal Last x1 (x2)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe V

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Krieg	II		
Athletik	4+II	ST	+11
Körper	4+II	GE	+11
Beobachten	3	WA	+8
Handwerk	3	WI	+7
Fahrzeug P	3	WA	+8
Mathematik	3	IN	+8
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie
ST—1, KO—1, GE+1, IN+1, WA+1

Der Körper ähnelt einer runden Platte mit 6 Rädern darunter. Die Tentakeln haben Probleme mit dem Greifen von Werkzeugen.

Die Neuere Variante mit den Rädern war natürlich gemütlicher für die Besitzer, welche sie davon Transportieren ließen. In dem Krieg der 6 Rassen gab es davon recht viele auf den Zyloh-Welten.

Reparatur min Fertigkeit = 3

Zyloh Transport-Roboter Schlepper-006
T-Lvl 6, für Haushalt. Preis 11 400 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
5		4		5		3		6		5		4	
Größe		normal		TP-Rumpf		20		TP-Panz		20		Akp	6
RK-Kin		1		RK Ball		1		RK-Hitze		1		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		120	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II ST = 7
III

Fähigkeiten
I .Tentakel Arme WM+2 Tech & Pilot
II .stämmig Last x2
III .Feigling Abwehr & Ausw WM+2
Angriffe AKP+1
IV .2 Zusatz-Arme

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K, Schwanz 1W1 B (leicht)
Körper Schutz A Standard Plastolith Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Normal Last x1 (x2)
Max Klassenfertigkeit Stufe III
Max Einzelfertigkeit Stufe VI

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Krieg	II		
Athletik	4+II	ST	+12
Körper	4+II	GE	+11
Beobachten	3	WA	+8
Handwerk	3	WI	+7
Fahrzeug P	3	WA	+8
Mathematik	3	IN	+8
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie
ST—1, KO—1, GE+1, IN+1, WA+1

Der Körper ähnelt einer runden Platte mit 6 A-Grav-Knubbeln darunter. Die Tentakeln haben Probleme mit dem Greifen von Werkzeugen. Dafür sind es aber 4 Tentakel-Arme.

Während des Krieges der 6 Rassen wurden sie hin und wieder als Mobile Stellungen verwendet.

Sie ziehen die Flucht dem Angriff deutlich vor.

Reparatur min Fertigkeit = 3

Zyloh Transport-Roboter Schlepper-007 (Qualität –I Schlecht) WM—1 T-Lvl 7, für Haushalt. Preis 18 200 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
9		4		5		3		7		5		4	
Größe		normal		TP-Rumpf		16		TP-Panz		16		Akp	6
RK-Kin		1		RK Ball		1		RK-Hitze		1		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		140	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II ST = 8
III GE = 8

Fähigkeiten
I .Tentakel Arme WM+2 Tech & Pilot
II .stämmig Last x2
III .Mutig WM+1 bei überlegenen Gegnern
IV .2 Zusatz-Arme

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K, Schwanz 1W1 B (leicht)
Körper Schutz A Standard Plastolith Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Normal Last x1 (x2)
Max Klassenfertigkeit Stufe III
Max Einzelfertigkeit Stufe VII
Qualitätsproblem WM—1 & Problemvermeidung GL SG 10

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Krieg	II		
Athletik	4+II	ST	+13
Körper	4+II	GE	+15
Beobachten	3	WA	+8
Handwerk	3	WI	+7
Fahrzeug P	3	WA	+8
Mathematik	3	IN	+8
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie
ST—1, KO—1, GE+1, IN+1, WA+1

Der Körper ähnelt einer runden Platte mit 6 A-Grav-Knubbeln darunter. Die Tentakeln haben Probleme mit dem Greifen von Werkzeugen. Dafür sind es aber 4 Tentakel-Arme.

Diese supermodernen Robotter sind der Stolz ihres Besitzers. Sie haben keine Angst und gelten als überlegene Technologie. Die möglichen Probleme und der Glückswurf SG 10 um sie zu umgehen sind ignorierbar.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Zyloh Tech-Roboter Werkzeug-04
T-Lvl 4, für Reparaturen. Preis 6000 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
5		4		5		3		3		5		4	
Größe		klein		TP-Rumpf		17		TP-Panz		20		Akp	6
RK-Kin		1		RK Ball		1		RK-Hitze		1		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		80	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II
III

Fähigkeiten
I .Tentakel Arme WM+2 Tech & Pilot
II .klebrige Finger Klettern WM+4
Loslassen +2 AKP
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Standard Plastolith Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe B klein Last x3/4 , TP-Rumpf -3 Ausweichen WM+1, Getroffen werden WM—1
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Technik	II		
Elektrik	4+II	IN	+11
Energie T	4+II	WA	+11
Gravitik	3+II	IN	+10
Mechanik	3+II	ST	+8
Industrie	3+II	IN	+10
Komunik	3+II	GE	+10
Sensoren	3+II	WA	+10
Hyper T	3+II	GL	+9
Schutzfeld T	3+II	WI	+9
Athletik	3	ST	+6
Körper	3	GE	+8
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie
ST—1, KO—1, GE+1, IN+1, WA+1

Der Körper ähnelt einer Spinne auf 6 Beinen, von denen aber 2 eigentlich Arme sind.

Sie wurden lange vor dem Krieg entwickelt und kletterten an allen wänden und Wartungsschächten herum.

Reparatur min Fertigkeit = 2

Zyloh Tech-Roboter Werkzeug-05
T-Lvl 5, für Reparaturen. Preis 7500 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
5		4		5		3		3		5		4	
Größe		S.klein		TP-Rumpf		15		TP-Panz		20		Akp	6
RK-Kin		1		RK Ball		1		RK-Hitze		1		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		100	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II
III

Fähigkeiten
I .Tentakel Arme WM+2 Tech & Pilot
II .klebrige Finger Klettern WM+4
Loslassen +2 AKP
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3-1 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4-1 B (leicht) Biss WM—2 1W2-1 K,
Körper Schutz A Standard Plastolith Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe C sehr klein Last x1/2 ,TP-Rumpf –5, Ausweichen WM+2, Getroffen werden WM—-1
Nahkampfschaden –1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe V

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Technik	II		
Elektrik	4+II	IN	+11
Energie T	4+II	WA	+11
Gravitik	3+II	IN	+10
Mechanik	3+II	ST	+8
Industrie	3+II	IN	+10
Komunik	3+II	GE	+10
Sensoren	3+II	WA	+10
Hyper T	3+II	GL	+9
Schutzfeld T	3+II	WI	+9
Athletik	3	ST	+6
Körper	3	GE	+8
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie
ST—1, KO—1, GE+1, IN+1, WA+1

Der Körper ähnelt einer Spinne auf 6 Beinen, von denen aber 2 eigentlich Arme sind.

Sie wurden vor dem Krieg entwickelt und kletterten an allen Wänden und Wartungsschächten herum. Da sie dabei so klein sind erzeugen sie bei vielen Menschen Panik-Attacken.

Reparatur min Fertigkeit = 2

Zyloh Tech-Roboter Werkzeug-06 (Qualität +I gut) WM+1
T-Lvl 6, für Reparaturen. Preis 32 400 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
6		4		6		3		3		6		4	
Größe		S.klein		TP-Rumpf		15		TP-Panz		20		Akp	6
RK-Kin		1		RK Ball		1		RK-Hitze		1		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		120	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II GE = 5
III IN = 5 IV WA =5

Fähigkeiten
I .Tentakel Arme WM+2 Tech & Pilot
II .Stinker Diplomatie WM—2
Nahkampf & abwehr WM+2
III .3 Zusatz-Arme
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3-1 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4-1 B (leicht) Biss WM—2 1W2-1 K,
Körper Schutz A Standard Plastolith Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe C sehr klein Last x1/2 ,TP-Rumpf –5, Ausweichen WM+2, Getroffen werden WM—-1
Nahkampfschaden –1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe III
Max Einzelfertigkeit Stufe VI
WM+1 auf alle Handlungen durch Qualität

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Technik	II		
Elektrik	4+II	IN	+12
Energie T	4+II	WA	+12
Gravitik	3+II	IN	+11
Mechanik	3+II	ST	+8
Industrie	3+II	IN	+11
Komunik	3+II	GE	+10
Sensoren	3+II	WA	+11
Hyper T	3+II	GL	+10
Schutzfeld T	3+II	WI	+9
Athletik	3	ST	+6
Körper	3	GE	+9
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie
ST—1, KO—1, GE+1, IN+1, WA+1

Der Körper ähnelt einer schwebenden Kugel mit 5 Tentakel Armen. Sie sind A-Grav-fähig.

Diese modernen Roboter haben ein großes Problem mit terranischen Hunden, welche sehr gerne mit ihnen spielen. Das hat im Krieg der 6 Rassen zu großen Verlusten unter den Technischen und SEHR teuren Robotern geführt.

Reparatur min Fertigkeit = 5

Zyloh Tech-Roboter Werkzeug-07 (Qualität —I schlecht) WM—1
T-Lvl 7, für Reparaturen. Preis 7583 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
9		4		9		3		3		5		4	
Größe		S.klein		TP-Rumpf		15		TP-Panz		16		Akp	6
RK-Kin		1		RK Ball		1		RK-Hitze		1		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		140	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II GE = 8
III IN = 8

Fähigkeiten
I .Tentakel Arme WM+2 Tech & Pilot
II .Stinker Diplomatie WM—2
Nahkampf & abwehr WM+2
III .4 Zusatz-Arme
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3-1 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4-1 B (leicht) Biss WM—2 1W2-1 K,
Körper Schutz A Standard Plastolith Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe C sehr klein Last x1/2 ,TP-Rumpf –5, Ausweichen WM+2, Getroffen werden WM—-1
Nahkampfschaden –1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe III
Max Einzelfertigkeit Stufe VII
Qualitätsproblem WM—1 & Problemvermeidung GL SG 10

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Technik	II		
Elektrik	4+II	IN	+15
Energie T	4+II	WA	+11
Gravitik	3+II	IN	+14
Mechanik	3+II	ST	+8
Industrie	3+II	IN	+14
Komunik	3+II	GE	+14
Sensoren	3+II	WA	+10
Hyper T	3+II	GL	+9
Schutzfeld T	3+II	WI	+9
Athletik	3	ST	+6
Körper	3	GE	+12
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie
ST—1, KO—1, GE+1, IN+1, WA+1

Der Körper ähnelt einer schwebenden 20 Seitigen Kugel mit 6 Tentakel Armen. Sie sind A-Grav-fähig.

Diese modernen Roboter haben ein gutes Abwehrsystem gegen Terranische Hunde, welche mit ihren Vorgängern zu gerne gespielt haben.

Die Hightech ist stark Prototypenmäßig und der Glückswurf SG 10 Nur ein minderes Problem.

Reparatur min Fertigkeit = 5

14.13 Robotter Zyloh

Zyloh Kampf-Roboter Panzer 4
T-Lvl 4, für Gefechte. Preis 7200 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
5		4		5		5		5		5		4	
Größe		groß		TP-Rumpf		25		TP-Panz		70		Akp	4
RK-Kin		4		RK Ball		4		RK-Hitze		4		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		2		80	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II KO = 6
III ST = 6

Fähigkeiten
I .2 Unterstützungsarme
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3+1 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4+1 B (leicht) Biss WM—2 1W2+1 K,
Körper Schutz F Metall-Schuppen Panzer 20 Punkte für RK, TP-Panzerung +50, B-AKP+2
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe D Groß TP-Rumpf +5, Last x2, Schaden Körperwaffen +1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Krieg	II		
Infanterie	4+II	KO	+11
2 H FK	4+II	WA	+11
2 H NK	3+II	ST	+10
1 H FK	3+II	GE	+10
1 H NK	3+II	GE	+10
Strategie	3	IN	+8
Sensoren	3	WA	+8
Komunik	3	GE	+8
Schutzfeld T	3	WI	+7
Athletik	3+II	ST	+10
Körper	3+II	GE	+10
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie
ST—1, KO—1, GE+1, IN+1, WA+1

Der Körper ähnelt einem Humanoiden Wesen auf seitlichen Kettenraupen. Je 2 Arme arbeiten zusammen um meist schwere 2 Händige Waffen zu tragen. Die Köpfe ähneln denen von Zylohs sehr und stellten ihre größte Schwachstelle dar.

Sie wurden lange vor dem Krieg entwickelt und stellten die unbesiegbaren Wächter der Zyloh-Kultur dar und ihre Duellanten.

Reparatur min Fertigkeit = 4

14.13 Robotter Zyloh

Zyloh Kampf-Roboter Panzer 5 (Qualität I gut) WM+1
T-Lvl 5, für Gefechte. Preis 31 500 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
6		4		5		6		6		5		4	
Größe		groß		TP-Rumpf		30		TP-Panz		84		Akp	4
RK-Kin		4		RK Ball		4		RK-Hitze		4		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		2		100	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II KO = 7
III ST = 7 IV GE = 5

Fähigkeiten
I .2 Unterstützungsarme
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen D Monster Klauen 2W4+1 K Körper Waffen WM+2, Pilot & Tech WM—4
KlauenFüße [AKP+1] 2W6+1 B , Biss WM—2 1W6+4 K,
Körper Schutz F Metall-Schuppen Panzer 20 Punkte für RK, TP-Panzerung +50, B-AKP+2
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe D Groß TP-Rumpf +5, Last x2, Schaden Körperwaffen +1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Krieg	II		
Infanterie	4+II	KO	+12
2 H FK	4+II	WA	+11
2 H NK	3+II	ST	+11
1 H FK	3+II	GE	+11
1 H NK	3+II	GE	+11
Strategie	3	IN	+8
Sensoren	3	WA	+8
Komunik	3	GE	+9
Schutzfeld T	3	WI	+7
Athletik	3+II	ST	+11
Körper	3+II	GE	+11
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie
ST—1, KO—1, GE+1, IN+1, WA+1

Der Körper ähnelt einem Humanoiden Wesen auf seitlichen Gummi-Rädern. Je 2 Arme arbeiten zusammen um schwere 2 Händige Waffen zu tragen. Die Köpfe ähneln denen von Monstern sehr .

Sie wurden vor dem Krieg entwickelt und stellten die Leibwächter gut situierter Zylohs dar und fochten deren Streitigkeiten aus. Im Krieg erwiesen sie sich als sehr hilfreich aber zu teuer.

Reparatur min Fertigkeit = 5

14.13 Robotter Zyloh

Zyloh Kampf-Roboter Panzer 6
T-Lvl 6, für Gefechte. Preis 16200 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
5		4		5		7		7		5		4	
Größe		groß		TP-Rumpf		25		TP-Panz		80		Akp	4
RK-Kin		4		RK Ball		4		RK-Hitze		4		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		4		120	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II KO = 8
III ST = 8

Fähigkeiten
I .2 Unterstützungsarme
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3+1 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4+1 B (leicht) Biss WM—2 1W2+1 K,
Körper Schutz G Metall-Platten Panzer 25 Punkte für RK, TP-Panzerung +60, B-AKP+2
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe D Groß TP-Rumpf +5, Last x2, Schaden Körperwaffen +1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Krieg	II		
Infanterie	4+II	KO	+13
2 H FK	4+II	WA	+11
2 H NK	3+II	ST	+12
1 H FK	3+II	GE	+10
1 H NK	3+II	GE	+10
Strategie	3	IN	+8
Sensoren	3	WA	+8
Komunik	3	GE	+8
Schutzfeld T	3	WI	+7
Athletik	3+II	ST	+12
Körper	3+II	GE	+10
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie
ST—1, KO—1, GE+1, IN+1, WA+1

Der Körper ähnelt einem Humanoiden Wesen auf einer A-Grav-Schwebe-Plattform. Je 2 Arme arbeiten zusammen um schwere 2 Händige Waffen zu tragen. Die Köpfe ähneln denen von Zylohs sehr und waren eine Art „Zurück zu den Wurzeln“.

Gegen Ende des Krieges der 6 Rassen wurden sie in Massen hergestellt und verwendet.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Zyloh Kampf-Roboter Panzer 7 (Qualität –I Schlecht) WM—1 T-Lvl 7, für Gefechte. Preis 7933 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
5		4		5		8		8		5		4	
Größe		groß		TP-Rumpf		20		TP-Panz		64		Akp	4
RK-Kin		4		RK Ball		4		RK-Hitze		4		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		4		140	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II KO = 9
III ST = 9

Fähigkeiten
I .2 Unterstützungsarme
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen D Monster Klauen 2W4+1 K Körper Waffen WM+2, Pilot & Tech WM—4
KlauenFüße [AKP+1] 2W6+1 B , Biss WM—2 1W6+4 K,
Körper Schutz G Metall-Platten Panzer 25 Punkte für RK, TP-Panzerung +60, B-AKP+2
Körper-Wahrnehmung D1 Nachtsichtig WM+0 in Dunkelheit (statt WM-X) Blendung dauert doppelte Zeit
Körper Größe D Groß TP-Rumpf +5, Last x2, Schaden Körperwaffen +1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV
Qualitätsproblem WM—1 & Problemvermeidung GL SG 10

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Krieg	II		
Infanterie	4+II	KO	+14
2 H FK	4+II	WA	+11
2 H NK	3+II	ST	+13
1 H FK	3+II	GE	+10
1 H NK	3+II	GE	+10
Strategie	3	IN	+8
Sensoren	3	WA	+8
Komunik	3	GE	+8
Schutzfeld T	3	WI	+7
Athletik	3+II	ST	+13
Körper	3+II	GE	+10
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie
ST—1, KO—1, GE+1, IN+1, WA+1

Der Körper ähnelt einem Humanoiden Wesen auf einer A-Grav-Schwebe-Plattform. Je 2 Arme arbeiten zusammen um schwere 2 Händige Waffen zu tragen. Die Köpfe ähneln denen von Zahnbewehrten Monstern und flößen nicht selten Furcht ein.

Sie wurden erst nach dem Krieg entwickelt und sind ein Maximum an Technologie. Die Problemvermeidungs-Glückswürfe sind für Zylohs natürlich kein ernst zu nehmendes Handycap

Reparatur min Fertigkeit = 4

Zyloh Standard-Roboter Diener STD-4
T-Lvl 4, für Haushalt. Preis 6000 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
5		4		5		3		5		5		4	
Größe	klein	TP-Rumpf	17	TP-Panz	20	Akp	6
RK-Kin	1	RK Ball	1	RK-Hitze	1	Sensor	
Talente	2	Fähigkeit	4	RK Elek.	1	80	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II
III

Fähigkeiten
I .Feigling Abwehr/ausw WM+2
Angriffe AKP+1
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Standard Plastolith Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe B klein TP-Rumpf –3, Last x3/4, ausweichen WM+1
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Diplomatie	II		
Beredsamk	4+II	IN	+11
Kaufmann	4+II	IN	+11
Psychologie	3+II	WA	+10
Schauspiel	3+II	GE	+10
Theologie	3+II	KO	+8
Handwerk	3	WI	+7
Heilkunde	3	IN	+8
Kochen	3	WA	+8
Medizin	3	WA	+8
Athletik	3	ST	+6
Körper	3	GE	+8
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie
ST—1, KO—1, GE+1, IN+1, WA+1

Der Körper ähnelt einem Zyloh in Plastik-grau mit metallic Crome und roten Augen. Es gab sie in relativ vielen programmierten Varianten

Sie wurden lange vor dem Krieg entwickelt und sorgten sich um Haushalt und Kinder. Das sorgte auch dafür das diese Kinder sich schon früh mit Robotik beschäftigten und so sehr gut darin wurden.

Reparatur min Fertigkeit = 2

14.13 Robotter Zyloh

Zyloh Standard-Roboter Diener STD-5 (Qualität I gut) WM+1
T-Lvl 5, für Haushalt. Preis 22 500 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
5		4		5		3		5		5		4	
Größe		klein		TP-Rumpf		20		TP-Panz		24		Akp	6
RK-Kin		1		RK Ball		1		RK-Hitze		1		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		100	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II
III

Fähigkeiten
I .Feigling Abwehr/ausw WM+2
Angriffe AKP+1
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3+1 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4+1 B (leicht) Biss WM—2 1W2+1 K,
Körper Schutz A Standard Plastolith Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe B klein TP-Rumpf –3, Last x3/4, Ausweichen WM+1
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV
Qualität WM+1 auf alle Handlungen

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Diplomatie	II		
Beredsamk	4+II	IN	+11
Kaufmann	4+II	IN	+11
Psychologie	3+II	WA	+10
Schauspiel	3+II	GE	+10
Theologie	3+II	KO	+8
Handwerk	3	WI	+7
Heilkunde	3	IN	+8
Kochen	3	WA	+8
Medizin	3	WA	+8
Athletik	3	ST	+6
Körper	3	GE	+8
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie
ST—1, KO—1, GE+1, IN+1, WA+1

Der Körper ähnelt einem Zyloh in Plastik-weiß mit metallic gold und roten Augen. Es gab sie in relativ vielen programmierten Varianten

Sie wurden lange vor dem Krieg entwickelt und sorgten sich um Haushalt und Kinder. Sie waren die „exclusive Diener Variante“ und stellten nur eine zu erwartende Weiterentwicklung dar.

Reparatur min Fertigkeit = 2

Zyloh Standard-Roboter Diener STD-6
T-Lvl 6, für Haushalt. Preis 11 700 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
5		4		5		3		5		9		4	
Größe		klein		TP-Rumpf		17		TP-Panz		20		Akp	6
RK-Kin		1		RK Ball		1		RK-Hitze		1		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		120	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II WA = 8
III

Fähigkeiten
I .Feigling Abwehr/ausw WM+2
Angriffe AKP+1
II .Tier Spezialist „Zyloh-Kleinkind“ WM+2
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Standard Plastolith Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe B klein TP-Rumpf –3, Last x3/4, Ausweichen WM+1
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Diplomatie	II		
Beredsamk	4+II	IN	+11
Kaufmann	4+II	IN	+11
Psychologie	3+II	WA	+14
Schauspiel	3+II	GE	+10
Theologie	3+II	KO	+8
Handwerk	3	WI	+7
Heilkunde	3	IN	+8
Kochen	3	WA	+12
Medizin	3	WA	+12
Athletik	3	ST	+6
Körper	3	GE	+8
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie
ST—1, KO—1, GE+1, IN+1, WA+1

Der Körper ähnelt einem Zyloh in Plastik-orange mit metallic Crome und violetten Augen. Es gab sie in relativ vielen programmierten Varianten

Sie wurden während dem Krieg entwickelt und sorgten sich um Haushalt und Kinder. Die Schrillen quietschigen Farben machten sie bei denen besonders beliebt. Die wenigen welche in Tarnfarben hergestellt wurden ergaben sogar brauchbare Scouts ab.

Reparatur min Fertigkeit = 3

Zyloh Standard-Roboter Diener STD-7 (Qualität –i schlecht) WM—1
T-Lvl 7, für Haushalt. Preis 8 750 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
5		4		9		3		5		11		4	
Größe		klein		TP-Rumpf		17		TP-Panz		20		Akp	6
RK-Kin		1		RK Ball		1		RK-Hitze		1		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		140	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II WA = 10
III IN = 8

Fähigkeiten
I .Feigling Abwehr/ausw WM+2
Angriffe AKP+1
II .Tier Spezialist „Zyloh-Kleinkind“ WM+2
III .Allrounder 1 x pro h WM+1
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Standard Plastolith Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe B klein TP-Rumpf –3, Last x3/4, Ausweichen WM+1
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV
Qualitätsproblem WM—1 & Problemvermeidung GL SG 10

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Diplomatie	II		
Kaufmann	4+II	IN	+15
Beobachten	4	WA	+15
Psychologie	3+II	WA	+16
Schauspiel	3+II	GE	+10
Theologie	3+II	KO	+8
Handwerk	3	WI	+7
Heilkunde	3	IN	+12
Kochen	3	WA	+14
Medizin	3	WA	+14
Athletik	3	ST	+6
Körper	3	GE	+8
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie
ST—1, KO—1, GE+1, IN+1, WA+1

Der Körper ähnelt einem Zyloh in Plastik-blau mit metallic Crome und violetten Augen. Es gab sie in relativ vielen programmierten Varianten

Sie wurden nach dem Krieg entwickelt und stellen die Spitzentechnologie der zylohischen Erfindungsgabe dar. Statt nur auf Kinder auf zu passen werden sie oftmals auch als Kontrolleure und Zollbeamten eingesetzt. Hierbei hat aber immer ein Lebendiger Zyloh das Sagen.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Sackarathas Standard-Roboter Putztriene
T-Lvl 4, für Haushalt. Preis 6800 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
4		4		4		4		4		4		4	
Größe		groß		TP-Rumpf		25		TP-Panz		60		Akp	5+3
RK-Kin		4 (2)		RK Ball		5 (3)		RK-Hitze		4 (2)		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		4 (2)		80	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II
III

Fähigkeiten
I .2 Zusatz-Arme
II .schnell 4 Beiner Bewegung +3 AKP
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3+1 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4+1 B (leicht) Biss WM—2 1W2+1 K, Schwanz 1W1+1 B (leicht)
Körper Schutz E Metall Schuppenhaut 15 Punkte für RK, TP-Panzerung +40 B-AKP+1
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe D Groß TP-Rumpf +5, Last x2, Schaden Körperwaffen +1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Wildnis	II		
Handwerk	4+II	WI	+10
Kochen	4+II	WA	+10
Beobachten	3+II	WA	+9
Fallen	3+II	IN	+9
Geologie	3+II	GL	+9
Theologie	3	KO	+7
Mechanik	3	ST	+7
1 H NK	3	GE	+7
2 H NK	3	ST	+7
Athletik	3	ST	+7
Körper	3	GE	+7
Sackarathas	3	-	+15

Sackarathas Imperiums Technologie RK+1 alle Schadensarten (Schwachtselle hinten RK—2)

Der Körper ähnelt dem eines Metallenen Sackarathas, aber die Hinteren Füße sind durch Räder ersetzt. Es wurde aber strikt darauf geachtet das diese Blechbüchsen nicht gefährlich sind.

Sie wurden vor dem Krieg entwickelt und übernahmen Hausarbeit und Kampfausbildung für Junge Sackarathas.

Reparatur min Fertigkeit = 2

Sackarathas Kampf-Roboter Stöpsel
T-Lvl 5, für Gefechte. Preis 10 750 Cr

GE		GL		IN	—	KO		ST	+	WA		WI	
4		4		3		8		5		4		4	
Größe		groß		TP-Rumpf		25		TP-Panz		60		Akp	5+3
RK-Kin		4 (2)		RK Ball		5 (3)		RK-Hitze		4 (2)		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		4 (2)		100	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II KO = 8
III

Fähigkeiten
I .2 Zusatz-Arme
II .schnell 4 Beiner Bewegung +3 AKP
III .ST = + & IN = --
IV .

Körperlich
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4+1 B & 1W4+1 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6+1 B & 1W6+1 K, Biss WM—2 1W6+2 K, Schwanz 1W4+1 B (leicht)
Körper Schutz E Metall Schuppenhaut 15 Punkte für RK, TP-Panzerung +40 B-AKP+1
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe D Groß TP-Rumpf +5, Last x2, Schaden Körperwaffen +1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Krieg	II		
Athletik	4+II	ST	+11
Körper	4+II	GE	+10
1 H NK	3+II	GE	+9
2 H NK	3+II	ST	+10
1 H FK	3+II	GE	+9
2 H FK	3+II	WA	+9
Infanterie	3+II	KO	+13
Durchhalten	3+II	KO	+13
Geologie	3	GL	+7
Beobachten	3	WA	+7
Fallen	3	IN	+6
Sackarathas	3	-	+15

Sackarathas Imperiums Technologie RK+1 alle Schadensarten (Schwachtselle hinten RK—2)

Der Körper ähnelt dem eines Metallenen Sackarathas, aber die Hinteren Füße sind durch Räder ersetzt. Als Kampf-Versionen sind natürlich Krallen und Maul vorhanden.

Sie wurden während dem Krieg der 6 Rassen entwickelt und eingesetzt. Meist verteidigten sie Durchgänge die nicht zu halten waren.

Reparatur min Fertigkeit = 3

Sackarathas Kurier-Roboter Hamster
T-Lvl 6, für Post-Dienst. Preis 10200 Cr 1500 + 200

GE	+	GL		IN	—	KO		ST		WA		WI	
5		4		3		5		4		4		4	
Größe		klein		TP-Rumpf		17		TP-Panz		50		Akp	6+3
RK-Kin		4 (2)		RK Ball		4 (2)		RK-Hitze		3 (1)		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		4 (2)		120	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II KO = 5
III

Fähigkeiten
I .2 Zusatz-Arme
II .schnell 4 Beiner Bewegung +3 AKP
III .GE = + & IN = --
IV .

Körperlich
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4 B & 1W4 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6 B & 1W6 K, Biss WM—2 1W6+1 K, Schwanz 1W4 B (leicht)
Körper Schutz D dicke Gummi-Haut 10 Punkte für RK, TP-Panzerung +30
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe B klein TP-Rumpf –3, Last x3/4, Ausweichen WM+1
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Krieg	II		
Athletik	4+II	ST	+10
Körper	4+II	GE	+11
Durchhalten	3+II	KO	+10
Beredsamk	3	IN	+6
Kaufmann	3	IN	+6
Schauspiel	3	GE	+8
Heilkunde	3	IN	+6
Handwerk	3	WI	+7
Geologie	3	GL	+7
Beobachten	3	WA	+7
Fallen	3	IN	+6
Sackarathas	3	-	+15

Sackarathas Imperiums Technologie RK+1 alle Schadensarten (Schwachtselle hinten RK—2)

Der Körper ähnelt dem eines Metallenen Sackarathas, aber die Hinteren und vorderen Füße sind durch A-Grav-Kugeln ersetzt.

Sie wurden nach dem Krieg der 6 Rassen entwickelt und als Postboten eingesetzt. Ihre geringe Größe lässt sie nur kleine Lasten Transportieren, obwohl schon jugendliche Sackarathas sich 4 davon unter die Füße schnallten um damit zu „surfen“.

Reparatur min Fertigkeit = 3

Fayizzahr Standard-Roboter Poppin
T-Lvl 4, für Ausbildung. Preis 6800 Cr 1500

GE		GL		IN		KO		ST		WA	+	WI	—
4		4		4		4		4		5		3	
Größe		klein		TP-Rumpf		17		TP-Panz		40		Akp	6
RK-Kin		3		RK Ball		0		RK-Hitze		2		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		2		80	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II WA = 5
III

Fähigkeiten
I .Sprungbeine AKP+1 WM+2 Reichweite x2
II .klebrige Finger Klettern WM+2
Loslassen AKP+2
III .WA + & WI —
IV .

Körperlich
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4 B & 1W4 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6 B & 1W6 K, Biss WM—2 1W6+1 K, Schwanz 1W4 B (leicht)
Körper Schutz C Plastik Fell 5 Punkte für RK, TP-Panzerung +20
Körper-Wahrnehmung D1 Nachtsichtig WM+0 statt WM –X
D2 Weitsichtig Fernk WM+1, über 10m WA+2, unter 2m WA—2, Nahkampf WM—1
Körper Größe B klein TP-Rumpf –3, Last x3/4, Ausweichen WM+1
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Diplomatie	II		
Theologie	4+II	KO	+10
Beredsam	4+II	IN	+10
Kaufmann	3+II	IN	+9
Führung	3+II	WA	+10
Psycholog	3+II	WA	+10
Schauspiel	3+II	GE	+9
durchhalten	3	KO	+7
Beobachten	3	WA	+8
Mathematik	3	IN	+7
Athletik	3	ST	+7
Körper	3	GE	+7
Fayizzahr	3	-	+15

Fayizzahr Imperiums Technologie Leichte Rüstung mit wenig B-AKP und WM aber RK Ball —2

Der Körper ähnelt dem eines Fayizzahr ohne Fallflügel. Die Plastik-Verkleidung hat keine Ähnlichkeit mit Fell und zu viele dieser Robotter erlitten Totalschäden durch Abstürze.

Sie wurden vor dem Krieg entwickelt und übernahmen hauptsächlich die aufgabe von Unterhaltern und Hauslehrern.

Reparatur min Fertigkeit = 3

Fayizzahr Kriegs-Roboter Alptraum
T-Lvl 5, für Ausbildung. Preis 13 000 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA	+	WI	—
4		4		4		8		4		9		3	
Größe		S.Groß		TP-Rumpf		30		TP-Panz		60		Akp	6
RK-Kin		3		RK Ball		1		RK-Hitze		4		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		3		100	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II WA = 8
III KO = 8

Fähigkeiten
I .Sprungbeine AKP+1 WM+2 Reichweite x2
II .klebrige Finger Klettern WM+2
Loslassen AKP+2
III .WA + & WI —
IV .2 Zusatzarme

Körperlich
Körper-Waffen B Gefährlich Krallenhände 1W4+2 B & 1W4+2 K, TECH & Pilot WM—1
Krallenfüße [AKP+1] 1W6+2 B & 1W6+2 K, Biss WM—2 1W6+3 K, Schwanz 1W4+2 B (leicht)
Körper Schutz E Metall Schuppenhaut 15 Punkte für RK, TP-Panzerung +40
Körper-Wahrnehmung D1 Nachtsichtig WM+0 statt WM –X
D2 Weitsichtig Fernk WM+1, über 10m WA+2, unter 2m WA—2, Nahkampf WM—1
Körper Größe E Sehr Groß TP-Rumpf +10, Last x3, Schaden Körperwaffen +2 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Krieg	II		
Athletik	4+II	ST	+10
Körper	4+II	GE	+10
1 H NK	3+II	GE	+9
2 H NK	3+II	ST	+9
1 H FK	3+II	GE	+9
2 H FK	3+II	WA	+14
Infanterie	3+II	KO	+13
Durchhalten	3+II	KO	+13
Schutzfeld	3	WI	+6
Strategie	3	IN	+7
Medizin	3	WA	+12
Fayizzahr	3	-	+15

Fayizzahr Imperiums Technologie Leichte Rüstung mit wenig B-AKP —1 und WM —(—1)aber RK Ball —2

Der Körper ähnelt dem eines übergroßen Fayizzahr ohne Fallflügel auf 2 Kettenraupen. Sie sind außergewöhnlich gute Kletterer mit ihren 4 Armen in denen sie meist schwere Infanterie-Waffen führen.

Sie wurden während dem Krieg entwickelt und wurden als Stationäre Verteidigung eingesetzt. Sie wieder sprechen so sehr der Lebensart der Fayizzahr, das ihre Anwesenheit bei denen Beklemmung auslöst.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Fayizzahr Kriegs-Roboter Höllenbote (Qualität I gut) WM+1
T-Lvl 6, für Ausbildung. Preis 54 900 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA	+	WI	—
4		4		4		8		8		9		3	
Größe		S.Groß		TP-Rumpf		30		TP-Panz		60		Akp	6
RK-Kin		3		RK Ball		1		RK-Hitze		4		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		3		100	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II WA = 8
III KO = 8 IV ST = 8

Fähigkeiten
I .Sprungbeine AKP+1 WM+2 Reichweite x2
II .klebrige Finger Klettern WM+2
Loslassen AKP+2
III .WA + & WI —
IV .2 Zusatzarme

Körperlich
Körper-Waffen C Raubtier Klauenhände 1W6+2 B & 1W6+2 K, TECH & Pilot WM—2 Körper-W WM+1
Klauenfüße [AKP+1] 1W8+2 B & 1W8+2 K, Biss WM—2 1W6+5 K, Schwanz 1W6+2 B (leicht)
Körper Schutz E Metall Schuppenhaut 15 Punkte für RK, TP-Panzerung +40
Körper-Wahrnehmung D1 Nachtsichtig WM+0 statt WM –X
D2 Weitsichtig Fernk WM+1, über 10m WA+2, unter 2m WA—2, Nahkampf WM—1
Körper Größe E Sehr Groß TP-Rumpf +10, Last x3, Schaden Körperwaffen +2 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV
Qualität WM+1 auf alle Handlungen

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Krieg	II		
Athletik	4+II	ST	+14
Körper	4+II	GE	+10
1 H NK	3+II	GE	+9
2 H NK	3+II	ST	+13
1 H FK	3+II	GE	+9
2 H FK	3+II	WA	+14
Infanterie	3+II	KO	+13
Durchhalten	3+II	KO	+13
Schutzfeld	3	WI	+6
Strategie	3	IN	+7
Medizin	3	WA	+12
Fayizzahr	3	-	+15

Fayizzahr Imperiums Technologie Leichte Rüstung mit wenig B-AKP — 1 und WM —(—1)aber RK Ball —2

Der Körper ähnelt dem eines übergroßen Fayizzahr ohne Fallflügel auf einer A-Grav-Plattform. Sie sind außergewöhnlich gute Kletterer mit ihren 4 Armen in denen sie meist schwere Infanterie-Waffen führen.

Sie wurden nach dem Krieg entwickelt und werden als Stationäre Wachposten eingesetzt. Sie wieder sprechen so sehr der Lebensart der Fayizzahr, das ihre Anwesenheit bei denen Beklemmung auslöst.

Reparatur min Fertigkeit = 5

Standard-Roboter T-STD-4000
T-Lvl 4, für Haushalt. Preis 6000 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
4		4		4		4		4		4		4	
Größe		mittel		TP-Rumpf		20		TP-Panz		20		Akp	6
RK-Kin		2		RK Ball		2		RK-Hitze		1		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		80	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II
III

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4 B & 1W4 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6 B & 1W6 K, Biss WM—2 1W6+1 K, Schwanz 1W4 B (leicht)
Körper Schutz B Plastik Haut 2 Punkte für RK, TP-Panzerung +10
Körper-Wahrnehmung A Normal
Körper Größe A Normal TP-Rumpf +0, Last x1,
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Diplomatie	II		
Theologie	4+II	KO	+10
Beredsam	4+II	IN	+10
Kaufmann	3+II	IN	+9
Schauspiel	3+II	GE	+9
Kochen	3	WA	+7
Athletik	3	ST	+7
Körper	3	GE	+7
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
Terra	3	-	+15

Allgemeine Technologie

Der Körper ähnelt einem Diskus mit 2 Beinen und einem Drehbaren Oberkörper und 2 Armen. Der kopf ist auch Diskusförmig.

Sie wurden nach dem Krieg als Exportartikel gebaut und sind relativ weit verbreitet.

Reparatur min Fertigkeit = 2

Standard-Roboter T-PLT-400er
T-Lvl 4, für Raumcrew. Preis 6000 Cr

GE		GL		IN		KO		ST	—	WA	+	WI	
4		4		4		4		3		5		4	
Größe		mittel		TP-Rumpf		20		TP-Panz		20		Akp	6
RK-Kin		2		RK Ball		2		RK-Hitze		1		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		80	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II
III

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4 B & 1W4 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6 B & 1W6 K, Biss WM—2 1W6+1 K, Schwanz 1W4 B (leicht)
Körper Schutz B Plastik Haut 2 Punkte für RK, TP-Panzerung +10
Körper-Wahrnehmung A Normal
Körper Größe A Normal TP-Rumpf +0, Last x1,
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Pilot	II		
Fahrzeug P	4+II	WA	+11
Fernlenken	4+II	IN	+10
Sensoren B	3	WA	+8
Navigation	3+II	WI	+9
Schweber P	3+II	GE	+9
Athletik	3	ST	+6
Körper	3	GE	+7
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
Terra	3	-	+15

Allgemeine Technologie

Der Körper ähnelt einer Kugel mit 4 Rollen und einem Drehbaren Oberkörper und 2 Armen. Der Kopf ist ein Zylinder mit 2 Augen und kann 360° Drehen.

Sie wurden nach dem Krieg als Exportartikel gebaut und sind relativ weit verbreitet.

Reparatur min Fertigkeit = 2

Standard-Roboter T-PLT-500er
T-Lvl 7, für Raumcrew. Preis 7950 Cr

GE		GL		IN	+	KO	—	ST	—	WA	+	WI	
4		4		5		3		3		5		4	
Größe		mittel		TP-Rumpf		20		TP-Panz		20		Akp	6
RK-Kin		2		RK Ball		2		RK-Hitze		1		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		100	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II Bessere Ausbildung
III

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4 B & 1W4 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6 B & 1W6 K, Biss WM—2 1W6+1 K, Schwanz 1W4 B (leicht)
Körper Schutz B Plastik Haut 2 Punkte für RK, TP-Panzerung +10
Körper-Wahrnehmung A Normal
Körper Größe A Normal TP-Rumpf +0, Last x1,
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe V

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Pilot	II		
Fahrzeug P	4+II	WA	+11
Fernlenken	4+II	IN	+11
Sensoren B	3	WA	+8
Navigation	3+II	WI	+9
Schweber P	3+II	GE	+9
Athletik	3	ST	+6
Körper	3	GE	+7
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
Terra	3	-	+15
Geschütze	4+II	WA	+11
Raum P	4+II	IN	+11

Allgemeine Technologie

Der Körper ähnelt einem humanoiden schlanken Wesen von 1,7m mit 2 Beinen und einem drehbaren Oberkörper und 2 Armen. Der Kopf ist ein Diskus mit rundum laufenden mit Sensoren und kann 360° sehen.

Sie wurden nach dem Krieg als Exportartikel gebaut und sind relativ weit verbreitet.

Reparatur min Fertigkeit = 3

Standard-Roboter T-INF-40-Soldat
T-Lvl 4, für Millitär. Preis 6000 Cr

GE		GL		IN	—	KO		ST	+	WA	+	WI	—
4		4		3		4		5		5		3	
Größe		mittel		TP-Rumpf		20		TP-Panz		60		Akp	5
RK-Kin		3		RK Ball		4		RK-Hitze		3		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		3		80	m

Talente
I & II Robotter Rassenpaket
Modifikationen
I Kunstwesen Robotter
II
III

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4 B & 1W4 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6 B & 1W6 K, Biss WM—2 1W6+1 K, Schwanz 1W4 B (leicht)
Körper Schutz E Metall-Schuppen Haut 15 Punkte für RK, TP-Panzerung +40 B-AKP+1
Körper-Wahrnehmung A Normal
Körper Größe A Normal TP-Rumpf +0, Last x1,
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Kampf	II		
Durchhalten	4+II	KO	+10
1 H FK	4+II	GE	+10
2 H FK	3+II	WA	+10
Infanterie-W	3+II	KO	+9
1 H NK	3+II	GE	+9
Athletik	3+II	ST	+10
Körper	3+II	GE	+9
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
Terra	3	-	+15

Allgemeine Technologie

Der Körper ähnelt einer Kiste mit 2 Ketten und eine art Geschützturm-artigen Oberhörper mit 2 Armen. Der Kopf ist eine Art Mini-Cocpit an der Vorderseite des Turms.

Sie wurden nach dem Krieg als Ex-portartikel gebaut und sind relativ weit verbreitet als Einsatz-Truppe für klare Gefechts-Fälle.

Reparatur min Fertigkeit = 2

14.14. Androiden

Androiden sind hoch entwickelte Robotter, welche mit voller Absicht aussehen wie normale Lebewesen. Hierbei haben sie die körperlichen Vorraussetzung der Rasse welche sie imitieren. Sie haben aber oftmals eine Soziale Unzulänglichkeit, welche sie ganz klar erkennbar macht.

Androiden sind Künstliche Lebensformen, deren Syntho-Konstruktion dem Vorbild sehr ähnlich ist. Talent ohne Erschöpfung. Die Figur kann ohne AU-P agieren. Sie kann Laufen, Rennen und Kämpfen ohne zu erschöpfen aber sie kann nicht Psi nutzen oder Magie wirken.
Sie sind Gift und Krankheits-Resistent WM+4, sind gegen geistige Beeinflussung immun. Sie sind nicht anfällig gegen Elektro Schaden.
Sie benötigen halbe Energie UND halbe Nahrungsmittel.
Dafür „heilen" sie mit 50% der normalen Heilrate und können zusätzlich repariert werden. Haut RK = 0 jede Schadensart und 0 TP Haut-Rüstung

Standard Robotter-Werte
L-P 20, AU-P 30+ (gesamt WM) Durchhalten x5
Haut RK = 0 jede Schadensart und 20 TP Hautrüstung.
AKP = 6 (oder BP 4 bei Kateg II+), Attribute 4,
1 x Klassenfertigkeit Stufe II, 10x Fertigkeit Stufe III, 2x Stufe IV,
Sensor Reichweite [T-Lvl x Kateg x 20] Felder Max Reichweite,
Modifikationen 3 ,Min-Fertigkeit 1 (zur Reparatur),
Modifikation Kunstwesen (schnelle Generierung)
Haben 2 Talente und 4 Fähigkeiten (sofern gewählt), sie lernen normalerweise nicht sondern werden ausgebildet / programmiert. Das Max-Fertigkeits-limit ist T-Lvl für Einzelfertigkeiten und T-Lvl / 2 (aufgerundet) für Klassenfertigkeiten.
A) Kunstwesen Androide (Rassenpaket Androide / Talent —1)
Der Androide ähnelt einer Rasse und arbeitet mit Kunstmuskeln, künstlichen Organen und Kunst-Nerfen. Die Körper-Mod A-B-C-D-E-F sind kostenlos, alle anderen (G) und nicht körperliche-Rassen-Modifikationen und (Fähigkeit) Zusatz-Arme kosten 200 Cr x T-Lvl. Die Programmierung ist erschwert (WM—2, doppelte Kosten) da sie deutlich umfangreicher ist. Dafür eignen sich diese künstlichen Wesen für sozialen Einsatz. T-Lvl min 5, Preis 3000 Cr x T-Lvl

Alte Androiden (Qualität –I) WM—1 Preis 1/3
Schrott-Androiden (Qualität —II) WM —2 Preis 1/10 sind natürlich auch bekommbar.

Kallrazh Androide „Sanfte Freundin“
T-Lvl 5, für Soziale Interaktion. Preis 16 250 Cr

GE	—	GL		IN		KO		ST	+	WA		WI	
3		4		4		4		7		4		4	
Größe		groß		L-P/AU-P		25 / 60		TP-Panz		20		Akp	6
RK-Kin		2		RK Ball		1		RK-Hitze		2		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		100	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II starke Regeneration
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II ST = 6
III

Fähigkeiten
I .Schön
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen C Klauenhände 1W6+1 B & 1W6+1 K, TECH & Pilot WM—2 Körperwaffen WM+1
Klauenfüße [AKP+1] 1W8+1 B & 1W8+1 K, Biss WM—2 1W6+4 K, Schwanz 1W6+1 B (leicht)
Körper Schutz C Fell 5 Punkte für RK, TP-Panzerung +20 AU-P—5
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe D Groß TP-Rumpf +5, Last x2, Schaden Körperwaffen +1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe V
Regeneration (1W4 L-P/Tag ODER 1W6 AU-P/h) /2

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
DIPLO	II		
Kallrazh	4	-	+20
Athletik	4	ST	+11
Körper	3	GE	+6
Durchhalten	3	KO	+7
Beredsam	3+II	IN	+9
Schauspiel	3+II	GE	+8
Theologie	3+II	KO	+9
Verführung	3+II	GE	+8
Beobachten	3	WA	+7
Heilkunde	3	IN	+7
Kochen	3	WA	+7
Natur-W	3	IN	+7

Kallrazh Imperiums Technologie

Der Körper entspricht einer humanoiden Kallrazh. Das weiße, schwarze, braune oder graue Fell ist künstlich, aber sehr nah an einem organisch erwachsenen Fell.

Das Grundkonzept stammt noch auch Zeiten während dem Krieg, als es viele Tote halb zerbrochene Familien gab. Der Trost-Faktor durch weibliche Wesen gilt als höher und später kam die Verwendung als Sex-Spielzeug für traumatisierte Veteranen hinzu. Die Regenerationsfähigkeit war da sehr hilfreich.

Reparatur min Fertigkeit = 3

Kallrazh Androide „starker Bruder“
T-Lvl 5, für Technische Arbeiten. Preis 17 250 Cr

GE	—	GL		IN		KO		ST	+	WA		WI	
3		4		4		4		9		4		4	
Größe		groß		L-P/AU-P		25 / 60		TP-Panz		20		Akp	6
RK-Kin		2		RK Ball		1		RK-Hitze		2		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		100	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II starke Regeneration
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II ST = 8
III

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen C Klauenhände 1W6+1 B & 1W6+1 K, TECH & Pilot WM—2 Körperwaffen WM+1
Klauenfüße [AKP+1] 1W8+1 B & 1W8+1 K, Biss WM—2 1W6+4 K, Schwanz 1W6+1 B (leicht)
Körper Schutz C Fell 5 Punkte für RK, TP-Panzerung +20, AU-P—5
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe D Groß TP-Rumpf +5, Last x2, Schaden Körperwaffen +1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe V
Regeneration (1W4 L-P/Tag ODER 1W6 AU-P/h) /2

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
TECHNIK	II		
Kallrazh	4	-	+20
Athletik	4	ST	+11
Körper	3	GE	+6
Durchhalten	3	KO	+7
Elektro T	3+II	IN	+9
Energie T	3+II	WA	+9
Gravitik	3+II	IN	+9
Industriell	3+II	IN	+9
Komunik	3+II	GE	+8
Mechanik	3+II	ST	+14
Sensoren	3+II	WA	+9
Schutzschild	3+II	WI	+9

Kallrazh Imperiums Technologie

Der Körper entspricht eines humanoiden Kallrazh. Das weiße, schwarze, braune oder graue Fell ist künstlich, aber sehr nah an einem organisch erwachsenen Fell.

Das Grundkonzept stammt noch auch Zeiten während dem Krieg, als es der Mut verlangte in den Krieg zu ziehen. Doch es wurden immer Arbeiter für die Rüstungsproduktion benötigt Die Regenerationsfähigkeit war da völlig unnütz.

Reparatur min Fertigkeit = 3

Kallrazh Androide „Schlauer kopf“
T-Lvl 6, für Technische Arbeiten. Preis 17 250 Cr

GE	—	GL		IN		KO		ST	+	WA		WI	
3		4		8		4		5		4		4	
Größe		groß		L-P/AU-P		25 / 60		TP-Panz		20		Akp	6
RK-Kin		2		RK Ball		1		RK-Hitze		2		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		120	m

Talente
I Androiden Rassenpaket
II starke Regeneration

Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II IN = 8
III

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen C Klauenhände 1W6+1 B & 1W6+1 K, TECH & Pilot WM—2 Körperwaffen WM+1
Klauenfüße [AKP+1] 1W8+1 B & 1W8+1 K, Biss WM—2 1W6+4 K, Schwanz 1W6+1 B (leicht)
Körper Schutz C Fell 5 Punkte für RK, TP-Panzerung +20, AU-P—5
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe D Groß TP-Rumpf +5, Last x2, Schaden Körperwaffen +1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe III
Max Einzelfertigkeit Stufe VI
Regeneration (1W4 L-P/Tag ODER 1W6 AU-P/h) /2

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Wissenschaft	II		
Kallrazh	4	-	+20
Athletik	4	ST	+11
Körper	3	GE	+6
Durchhalten	3	KO	+7
Genetik	3+II	WI	+9
Kybernetik	3+II	GE	+8
Mathematik	3+II	IN	+13
Medizin	3+II	WA	+8
Natur-W	3+II	IN	+13
Programm	3+II	IN	+13
Strategie	3+II	IN	+13
Führung	3	WA	+7

Kallrazh Imperiums Technologie

Der Körper entspricht einer humanoiden Kallrazh. Das weiße, schwarze, braune oder graue Fell ist künstlich, aber sehr nah an einem organisch erwachsenen Fell.

Das Grundkonzept stammt aus der zeit nach dem Krieg und wird oftmals für Assistenz-Arbeiten von Langweiligen Forschern eingesetzt.

Reparatur min Fertigkeit = 3

Lurrack Androide Technotika (Qualität I gut) WM+1
T-Lvl 5, für Technische Arbeiten. Preis 54 000 Cr

GE		GL		IN	—	KO		ST	+	WA		WI	
4		4		5		4		7		6		4	
Größe		groß		L-P/AU-P		42 / 66		TP-Panz		72		Akp	6
RK-Kin		2		RK Ball		1		RK-Hitze		2		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		2		100	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II ST = 6
III IN = 6 IV WA = 6

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen D Klauenhände 2W4+2 K, TECH & Pilot WM—4 Körperwaffen WM+2
Klauenfüße [AKP+1] 2W6+2 K, Biss WM—2 2W6+4 K, Schwanz 2W4+2 B (leicht)
Körper Schutz D dickes Fell 10 Punkte für RK, TP-Panzerung +30 AU-P—10
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe E sehr Groß TP-Rumpf +10, Last x3, Schaden Körperwaffen +2 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe V
Qualitäts-WM+1 auf alle Handlungen

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
TECHNIK	II		
Lurrack	4	-	+20
Athletik	4	ST	+11
Körper	3	GE	+7
Durchhalten	3	KO	+7
Elektro T	3+II	IN	+10
Energie T	3+II	WA	+11
Gravitik	3+II	IN	+10
Industriell	3+II	IN	+10
Komunik	3+II	GE	+9
Mechanik	3+II	ST	+12
Sensoren	3+II	WA	+11
Schutzschild	3+II	WI	+9

Lurrack Imperiums Technologie

Der Körper entspricht eines humanoiden Lurrack. Das weiße, schwarze, braune oder graue Fell ist künstlich, aber sehr nah an einem organisch erwachsenen Fell.

Das Grundkonzept stammt noch auch Zeiten während dem Krieg, als die Lurracks gegen schwer überlegene Aliens zu kämpfen hatten. Meist betreut ein Technotika eine Hand voll von Technik-Robotern.

Reparatur min Fertigkeit = 5

Lurrack Androide Felletor (Qualität I gut) WM+1
T-Lvl 5, für Technische Arbeiten. Preis 50 250 Cr

GE		GL		IN	—	KO		ST	+	WA		WI	
6		4		3		4		7		6		4	
Größe		groß		L-P/AU-P		42 / 66		TP-Panz		72		Akp	6+3
RK-Kin		2		RK Ball		1		RK-Hitze		2		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		2		100	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II Dual Denker AKP+3; +2 FZG-Ak.(WM—4)
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II ST = 6
III GE = 6 IV WA = 6

Fähigkeiten
I .schön
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen D Klauenhände 2W4+2 K, TECH & Pilot WM—4 Körperwaffen WM+2
Klauenfüße [AKP+1] 2W6+2 K, Biss WM—2 2W6+4 K, Schwanz 2W4+2 B (leicht)
Körper Schutz D dickes Fell 10 Punkte für RK, TP-Panzerung +30 AU-P—10
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe E sehr Groß TP-Rumpf +10, Last x3, Schaden Körperwaffen +2 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe V
Qualitäts-WM+1 auf alle Handlungen

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
DIPLOM	II		
Lurrack	4	-	+20
Athletik	4	ST	+11
Körper	3	GE	+7
Durchhalten	3	KO	+7
Beredsam	3+II	IN	+8
Schauspiel	3+II	GE	+11
Theologie	3+II	KO	+9
Verführung	3+II	GE	+11
Beobachten	3	WA	+9
Heilkunde	3	IN	+6
Kochen	3	WA	+9
Kaufmann	3+II	IN	+8

Lurrack Imperiums Technologie

Der Körper entspricht einer humanoiden Lurrack. Das weiße, schwarze, braune oder graue Fell ist künstlich, aber sehr nah an einem organisch erwachsenen Fell.

Das Grundkonzept stammt noch auch Zeiten während dem Krieg, als Es einsame Krieger und Techniker in ihren Stationen gab. Natürlich gab es auch eine männliche Version für die einsamen Kriegerinnen und Technikerinnen.

Reparatur min Fertigkeit = 5

Lurrack Androide Krallorator (Qualität I gut) WM+1
T-Lvl 6, für Kampftraining. Preis 60 300 Cr

GE		GL		IN	—	KO		ST	+	WA		WI	
6		4		3		6		7		4		4	
Größe		groß		L-P/AU-P		48 / 78		TP-Panz		72		Akp	6+3
RK-Kin		2		RK Ball		1		RK-Hitze		2		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		2		120	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II Dual Denker AKP+3; +2 FZG-Ak.(WM—4)
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II ST = 6
III GE = 6 IV KO = 6

Fähigkeiten
I .hässlich L-P+5 AU-P+10
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen D Klauenhände 2W4+2 K, TECH & Pilot WM—4 Körperwaffen WM+2
Klauenfüße [AKP+1] 2W6+2 K, Biss WM—2 2W6+4 K, Schwanz 2W4+2 B (leicht)
Körper Schutz D dickes Fell 10 Punkte für RK, TP-Panzerung +30 AU-P—10
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe E sehr Groß TP-Rumpf +10, Last x3, Schaden Körperwaffen +2 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe III
Max Einzelfertigkeit Stufe VI
Qualitäts-WM+1 auf alle Handlungen

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
KAMPF	II		
Lurrack	4	-	+20
Athletik	4+II	ST	+13
Körper	3+II	GE	+11
Durchhalten	3+II	KO	+11
1 H FK	3+II	GE	+11
2 H FK	3+II	WA	+9
1 H NK	3+II	GE	+11
2 H NK	3+II	ST	+12
Rüstung	3+II	ST	+12
Anzug-P	3	KO	+9
Medizin	3	WA	+7
Strategie	3	IN	+6

Lurrack Imperiums Technologie

Der Körper entspricht einem humanoiden Lurrack. Das weiße, schwarze, braune oder graue Fell ist künstlich, aber sehr nah an einem organisch erwachsenen Fell.

Das Grundkonzept stammt aus Zeiten nach dem Krieg. Da diese androiden sehr folgsam sind wurden sie benutzt um sich selbst stärker zu trainieren, da die direkten Duelle die Rasse zu sehr geschwächt hätten, durch die zu vielen tödlichen Ausfälle die zuvor nicht unüblich waren.

Reparatur min Fertigkeit = 5

Terra Androide PZKNKR
T-Lvl 5, für Kriegs-Fahrzeuge. Preis 15 500 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
6		4		4		4		4		6		4	
Größe		normal		L-P/AU-P		20 / 65		TP-Panz		0		Akp	6+3
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		100	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II Dual Denker AKP+3; +2 FZG-Ak.(WM—4)
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II WA = 6
III GE = 6

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe V

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
PILOT	II		
Geschütze	4+II	WA	+12
Fernlenken	4+II	IN	+10
Raum P	3+II	IN	+9
Fahrzeug P	3+II	WA	+11
Navigation	3+II	WI	+9
Schweber P	3+II	GE	+11
Wasser P	3+II	KO	+9
Sensoren	3	WA	+9
Athletik	3	ST	+7
Körper	3	GE	+9
Durchhalten	3	KO	+7
Terra	3	-	+15

Terra Imperiums Technologie

Der Körper entspricht einem humanoiden Menschen. Die weiße, schwarze, braune oder gelbliche Haut ist künstlich, aber sehr nah am organisch gewachsenen Original.

Das Grundkonzept stammt noch aus Zeiten während dem Krieg, als auf die schnelle voll ausgebildete Kriegs-Piloten benötigt wurden.

Es gibt ein paar hundert verschiedene PZKNR-Versionen, die sich nur in oberflächlichen Dingen voneinander unterscheiden. Grund dafür ist ein Patentamt, welche 100% Nachbau verbietet.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Terra Androide SZERSH
T-Lvl 5, für Infanterie-Einsatz. Preis 15 500 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
6		4		4		4		4		6		4	
Größe		normal		L-P/AU-P		20 / 65		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		100	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II Quelle des Lebens L-P+20
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II WA = 6
III GE = 6

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe V

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
KAMPF	II		
1 H NK	4+II	GE	+12
2 H NK	4+II	ST	+10
1 H FK	3+II	GE	+9
2 H FK	3+II	WA	+11
Infanterie	3+II	KO	+9
Fahrzeug P	3	WA	+9
Geschütze	3	WA	+9
Strategie	3	IN	+7
Athletik	3	ST	+7
Körper	3	GE	+9
Durchhalten	3	KO	+7
Terra	3	-	+15

Terra Imperiums Technologie

Der Körper entspricht einem humanoiden Menschen. Die weiße, schwarze, braune oder gelbliche Haut ist künstlich, aber sehr nah am organisch gewachsenen Original.

Das Grundkonzept stammt noch aus Zeiten während dem Krieg, als auf die schnelle voll ausgebildete Soldaten benötigt wurden.

Es gibt ein paar hundert verschiedene SZERSH-Versionen, die sich nur in oberflächlichen Dingen voneinander unterscheiden. Grund dafür ist ein Patentamt, welche 100% Nachbau verbietet.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Terra Androide HLDMAID
T-Lvl 5, für Soziale Interaktion. Preis 18 500 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
6		4		4		4		4		6		4	
Größe		normal		L-P/AU-P		20 / 65		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		100	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II Quelle des Lebens L-P+20
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II WA = 6
III GE = 6

Fähigkeiten
I .schön Verführen +2/+4
II .Zu sexy (Abwehr = Verführung)
III .immer gut gestylt
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe V

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
DIPLO	II		
Beredsam	4+II	IN	+10
Verführung	4+II	GE	+12
Schauspiel	3+II	GE	+11
Theologie	3+II	KO	+9
Kochen	3	WA	+9
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
Athletik	3	ST	+7
Körper	3	GE	+9
Durchhalten	3	KO	+7
Terra	3	-	+15

Terra Imperiums Technologie

Der Körper entspricht einer humanoiden Menschenfrau. Die weiße, schwarze, braune oder gelbliche Haut ist künstlich, aber sehr nah am organisch gewachsenen Original.

Das Grundkonzept stammt noch aus Zeiten während dem Krieg. Sie sollten die Moral heben.

Es gibt ein paar hundert verschiedene HLDMAID -Versionen, die sich nur in oberflächlichen Dingen voneinander unterscheiden. Grund dafür ist ein Patentamt, welche 100% Nachbau verbietet.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Terra Androide CRWMN
T-Lvl 6, für Soziale Interaktion. Preis 25 800 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
8		4		4		4		4		8		4	
Größe		normal		L-P/AU-P		20 / 65		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		120	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II Quelle des Lebens L-P+20
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II WA = 8
III GE = 8

Fähigkeiten
I .schön Verführen +2/+4
II .immer gut gestylt
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Max Klassenfertigkeit Stufe III
Max Einzelfertigkeit Stufe VI

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
PILOT	II		
Raum-P	4+II	IN	+10
Hyper P	4+II	GL	+10
Navigation	3+II	WI	+9
Fahrzeug P	3+II	WA	+13
Schweber P	3+II	GE	+13
Komunik	3	GE	+11
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
Athletik	3	ST	+7
Körper	3	GE	+11
Durchhalten	3	KO	+7
Terra	3	-	+15

Terra Imperiums Technologie

Der Körper entspricht einer humanoiden Menschenfrau. Die weiße, schwarze, braune oder gelbliche Haut ist künstlich, aber sehr nah am organisch gewachsenen Original.

Das Grundkonzept stammt aus Zeiten nach dem Krieg. Sie sollen Piloten für reiche Kaufleute sein, die zwischen den Imperien reisen.

Es gibt ein paar hundert verschiedene CRWMN -Versionen, die sich nur in oberflächlichen Dingen voneinander unterscheiden. Grund dafür ist ein Patentamt, welche 100% Nachbau verbietet.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Zyloh Androide RP6
T-Lvl 6, für Raumfahrzeuge. Preis 19 200 Cr

GE	+	GL		IN	+	KO	—	ST	—	WA	+	WI	
6		4		5		3		3		6		4	
Größe		klein		L-P/AU-P		20 / 60		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		120	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II WA = 5
III GE = 5

Fähigkeiten
I .schön Verführen +2/+4
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe B klein TP-Rumpf —3, Last x3/4
Max Klassenfertigkeit Stufe III
Max Einzelfertigkeit Stufe VI

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
PILOT	II		
Raum-P	4+II	IN	+11
Hyper P	4+II	GL	+10
Navigation	3+II	WI	+9
Fahrzeug P	3+II	WA	+11
Schweber P	3+II	GE	+11
Komunik	3	GE	+9
Verführen	3	GE	+9
Kochen	3	WA	+9
Athletik	3	ST	+6
Körper	3	GE	+9
Durchhalten	3	KO	+6
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie [KO-1, ST-1, GE+1,IN+1, WA+1].

Der Körper entspricht einer humanoiden Zylohfrau. Die weiße, blaue, graue Haut ist künstlich, aber sehr nah am organisch gewachsenen Original.

Hierbei erscheint der Androide bei Obduktionen als Organisch mit Kybernetischen Bauteilen.

Das Grundkonzept stammt aus Zeiten während dem Krieg. Sie sollten damals die angreifenden Truppen ins Einsatzgebiet fliegen.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Zyloh Androide WA-06
T-Lvl 6, für Wissenschaftliche Arbeiten. Preis 18 000 Cr

GE	+	GL		IN	+	KO	—	ST	—	WA	+	WI	
6		4		6		3		3		5		4	
Größe		klein		L-P/AU-P		20 / 60		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		120	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II Quelle des Lebens L-P+20
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II IN = 5
III GE = 5

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe B klein TP-Rumpf —3, Last x3/4
Max Klassenfertigkeit Stufe III
Max Einzelfertigkeit Stufe VI

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
WISSEN	II		
Mathematik	4+II	IN	+12
Programm	4+II	IN	+12
Genetik	3+II	WI	+9
Hyper-W	3+II	GL	+9
Kybernetik	3+II	GE	+11
Medizin	3+II	WA	+10
Naturwiss	3+II	IN	+11
Industrie T	3	IN	+9
Athletik	3	ST	+6
Körper	3	GE	+9
Durchhalten	3	KO	+6
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie [KO-1, ST-1, GE+1,IN+1, WA+1].

Der Körper entspricht einem humanoiden Zyloh. Die weiße, blaue, graue Haut ist künstlich, aber sehr nah am organisch gewachsenen Original.

Hierbei erscheint der Androide bei Obduktionen als Organisch mit Kybernetischen Bauteilen.

Das Grundkonzept stammt aus Zeiten während dem Krieg. Sie sollten damals die Wissenschaftler als Assistenten unterstützen.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Zyloh Androide SW-06
T-Lvl 6, für Infanterie-Einsatz. Preis 18 300 Cr

GE	+	GL		IN	+	KO	—	ST	—	WA	+	WI	
5		4		5		4		3		7		4	
Größe		klein		L-P/AU-P		20 / 65		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		120	m

Talente
I Androiden Rassenpaket
II Quelle des Lebens L-P+20
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II KO = 5
III WA = 6

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe B klein TP-Rumpf —3, Last x3/4
Max Klassenfertigkeit Stufe III
Max Einzelfertigkeit Stufe VI

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
KAMPF	II		
1 H FK	4+II	GE	+11
2 H FK	4+II	WA	+13
Rüstung	3+II	ST	+8
Anzug P	3	KO	+7
Schweber P	3	GE	+8
Geschütze	3	WA	+10
Beobachten	3	WA	+10
Sensoren	3	WA	+10
Athletik	3	ST	+6
Körper	3	GE	+9
Durchhalten	3	KO	+7
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie [KO-1, ST-1, GE+1,IN+1, WA+1].

Der Körper entspricht einem humanoiden Zyloh. Die weiße, blaue, graue Haut ist künstlich, aber sehr nah am organisch gewachsenen Original.

Hierbei erscheint der Androide bei Obduktionen als Organisch mit Kybernetischen Bauteilen.

Das Grundkonzept stammt aus Zeiten während dem Krieg. Sie sollten damals als Stadt-Wächter die erste Linie der Stadt-Verteidigung darstellen, aber Robotter waren effektiver

Reparatur min Fertigkeit = 4

Zyloh Androide TCH-06
T-Lvl 6, für Infanterie-Einsatz. Preis 18 000 Cr

GE	+	GL		IN	+	KO	—	ST	—	WA	+	WI	
5		4		6		3		4		5		4	
Größe		klein		L-P/AU-P		20 / 60		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		120	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II ST = 5
III IN = 5

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe B klein TP-Rumpf —3, Last x3/4
Max Klassenfertigkeit Stufe III
Max Einzelfertigkeit Stufe VI

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
TECHNIK	II		
Energie T	4+II	WA	+11
Gravitik	4+II	IN	+12
Elektro T	3+II	IN	+11
Hyper-T	3+II	GL	+9
Industrie	3+II	IN	+11
Komunik	3+II	GE	+10
Mechanik	3+II	ST	+9
Sensoren	3+II	WA	+10
Athletik	3	ST	+7
Körper	3	GE	+8
Durchhalten	3	KO	+6
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie [KO-1, ST-1, GE+1,IN+1, WA+1].

Der Körper entspricht einem humanoiden Zyloh. Die weiße, blaue, graue Haut ist künstlich, aber sehr nah am organisch gewachsenen Original.

Hierbei erscheint der Androide bei Obduktionen als Organisch mit Kybernetischen Bauteilen.

Das Grundkonzept stammt aus Zeiten während dem Krieg. Sie sollten damals die Technischen Fabriken betreuen.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Zyloh Androide TCH-07 (Qualität –I Schlecht)
T-Lvl 7, für Infanterie-Einsatz. Preis 10 333 Cr

GE	+	GL		IN	+	KO	—	ST	—	WA	+	WI	
5		4		9		3		3		9		4	
Größe		klein		L-P/AU-P		20 / 60		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		140	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II starke Regeneration
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II WA = 8
III IN = 8

Fähigkeiten
I .Bastler (Probe GL bei Misserfolg)
II .Erschaffer (Ableiten WM+0)
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe B klein TP-Rumpf —3, Last x3/4
Max Klassenfertigkeit Stufe III
Max Einzelfertigkeit Stufe VII
Qualitäts WM—1 auf alle Handlungen, Probleme Probe GL SG 10
Regeneration (1W4 L-P/Tag ODER 1W6 AU-P/h) /2

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
TECHNIK	II		
Energie T	4+II	WA	+15
Gravitik	4+II	IN	+15
Elektro T	3+II	IN	+14
Hyper-T	3+II	GL	+9
Industrie	3+II	IN	+14
Komunik	3+II	GE	+10
Mechanik	3+II	ST	+9
Sensoren	3+II	WA	+14
Athletik	3	ST	+7
Körper	3	GE	+8
Durchhalten	3	KO	+6
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Imperiums Technologie [KO-1, ST-1, GE+1,IN+1, WA+1].

Der Körper entspricht einem humanoiden Zyloh. Die weiße, blaue, graue Haut ist künstlich, aber sehr nah am organisch gewachsenen Original.

Hierbei erscheint der Androide bei Obduktionen als Organisch mit Kybernetischen Bauteilen.

Das Grundkonzept stammt aus Zeiten nach dem Krieg und sie stellen ein Limit der Technologie dar.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Fayizzahr Androide „stiller Blick“
T-Lvl 5, für Scout-Einsätze. Preis 18 000 Cr

GE	+	GL		IN		KO	—	ST	—	WA	+	WI	
7		4		4		3		3		7		4	
Größe		normal		L-P/AU-P		25 / 70		TP-Panz		10		Akp	7
RK-Kin		1		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		100	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II Exzellente Koordination
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II WA = 6
III GE = 6

Fähigkeiten
I .Helfer Syndrom
II .Verlierer (RTW+1; L-P+5 AU-P+10)
III .
IV .

Körperlich
Flugwesen , Kann kontrolliert stürzen. Nahkampf-Schaden—1 (ist eingerechnet)
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4—1 B & 1W4—1 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6—1 B & 1W6—1 K, Biss WM—2 1W6 K, Schwanz 1W4—1 B (leicht)
Körper Schutz B dünnes Fell 2 Punkte für RK, TP-Panzerung +10
Körper-Wahrnehmung D Verbesserte Augen = „Nachtsichtig“,
Ohren = „ultraschallfähig“ Nase = „empfindlich“
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe V

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
WILDNIS	II		
Körper	4	GE	+13
beobachten	4+II	WA	+13
Wildnis	3+II	WI	+9
Kochen	3+II	WA	+12
Handwerk	3+II	WI	+9
Heilkunde	3+II	IN	+9
Schweber P	3	GE	+10
Komunik	3	GE	+10
Navigation	3	WI	+7
Athletik	3	ST	+6
Durchhalten	3	KO	+6
Fayizzahr	3	-	+15

Fayizzahr Imperiums Technologie

Der Körper entspricht einem humanoiden Fayizzahr. Das weiße, schwarze, braune oder graue Fell ist künstlich, aber sehr nah am organisch gewachsenen Original.

Das Grundkonzept stammt aus Zeiten während dem Krieg. Sie sollten als Scouts Verletzte finden und bergen, sowie einfach „gute Freunde“ sein.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Fayizzahr Androide „Scharfer Biss“
T-Lvl 5, für Infanterie-Einsätze. Preis 18 000 Cr

GE	+	GL		IN		KO	—	ST	—	WA	+	WI	
7		4		4		3		3		7		4	
Größe		normal		L-P/AU-P		20 / 60		TP-Panz		10		Akp	7
RK-Kin		1		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		100	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II Exzellente Koordination
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II WA = 6
III GE = 6

Fähigkeiten
I .Genügsam (halber Nahrungsverbrauch)
II .Bes. Sinnesorgan Energie
III .Bes. Sinnesorgan Radar
IV .

Körperlich
Flugwesen , Kann kontrolliert stürzen. Nahkampf-Schaden—1 (ist eingerechnet)
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4—1 B & 1W4—1 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6—1 B & 1W6—1 K, Biss WM—2 1W6 K, Schwanz 1W4—1 B (leicht)
Körper Schutz B dünnes Fell 2 Punkte für RK, TP-Panzerung +10
Körper-Wahrnehmung D Verbesserte Augen = „Nachtsichtig“,
Ohren = „ultraschallfähig“ Nase = „empfindlich“
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe V

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
KAMPF	II		
Körper	4+II	GE	+13
1 H NK	4+II	GE	+13
1 H FK	3+II	GE	+12
Rüstung	3+II	ST	+8
Anzug P	3	KO	+6
Geschütze	3	WA	+10
Navigation	3	WI	+7
Heilkunde	3	IN	+7
beobachten	3	WA	+10
Athletik	3	ST	+6
Durchhalten	3	KO	+6
Fayizzahr	3	-	+15

Fayizzahr Imperiums Technologie

Der Körper entspricht einem humanoiden Fayizzahr. Das weiße, schwarze, braune oder graue Fell ist künstlich, aber sehr nah am organisch gewachsenen Original.

Das Grundkonzept stammt aus Zeiten während dem Krieg. Sie sollten als Einzelkämpfer sich auf Gruppen von Feinden Stürzen. Leider war die Verlustrate dabei so immens hoch, dass es als ungeeignet angesehen und stark reduziert wurde.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Fayizzahr Androide „lachende Seele“
T-Lvl 5, für Soziale Interaktion. Preis 18 000 Cr

GE	+	GL		IN		KO	—	ST	—	WA	+	WI	
7		4		4		3		3		7		4	
Größe		normal		L-P/AU-P		20 / 60		TP-Panz		10		Akp	7
RK-Kin		1		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		100	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II Exzellente Koordination
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II WA = 6
III GE = 6

Fähigkeiten
I .Schön (Verführen +2/+4)
II .immer gut gestylt
III .zu Sexy (Ausweichen = Verführen)
IV .

Körperlich
Flugwesen , Kann kontrolliert stürzen. Nahkampf-Schaden—1 (ist eingerechnet)
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4—1 B & 1W4—1 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6—1 B & 1W6—1 K, Biss WM—2 1W6 K, Schwanz 1W4—1 B (leicht)
Körper Schutz B dünnes Fell 2 Punkte für RK, TP-Panzerung +10
Körper-Wahrnehmung D Verbesserte Augen = „Nachtsichtig“,
Ohren = „ultraschallfähig“ Nase = „empfindlich“
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe V

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
DIPLOM	II		
Körper	4	GE	+11
Führung	4+II	WA	+13
Verführung	3+II	GE	+12
Beredsam	3+II	IN	+9
Theologie	3+II	KO	+8
Schauspiel	3+II	KO	+8
Kochen	3	WA	+10
Heilkunde	3	IN	+7
beobachten	3	WA	+10
Athletik	3	ST	+6
Durchhalten	3	KO	+6
Fayizzahr	3	-	+15

Fayizzahr Imperiums Technologie

Der Körper entspricht eine humanoiden Fayizzahrin. Das weiße, schwarze, braune oder graue Fell ist künstlich, aber sehr nah am organisch gewachsenen Original.

Das Grundkonzept stammt aus Zeiten während dem Krieg. Sie sollten Für die Kinder-Erziehung sorgen, waren aber so beliebt, dass sie als Begleitung für alle Gelegenheiten wurden.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Fayizzahr Androide „Wildes Tier“
T-Lvl 6, für Soziale Interaktion. Preis 27 000 Cr

GE	+	GL		IN		KO	—	ST	—	WA	+	WI	
9		4		4		3		3		9		4	
Größe		normal		L-P/AU-P		20 / 60		TP-Panz		10		Akp	6
RK-Kin		1		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		120	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II Gestalltwandler 4 Gestallten
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II WA = 8
III GE = 8

Fähigkeiten
I .Schön (Verführen +2/+4)
II .immer gut gestylt
III .zu Sexy (Ausweichen = Verführen)
IV .

Körperlich
Flugwesen , Kann kontrolliert stürzen. Nahkampf-Schaden—1 (ist eingerechnet)
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4—1 B & 1W4—1 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6—1 B & 1W6—1 K, Biss WM—2 1W6 K, Schwanz 1W4—1 B (leicht)
Körper Schutz B dünnes Fell 2 Punkte für RK, TP-Panzerung +10
Körper-Wahrnehmung D Verbesserte Augen = „Nachtsichtig“,
Ohren = „ultraschallfähig“ Nase = „empfindlich“
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe V

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
DIPLOM	II		
Körper	4	GE	+13
Verführung	4+II	GE	+15
Beredsam	3+II	IN	+9
Theologie	3+II	KO	+8
Schauspiel	3+II	KO	+8
Schweber P	3	GE	+12
Kochen	3	WA	+12
Heilkunde	3	IN	+7
beobachten	3	WA	+12
Athletik	3	ST	+6
Durchhalten	3	KO	+6
Fayizzahr	3	-	+15

Fayizzahr Imperiums Technologie

Der Körper entspricht eine humanoiden Fayizzahrin. Das weiße, schwarze, braune oder graue Fell ist künstlich, aber sehr nah am organisch gewachsenen Original.

Das Grundkonzept stammt aus Zeiten nach dem Krieg. Diese Androiden können sich in eine andere gestallt Verwandeln. Weiblich / männlich, Haut / Fell / Schuppen, Größe klein / normal / groß, Hände / Krallen / Klauen. Sie sind die universellen Huren.

Reparatur min Fertigkeit = 4

Sackarathas Androide Stummtor
T-Lvl 6, für Polizei-Einsatz. Preis 21 000 Cr

GE		GL		IN		KO	+	ST	+	WA	—	WI	—
4		4		4		7		7		3		3	
Größe		normal		L-P/AU-P		45 / 70		TP-Panz		50		Akp	4+3
RK-Kin		4(2)		RK Ball		4(2)		RK-Hitze		4(2)		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		2(0)		120	m

Talente I Androiden Rassenpaket
II Quelle des Lebens L-P+20
Modifikationen
I Kunstwesen Androiden
II ST = 6
III KO = 6

Fähigkeiten
I .Renner 4 Beine AKP Bewegung +3
II .2 Zusätzliche Arme Nebenarm WM—2
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4+1 B & 1W4+1 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6+1 B & 1W6+1 K, Biss WM—2 1W6+2 K, Schwanz 1W4+1 B (leicht)
Körper Schutz F dicke Schuppenhaut 20 Punkte für RK, TP-Panzerung +50 B-AKP+2
Körper-Wahrnehmung A Normal,
Körper Größe D Groß TP-Rumpf +5, Last x2, Schaden Körperwaffen +1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe III
Max Einzelfertigkeit Stufe VI

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
KAMPF	II		
2 H NK	4	ST	+11
2 H FK	4+II	WA	+9
1 H NK	3+II	GE	+9
Infanterie	3+II	KO	+12
Rüstung	3	ST	+10
Fahrzeug P	3	WA	+6
Beredsam	3	IN	+7
beobachten	3	WA	+6
Körper	3	GE	+7
Athletik	3	ST	+10
Durchhalten	3	KO	+10
Sackaratha	3	-	+15

Sackarathas Imperiums Technologie

Der Körper entspricht einer Echse mit 4 Beinen, 2 Armen und einem Schwanz. Also wie ein Sackarathas. Das grüne, braune oder Schwarze Haut ist künstlich, aber sehr nah am organisch gewachsenen Original.

Das Grundkonzept stammt aus Zeiten nach dem Krieg. Andoiden waren ein neuartiges Konzept und wurden von den Sackarathas nie so richtig akzeptiert, das sie seelenlos sein sollen.

Reparatur min Fertigkeit = 4

14.15. Genetoiden

Hierbei handelt es sich um theoretisch Normale wesen, deren Erzeugung und Jugend stark von dem Normalen abweichen. Die Befruchtung passiert im Reagenzglas, die Genetischen Modifikationen im Labor, das aufwachsen im Wachstumstank und das Lernen von allem was zum Bewegen eines Körpers notwendig ist in einer Lernmaschine. Einen Genetoiden zu erschaffen dauert also zwischen 1 Monat und einem Jahr, je nach Technologie-Stufe, Komplexität und echtem Training. Der Nachteil ist, dass ein starker Zufallsfaktor die Attribute beeinflusst. Welche Talente Gewählt werden können ist stark abhängig von der Qualität des Genetoiden.

WM+0 = Beruf, Rasse, Verhaltensweisen u.ä. ist erlaubt,
WM+1 = Bessere Attribute, u.ä. ist erlaubt.
WM+2 = Psionik u.ä. ist erlaubt.
WM+3 = Magische Fähigkeiten/Fertigkeiten, u.ä. ist erlaubt
WM+4 = Gestalltwandel u.ä. ist erlaubt

Die Attributs-Werte werden per Zufall gewürfelt

Tabelle für Attribute				Fertigkeiten
2W6	schwach	normal	stark	Stufe
2	1	1	2	1
3	1	2	3	1
4	2	3	4	2
5	2	3	4	2
6	3	4	5	3
7	3	4	5	3
8	4	5	6	3
9	4	5	6	4
10	4	5	7	4
11	5	6	8	4
12	5	7	9	5

S.klein ST = schwach, stark 1x, LP—5, Ausweichen +2, Treffen +1 Schaden —1
Klein ST = schwach, stark 1x, LP—3, Ausweichen +1
Groß ST = stark, schwach 1x, LP+5, Schaden +1
S.Groß ST= stark, schwach 1x, LP+10, Schaden +2
E.Groß ST= stark, schwach 1x, LP+20, Schaden +3

L-P = 5 + KOx2 + WI + Rassen-Mod
AU-P = 10 + KO x5 + WI x2 + Durchhalten (St) x5 + Athletik + Rassen-Mod
AKP = 6
Sichtweite WA x 20m

Kallrazh Gentoide Flubb-Fla
T-Lvl 5, für Arbeits-Einsatz. Preis 10 000 Cr

GE	—	GL		IN		KO		ST	+	WA		WI	
1		6		4		3		5		3		3	
Größe		groß		L-P/AU-P		19 / 76		TP-Panz		20		Akp	6
RK-Kin		2		RK Ball		1		RK-Hitze		1		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.				60	m

Talente
I
II

Fähigkeiten
I .Rassenpaket Kallrazh
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen C Klauenhände 1W6+1 B & 1W6+1 K, TECH & Pilot WM—2 Körperwaffen WM+1
Klauenfüße [AKP+1] 1W8+1 B & 1W8+1 K, Biss WM—2 1W6+4 K, Schwanz 1W6+1 B (leicht)
Körper Schutz C Fell 5 Punkte für RK, TP-Panzerung +20, AU-P—5
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe D Groß TP-Rumpf +5, Last x2, Schaden Körperwaffen +1 (ist eingerechnet)
Vitalität B Viele Kinder Lebenserwartung 60 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
KAMPF	II		
Athletik	4+II	ST	+11
Durchhalten	4+II	KO	+9
Körper	3+II	GE	+6
Rüstung	3+II	ST	+10
Fahrzeug P	3	WA	+6
Industrie	3	IN	+7
Mechanik	3	ST	+8
Handwerk	3	WI	+6
Meditation	3	WI	+6
Selbstbeh.	3	WI	+6
beobachten	3	WA	+6
Kallrazh	3	-	+15

Kallrazh Genetoide

Diese Genetoiden wurden das erste mal während des Krieges gezüchtet und als Sklaven eingesetzt für niedere Arbeiten, die keine wirkliche Ausbildung benötigen

Flubb-Fla bedeutet so viel wie schwachsinniger Diener und bezieht sich auf eine Theatervorstellung. Alles in allem haben Genetoiden im Kallrazh Imperium einen eher schlechten Ruf.

Da sie entweder nur homogenen Gruppen bildeten oder nur schwer von Normalen akzeptiert wurden, wurde die Genetoiden-Erschaffung stark vernachlässigt.

Lurrack Gentoide „Mörder“ (Qualität I gut)
T-Lvl 5, für Jagden und Duelle. Preis 30 000 Cr

GE		GL		IN		KO	+	ST	+	WA		WI	
4		5		5		6		4		4		4	
Größe		S. groß		L-P/AU-P		31 / 64		TP-Panz		30		Akp	6
RK-Kin		2		RK Ball		2		RK-Hitze		2		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		80	m

Talente
I Rassenpaket Lurrack
II starkes Attribut KO

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen D Klauenhände 2W4+2 K, TECH & Pilot WM—4 Körperwaffen WM+2
Klauenfüße [AKP+1] 2W6+2 K, Biss WM—2 2W6+4 K, Schwanz 2W4+2 B (leicht)
Körper Schutz D dickes Fell 10 Punkte für RK, TP-Panzerung +30 AU-P—10
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe E sehr Groß TP-Rumpf +10, Last x3, Schaden Körperwaffen +2 (ist eingerechnet)
Vitalität D Langlebig Lebenserwartung 200 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
KAMPF	II		
Athletik	4+II	ST	+10
Durchhalten	4+II	KO	+12
Körper	3+II	GE	+9
Rüstung	3+II	ST	+9
1 H NK	3+II	GE	+8
2 H NK	3+II	ST	+8
Fallen	3	IN	+8
Heilkunde	3	IN	+8
Wildnis	3	WI	+7
Selbstbeh.	3	WI	+7
beobachten	3	WA	+7
Lurrack	3	-	+15

Lurrack Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Opfer un relativ grausamen Jagd-Spielen eingesetzt.

Während des Krieges wurden diese Genetoiden dann als wilde Barbarische Killer auf die Angreifer geschickt. Das hatte leidlichen Effekt. Leider waren diese Genetoiden dann sehr unwillig sich wieder in ihre Gefangenschaft sperren zu lassen.

Das führte dazu, dass es nicht zu den Stärken der Lurrackischen Wissenschaft gehört Genetoiden her zu stellen.

Terra Gentoide ZWG (Qualität I gut)
T-Lvl 5, Infanterie-Nahkampf. Preis 30 000 Cr

GE		GL		IN		KO	+	ST	+	WA	—	WI	
4		5		5		7		9		2		2	
Größe		normal		L-P/AU-P		46 / 90		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		40	m

Talente
I Rassenpaket Zwerg
II Quelle des Lebens L-P+20

Fähigkeiten
I .Verlierer L-P+5 AU-P+10 RTW+1
II .Schläger Schaden +2, NK & FK WM—2
III .Messer-Kämpfer 1 H NK WM+1
„Messer“ 2ter Angriff mit WM—2 (AKP+0)
IV .Wächter (immer Abwehr)

Körperlich
Körper-Waffen WM+2 A Standard Hände 1W3+2 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4+2 B (leicht) Biss WM—2 1W2+2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung B gering L-P+5 AU-P+5, Rückzug WA SG 10 & 1 AKP
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Vitalität A normal Lebenserwartung 100 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
KAMPF	II		
Athletik	4+II	ST	+15
Durchhalten	4+II	KO	+13
Körper	3+II	GE	+9
Rüstung	3+II	ST	+14
1 H NK	3+II	GE	+9
2 H NK	3+II	ST	+14
1 H FK	3+II	GE	+9 (7)
2 H FK	3+II	WA	+7 (5)
Anzug P	3	KO	+10
Selbstbeh.	3	WI	+5
beobachten	3	WA	+5
Terra	3	-	+15

Menschlicher Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Nahkämpfer in den Krieg geschickt. Dabei wurden sie oftmals so falsch eingesetzt, dass sie schlechte Zeugnisse bekamen.

Sie sind gefährliche Messerfuchtler aber erbärmliche Schützen und Scouts. Ihre herausragende Stärke lässt sie oft für Lade-Arbeiten verwendet werden.

Es ist wichtig zu wissen das sie einen guten Führungsoffizier benötigen, der ihnen sagt wann sie sich zurück ziehen sollen.

Terra Gentoide ELF (Qualität I gut)
T-Lvl 5, Infanterie-Fernkampf. Preis 30 000 Cr

GE	+	GL	—	IN		KO		ST		WA	+	WI	
7		3		3		5		4		6		4	
Größe		normal		L-P/AU-P		19 / 63		TP-Panz		0		Akp	8
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		120	m

Talente
I Rassenpaket Elf
II Excelente Koordination AKP+1

Fähigkeiten
I .Akrobatisch Körper WM+2 AKP+1
Keine Rüstung Tragen
II .Scharfschütze 2 H FK WM+2,
1 H FK WM—2; Infanterie WM—2
III .schön IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung D verbessert Nachtsichtig ,
Weitsichtig (FK WM+1, 10m+ WA+2 NK WM—1, 2m– WA—2)
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Vitalität D Langlebig Lebenserwartung 200 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
KAMPF	II		
2 H FK	4+II	WA	+12(15)
Körper	4+II	GE	+13(15)
Durchhalten	3+II	KO	+10
Rüstung	3+II	ST	+9
1 H NK	3+II	GE	+12(11)
2 H NK	3+II	ST	+9(8)
1 H FK	3+II	GE	+12(11)
Athletik	3+II	ST	+9(8)
Anzug P	3	KO	+8
Selbstbeh.	3	WI	+7
beobachten	3	WA	+9
Terra	3	-	+15

Menschlicher Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Fernkämpfer in den Krieg geschickt.

Sie waren perfekte scouts, exzellente scharfschützen und für die Raummarine völlig ungeeignet, da sie extreme Probleme haben Rüstungen anziehen zu wollen.

Elfen gab es in mehreren Versionen, da sie so erfolgreich waren. Deswegen gab es sie sowohl in Männlichen, als auch weiblichen Varianten. Der akrobatische Körperbau wurde vielerorts als „hübsch“ empfunden.

Terra Gentoide ORK(Qualität —I schlecht)
T-Lvl 5, Infanterie-Versager. Preis 3 000 Cr

GE	var	GL	var	IN	var	KO	var	ST	var	WA	var	WI	var
2-6		2-6		2-6		2-6		2-6		2-6		2-6	
Größe		normal		L-P/AU-P		19 / 63		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		40	m

Talente
I
II

Fähigkeiten
I .Rassenpaket Ork
II .
III .
IV .

Körperlich (auch diese Grundwerte tendieren dazu zufällig zu sein)
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Vitalität B Viele Kinder Lebenserwartung 60 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe I
Max Einzelfertigkeit Stufe III

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
KAMPF	I		
2 H FK	4+I	WA	+7
Körper	4+I	GE	+7
Durchhalten	3+I	KO	+6
Rüstung	3+I	ST	+6
1 H NK	3+I	GE	+6
2 H NK	3+I	ST	+6
1 H FK	3+I	GE	+6
Athletik	3+I	ST	+6
Anzug P	3	KO	+5
Selbstbeh.	3	WI	+5
beobachten	3	WA	+5
Terra	3	-	+15

Menschlicher mutierter Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und stellten die missglückten Versuche der Genetik dar.

Sie wurden eher selten wirklich eingesetzt, sondern an Konzerne verkauft, welche billige Sklavenarbeiter benötigten

Da sie zu beschädigte Gene hatten, als das sich Recyceln lohnte, stieg die Anzahl dieser billig-Menschen stark an. Dies führte zu größeren sozialen Problemen, da diese "Orks" ja mal als Kämpfer geschult wurden und sie oftmals Menschen angriffen.

Terra Gentoide GNDLF (Qualität II sehr gut)
T-Lvl 5, Infanterie-Spezialist. Preis 100 000 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	+
4		4		3		4		2		3		7	
Größe		normal		L-P/AU-P		19 / 63		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		60	m

Talente
I starkes Attribut WI
II Quelle der Ausdauer AU-P+60

Fähigkeiten
I .Ketzer (keine Magie RTW Magie 16 PSI 14)
II .bes. Sinnesorgan Psi-Spürer
III .Tier-Empathie WM+4 (aber nicht weh tun)
IV .Psioniker

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Vitalität A normal Lebenserwartung 100 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
PSIONIK	II		
Telepathie	4+II	WI	+13
Suggestion	4+II	WI	+13
Telekinese	3+II	WI	+12
Hypnose	3+II	WI	+12
Pyrokinese	3+II	WI	+12
Energetin	3+II	WI	+12
1 H FK	3	GE	+7
Rüstung	3	ST	+5
Durchhalten	3	KO	+7
Körper	3	GE	+7
Athletik	3	ST	+5
Terra	3	-	+15

Menschlicher Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Spezialisten in den Krieg geschickt.

Dadurch das sie so starke Psioniker waren wurden ihre Aktionen schnell gefürchtet und so allen Psioniker die Bürgerrechte beschnitten wurden.

Der Einsatz dieser Spezialisten war sehr heikel da sie nur sehr ungern auf Selbstmordmission geschickt werden wollten. Das führte manchmal dazu, dass die Offiziere beeinflusst wurden.

Terra Gentoide TODESFEE (Qualität IV göttlich)
T-Lvl 5, Infanterie-Spezialist. Preis 1000 000 Cr

GE	+	GL	—	IN		KO		ST		WA	+	WI	
8		2		4		5		4		9		6	
Größe		normal		L-P/AU-P		21 / 71		TP-Panz		0		Akp	7
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2+1		Fähigkeit		4+1		RK Elek.		0		180	m

Talente
I Rassenpaket Elf
II Gestaltwandler
III Magisches Wesen (M-P x2)

Fähigkeiten
I .schnelle Wandlung
II .Sadist (Schaden + 1 AU-P)
III .Einsamer Wolf AKP+1 / nicht führen
IV .schön Verführen WM+2 / +4
V -Übler Ruf

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung D verbessert Nachtsichtig ,
Weitsichtig (FK WM+1, 10m+ WA+2 NK WM—1, 2m– WA—2)
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Vitalität D Langlebig Lebenserwartung 200 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe I
Max Einzelfertigkeit Stufe III

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
Magie	I		
Telepathie	3+I	WI	+10
Hypnose	3+I	WI	+10
Todes Mag	3+I	WI	+10
Feuer Mag	3+I	WI	+10
1 H FK	3+I	GE	+12(13)
2 H FK	3+I	WA	+13(14)
Verführen	3	GE	+12
Rüstung	3+I	ST	+8
Durchhalten	3+I	KO	+9
Körper	3+I	GE	+12
Athletik	3+I	ST	+8
Terra	3	-	+15
PSIONIK	I		
KRIEG	I		

Menschlicher Genetoide (nur weiblich)
Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Spezialisten in den Krieg geschickt. Sie sollten sich in Aliens wandeln um sie aus zu Scouten und ansonsten als Millitär-Huren für das Anheben der Moral sorgen. Die Magie war völlig unbekannt und ein unbekannter Faktor.

Diese Genetoiden wurden aber zu einem Desaster. Sie ergriffen die Gelegenheit und beherrschten Soldaten. Es kam zu bösartigen schwarzmagischen Ritualen. Seit dem sind Todesfeen gejagt und vogelfrei.
Am Ende des Krieges waren die überlebenden Todesfeen sehr Erfahren (deutlich erhöhte Werte)

Terra Gentoide OGR (Qualität I gut)
T-Lvl 5, Infanterie-Fernkampf. Preis 30 000 Cr

GE		GL		IN		KO	+	ST	+	WA		WI	
4		1		2		7		8		5		4	
Größe		Groß		L-P/AU-P		28 / 83		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		100	m

Talente
I Starkes Attribut ST
II Starkes Attribut KO

Fähigkeiten
I .Verfressen, Heilt 2 L-P / Tag
II .Schmerzfrei (halbe WM durch Verletzung)
Bekommene Heilung/ Medizin WM—2
III .Stinker Diplo—2 / U NK +2 Abwehr +2
IV .bes Sinne Radioaktivität

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3+1 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4+1 B (leicht) Biss WM—2 1W2+1 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung D verbessert Nachtsichtig ,
Weitsichtig (FK WM+1, 10m+ WA+2 NK WM—1, 2m– WA—2)
Körper Größe B Groß TP-Rumpf +5, Last x2 Schaden +1
Vitalität A normal Lebenserwartung 100 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
KAMPF	II		
Infanterie	4+II	KO	+13
Körper	4+II	GE	+10(12)
Durchhalten	3+II	KO	+12
Rüstung	3+II	ST	+13
1 H NK	3+II	GE	+9
2 H NK	3+II	ST	+13
1 H FK	3+II	GE	+9
Athletik	3+II	ST	+13(15)
Anzug P	3	KO	+10
Selbstbeh.	3	WI	+7
beobachten	3	WA	+8
Terra	3	-	+15

Menschlicher Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als schwere Infanterie in den Krieg geschickt.

Sie brauchten aber eine Menge Spezial-Ausrüstung, was sie oftmals bei längeren Einsätzen verwundbar machte. Ihre geringe Intelligenz führte dazu dass sie auffallend oft von Snipern erwischt wurden.

Ihre Art zu schwitzen und der Faulige Körpergeruch ließen sie relativ wenig Freunde unter normalen Soldaten finden und immer etwas separat bleiben.

Terra Gentoide TRLL (Qualität I gut)
T-Lvl 5, Infanterie-Nahkampf. Preis 30 000 Cr

GE		GL		IN	—	KO	+	ST	+	WA		WI	
4		5		1		7		6		3		3	
Größe		S.Groß		L-P/AU-P		42 / 72		TP-Panz		60		Akp	4
RK-Kin		3		RK Ball		3		RK-Hitze		3		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		3		100	m

Talente
I Starke Rasse „Künstlich“ ST+ IN— KO+
II starke Regeneration

Fähigkeiten
I .Schläger Schaden +,2 NK & FK WM—2
II .Schmerzfrei (halbe WM durch Verletzung)
Bekommene Heilung/ Medizin WM—2
III .Stinker Diplo—2 / U NK +2 Abwehr +2
IV .bes Sinne Radioaktivität

Körperlich
Körper-Waffen D Klauenhände 2W4+4 K, TECH & Pilot WM—4 Körperwaffen WM+2
Klauenfüße [AKP+1] 2W6+4 K, Biss WM—2 2W6+4 K, Schwanz 2W4+2 B (leicht)
Körper Schutz G Hornpanzer 25 Punkte für RK, TP-Panzerung +60 AU-P—15 B-AKP+2
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe E sehr Groß TP-Rumpf +10, Last x3, Schaden Körperwaffen +2 (ist eingerechnet)
Vitalität A normal Lebenserwartung 100 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV
Regeneration (1W4 L-P/Tag ODER 1W6 AU-P/h) /2

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
KAMPF	II		
Athletik	4+II	ST	+12(14)
Körper	4+II	GE	+10(12)
Durchhalten	3+II	KO	+12
Rüstung	3+II	ST	+11
1 H NK	3+II	GE	+9(11)
2 H NK	3+II	ST	+11(13)
1 H FK	3+II	GE	+9(7)
Infanterie	3+II	KO	+12(10)
Anzug P	3	KO	+10
Selbstbeh.	3	WI	+6
beobachten	3	WA	+6
Terra	3	-	+15

Hybrider Genetoide

Diese Genetoiden wurden nach dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Nahkämpfer Bereitgestellt.

Es wurden Alien-Gene mit eingebracht um einen Besseren Nahkämpfer zu schaffen und die ZWGs ab zu lösen.

Für den unkontrollierten einsatz waren sie brauchbar, aber sowohl Millitär, als auch Private Auftraggeber verließen sich lieber auf die ZWGs, welche zwar Kampfschwächer, aber deutlich disziplinierter und kontrollierbarer waren.

Terra Gentoide GNM (Qualität IV Göttlich)
T-Lvl 5, Dolmetscher. Preis 1 000 000 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
4		4		5		3		2		6		7	
Größe		klein		L-P/AU-P		15 / 39		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		120	m

Talente
I Verwandeln
II starke Regeneration

Fähigkeiten
I .1000 Gesichter
II .schön Verführen +2/+4
III .immer gut gestylt
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung B gering L-P+5 AU-P+5, Rückzug WA SG 10 & 1 AKP
Körper Größe B klein TP-Rumpf –3, Last x3/4
Vitalität A normal Lebenserwartung 100 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV
Regeneration (1W4 L-P/Tag ODER 1W6 AU-P/h) /2

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
DIPLOM	II		
Kaufman	4+II	IN	+11
Beredsam	4+II	IN	+11
Schauspiel	3+II	GE	+9
Verführen	3+II	GE	+9
Psycholog	3+II	WA	+11
Körperbeh	3	GE	+7
Sackarathas	3	-	+15
Fayizzahr	3	-	+15
Zyloh	3	-	+15
Lurrack	3	-	+15
Kallrazh	3	-	+15
Terra	3	-	+15

Hybrider Genetoide

Diese Genetoiden wurden nach dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Diplomaten und Dolmetscher eingesetzt.

Sie waren klein, Konnten eine Form ähnlich der zu verhandelnden Rasse annehmen und dabei harmlos aussehen.

Es gab mehrere versuche sie auch als Spione ein zu setzen, aber für diese Tätigkeiten eigneten sie sich nur, solange es um Verhandlungen ging, nicht aber um Außeneinsätze.

Terra Gentoide SNDY (Qualität I gut)
T-Lvl 5, Soziale Interaktion. Preis 30 000 Cr

GE	+	GL	—	IN		KO		ST		WA	+	WI	
6		3		5		5		2		5		6	
Größe		normal		L-P/AU-P		21/ 65		TP-Panz		0		Akp	7
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		100	m

Talente
I Rassenpaket Elf
II

Fähigkeiten
I .schön (Verführen +2/+4)
II .immer gut gestylt
III .Akrobatisch Körper WM+2 AKP+1
Keine Rüstung Tragen
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung D verbessert Nachtsichtig ,
Weitsichtig (FK WM+1, 10m+ WA+2 NK WM—1, 2m– WA—2)
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Vitalität D Langlebig Lebenserwartung 200 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
DIPLOM	II		
Verführen	4+II	GE	+12
Schauspiel	4+II	GE	+12
Beredsam	3+II	IN	+10
Kaufmann	3+II	IN	+10
Psycholog	3+II	WA	+12
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
Athletik	3	ST	+5
Körperbeh	3	GE	+8
Durchhalten	3	KO	+8
beobachten	3	WA	+8
Terra	3	-	+15

Menschlicher Genetoide (meist weiblich)

Diese Genetoiden wurden nach dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Entertainer und Begleit-Service eingesetzt.

Da sie so günstig zu erschaffen sind werden sie teilweise auch als Lieferanten für Genetische Materialien auf den Straßenstrich geschickt, oder dort von gut betuchten Zuhältern angeboten.

Sie sind ein klarer Beweis dafür, dass Genetoiden Rechtlos sind.

Terra Gentoide LCY
T-Lvl 5, Soziale Interaktion. Preis 10 000 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
5		4		3		5		3		4		4	
Größe		normal		L-P/AU-P		19/ 61		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		80	m

Talente
I
II

Fähigkeiten
I .schön (Verführen +2/+4)
II .Helfer Syndrom
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Vitalität A normal Lebenserwartung 100 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
DIPLOM	II		
Verführen	4+II	GE	+11
Schauspiel	4+II	GE	+11
Beredsam	3+II	IN	+8
Kaufmann	3+II	IN	+8
Psycholog	3+II	WA	+9
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
Athletik	3	ST	+6
Körperbeh	3	GE	+8
Durchhalten	3	KO	+8
beobachten	3	WA	+7
Terra	3	-	+15

Menschlicher Genetoide (meist weiblich)

Diese Genetoiden wurden nach dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Begleit-Service eingesetzt.

Club-Besitzer, Zweitklassige Holo Filmer und Billig-Huren anbietende Zuhälter Verwenden sehr gerne diese Genetoiden. „Sie sind doch hübsch, willig und folgsam, was braucht man mehr.“ Ist die übliche Einschätzung zu ihnen.

Terra Gentoide KTE (Qualität –I schlecht)
T-Lvl 5, Soziale Interaktion. Preis 3 000 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
3		4		5		5		4		4		3	
Größe		normal		L-P/AU-P		19/ 61		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		80	m

Talente
I
II

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Vitalität B viele kinder Lebenserwartung 60 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe I
Max Einzelfertigkeit Stufe III

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
DIPLOM	I		
Verführen	3+I	GE	+7
Schauspiel	3+I	GE	+7
Beredsam	3+I	IN	+9
Kaufmann	3+I	IN	+9
Psycholog	3+I	WA	+8
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
Athletik	3	ST	+7
Körperbeh	3	GE	+6
Durchhalten	3	KO	+8
beobachten	3	WA	+7
Terra	3	-	+15

Menschlicher Genetoide (meist weiblich)

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Billig-Huren, oder Kolonistinnen eingesetzt.

So etwas kommt im allgemeinen heraus, wenn drittklassige Labors ihre neu angestellten Genetiker von der Fachhochschule beauftragen was zu erstellen.

Die Geringen Max-Fertigkeits-Stufen liegen daran, dass die Körper früh aus der Reifekammer geholt wurden. Das spart erheblich Kosten und verringert auch die Schulungs-Zeiten.

Terra Gentoide GRMLN
T-Lvl 5, technischer Dienst. Preis 10 000 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
4		4		4		4		4		4		4	
Größe		normal		L-P/AU-P		17/ 56		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		80	m

Talente
I
II

Fähigkeiten
I .Feigling Abw/Ausw +2 (Angriff +1 AKP)
II .Helfer Syndrom
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Vitalität A normal Lebenserwartung 100 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
TECH	II		
Mechanik	4+II	ST	+10
Elektro T	4+II	IN	+10
Energie T	3+II	WA	+9
Gravitik	3+II	IN	+9
Hyper T	3+II	GL	+9
Sensoren	3+II	WA	+9
1 H FK	3	GE	+7
Athletik	3	ST	+7
Körperbeh	3	GE	+7(9)
Durchhalten	3	KO	+7
Anzug P	3	KO	+7
Terra	3	-	+15

Menschlicher Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Techniker eingesetzt.

Sie wurden in Großen Mengen auf Raumschiffen eingesetzt und waren dementsprechend wie andere Soldaten auch Kampfbereit.

Anders als andere Genetoiden war ihre Konditionierung auf Mut aber zu kurz gekommen und so standen sie immer möglichst hinten.

Wegen ihrer recht zurück haltenden Art, ihren technischen Fähigkeiten und dem günstigen Preis fanden sie bald nach dem Krieg Abnehmer in allen Imperien.

Terra Gentoide ZMBI (Qualität —I schlecht)
T-Lvl 5, technischer Dienst. Preis 3 000 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
4		4		5		4		4		3		3	
Größe		normal		L-P/AU-P		16/ 54		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		60	m

Talente
I
II

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Vitalität A normal Lebenserwartung 100 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe I
Max Einzelfertigkeit Stufe III

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
TECH	I		
Mechanik	4+I	ST	+9
Elektro T	4+I	IN	+10
Energie T	3+I	WA	+7
Gravitik	3+I	IN	+9
Hyper T	3+I	GL	+8
Sensoren	3+I	WA	+7
1 H FK	3	GE	+7
Athletik	3	ST	+7
Körperbeh	3	GE	+7
Durchhalten	3	KO	+7
Anzug P	3	KO	+7
Terra	3	-	+15

Menschlicher Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Hifs-Techniker eingesetzt.

Sie sind zu jung und zu früh in den Krieg geschickt worden, was sie billig aber nicht nutzlos machte. Jeder gute Tech kann immer mal einen Hilfs-Tech gebrauchen, der einfache Arbeiten übernimmt und relativ zuverlässig ausübt. Arm dran sind jene Werkstätten, in denen diese dann als Voll-Tech beschäftigt werden.

Viele Bastler, Schraube rund arme Raumkapitäne haben dann nach dem Krieg auf diese Technik-Genetoiden zurückgegriffen.

Terra Gentoide VMPR
T-Lvl 5, Pilot. Preis 10 000 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
4		4		4		4		4		4		4	
Größe		normal		L-P/AU-P		17/ 56		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		80	m

Talente
I
II

Fähigkeiten
I .Mutig WM+1 bei überlegenen Gegnern
II .Fahrzeug Spezialist WM+1 1 Fahrzeug
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Vitalität A normal Lebenserwartung 100 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
PILOT	II		
Raum P	4+II	IN	+10
Geschütze	4+II	WA	+10
Schweber P	3+II	GE	+9
Fahrzeug P	3+II	WA	+9
Navigation	3+II	WI	+9
Sensoren	3	WA	+7
1 H FK	3	GE	+7
Athletik	3	ST	+7
Körperbeh	3	GE	+7
Durchhalten	3	KO	+7
Anzug P	3	KO	+7
Terra	3	-	+15

Menschlicher Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Pilot eingesetzt.

Sie wurden in Großen Mengen auf Landungs-Booten und Raumschiffen eingesetzt und waren dementsprechend wie andere Soldaten auch Kampfbereit.

Ihre Spezialisierung war manchmal recht hilfreich wurde aber oftmals ignoriert. Nach dem Krieg wurden sie oftmals in Berge-Fahrzeugen eingesetzt, aber nie ein Verkaufsschlager wie die GRMLN.

Terra Gentoide TXDRV (Qualität —I schlecht)
T-Lvl 5, Pilot. Preis 3 000 Cr

GE		GL		IN		KO		ST		WA		WI	
4		4		4		3		3		5		4	
Größe		normal		L-P/AU-P		15/ 51		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		100	m

Talente
I
II

Fähigkeiten
I .
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Vitalität B viele Kinder Lebenserwartung 60 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe I
Max Einzelfertigkeit Stufe III

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
PILOT	I		
Fahrzeug P	3+I	WA	+9
Geschütze	3+I	WA	+9
Schweber P	3+I	GE	+8
Wasser P	3+I	KO	+7
Navigation	3+I	WI	+8
Sensoren	3	WA	+8
1 H FK	3	GE	+7
Athletik	3	ST	+7
Körperbeh	3	GE	+7
Durchhalten	3	KO	+7
Anzug P	3	KO	+7
Terra	3	-	+15

Menschlicher Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Fahrzeug-Pilot eingesetzt.

Diese Genetoiden wurden aber zu früh aus den Reifungskammern geholt und die Ausbildung hatte Grenzen. Damit sollten dann Leichtgepanzerte und billige fahrzeuge bemannt werden, wie Jeep mit Dach-MG und Plastolith Panzerplatten.

Das einzig herausragende waren ihre Verlustzahlen. Nach dem Krieg wueden sie gerne als Gabelstapler oder Taxifahrer eingesetzt.

Zyloh Gentoide Fahrer (Qualität I gut)
T-Lvl 5, Pilot. Preis 30 000 Cr

GE	+	GL		IN		KO		ST	—	WA	+	WI	
5		4		3		3		2		6		3	
Größe		klein		L-P/AU-P		11/ 49		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		100	m

Talente
I Starke Rasse (künstlich) WA+ GE+ ST—
II

Fähigkeiten
I .Jockey (bei voller Bewegung Pilot WM+1)
II .Taxi Pilot (Navigation besied Gebiet WM+1)
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe B klein TP-Rumpf –3, Last x3/4,
Vitalität B viele Kinder Lebenserwartung 60 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
PILOT	II		
Fahrzeug P	3+II	WA	+11
Geschütze	3+II	WA	+11
Schweber P	3+II	GE	+10
Wasser P	3+II	KO	+8
Navigation	3+II	WI	+8
Sensoren	3	WA	+9
1 H FK	3	GE	+8
Athletik	3	ST	+5
Körperbeh	3	GE	+8
Durchhalten	3	KO	+6
Anzug P	3	KO	+6
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Fahrzeug-Pilot eingesetzt.

Da sie keinerlei Rechte mehr als Androiden hatten und jene schon mit Kunstfleisch und Pseudoorganen arbeiteten, aber leichter zu programmieren waren wurden sie nur dort eingesetzt, wo man sich nicht auf sie verlassen musste. Eigentlich wurde die Genetik mehr dafür eingesetzt Zylohs selbst besser zu machen, statt lebende Sklaven zu züchten.

Zyloh Gentoide „Schlampe“ (Qualität I gut)
T-Lvl 5, Soziale Interaktion. Preis 30 000 Cr

GE	+	GL		IN		KO	+	ST	—	WA		WI	
5		3		4		7		2		3		5	
Größe		klein		L-P/AU-P		21/ 73		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		60	m

Talente
I starke Rasse (Künstlich) GE+ KO+ ST—
II

Fähigkeiten
I .schön (Verführen +2/+4)
II .immer gut gestylt
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe B klein TP-Rumpf –3, Last x3/4,
Vitalität B viele Kinder Lebenserwartung 60 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
DIPLOM	II		
Verführen	4+II	GE	+11
Schauspiel	4+II	GE	+11
Beredsam	3+II	IN	+9
Kaufmann	3+II	IN	+9
Psycholog	3+II	WA	+8
(Sprache)	3	-	+15
(Sprache)	3	-	+15
Athletik	3	ST	+5
Körperbeh	3	GE	+8
Durchhalten	3	KO	+10
beobachten	3	WA	+6
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Genetoide (meist weiblich)

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Entertainer und Begleit-Service eingesetzt.

Diese Genetoiden werden oftmals als Brut-Stationen für Kinderwünsche verwendet, wenn der weibliche teil einer Gemeinschaft arbeitstechnisch zu sehr eingebunden ist.

Natürlich ließe sich das auch in Technisch perfekten Brutkästen tun, aber es gibt soziologische Forschungen, welche die Wichtigkeit organischer Mütter betonen.

Zyloh Gentoide „Ersatz Held“ (Qualität I gut)
T-Lvl 5, Soziale Interaktion. Preis 30 000 Cr

GE		GL	+	IN		KO		ST	—	WA		WI	
4		5		4		4		3		4		4	
Größe		klein		L-P/AU-P		21/ 73		TP-Panz		0		Akp	6
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		80	m

Talente
I
II

Fähigkeiten
I .Rassenpaket Zyloh ST— GL+
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe B klein TP-Rumpf –3, Last x3/4,
Vitalität B viele Kinder Lebenserwartung 60 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
DIPLOM	II		
Verführen	4+II	GE	+10
Schauspiel	4+II	GE	+10
Beredsam	3+II	IN	+9
Kaufmann	3+II	IN	+9
Psycholog	3+II	WA	+9
Schweber P	3	GE	+7
1 H FK	3	GE	+7
Athletik	3	ST	+6
Körperbeh	3	GE	+7
Durchhalten	3	KO	+7
beobachten	3	WA	+7
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Genetoide

Diese Genetoiden wurden nach dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Ersatz für verstorbene Verwandte eingesetzt um die Überlebenden über die Trauer hinweg zu Geleiten.

Da die meisten Verstorbenen im „Besten Alter“ waren sind diese Genetoiden auch so ausgelegt. Natürlich gab es auch also „Ersatz Kind“ mit verringerten Max-Fertigkeitsstufen und „Ersatz Vater/ Mutter“ oder gar „Ersatz OPA / OMA“ welche dann durch kosmetische Chirurgie angepasst wurden.

Zyloh Gentoide „PSI-Monster“ (Qualität II sehr gut)
T-Lvl 5, Soziale Interaktion. Preis 100 000 Cr

GE		GL	+	IN		KO		ST	—	WA		WI	+
4		6		2		4		3		5		7	
Größe		klein		L-P/AU-P		17/ 62		TP-Panz		0		Akp	6+2
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		100	m

Talente
I Starkes Attribut WI
II Dual Denker AKP+2 die WM—2 haben

Fähigkeiten
I .Rassenpaket Zyloh ST— GL+
II .Geliebtes Wesen (Besitzer)
III .Psionik durch Genetik
IV .

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe B klein TP-Rumpf –3, Last x3/4,
Vitalität B viele Kinder Lebenserwartung 60 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
PSIONIK	II		
Telepathie	4+II	WI	+12
Telekinese	4+II	WI	+12
Suggestion	3+II	WI	+12
Energetin	3+II	WI	+12
Pyrokin	3+II	WI	+12
Hypnose	3+II	WI	+12
1 H FK	3	GE	+7
Athletik	3	ST	+6
Körperbeh	3	GE	+7
Durchhalten	3	KO	+7
beobachten	3	WA	+8
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Kampf-Psioniker eingesetzt.

Sie sind an einen Besitzer gebunden und darauf indoktriniert, diesen zu lieben. Deswegen werden sie auch Geistig gelöscht, falls dieser verstirbt und recycelt. Das wissen sie und versuchen ihr möglichstes diesen zu beschützen.

Oftmals sind die PSI-Monster von dem Besitzer entnommene DNA und somit irgendwo leibliche Kinder, was die Indoktrination deutlich erleichtert.

14.15 Genetoiden Zyloh

Zyloh Gentoide „Kleriker“ (Qualität III herausragend)
T-Lvl 5, Soziale Interaktion. Preis 300 000 Cr

GE		GL	+	IN		KO		ST	—	WA		WI	+
3		7		4		3		3		5		6	
Größe		klein		L-P/AU-P		19/ 65		TP-Panz		0		Akp	6+2
RK-Kin		0		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sicht	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		0		100	m

Talente
I Starkes Attribut WI
II Mag Quelle (GL+WI+ Fertig-St/2) MP 18

Fähigkeiten
I .Rassenpaket Zyloh ST— GL+
II .Geliebtes Wesen (Besitzer)
III .hässlich Diplo WM—1 L-P+5 AU-P+10
IV .Heiler WM+1 Heilt +1/Wü Kampf AKP+1

Körperlich
Körper-Waffen A Standard Hände 1W3 B (leicht)
Füße [AKP+1] 1W4 B (leicht) Biss WM—2 1W2 K,
Körper Schutz A Haut 0 Punkte für RK, TP-Panzerung +0
Körper-Wahrnehmung A normal
Körper Größe B klein TP-Rumpf –3, Last x3/4,
Vitalität B viele Kinder Lebenserwartung 60 Jahre
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
MAGIE	II		
Göttlich	4+II	GL	+13(14)
Äther	4+II	GL	+13(14)
Tod	3+II	WI	+11
Feuer	3+II	WI	+11
Telepathie	3	WI	+9
Suggestion	3	WI	+9
1 H FK	3	GE	+6
Athletik	3	ST	+6
Körperbeh	3	GE	+6
Durchhalten	3	KO	+6
Meditation	3	WI	+9
Zyloh	3	-	+15

Zyloh Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Kampf-Heiler oder selten auch als Kampf-Magier eingesetzt.

Da schnelle Zauber das doppelte an M-P benötigen kam es häufig vor, dass die Magier sich für die längere Ritualvariante entschieden. Es ist sehr schwierig M-P zu Regenerieren (1 M-P pro Tag plus Meditations Erfolge).

Die Magier waren sehr gefährliche Genetoide und so waren sie alle Diener einer Zyloh-Gottheit, die sie indoktriniert abgöttisch liebten und deren willen von normalen Magiern interpretiert wurde.

Fayizzahr Genetoide „Fernschauer“ (Qualität I gut)
T-Lvl 5, für Scout-Einsätze. Preis 30 000 Cr

GE	+	GL		IN		KO	—	ST	—	WA	+	WI	+
6		1		3		4		1		7		6	
Größe		normal		L-P/AU-P		19 / 60		TP-Panz		10		Akp	6
RK-Kin		1		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		140	m

Talente
I Rassenpaket Fayizzahr
II starke Regeneration

Fähigkeiten
I .genügsam (halbe Rationen Essen & Wasser)
II .Seelen-Bruder 2ter „Fay-Genetoid“ (WM+1)
III .Wächter (darf immer abwehren)
IV .unfruchtbar

Körperlich Flugwesen , Kann kontrolliert stürzen. Nahkampf-Schaden—1 (ist eingerechnet)
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4—1 B & 1W4—1 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6—1 B & 1W6—1 K, Biss WM—2 1W6 K, Schwanz 1W4—1 B (leicht)
Körper Schutz B dünnes Fell 2 Punkte für RK, TP-Panzerung +10
Körper-Wahrnehmung D Verbesserte Augen = „Nachtsichtig“,
Ohren = „ultraschallfähig“ Nase = „empfindlich“
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV
Regeneration (1W4 L-P/Tag ODER 1W6 AU-P/h) /2

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
WILDNIS	II		
Körper	4	GE	+10
beobachten	4+II	WA	+13
Wildnis	3+II	WI	+11
Kochen	3+II	WA	+12
Handwerk	3+II	WI	+11
Heilkunde	3+II	IN	+8
Schweber P	3	GE	+9
Komunik	3	GE	+9
Navigation	3	WI	+9
Athletik	3	ST	+4
Durchhalten	3	KO	+7
Fayizzahr	3	-	+15

Fayizzahr Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Scouts eingesetzt.

Sie sind etwas anders und scheinen sich besonders gut mit anderen Fayizahrischen Genetoiden zu verstehen. Ja, sie blühen sogar Regelrecht in deren Gesellschaft auf.

Die Fayizahrische Gesellschaft achtet stark darauf keine Sklaven-Rasse zu erschaffen, sondern nur Organische Androiden. Deswegen sind diese Genetoiden alle unfruchtbar.

Fayizzahr Genetoide „Blut-Heiler“ (Qualität I gut)
T-Lvl 5, für Sanitäts-Einsätze. Preis 30 000 Cr

GE	+	GL		IN		KO	—	ST	—	WA	+	WI	+
5		3		4		4		3		6		5	
Größe		normal		L-P/AU-P		18/ 58		TP-Panz		10		Akp	6
RK-Kin		1		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		120	m

Talente
I Rassenpaket Fayizzahr
II starke Regeneration

Fähigkeiten
I .genügsam (halbe Rationen Essen & Wasser)
II .Seelen-Bruder 2ter „Fay-Genetoid“ (WM+1)
III .Helfer Syndrom
IV .unfruchtbar

Körperlich Flugwesen , Kann kontrolliert stürzen. Nahkampf-Schaden—1 (ist eingerechnet)
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4—1 B & 1W4—1 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6—1 B & 1W6—1 K, Biss WM—2 1W6 K, Schwanz 1W4—1 B (leicht)
Körper Schutz B dünnes Fell 2 Punkte für RK, TP-Panzerung +10
Körper-Wahrnehmung D Verbesserte Augen = „Nachtsichtig“,
Ohren = „ultraschallfähig“ Nase = „empfindlich“
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV
Regeneration (1W4 L-P/Tag ODER 1W6 AU-P/h) /2

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
WISSEN	II		
Körper	4	GE	+9
Medizin	4+II	WA	+12
Wildnis	3	WI	+8
Kochen	3	WA	+9
Handwerk	3	WI	+8
beobachten	3	WA	+9
Heilkunde	3	IN	+7
Genetik	3+II	WI	+10
Kybernetik	3+II	GE	+10
Athletik	3	ST	+6
Durchhalten	3	KO	+7
Fayizzahr	3	-	+15

Fayizzahr Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Sanitäter eingesetzt.

Sie sind etwas anders und scheinen sich besonders gut mit anderen Fayizahrischen Genetoiden zu verstehen. Ja, sie blühen sogar Regelrecht in deren Gesellschaft auf.

Die Fayizahrische Gesellschaft achtet stark darauf keine Sklaven-Rasse zu erschaffen, sondern nur Organische Androiden. Deswegen sind diese Genetoiden alle unfruchtbar.

Fayizzahr Genetoide „Lautes Wort“ (Qualität II sehr gut)
T-Lvl 5, für Psionischer Scout. Preis 100 000 Cr

GE	+	GL		IN		KO	—	ST	—	WA	+	WI	+
5		3		4		3		3		5		7	
Größe		normal		L-P/AU-P		18 / 62		TP-Panz		10		Akp	6
RK-Kin		1		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		100	m

Talente
I Rassenpaket Fayizzahr
II starke Regeneration

Fähigkeiten
I .genügsam (halbe Rationen Essen & Wasser)
II .Seelen-Bruder 2ter „Fay-Genetoid“ (WM+1)
III .Psionik durch Genetik
IV .unfruchtbar

Körperlich Flugwesen , Kann kontrolliert stürzen. Nahkampf-Schaden—1 (ist eingerechnet)
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4—1 B & 1W4—1 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6—1 B & 1W6—1 K, Biss WM—2 1W6 K, Schwanz 1W4—1 B (leicht)
Körper Schutz B dünnes Fell 2 Punkte für RK, TP-Panzerung +10
Körper-Wahrnehmung D Verbesserte Augen = „Nachtsichtig“,
Ohren = „ultraschallfähig“ Nase = „empfindlich“
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV
Regeneration (1W4 L-P/Tag ODER 1W6 AU-P/h) /2

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
PSIONIK	II		
Selbstheil	4+II	WI	+13
Suggestion	4+II	WI	+13
Telepathie	3+II	WI	+12
Telekinese	3+II	WI	+12
Energeti	3+II	WI	+12
Pyrokin	3+II	WI	+12
Wildnis	3	WI	+10
Körper	3	GE	+8
beobachten	3	WA	+8
Athletik	3	ST	+6
Durchhalten	3	KO	+6
Fayizzahr	3	-	+15

Fayizzahr Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Aufklärer und Kampf-Spezialist eingesetzt. Hierbei war die Hauptaufgabe Verletzte Fayizzahr telepatisch zu finden und zu retten.

Sie sind etwas anders und scheinen sich besonders gut mit anderen Fayizahrischen Genetoiden zu verstehen. Ja, sie blühen sogar Regelrecht in deren Gesellschaft auf.

Die Fayizahrische Gesellschaft achtet stark darauf keine Sklaven-Rasse zu erschaffen, sondern nur Organische Androiden. Deswegen sind diese Genetoiden alle unfruchtbar.

Fayizzahr Genetoide „Flüster-Stein“ (Qualität III herausragend)
T-Lvl 5, für Kampfmagier. Preis 300 000 Cr

GE	+	GL		IN		KO	—	ST	—	WA	+	WI	+
5		2		4		3		3		5		8	
Größe		normal		L-P/AU-P		19 / 59		TP-Panz		10		Akp	6
RK-Kin		1		RK Ball		0		RK-Hitze		0		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		100	m

Talente
I Rassenpaket Fayizzahr
II Magische Quelle KO+WI +(Stufen/2)

Fähigkeiten
I .genügsam (halbe Rationen Essen & Wasser)
II .Seelen-Bruder 2ter „Fay-Genetoid“ (WM+1)
III .Kampfmagier WM+1 Schaden +1 / Würfel
Ritualisieren AU-P x 2
IV .unfruchtbar

Körperlich Flugwesen , Kann kontrolliert stürzen. Nahkampf-Schaden—1 (ist eingerechnet)
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4—1 B & 1W4—1 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6—1 B & 1W6—1 K, Biss WM—2 1W6 K, Schwanz 1W4—1 B (leicht)
Körper Schutz B dünnes Fell 2 Punkte für RK, TP-Panzerung +10
Körper-Wahrnehmung D Verbesserte Augen = „Nachtsichtig“,
Ohren = „ultraschallfähig“ Nase = „empfindlich“
Körper Größe A Standard TP-Rumpf +0, Last x1,
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV
Regeneration (1W4 L-P/Tag ODER 1W6 AU-P/h) /2

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
MAGIE	II		
Feuer	4+II	WI	+14
Tod	4+II	WI	+14
Wasser	3+II	GE	+10
Natur	3+II	WA	+10
Leben	3+II	KO	+8
Erde	3+II	ST	+8
Wildnis	3	WI	+11
Körper	3	GE	+8
beobachten	3	WA	+8
Athletik	3	ST	+5
Durchhalten	3	KO	+6
Fayizzahr	3	-	+15

Fayizzahr Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Kampfmagier eingesetzt. Gerade die Magie des Todes und des Feuers waren Verheerend gegen gegen Magieunbegabte Aliens.

Sie sind etwas anders und scheinen sich besonders gut mit anderen Fayizahrischen Genetoiden zu verstehen. Ja, sie blühen sogar Regelrecht in deren Gesellschaft auf.

Die Fayizahrische Gesellschaft achtet stark darauf keine Sklaven-Rasse zu erschaffen, sondern nur Organische Androiden. Deswegen sind diese Genetoiden alle unfruchtbar.

Sackarathas Genetoide Doppelfaust (Qualität I gut)
T-Lvl 5, für Krieger. Preis 30 000 Cr

GE		GL		IN		KO	+	ST	+	WA	+	WI	—
2		4		4		6		7		7		2	
Größe		normal		L-P/AU-P		24 / 65		TP-Panz		50		Akp	5+3
RK-Kin		3		RK Ball		3		RK-Hitze		3		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		140	m

Talente
I Rassenpaket Sackarathas
II Starkes Attribut WA

Fähigkeiten
I .Wächter (Darf immer Abwehren)
II .mutig WM+1 bei überlegenen Gegnern
III .Dumm aber stark GE = ST Pläne WM—2
IV .Schnapsdrossel RTW Gift+5 Krank +10

Körperlich
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4+1 B & 1W4+1 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6+1 B & 1W6+1 K, Biss WM—2 1W6+2 K, Schwanz 1W4+1 B (leicht)
Körper Schutz F dicke Schuppenhaut 20 Punkte für RK, TP-Panzerung +50 B-AKP+2 AU-P—10
Körper-Wahrnehmung A Normal,
Körper Größe D Groß TP-Rumpf +5, Last x2, Schaden Körperwaffen +1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV
Rüstung B-AKP—1

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
KRIEG	II		
Körper	4+II	GE(ST)	+13
Athletik	4+II	ST	+13
Durchhalten	3+II	KO	+11
1 H NK	3+II	GE(ST)	+12
2 H NK	3+II	ST	+12
Rüstung	3+II	ST	+12
Fahrzeug P	3	WA	+10
Fernlenken	3	IN	+7
Anzug P	3	KO	+9
Navigation	3	WI	+5
Beobachten	3	WA	+10
Sackarathas	3	-	+15

Sackarathas Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Krieger und Wächter eingesetzt.

Sie waren Geleitschutz für Lebensmittel-Transporte und beschützten diese vor Tieren. Sie tragen meist eine Hellebarde und er mittelschwere Rüstung.

Die Sackarathas wünschten nicht das andere zu Helden würden im Krieg an ihrer statt und so bekamen diese nur harmlose Aufträge.

Sackarathas Genetoide Donner-Faust (Qualität I gut)
T-Lvl 5, für Infanterie. Preis 30 000 Cr

GE		GL		IN		KO	+	ST	+	WA		WI	—
2		4		4		7		6		4		2	
Größe		normal		L-P/AU-P		26 / 70		TP-Panz		50		Akp	6+3
RK-Kin		3		RK Ball		3		RK-Hitze		3		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		80	m

Talente
I Rassenpaket Sackarathas
II Exzellente Koordination AKP+1

Fähigkeiten
I .Wächter (Darf immer Abwehren)
II .Ultra Marine Infanterie-W AKP—1
1 H FK & 2 H FK AKP+1
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4+1 B & 1W4+1 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6+1 B & 1W6+1 K, Biss WM—2 1W6+2 K, Schwanz 1W4+1 B (leicht)
Körper Schutz F dicke Schuppenhaut 20 Punkte für RK, TP-Panzerung +50 B-AKP+2 AU-P—10
Körper-Wahrnehmung A Normal,
Körper Größe D Groß TP-Rumpf +5, Last x2, Schaden Körperwaffen +1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV
Rüstung B-AKP—1

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
KRIEG	II		
Körper	4+II	GE	+8
Athletik	4+II	ST	+12
Durchhalten	3+II	KO	+12
Infanterie	3+II	KO	+12
2 H FK	3+II	WA	+9
Rüstung	3+II	ST	+11
Fahrzeug P	3	WA	+7
Fernlenken	3	IN	+7
Anzug P	3	KO	+10
Navigation	3	WI	+5
Beobachten	3	WA	+7
Sackarathas	3	-	+15

Sackarathas Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als schwere Infanterie eingesetzt.

Schwere Infanterie-Unterstützungs-Waffen, welche in Bunker eingebaut sind wurden manchmal mit diesen Genetoiden dort bemannt wo man nicht mit Ernsthaften Feindberührungen rechnete.

Die Sackarathas wünschten nicht das andere zu Helden würden im Krieg an ihrer statt und so bekamen diese nur harmlose Aufträge.

Sackarathas Genetoide MED-Tägg (Qualität I gut)
T-Lvl 5, für Sanitäts-Einsätze. Preis 30 000 Cr

GE	+	GL		IN		KO	+	ST	+	WA		WI	—
7		4		4		5		5		5		3	
Größe		normal		L-P/AU-P		26 / 70		TP-Panz		50		Akp	8+3
RK-Kin		3		RK Ball		3		RK-Hitze		3		Sensor	
Talente		2		Fähigkeit		4		RK Elek.		1		80	m

Talente
I Rassenpaket Sackarathas
II Paralelle Denker AKP+3 (WM+4)
III starkes Attribut GE

Fähigkeiten
I .Bluter (alle Blutungen werden verdoppelt)
II .
III .
IV .

Körperlich
Körper-Waffen B Krallen-Hände 1W4+1 B & 1W4+1 K Tech & Pilot WM—1
Füße [AKP+1] 1W6+1 B & 1W6+1 K, Biss WM—2 1W6+2 K, Schwanz 1W4+1 B (leicht)
Körper Schutz F dicke Schuppenhaut 20 Punkte für RK, TP-Panzerung +50 B-AKP+2 AU-P—10
Körper-Wahrnehmung A Normal,
Körper Größe D Groß TP-Rumpf +5, Last x2, Schaden Körperwaffen +1 (ist eingerechnet)
Max Klassenfertigkeit Stufe II
Max Einzelfertigkeit Stufe IV
Rüstung B-AKP—1

Fertigkeit	Stufe	Attrib	#
WISSEN	II		
Medizin	4+II	WA	+11
Genetik	4+II	WI	+9
Kybernetik	3+II	GE	+12
Theologie	3	KO	+8
Psycholog	3	WA	+8
Kochen	3	WA	+8
Heilkunde	3	IN	+7
Körper	3	GE	+10
Athletik	3	ST	+8
Durchhalten	3	KO	+8
Rüstung	3	KO	+8
Sackarathas	3	-	+15

Sackarathas Genetoide

Diese Genetoiden wurden während dem Krieg der 6 Rassen gezüchtet und als Sanitäter eingesetzt.

Die Verteidiger Unterstützen, Kinder behandeln und Hausbesuche machen war ihre Hauptaufgabe

Die Sackarathas wünschten nicht das andere zu Helden würden im Krieg an ihrer statt und so bekamen diese nur harmlose Aufträge.

14.16. Nahkampf-Waffen

14.16.1. Klingen & Dorne

Taschen-Messer / Klapp-Messer 300g
Schaden 1W4 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / Klapp-System / -
T-Lvl 2 min Fertigkeit 2 Preis 10 Cr
Das typische Hosentaschen-Messer für den Handwerker von nebenan.

Messer / Kralle / Dorn /Küchen-Messer 500g
Schaden 1W4 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 3 Cr
Eine beliebte „Stiefel-Waffe“

Ziviles Fahrtenmesser (Qualität I Trainings-System) 300g
Schaden 1W4 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / Klapp-System / Wurf ST min 2
T-Lvl 2 min Fertigkeit 0 Preis 30 Cr
Gibt es in jedem Trecking-Shop.

Wurfmesser 500g
Schaden 1W4 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Wurf-Waffen AKP 2 Reichweite ST x10—2 m
Verkleinert / Wurf / - ST min 4
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 3 Cr
Hat keine Parierstange, ist dafür aber ausbalanciert.

Kampf-Messer 600g (Qualität I Komplex)
Schaden 1W6 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Wurf-Waffen AKP 2 Reichweite ST x10—2 m
Verkleinert / T-Lvl / Wurf / Säge / 5 cm³ Frachtraum
T-Lvl 3 min Fertigkeit 7 Preis 45 Cr
Die Sägezahn-Klinge wird gerne auch zum Astkürzen verwendet.

Spezial-Einheits-Kampfmesser 500g (Qualität II Ausgez.)
Schaden 1W6+2 KINETIK WM+2
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Wurf-Waffen AKP 2 Reichweite ST x10—2 m
Verkleinert / T-Lvl / Wurf / Säge / 5 cm³ Frachtraum
T-Lvl 3 min Fertigkeit 5 Preis 150 Cr
Ein wirkliches Elite-Messer, das sogar größeren Waffen deutlich überlegen ist.

Machete / Kurz-Schwert /Lang-Dolch /Sichel / Hand-Axt 1500g
Schaden 1W4 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 3 Cr
Die brauchbare Djungel-Shop Lösung für zugewachsene Wege und etwas vernachlässigte Gärten.

Geschärftes Blech / Flatter-Messer 2000 g (Qualität —I Schlecht)
Schaden 1W4—1 KINETIK WM—2
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 2 Cr
Schrottplatz, eine Flex und etwas Isolierband und fertig ist das Schwert.

Normales Wakizashi 1000g (Qualität I gut)
Schaden 1W6 KINETIK WM+1
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / T-Lvl / Exclusiv Verziert WM+1 / -
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 54 Cr
Diese Klingen werden in Handarbeit hergestellt.

Besonderes Wakizashi 1000g (Qualität II ausgezeichnet)
Schaden 1W6+1 KINETIK WM+2
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / T-Lvl / Exclusiv Silber WM+3 / - / -
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 324 Cr
Edle Klingen erkennt man beim Ziehen.

Billiges Wakizashi 1500g
Schaden 1W6—1 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / T-Lvl / Exclusiv Verziert WM+1
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 18 Cr
Die Industriell hergestellte Kopie für den unwissenden Käufer.

Leichte Kampf-Axt / Kriegs-Picke 3000g
Schaden 1W4 KINETIK & 1W4 Ballistik WM—3
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / zus. Schadens-Art / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 23 Cr
Diese recht schwere Waffe mit Holz-Stiel ist eine richtige „Kriegswaffe“. Sie gilt aber auch bei erfahrenen Kämpfern als unhandlich.

Bauern-Schwert 3500g
Schaden 1W6—1 BALLISTIK
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Verkleinert / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 3 Cr
Billig und brauchbar, was will man mehr.

Langschwert / Breit-Schwert 2500 g
Schaden 1W6—1 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Verkleinert / Exclusiv verziert WM+1 / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 6 Cr
Die Waffe eines „echten Kämpfers“ würde ein Schmied sagen.

Normale Streit-Axt / Kriegs-Picke 5000g
Schaden 1W6—1 KINETIK & 1W6—1 Ballistik WM—3
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Verkleinert / zus. Schadens-Art / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 23 Cr
Diese Waffen sind schon so relativ schwer und unhandlich, aber gut zum Zerstören von Panzerung.

Scharfes Lang-Schwert / Breit-Schwert / Säbel 2500g
Schaden 1W8—1 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Verkleinert / T-Lvl / Exclusiv verziert WM+1
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 18 Cr
Eine gefährliche Waffe, die gerade noch am Gürtel getragen werden kann.

Ketten-Schwert / Axt 2000g
Schaden 1W8—1 KINETIK & 1W8—1 KINETIK WM—1
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Verkleinert / T-Lvl / Munition 24 Angriffe E-Mag 0,9 E
T-Lvl 3 min Fertigkeit 5 Preis 114+9 = 123 Cr
Eine bösartige Waffe auf der Basis einer Kettensäge.

TERRA Ketten-Schwert / Axt 2200g (Imperium Terra)
Schaden 1W10—1 KINETIK & 1W10—1 KINETIK WM—1
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Verkleinert / T-Lvl / Munition 40 Angriffe E-Mag 1,8 E
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 190+18 = 208 Cr
Diese Ketten-Waffe ist im Krieg der 6 Rassen gebaut worden, aber nur selten zum Einsatz gekommen. Gegen große Nahkämpfer ist Nahkampf an sich halt unbeliebt.

Bastard-Schwert 4500 g
Schaden 1W6—1 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m
2-H-Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m WM+1
Verkleinert / Exclusiv verziert WM+1 / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 6 Cr
Ein Lang/Breit-Schwert mit verlängertem Griff.

schwere Streit-Axt / Kriegs-Picke 6000g
Schaden 1W6—1 KINETIK & 1W6—1 Ballistik WM—3
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m WM+1
Verkleinert / zus. Schadens-Art / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 23 Cr
Vielseitig einsetzbar.

Scharfes Bastard-Schwert / billiges Katana 4500g
Schaden 1W8—1 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m
2-H-Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m WM+1
Verkleinert / T-Lvl / Exclusiv verziert WM+1
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 18 Cr
Wird oft auf dem Rücken in einer Rückenscheide zum Ziehen über die Schulter getragen.

Normales Katana (Qualität I gut)
Schaden 1W8 KINETIK WM+1
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m
2-H-Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m WM+1
Verkleinert / T-Lvl / Exclusiv verziert WM+1
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 54 Cr
Eine Weit verbreitete Handwerklich hergestellte Waffe, für Vertreter des Schwert-Kampfes.

Besonderes Katana (Qualität II herausragend)
Schaden 1W8+1 KINETIK WM+2
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m
2-H-Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m WM+1
Verkleinert / T-Lvl / Exclusiv Silber WM+1
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 990 Cr
Einzelstücke wie diese wurden früher einmal dadurch getestet, dass sie einen armen Bauern mit einem Streich durchtrennen sollten.

Einfacher Biehänder / 2-Hand-Axt 8000 g
Schaden 1W6 KINETIK
2-H-Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 5 Reichweite 2m
- / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 5 Cr
Eigentlich ein gehämmerter Eisenprügel

Barbaren-Axt 10 000g
Schaden 1W6 KINETIK & 1W6 Ballistik WM—3
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 5 Reichweite 2m
zus. Schadens-Art / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 25 Cr
Vielseitig einsetzbar.

Scharfer Biehänder / 2 Hand-Axt 7500g
Schaden 1W8 KINETIK
2-H-Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 5 Reichweite 2m
T-Lvl / Exclusiv verziert WM+1 / -
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 24 Cr
Die Wucht eines Treffers kann einen leichteren Feind von den Beinen Reißen, wenn dieser einen unsicheren Stand hat.

Gassenhauer / schwerer Biehänder / schwere Kriegs-Axt 10 000g
Schaden 1W6+1 KINETIK
2-H-Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 6 Reichweite 2m
Exclusiv verziert WM+1 / Vergrößert / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 5 Preis 13 Cr
Diese Waffen gehören in die Hände entbehrlicher aber wütend berserkender Wahnsinniger.

Scharfer Gassenhauer / schwerer Biehänder / schwere Kriegs-Axt 10000g
Schaden 1W8 KINETIK
2-H-Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 6 Reichweite 2m
T-Lvl / Exclusiv verziert WM+1 / Vergrößert
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 39 Cr
Die Axt eines Scharfrichter zum Beispiel.

Terra Ketten-Sense 6000g (Imperium Terra)
Schaden 1W12 KINETIK & 1W12 KINETIK WM—1
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 7 Reichweite 2m
Vergrößert / T-Lvl / Munition 40 Angriffe E-Mag 2,4 E
T-Lvl 5 min Fertigkeit 7 Preis 375+24=399 Cr
Der artige Waffen wurden für den Krieg der 6 Rassen gebaut und als „Hügelverteidiger“ bekannt. Hierbei ist unklar ob der Hügel aus Erde, freunden oder toten Feinden besteht.

Sau-Spieß / Wurf-Speer / Pilum 6000 g
Schaden 1W6+1 KINETIK
2-H-Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 7 Reichweite 2m
Athletik AKP 3 Turmpunkte 7 Reichweite 2m
Wurf-Waffen AKP 3 Reichweite ST x10—7 m
Vergrößert / Wurf / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 5 Preis 10 Cr
Leicht her zu stellen aus einem Holz und etwas Eisen.

Lanzen-(kurz)-Schwert 8000g
Schaden 1W8+1 KINETIK „ODER“ BALLISTIK
2-H-Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 7 Reichweite 2m
Athletik AKP 3 Turmpunkte 7 Reichweite 2m
Vergrößert/ T-Lvl / Verziert WM+1
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 78 Cr
Die Waffe Hat eine Klingen und eine Streitkolben-Seite, welche Wahlweise eingesetzt werden. Als 2-Waffen-Angriffs-Kombo können auch beide Seiten zum Angriff gleichzeitig genutzt werden. Meist sind sogar Dornen angebracht, welche im Handgemenge genutzt werden können (AKP 2, 1m Reichweite und Schaden W4 statt W8)

Hellebarde 8000 g
Schaden 1W8 KINETIK
Athletik AKP 4 Turmpunkte 8 Reichweite 3m
Vergrößert / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 10 Cr
Eine sehr langstielige Axt.

Scharfe Hellebarde 8000 g
Schaden 1W10 KINETIK
Athletik AKP 4 Turmpunkte 8 Reichweite 3m
Vergrößert / T-Lvl / -
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 30 Cr

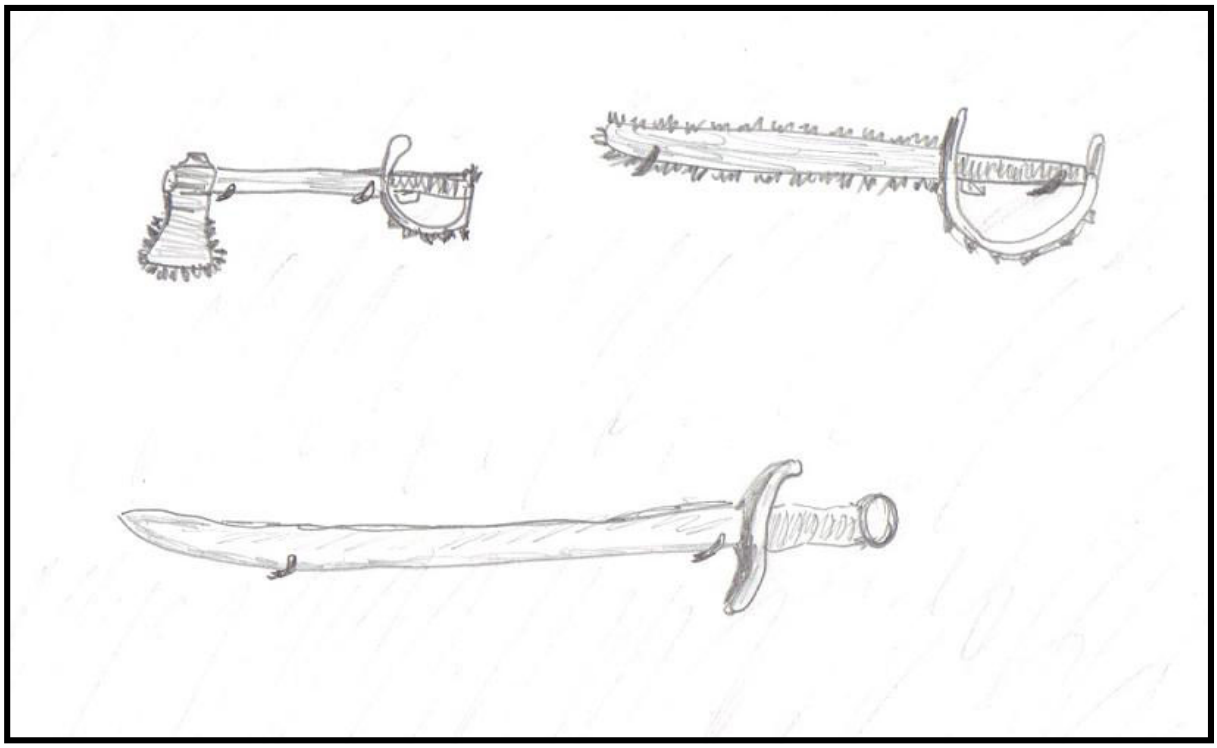
Lanzen-Schwert 10000g
Schaden 1W10 KINETIK „ODER“ BALLISTIK
Athletik AKP 4 Turmpunkte 8 Reichweite 3m
Vergrößert/ T-Lvl / Verziert WM+1
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 78 Cr
(s.o. Lanzen-(kurz)-Schwert)

Pike 9000g
Schaden 1W8 KINETIK
Athletik AKP 4 Turmpunkte 9 Reichweite 3m
vergrößert / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 10 Cr
Eine Kurzschwert-artige Klinge an einer langen Holz-Stange
Im Sturmangriff (min 6m bewegt / WM—3) verursacht sie zusätzlich noch 1W8 KINETIK- Schaden.

Turnier Lanze 8000g
Schaden 1W4+2 BALLISTIK
Athletik AKP 4 Turmpunkte 10 Reichweite 3m
vergrößert / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 10 Cr
Der Schaft bricht sehr leicht, deswegen ist der Schaden sehr gering.

Kriegs-Lanze 12 000g
Schaden 1W8+2 KINETIK
Athletik AKP 4 Turmpunkte 10 Reichweite 3m
vergrößert / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 10 Cr
Im Sturmangriff (min 6m bewegt / WM—3) verursacht sie zusätzlich noch 1W8+2 KINETIK-Schaden.

Lanzen-(Lang)-Schwert 12 000g
Schaden 1W8+2 KINETIK „ODER“ BALLISTIK
Athletik AKP 4 Turmpunkte 10 Reichweite 3m
Vergrößert/ T-Lvl / Verziert WM+1
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 78 Cr
(s.o. Lanzen-(kurz)-Schwert)



Skalpell 200g
Schaden 1W6 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 10 Angriffe E-Mag 0,8 E/ T-Lvl
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 24 Cr
Ein heißer Draht, der gut Plastik schneidet.

E-Feld-Messer 200g
Schaden 1W8 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 10 Angriffe E-Mag 0,8 E/ T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 40+8 = 48 Cr
Ein Energiefeld, das Verbrennungen verursacht

E-Feld-Schwert 400g
Schaden 1W10—1 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 20 Angriffe E-Mag 1,8 E/ T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 65 +18= 83 Cr
Ein etwas schwerer Griff und die Luftverwirbelungen sind unangenehm.

E-Feld-Klinge 1500g
Schaden 1W10 KINETIK
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 5 Reichweite 2m
Munition 40 Angriffe E-Mag 2 E/ T-Lvl / -
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 75 +20 = 95 Cr
Das Gewicht erlaubt es diese Waffe auch einhändig zu Führen. Leider kommt es dabei dauernd zu Unfällen. (Fumbles führen zu Selbsttreffern mit Abwehr SG 20)Deswegen wird davon abgeraten.

TERRA E-Feld-Klinge 2000g (Imperium Terra)
Schaden 1W12 KINETIK
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 5 Reichweite 2m
Munition 40 Angriffe E-Mag 2,4 E/ T-Lvl / -
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 75+24 = 99 Cr
Diese Waffe führte am Anfang zu einer Menge Unfällen und wurde deswegen im Krieg der 6 Rassen nur sehr widerwillig eingesetzt.

E-Feld-Sense 3000g
Schaden 1W12 KINETIK
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 7 Reichweite 2m
Athletik AKP 4 Turmpunkte 8 Reichweite 3m
Munition 75 Angriffe E-Mag 4,5 E/ T-Lvl / Vergrößert
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 125 +45 = 170 Cr
Diese Stange kann auf unterschiedliche Energie-Feld-Länge eingestellt werden. Das macht sie zu einer sehr universell einsetzbaren Waffe.

14.16.2. Hämmer und Keulen

Tot-Schläger / Faust-Eisen 1000 g
Schaden 1W4 BALLISTIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 3 Cr
Klein, handlich, gut für die Jackentasche.

Kleiner Knüppel (Qualität —II Schrott) 1500g
Schaden 1W4—2 BALLISTIK WM—3 „nur AU-P“
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / non Lethal / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 0 Cr
Wald, Schuppen, Tischbein und ähnliche Quellen.

Eisenstange (Qualität—I schlecht) 2000g
Schaden 1W4—1 BALLISTIK WM—1
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 1 Cr
Auch verbogen und krumm immer noch genauso tödlich.

leichter Streitkolben 2500g
Schaden 1W4 BALLISTIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 3 Cr
Der Kopfnuss Stab. Leider ist er nur bedingt gut zum „Betäuben“.

Hammer 2500g
Schaden 1W4 BALLISTIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Wurf-Waffen AKP 2 Reichweite ST x10 —4m
Verkleinert / Wurf / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 3 Cr
Der Kopfnuss Stab. Leider ist er nur bedingt gut zum „Betäuben“.

Stahl-Hammer 2600 g
Schaden 1W6 BALLISTIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / T-Lvl / -
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 9 Cr
Der schwere Stahl kann als Fäustel bei der Arbeit, oder als Kriegswaffe eingesetzt werden.

Ballistischer Hammer 1500g
Schaden 1W8 BALLISTIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / T-Lvl / -
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 75 Cr
Das in den Hammer eingebaute bewegliche Gewicht hilft sehr.

Nudelholz / Keule 3000 g (Qualität —I schlecht)
Schaden 1W6—2 BALLISTIK WM—2 „nur AU-P“
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Verkleinert / Weich / Non Lethal
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 1 Cr
Haushaltshilfen für die stolze Hausfrau.

Wurf-Keule 3000g
Schaden 1W6—2 BALLISTIK WM—1
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Wurf-Waffen AKP 2 Reichweite ST x10—4 m
Wurf-Waffen AKP 2
Verkleinert / Wurf / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 1 Cr

Normaler Streitkolben 3600 g
Schaden 1W6—1 BALLISTIK
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Verkleinert / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 3 Cr
Eine deutlich verbesserte Version des Nudelholzes

Normaler Kampf-Hammer 3100 g
Schaden 1W6—1 BALLISTIK
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Wurf-Waffen AKP 3 Reichweite ST x10—6 m
Verkleinert / Wurf / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 3 Cr
Eine gute „Gürtelwaffe“ zum Einschlagen von Kletterhaken.

Morgenstern (Kettenwaffe) 6000
Schaden 1W6—1 BALLISTIK WM—1 / Fumble = Selbsttreffer
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 2m
Verkleinert / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 8 Cr
Ob mit 1..2.. Oder 3 Kugel bleibt diese Waffe doch eine ziemlich gefährliche Waffe, die zu führen einiges an Geschick braucht.

Gravitron-Hammer 2500 g
Schaden 1W6+1 BALLISTIK & 1W6+1 BALLISTIK
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Verkleinert / Zusatz-Schaden / Munition 12 Angriffe E-Mag 1,6 E
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 52+16 =68 Cr
Der Hammer sendet einen starken Stoß aus, der einem Traktor-Strahl ähnlich Masse bewegt oder stößt.

SACKARATHAS Gravitron Hammer 2600 g (Imperium Sackarathas)
Schaden 1W8+1 BALLISTIK & 1W8+1 BALLISTIK
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m WM+1
Verkleinert / Zusatz-Schaden / Munition 12 Angriffe E-Mag 2,4 E
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 52+24 = 76 Cr
Wurde im Krieg der 6 Rassen eingesetzt und wurde auch manchmal für einen Kampfsport namens Fyizzahr-Golfen benutzt. Erzeugt einen A-Grav-Strahl von kurzer Reichweite.

schwerer Streitkolben 5800 g
Schaden 1W6—1 BALLISTIK
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m WM+1
Verkleinert / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 3 Cr
Das „verbesserte Nudelholz“ für die Großfamilienmanagerin.

schwerer Kampf-Hammer 4400 g
Schaden 1W6—1 BALLISTIK
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m WM+1
Wurf-Waffen AKP 3 Reichweite ST x10—8 m
Verkleinert / Wurf / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 3 Cr
Der berüchtigte „Kriegshammer“ von Zwergen und anderen Schmieden.

2 Hand-Hammer 6800g
Schaden 1W6 BALLISTIK
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 5 Reichweite 2m
- / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 5 Cr
Ein Stiel mit einem Eisen-Kopf

2 Hand Stahl-Hammer / Vorschlag-Hammer 6400 g
Schaden 1W8 BALLISTIK
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 5 Reichweite 2m
Wurf-Waffen AKP 3 Reichweite ST x10—10 m
T-Lvl / Wurf / -
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 15 Cr
Baustellen-Krempel.

Langer Knüppel 1000g
Schaden 1W6 BALLISTIK „Nur AU-P“
2 H-Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 5 Reichweite 2m
Non Lethal / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 1 Preis 2 Cr
Baumarkt-Hartholz, Zeltstange,

Gravitron-Hellebarde 9400 g
Schaden 1W8 BALLISTIK & 1W8 BALLISTIK
Athletik AKP 4 Turmpunkte 8 Reichweite 3m
Vergrößert / Zusatz-Schaden / Munition 16 Angriffe E-Mag 2,8 E
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 80+28=108 Cr
Eigentlich ist es von der Wirkung her eher ein langstieliger Hammer, aber der kopf erinnert frappierend an eine Hellebarde

SACKARATHAS Gravitron Hellebarde 2600 g (Imperium Sackarathas)
Schaden 1W10 BALLISTIK & 1W10 BALLISTIK (Qualität I komplex)
Athletik AKP 4 Turmpunkte 8 Reichweite 3m
Wurf-Waffe AKP 4 Reichweite ST x10 — 16m
Vergrößert / Zusatz-Schaden / Munition 60 Angriffe E-Mag 12 E
Klapp-System / Wurf-Waffe
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 832 +120= 952 Cr
Wurde im Krieg der 6 Rassen eingesetzt und wurde auch manchmal für einen Kampfsport namens Fyizzahr-Golfen benutzt.

Ketten-Kugel 4000g
Schaden 1W6+2 BALLISTIK ODER (Kinetik / Hitze / Elektro)
2-H Nahkampf AKP 4 Turmpunkte 10 Reichweite 5m WM—1
Vergrößert / Kette / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 15 Cr
Eine Waffe, welche sehr stark mit dem ganzen Körper eingesetzt wird, da die Kette ja irgendwo bleiben muss. Es gibt ähnliche Variationen mit Klingen oder Feuer-Bällen (o.ä.). Fumbles“ lassen die Waffe ihren Träger treffen. (Abwehr SG 20) und diesem normalen Schaden zufügen.

ZYLOH– Gravitron-Faust 3000 g (Imperium Zyloh)
(Qualität II Miniaturisiert 1/4)
Schaden 2W6+4 BALLISTIK & 2W6+4 BALLISTIK (FZG-Kampf)
1 H-Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1 FFLD = 15m
Verkleinert / Zusatz-Schaden / Munition 12 Angriffe E-Mag 3,8 E / T-Lvl
T-Lvl 6 min Fertigkeit 5 Preis 2100+38= 2138 Cr
Diese Faust ist eigentlich gegen Fahrzeuge gedacht und gegen Gebäude. Trotzdem hat sie sich sogar gegen still stehende Infanterie bewährt. Es ist trotzdem ein Nahkampf mit einem sehr langen und langsamen Faustschlag. Gegen Infanterie WM—4.

Traktor-Faust 200g
Schaden 1W6 BALLISTIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 10 Angriffe E-Mag 0,6 E/ T-Lvl
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 24+6 = 30 Cr
Ein-A-Grav-Impulse schlägt auf die front einer Person und wirft sie zurrück. Probe ST SG 20 um nicht 1m zurück gestoßen zu werden.

Gravitron-Feld-Messer 200g
Schaden 1W8 BALLISTIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 10 Angriffe E-Mag 0,8 E/ T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 40+8 = 48 Cr
Das Energie-Feld Stößt vorne A-Grav Impuls-Wellen aus, die sich zum beschleunigen von Objekten oder Körpermasse eignen.

Gravitron-Feld-Schwert 400g
Schaden 1W10—1 BALLISTIK
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 20 Angriffe E-Mag 1,8 E/ T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 65+18 = 83 Cr
Eigentlich ist die „Klinge“ mit einer 5cm breiten schneide aus einem E-Feld nicht wirklich das was man unter einem Schwert versteht....

Gravitron-Feld-Klinge 1500g
Schaden 1W10 BALLISTIK
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 5 Reichweite 2m
Munition 40 Angriffe E-Mag 4 E/ T-Lvl / -
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 75+40 =115 Cr
Das Gewicht erlaubt es diese Waffe auch einhändig zu Führen. Leider kommt es dabei dauernd zu Unfällen. (Fumbles führen zu Selbsttreffern mit Abwehr SG 20)Deswegen wird davon abgeraten.

SACKARATHAS Gravitron-Feld-Klinge 2000g (Imperium SACKARA.)
Schaden 1W12 BALLISTIK
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 5 Reichweite 2m
Munition 40 Angriffe E-Mag 4,8 E/ T-Lvl / -
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 75+48 =123 Cr
Sackarathas beherrschen of den Doppelklingen kampfstile, bei dem sie auf ihrem schwanz aufgestützt stehen und 2 hiervon verwenden.

Gravitron-Feld-Sense 3000g
Schaden 1W12 BALLISTIK
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 7 Reichweite 2m
Athletik AKP 4 Turmpunkte 8 Reichweite 3m
Munition 75 Angriffe E-Mag 9 E/ T-Lvl / Vergrößert
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 125+90 = 215 Cr
Diese Stange kann auf unterschiedliche Energie-Feld-Länge eingestellt werden.

14.16.3. Flammen und heiße Metalle

Mini-Schweißbrenner
Schaden 1W6 HITZE
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 6 Angriffe H-Mag 0,36 H/ T-Lvl
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 24 Cr Mun-Preis 6 Cr / 10 Schuss
Eigentlich ein Werkzeug für den Notfall, kann es doch auch im Kampf eingesetzt werden.

Fackel 1500g (Qualität —II Schrott)
Schaden 1W6—3 HITZE WM—2
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 0 Cr
Eine Lichtquelle für low-Tech Höhlenforscher.

Heißes Eisen 2000g (Qualität –I Schlecht)
Schaden 1W6—2 HITZE & 1W6—2 BALLISTIK WM—3
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / Zusatz-Schaden / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 7 Cr
Man sollte den Lappen und den dicken Handschuh am Griff-Ende wirklich nicht vergessen. Pro 1W6 RD sinkt die Hitze um 1 Punkt.

Magnesium-Fackel 500g
Schaden 1W6—1 HITZE
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 3 Cr
Diese Fackel ist so heiß, dass sie sogar unter Wasser brennt

Schweißbrenner
Schaden 1W8—1 HITZE
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 12 Angriffe H-Mag 0,84 H/ T-Lvl
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 39 Cr Mun-Preis 9 Cr / 10 Schuss

Glüh-Stab 3000g
Schaden 1W6—1 HITZE & 1W6—1 BALLISTIK WM—1
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m
2 H-Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 30 Angriffe Kohle 100g/ -
T-Lvl 2 min Fertigkeit 4 Preis 76 Cr Mun Preis 1 Cr / 10 Schuss
Dieser Stab speichert Hitze und gibt sie somit langsamer ab. Die Kohle wird zum einmal anfeuern benutzt danach verliert es ohne Kampf pro Minute 1 Angriff durch langsames abkühlen. Danach kühlt sie rasch aus –1 Schaden Hitze pro RD und kann nur noch als Eisenstange dienen.

Hitze-Messer 200g
Schaden 1W6 HITZE
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 10 Angriffe E-Mag 0,6 E/ T-Lvl
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 24+6 = 30 Cr
Ein heißer Draht, der gut Plastik schneidet.

Laser-Messer 200g
Schaden 1W8 HITZE
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 10 Angriffe E-Mag 0,8 E/ T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 40+8 = 48 Cr
Ein Energiefeld, das Verbrennungen verursacht

Laser-Schwert 400g
Schaden 1W10—1 HITZE
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 20 Angriffe E-Mag 1,8 E/ T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 65+18 = 83 Cr
Ein etwas schwerer Griff und die Luftverwirbelungen sind unangenehm.

Laser-Klinge 1500g
Schaden 1W10 HITZE
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 5 Reichweite 2m
Munition 40 Angriffe E-Mag 4 E/ T-Lvl / -
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 75+40 = 115 Cr
Das Gewicht erlaubt es diese Waffe auch einhändig zu Führen. Leider kommt es dabei dauernd zu Unfällen. (Fumbles führen zu Selbsttreffern mit Abwehr SG 20)Deswegen wird davon abgeraten.

KALLRAZH Laser-Klinge 2000g (Imperium Kallrazh)
Schaden 1W12 HITZE
2-H Nahkampf AKP 4,8 Turmpunkte 5 Reichweite 2m
Munition 40 Angriffe E-Mag 3 E/ T-Lvl / -
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 75+48=123 Cr

Laser-Sense 3000g
Schaden 1W12 HITZE
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 7 Reichweite 2m
Athletik AKP 4 Turmpunkte 8 Reichweite 3m
Munition 75 Angriffe E-Mag 9 E/ T-Lvl / Vergrößert
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 125+90= 215 Cr
Diese Stange kann auf unterschiedliche Energie-Feld-Länge eingestellt werden. Das macht sie zu einer sehr universell einsetzbaren Waffe.

14.16.4. Elektro-Kabel & Schocker

Ziviler Rattentöter 500g (Qualität I training)
Schaden 1W6 ELEKTRO
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 6 Angriffe E-Mag 0,4 E/ T-Lvl
T-Lvl 3 min Fertigkeit 0 Preis 72+4 = 76 Cr

Schmerz-Stab 600g
Schaden 1W6 ELEKTRO
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 12 Angriffe E-Mag 0,7 E/ T-Lvl
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 39 +7 = 46 Cr
Sehr gut zum Quälen von Gefangenen.

Paralys-Stab 600g
Schaden 1W4 ELEKTRO & Paralyse I WM—1
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 6 Angriffe E-Mag 0,3 E/ Effekte Paralyse
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 24+3 = 27 Cr
Wenn der Schaden gewürfelt wurde werden AU-P abgezogen,aber keine L-P/T-P, sondern nur 1 AKP für 1k sofern die Rüstung durchdrungen wurde. (also 1 Punkt Schaden mehr als RK Elektro bei einem normalem Treffer)

Schock-Stab 500g (Qualität I Komplex)
Schaden 1W8 ELEKTRO & Paralyse II WM—1
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 20 Angriffe E-Mag 1,6 E/ Effekte Paralyse / Effekt Paralyse / T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 195+18 = 213 Cr
Diese Waffe verursacht sogar 2 AKP Verlust bei einem Treffer welcher die Rüstung durchdringt. (Paralys s.o.)

Schwerer Schocker
Schaden 1W10 ELEKTRO & Paralyse II WM—1
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 5 Reichweite 2m
Verkleinert / Munition 40 Angriffe E-Mag 4 E/ Effekte Paralyse / Effekt Paralyse / T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 5 Preis 300+40 = 340 Cr
So etwas setzt man in schweren Gefechten gegen gepanzerte Wesen ein.

Elektro-Messer 200g
Schaden 1W6 ELEKTRO
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 10 Angriffe E-Mag 0,6 E/ T-Lvl
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 24+6 =30 Cr
Ein Doppel-Draht der elektrische Schläge verteilt

Energie-Messer 200g
Schaden 1W8 ELEKTRO
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 10 Angriffe E-Mag 0,8 E/ T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 40+8 = 48 Cr
Ein Energiefeld, das elektrische Schläge verteilt.

Energie-Schwert 400g
Schaden 1W10—1 ELEKTRO
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 20 Angriffe E-Mag 1,8 E/ T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 65+18 = 83 Cr
Deutlich unhandlicher als das Messer, aber ziemlich leicht.

Energie-Klinge 1500g
Schaden 1W10 ELEKTRO
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 5 Reichweite 2m
Munition 40 Angriffe E-Mag 4 E/ T-Lvl / -
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 75+40 = 115 Cr
Das Gewicht erlaubt es diese Waffe auch einhändig zu Führen. Leider kommt es dabei dauernd zu Unfällen. (Fumbles führen zu Selbsttreffern mit Abwehr SG 20)Deswegen wird davon abgeraten.

LURRACK Disruptor-Klinge 2500g (Imperiums Kallrazh)
Schaden 1W12 ELEKTRO & 1W12 BALLISTIK WM—1
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 5 Reichweite 2m
Munition 40 Angriffe E-Mag 9,6 E/ T-Lvl / Zusatz-Schaden
T-Lvl 5 min Fertigkeit 4 Preis 200+96 = 296 Cr
Diese Waffe wurde in dem Krieg der 6 Rassen eingesetzt. Richtig eingesetzt konnte sie ganze Kampfgruppen auslöschen, bevor die zurück schießen konnten.

Energie-Sense 3000g
Schaden 1W12 ELEKTRO
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 7 Reichweite 2m
Athletik AKP 4 Turmpunkte 8 Reichweite 3m
Munition 75 Angriffe E-Mag 9 E/ T-Lvl / Vergrößert
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 125+90=215 Cr
Diese Stange kann auf unterschiedliche Energie-Feld-Länge eingestellt werden. Das macht sie zu einer sehr universell einsetzbaren Waffe.

Desintegrator-Messer 200g (Qualität I gut)
Schaden 1W6 ELEKTRO Durchschlag 1W8
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 10 Angriffe E-Mag 0,6 E/ T-Lvl
Effekt Rüstungsdurchdringend
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 270+6=276 Cr
Das Energie-Feld löst Atombindungen auf und ignoriert oft Rüstungen.

Desintegrator-Schwert 400g (Qualität I gut)
Schaden 1W8—1 ELEKTRO Durchschlag 1w10—1
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 20 Angriffe E-Mag 1,8 E/ T-Lvl
Effekt Rüstungs-durchdringend / -
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 345+18 = 363 Cr
Deutlich unhandlicher als das Messer, aber ziemlich leicht.

Desintegrator-Klinge 1500g (Qualität I gut)
Schaden 1W8 ELEKTRO Durchschlag 1W10
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 5 Reichweite 2m
Munition 40 Angriffe E-Mag 3,2 E/ T-Lvl / Effekt Rüstungsdurchdringend
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 375+32 = 407 Cr
Das Gewicht erlaubt es diese Waffe auch einhändig zu Führen. Leider kommt es dabei dauernd zu Unfällen. (Fumbles führen zu Selbsttreffern mit Abwehr SG 20)Deswegen wird davon abgeraten.

Desintegrator-Sense 3000g (Qualität gut)
Schaden 1W10 ELEKTRO Durchschlag 1W12
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 7 Reichweite 2m
Athletik AKP 4 Turmpunkte 8 Reichweite 3m
Munition 75 Angriffe E-Mag 7,5 E/ T-Lvl / Vergrößert /
Effekt Rüstungsdruchdringend
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 525+75 = 600 Cr
Diese Stange kann auf unterschiedliche Energie-Feld-Länge eingestellt werden. Dadurch ist sie der Böse Bruder der Energie-Sense.

14.16.5. Magische Waffen

Jede Magische Waffe kann nur eine art schaden Verursachen. Dabei benötigt sie immer M-P als Munition. Selbst wenn sie keinen Magie-Speicher hat um daraus mehrere Angriffe her zu leiten.

Flammen	**HITZE Schaden**
Blitz	**ELEKTRO Schaden**
Eis	**KINETIK Schaden**
Stein	**BALLLISTIK Schaden**
Todes	**ELEKTRO Schaden**
Heilig	**HITZE Schaden**
Äther	**W[X—2] ELEKTRO & HITZE WM—1**

Magie-Fokus 20g
Schaden 1W4 XXX
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / - / Magisch!
T-Lvl 1 min Fertigkeit 0 Preis 103 Cr
Meist ein Stein oder eine Metall-Runen-Matrix, welche den einen M-P umwandelt. Es ist die Grundlage

Lehrlings-Ring 50g (Qualität I training)
Schaden 1W4 XXX
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 4 Angriffe Magie 1 M-P / Magisch!
T-Lvl 1 min Fertigkeit 0 Preis 339 Cr

Elementar-Ring 50g
Schaden 1W4 XXX
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 15 Angriffe Magie 1 M-P / Magisch!
T-Lvl 1 min Fertigkeit 5 Preis 123 Cr
Eine kleine elegante Konstruktion aus Metall und Stein, welche über einen Finger gezogen wird. Das Nachladen des 1 M-P benötigt ein 15 min Ritual SG 15.

Elementar-Handschuh
Schaden 1W4 XXX
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 15 Angriffe Magie 1 M-P / Magisch!
T-Lvl 1 min Fertigkeit 5 Preis 123 Cr
Ein Geflecht aus Metall und Stein die in der Handfläche getragen wird. (Magie nachladen s.o.)

Elementar-Waffe 200g
Schaden 1W6-1 XXX
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 15 Angriffe Magie 1 M-P / Magisch!
T-Lvl 1 min Fertigkeit 5 Preis 123 Cr
Ein Griff, aus der eine magische Klinge/Keule o.ä. heraus wächst wenn sie aktiviert wird.

Elementar-Schwert 2500g (Qualität I komplex)
Schaden 1W6-1 KINETIK & 1W6—1 XXX WM—1
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m
2 H-Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 15 Angriffe Magie 1 M-P / Magisch!
Exclusiv Silber WM+3 / Zusatz-Schaden
T-Lvl 1 min Fertigkeit 7 Preis 519 Cr
Diese Klinge kann ohne Magie als normales Schwert genutzt werden, oder mit als starkes gefährliches Schwert.

Magier-Robe / Körper-Schmuck 5000g
Schaden 1W6-1 XXX ODER 1W6-1 XXX
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Schaden 1W6 XXX & 1W6 XXX WM—1
2 H-Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 5 Reichweite 1m
Zusatz-Schaden / Munition 15 Angriffe Magie 1 M-P / Magisch!
T-Lvl 1 min Fertigkeit 7 Preis 145 Cr
Diese Kleidung hat viele offene Stellen und keinen erwähnenswerten Schutz. Eigentlich ist es nur Schmuck der auf der Kleidung oder dem Körper liegt, so wie die Kleidung einer Bauchtänzerin.

Magier-Körper-Runen 1000g (Qualität I gut)
Schaden 1W6-1 XXX ODER 1W6-1 XXX WM+1
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Schaden 1W6 XXX & 1W6 XXX WM+0
2 H-Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 5 Reichweite 1m
Zusatz-Schaden / Munition 15 Angriffe Magie 1 M-P / Magisch!
Exclusiv verziert WM+1
T-Lvl 1 min Fertigkeit 7 Preis 444 Cr
Diese Waffe wird nicht angezogen sondern in die Haut implantiert. Das kostet am Tage der Operation 2 mal 1W6 L-P. Danach begleiten einen die unter der Haut liegenden metallischen Runen ein Leben Lang

14.16.6. Defensiv-Waffen Waffen

Defensiv-Waffen können sowohl Parier-Waffen, als auch Schilde sein. Erstere können zum Angriff benutzt werden solange sie nicht zum Verteidigen eingesetzt wurde zwischen der Letzten Rd und der aktiven RD. Schilde hingegen können normal zur Verteidigung genutzt werden und haben im angriff ein WM—4. Beide haben eine höhere Haltbarkeit SP x2 (x3) und verlieren pro Parade einen davon, wenn der Schaden mindestens 3 beträgt.

Griff-Kralle 250g
Schaden 1W4 Kinetik SP 6
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Verkleinert / - / Defensiv
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 11 Cr
Eine Metall-Klammer mit kurzen Klingen in der Handinnenfläche

Hand-Kralle 500g
Schaden 1W4 Kinetik SP 8
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / - / Defensiv
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 11 Cr
Eine Handschuh mit kurzen Klingen über den Fingern

Buckler 600g
Schaden 1W4 Ballistik „leicht“ SP 12
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m WM—4
Verkleinert / - / Defensiv
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 11 Cr
Eine starke Schutzplatte am Unterarm festgeschnallt

Kleines Schild 1500g
Schaden 1W6—1 Ballistik „leicht“ SP 15
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m WM—4
Verkleinert / - / Defensiv
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 12 Cr
Metall & Holz oder Kunststoff

Rundschild Schild 2500g
Schaden 1W6—1 Ballistik „leicht“ SP 15
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite 1mWM—4
Wurf AKP 3 Turmpunkte 4 Reichweite
[(ST x 10)— (Turm-P x2)] m WM—4
Verkleinert / Wurf-Waffe / Defensiv
T-Lvl 1 min Fertigkeit 5 Preis 12 Cr
Metall & Holz oder Kunststoff

Großes Schild 4000g
Schaden 1W6 Ballistik „leicht“ SP 18
2-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 5 Reichweite 1m WM—4
- / - / Defensiv
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 7 Cr
Meist beschlagenes Hold und mit Farbe bestrichen

Turmschild 5000g
Schaden 1W8 Ballistik „leicht“ SP 21
2-H Nahkampf AKP 4 Turmpunkte 7 Reichweite 1m WM—4
vergrößert / - / Defensiv
T-Lvl 1 min Fertigkeit 5 Preis 15 Cr
Läßt sich für 5 AKP aufstellen oder abbauen und wird als mobile Deckung für Belagerungen eingesetzt.

Krieger-Parade-Arm 300g (Qualität I gut)
Schaden 1W4 Ballistik „leicht“ SP 8 WM+1
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / - / Defensiv
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 99 Cr
Eine leichte Schutzplatte am Unterarm festgeschnallt, so das sie nicht behindert wenn nicht benutzt.

Parade Schild 200g
Schaden 1W6—1 Ballistik „leicht“ SP 21
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m WM—4
Verkleinert / - / Defensiv
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 60 Cr
Ein Energetisches System, welches ein Armreif für den Unterarm ist und aktiviert werden kann. Es benötigt 1 E für seine 14 SP und entlädt 1 SP pro min Aktivierung. Das Aufladen dauert 1 min, und es ist inkompatibel zu E-Magazinen.

Parade Schild 200g (Qualität I Gut)
Schaden 1W6—1 Ballistik „leicht“ SP 24 WM+1
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m WM—4
Verkleinert / - / Defensiv Mun 1 E
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 180 +10 = 190 Cr
Ein Energetisches System, welches ein Armreif für den Unterarm ist und aktiviert werden kann. Es benötigt 1 E für seine 14 SP und entlädt 1 SP pro min Aktivierung. Das Aufladen dauert 1 min.

Polizei-Schild 1500g
Schaden 1W8 Ballistik „leicht“ SP 21
2-H Nahkampf AKP 4 Turmpunkte 7 Reichweite 1m WM—4
vergrößert / - / Defensiv
T-Lvl 3 min Fertigkeit 5 Preis 45 Cr
Es ist durchsichtig, bedeckt aber den ganzen Polizisten.

14.17. Wurf-Waffen

Wurf-Klingen / Wurf-Keulen & Hämmer / Wurf-Energie-Klingen / Wurf-Thermal-Klingen / Wurf-Magie-Waffen / Wurf-Speere
Meist wird eine normale Waffe nur um die Modifikation „Wurf“ für 0 Cr erweitert. Sofern also ein Modifikationsplatz (/ -) frei ist kann dies in der Produktion leicht umgestellt werden. Die Min Fertigkeit steigt dabei um +2, weswegen viele Hersteller darauf verzichten. Teilweise sind normale Wurf-Modifikationen schon in die Nahkampf-Waffen eingebaut worden und die Waffen müssen nicht einmal mehr abgeändert werden.

Machete / Kurz-Schwert /Lang-Dolch /Sichel / Hand-Axt 1500g
Schaden 1W4 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Verkleinert / - / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 3 Cr

Wird zu

Machete / Kurz-Schwert /Lang-Dolch /Sichel / Hand-Axt 1500g
Schaden 1W4 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Wurf-Waffen AKP 2 Reichweite ST x10m — 2x Turmpunkte
Verkleinert / Wurf / -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 3 Cr

14.17.1. Aerodynamische Wurf-Waffen

Es gibt noch spezielle Wurf-Waffen, welche NUR zum werfen gebaut wurden. Diese haben die doppelte Reichweite und einen WM—2 im Nahkampf im Vergleich zu den normalen Wurf-Waffen.

Wurf-Messer 600g (Qualität I Komplex)
Schaden 1W6 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m WM—2
Wurf-Waffen AKP 2 Reichweite ST x20—4 m
Verkleinert / T-Lvl / Wurf Aerodyn / Säge / 5 cm³ Frachtraum
T-Lvl 4 min Fertigkeit 7 Preis 80 Cr
Das Messer ist besonders aerodynamisch geformt und wird mancher Orts als Ersatz für das normale Kampf-Messer benutzt.

Areodynamischer Wurf-Speer 2000 g
Schaden 1W6+1 KINETIK
2-H-Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 7 Reichweite 2m WM—2
S-Inf-Waffe AKP 3 Turmpunkte 7 Reichweite 2m WM—2
Wurf-Waffen AKP 3 Reichweite ST x20—14 m
Vergrößert / Aero Wurf / -
T-Lvl 4 min Fertigkeit 7 Preis 30 Cr
Es wird besonders leichte Holz verwendet.

Aerodynamischer Wurf-Hammer 2500g
Schaden 1W4 BALLISTIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Wurf-Waffen AKP 2 Reichweite ST x20 —8m
Verkleinert / Aero Wurf / -
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 32 Cr
Die Gegengewichte lassen es gut Kreiseln.

Aerodynamische Wurf-Axt 2500g
Schaden 1W4 KINETIK
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 2 Reichweite 1m
Wurf-Waffen AKP 2 Reichweite ST x20 —8m
Verkleinert / Aero Wurf / -
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 32 Cr
Das Blatt ist recht groß aber sehr dünn.

XXXX-Wurf Messer 200g (Qualität I Komplex)
Schaden 1W8 [Hitze / Elektro / Kinetik / Ballistik)
1-H Nahkampf AKP 2 Turmpunkte 1 Reichweite 1m
Wurf-Waffen AKP 2 Reichweite ST x20 —4m
Verkleinert / Munition 10 Angriffe E-Mag 0,8 E/ T-Lvl / Aero Wurf / -
T-Lvl 5 min Fertigkeit 6 Preis 195+8= 203 Cr
Das Fliegen wird durch einen A-Grav unterstützt.

14.17.2. Wurf-Bomben /Granaten

Bomben (Mienen) sind an und für sich nicht werfbar, oder verschießbar. Sie müssen abgelegt oder fallengelassen werden. Sie können entweder durch Fernzündung, Zeitzündung oder Aufschlag auf den Boden ausgelöst werden. Granaten sind normalerweise nach einer Auslösung zerstört. Nur wenige Waffen haben *Ladungen* und können mehrmals Explosions-Wellen auslösen. Sie explodieren in der Folgerunde zu Begin der Handlung des Werfers, sofern nichts anderes eingestellt ist.

Spreng-Topf 2000g
Schaden 2W4 XXX1 & 2W4 XXX2
Radius „Null“ x1 x1
Radius +W4m x1/2 x1/2
Radius +W4m x1/3 x1/3
Radius +W4m x1/4 x1/4
Spreng-Technik AKP 10 Turm-Punkte 2 Reichweite 1
Bei Erfolg Schaden = Würfel-Maximum
Wurf-Waffen AKP 2 Reichweite ST x5—2 m WM—2
Verkleinert / Bombe/ -
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 5 Cr (x T-Lvl)
Diese Töpfe werden gezogen (2 AKP) und gezündet (3 AKP) und dann geworfen (2 AKP) ODER angelegt und dann erst gezündet (3 AKP)
Sie explodieren 1W4 RD nach dem Anzünden zu Begin der Handlung des Anwenders.

Feuer-Topf 1= HITZE & 2 = nicht existent
Qualität —I schlecht, Schaden —2, Preis x 1/3

Öl-Topf 1= HITZE & 2 = Boden brennt XXX2 RD
Mit je 1/2 XXX1 Schaden

Spreng-Topf 1= BALLISTIK & 2 = HITZE

Nagel-topf 1 = BALLISTIK & 2 = KINETIK

Magnesium-Topf 1 = HITZE & 2 =HITZE
T-Lvl 2, Preis +10 Cr

Blitz-Topf 1= ELEKTRO & 2 = ELEKTRO
Magisch, Preis +105 Cr min Fertigkeit = 5

Explodierende Knochen 1 = ELEKTRO & 2 = KINETIK
Magisch, Preis 105 Cr min Fertigkeit = 5

Heiliger Zorn 1 = HITZE & 2 = BALLISTIK
Magisch, Preis +105 Cr min Fertigkeit = 5

Mini-Granaten 500g

Schaden	**2W4**	**XXX1**	**& 2W4**	**XXX2**
Radius „Null“	**x1**		**x1**	
Radius +W4m	**x1/2**		**x1/2**	
Radius +W4m	**x1/3**		**x1/3**	
Radius +W4m	**x1/4**		**x1/4**	
Spreng-Technik	**AKP 10**	**Turm-Punkte 1**		**Reichweite 1**
	Bei Erfolg Schaden = Würfel-Maximum			
Wurf-Waffen	**AKP 2**	**Reichweite ST x5—1 m WM—1**		

Verkleinert / Bombe/ Geschoss
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 10 Cr
Diese Granaten sind zum Verschießen als Munition mit Unterlauf-Granatwerfern gebaut worden. Sie Explodieren 1 RD nach Zündung durch einen Abschuss zu Beginn der Handlung des Anwenders. Sie können auch von Hand gezogen 2 AKP, Scharf gemacht (2 AKP) und geworfen werden (2 AKP) ODER angelegt (10 AKP) und dann aktiviert (2 AKP) werden .

Offensiv Granaten 1000 g

Schaden	**2W4**	**XXX1**	**& 2W4**	**XXX2**
Radius „Null“	**x1**		**x1**	
Radius +W4m	**x1/2**		**x1/2**	
Radius +W4m	**x1/3**		**x1/3**	
Radius +W4m	**x1/4**		**x1/4**	
Spreng-Technik	**AKP 10**	**Turm-Punkte 2**		**Reichweite 1**
	Bei Erfolg Schaden = Würfel-Maximum			
Wurf-Waffen	**AKP 2**	**Reichweite ST x10—4 m**		

Verkleinert / Bombe/ Wurf
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 15 Cr
Offensiv-Granaten werden nach vorne geworfen, während der Werfer vorrückt. Sie Explodieren 1 RD nach Zündung durch Knopfdruck (o.ä. z.B. Ring ziehen) Beginn der Handlung des Anwenders. Sie können auch von Hand gezogen 1 AKP, Scharf gemacht (1 AKP) und geworfen werden (2 AKP) ODER angelegt (10 AKP) und dann aktiviert (1 AKP) werden. Sie haben eine sicherung welche den unbeabsichtigten Knopfdruck verhindert. Entsichern (1 AKP) kann auch zu Beginn eines Kampfes gemacht werden.

High-Tech– Offensiv/ Defensiv-Granaten 1000g
(wie oben / wie nächste Seite)
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 20 Cr
Diese Granaten können zusätzlich auf „Zeitzünder“ (1 RD bis 60 min) eingestellt werden, oder auf „Funk-Zündung“ (1 RD nach Fernaktivierung 1 AKP)

Defensiv Granate 2500g
Schaden 2W8—2 XXX1 & 2W8—2 XXX2
Radius „Null“ x1 x1
Radius +W8m x1/2 x1/2
Radius +W8m x1/3 x1/3
Radius +W8m x1/4 x1/4
Spreng-Technik AKP 10 Turm-Punkte 3 Reichweite 1
Bei Erfolg Schaden = Würfel-Maximum
Wurf-Waffen AKP 2 Reichweite ST x5—3 m WM—3
Verkleinert / Bombe/ T-Lvl
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 15 Cr
Defensiv-Granaten werden aus der Deckung geworfen, und der Werfer geht wieder in Deckung. Sie Explodieren 2 RD nach Zündung durch Knopfdruck (o.ä. z.B. Ring ziehen) Beginn der Handlung des Anwenders. Sie können auch von Hand gezogen 2 AKP, Scharf gemacht (2 AKP) und geworfen werden (2 AKP) ODER angelegt (10 AKP) und dann aktiviert (1 AKP) werden. Sie haben eine sicherung welche den unbeabsichtigten Knopfdruck verhindert. Entsichern (2 AKP) kann auch zu Beginn eines Kampfes gemacht werden.

Grav-Granaten 3000g
Schaden 2W4 XXX1 & 2W4 XXX2
Radius „Null“ x1 x1
Radius +W4m x1/2 x1/2
Radius +W4m x1/3 x1/3
Radius +W4m x1/4 x1/4
Spreng-Technik AKP 10 Turm-Punkte 2 Reichweite 1
Bei Erfolg Schaden = Würfel-Maximum
Wurf-Waffen AKP 2 Reichweite ST x20—8 m
Verkleinert / Bombe/ aerodyn Wurf
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 125 Cr
Grav-Granaten werden auf entfernte Ziele geworfen. Der Explosions-Zeitpunkt kann von 0 RD (sofort in der Hand) über 1 RD bis zu 60 min nach Aktivierung eingestellt werden. Auch können sie auf „Funk-Zündung“ oder „Annäherungs-Zündung von Körpern auf 0 bis 5m“ (Schleichen SG 30 zum nicht Auslösen) eingestellt werden. Das Einstellen von Hand dauert 10 AKP und wird normalerweise vor einem Kampf gemacht. Aber es ist möglich mit einem Kampf-Computer (z.B. im Helm) diese ein zu stellen (1 AKP), oder auch wieder zu deaktivieren. Sie muss dann nur noch gezogen (2 AKP) und geworfen werden (2 AKP)

Spreng-Granate 1 = BALLISTIK & 2= nicht vorhanden
Wird als „Zünder“ eingesetzt.
SG mit Splitter-Schale 1= BALLISTIK & 2 = KINETIK
SG mit Magnesium-Schale 1= BALLISTIK & 2 = HITZE
SG mit Schock-Pulse 1= BALLISTIK & 2 = ELEKTRO
TERRA Splitter-Schale 1 = BALISTIK & 2= KINETIK W[X+2]
Imperium Terra

Plasma –Granate 1 = HITZE & 2 = BALLISTIK

FAYIZZAHR Plasma Gr 1= HITZE W[X+2] & 2 BALLISTIK W[X+2]
Imperium Fayizzahr

Schock-Granate 1 = ELEKTRO & 2 = ELEKTRO

Gravitron-Granate 1 = BALLISTIK & 2 = BALLISTIK

SACKARATHAS Gravitron Gr 1 = BALLISTIK W[X+2]
& 2 = BALL W[X+2]
Imperium Sackarathas

Disruptor-Granate 1 = ELEKTRO & 2 = BALLISTIK

LURRACK Disruptor Gr 1 = ELEKTRO W[X+2] & 2 = BALLISTIK [X+2]
Imperium Lurrack

Desintegrator-Granate 1= ELEKTRO W[X—2] & 2 = nicht existent
Rüstungs-Durchbrechend 2W[X]

Paralyse Granate 1= ELEKTRO W[X—2] & 2 = nicht existent
Paralyse II (2 AKP)

Ionen Granate 1= ELEKTRO W[X—2] & 2 = nicht existent
Ionisierung II (WM — 2W4)

Brand-Granate 1= HITZE & 2 brennt XXX2 RD mit XXX1 Schaden

Laser Granate 1= HITZE & 2 KINETIK

KALLRAZH Laser Gr 1= HITZE W [X+2] & 2 KINETIK W[X+2]
Imperium Kallrazh

Zyloh Granaten 1000 g (Imperium ZYLOH) (Qualität I minimiert)

Schaden	2W10+2	XXX1	& 2W10+2	XXX2
Radius „Null“	x1		x1	
Radius +W10m	x1/2		x1/2	
Radius +W10m	x1/3		x1/3	
Radius +W10m	x1/4		x1/4	

Spreng-Technik AKP 10 Turm-Punkte 2 Reichweite 1
Bei Erfolg Schaden = Würfel-Maximum
Wurf-Waffen AKP 2 Reichweite ST x5—2 m WM—2
Vergrößert / Bombe/ T-Lvl
T-Lvl 5 min Fertigkeit 2 Preis 75 Cr
Die Explosion erfolgt immer 1 RD nach der „Funkaktivierung“. Frei geschaltet werden sie über einen Kampf-Computer (1 AKP)

Haft-Mienen /leichte Bombe 5000 g

Schaden	**2W8**	**XXX1**	**& 2W8**	**XXX2**	**& 2W8**	**XXX3**
Radius „Null“	**x1**		**x1**		**x1**	
Radius +W8m	**x1/2**		**x1/2**		**x1/2**	
Radius +W8m	**x1/3**		**x1/3**		**x1/3**	
Radius +W8m	**x1/4**		**x1/4**		**x1/4**	

Spreng-Technik AKP 10 Turm-Punkte 5 Reichweite 1
Bei Erfolg Schaden = Würfel-Maximum
Wurf-Waffen AKP 2 Reichweite ST x5—5 m WM—5
Zusatz-Schaden / Bombe/ T-Lvl
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 21 Cr
Haft-Minen werden nicht geworfen sondern eher angebracht (2 AKP), aktiviert (1 AKP) und dann rennt der Anbringende weg. Sie explodieren normalerweise 3 RD später. Das Entsichern kostet auch noch einmal 1 AKP.

Schwere Miene /normale Bombe 10 000g (Qualität I Komplex)

Schaden	**2W10**	**XXX1**	**& 2W10**	**XXX2**	**& 2W10**	**XXX3**
Radius „Null“	**x1**		**x1**		**x1**	
Radius +W10m	**x1/2**		**x1/2**		**x 1/2**	
Radius +W10m	**x1/3**		**x1/3**		**x 1/3**	
Radius +W10m	**x1/4**		**x1/4**		**x1/4**	

Spreng-Technik AKP 10 Turm-Punkte 8 Reichweite 1
Bei Erfolg Schaden = Würfel-Maximum
Wurf-Waffen AKP 2 Reichweite ST x5—8 m WM—8
Vergrößert / Bombe/ T-Lvl / Zusatz-Schaden / -
T-Lvl 3 min Fertigkeit 5 Preis 81 Cr
Schwere Mienen werden ausgelegt und durch Berührungs-Auslöser aktiviert. Sie explodieren normalerweise 1 RD später zu Begin der Handlung des aktivierenden. Das bedeutet, das alle anderen noch weg springen können, und der aktivierende auch, sofern er nicht alle AKP in dieser Handlung schon ausgegeben hat

High-Tech– Miene 3000 g
(wie oben)
T-Lvl 4 min Fertigkeit var Preis +1/3 Normal-Preis (28 und 108 Cr)
Diese Granaten können zusätzlich auf „Zeitzünder“ (1 RD bis 60 min) eingestellt werden, oder auf „Funk-Zündung“ (1 RD nach Fernaktivierung 1 AKP). Sie lassen sich mit einem „befreundeten“ Kampf Computer auch auslesen, sichern und entsichern, oder Position anzeigen. Da sie dafür Funken müssen können sie in der RD in der sie irgend etwas tun von Sensoren erfasst werden (aktiv).

Anti-Personen Miene 1= BALLISTIK & 2 = KINETIK & 3 = HITZE

Anti-Fahrzeug-Miene 1= BALLISTIK W[X—2] & 2 = KINETIK[X—2]
& 3 = nicht vorhanden
Panzerungs-Durchbrechend 2W[X]

TERRA APM 1= BALLISTIK & 2 = KINETIK W[X+2]& 3 = HITZE
Imperium Terra

TERRA AFM 1= BALLISTIK W[X—2] & 2 = KINETIK[X+0]
& 3 = nicht vorhanden Imperium TERRA
Panzerungs-Durchbrechend 2W[X+2]

Plasma –Miene 1 = HITZE & 2 = BALLISTIK & 3 = HITZE

FAYIZZAHR Plasma M 1= HITZE W[X+2] & 2 BALLISTIK W[X+2]
& 3 = HITZE W[X+2]
Imperium Fayizzahr

Schock-Miene 1 = ELEKTRO & 2 = BALLISTIK & 3 = ELEKTRO

Gravitron-Miene 1 = BALLISTIK & 2 = BALLISTIK & 3 = BALLISTIK

SACKARATHAS M. 1 = BALLISTIK W[X+2] & 2 = BALL W[X+2]
& 3 = BALL W[X+2]
Imperium Sackarathas

Disruptor-Miene 1 = ELEKTRO & 2 = BALLISTIK & & 3 = ELEKTRO

LURRACK Disruptor M. 1 = ELEKTRO W[X+2] & 2 = BALLISTIK [X+2]
& 3 = ELEKTRO W[X+2]
Imperium Lurrack

Desintegrator-Miene 1= ELEKTRO W[X—2] & 2= ELEKTRO W[X—2]
& 3 = nicht existent
Rüstungs-Durchbrechend 2W[X]

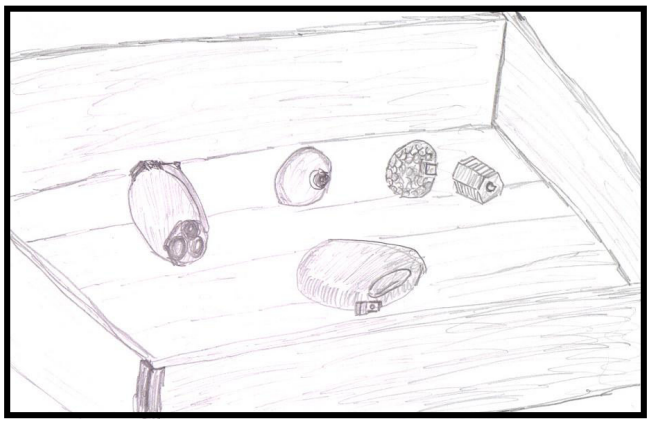
Paralyse Miene 1= ELEKTRO W[X—2] & 2 & 3 = nicht existent
Paralyse IV (4 AKP)

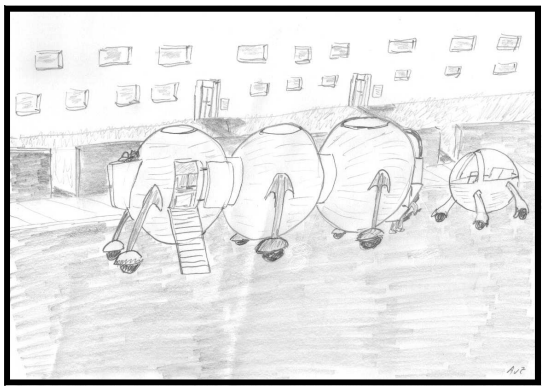
Ionen Miene 1= ELEKTRO W[X—2] & 2 & 3 = nicht existent
Ionisierung IV (WM — 4W4)

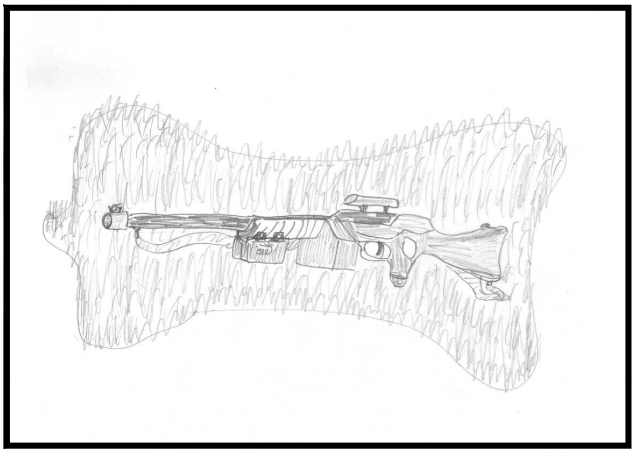
Laser Miene 1= HITZE & 2 KINETIK & 3 HITZE

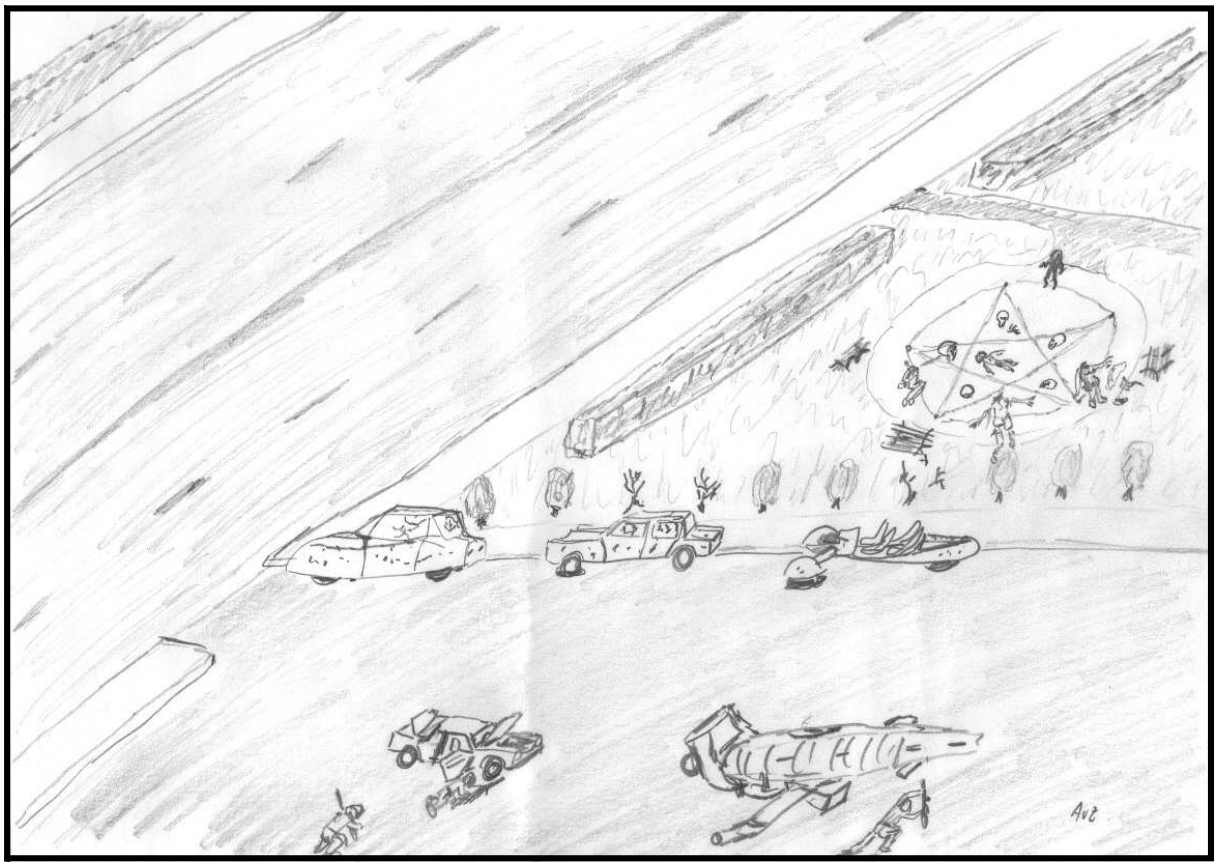
KALLRAZH Laser Gr 1= HITZE W [X+2] & 2 KINETIK W[X+2]
&3 = HITZE W [X+2]
Imperium Kallrazh

14.17 Wurf-Waffen









14.18. Fernkampf-Waffen

14.18.1. Projektil-Waffen

Armbrüste sind leicht her zu stellen und gut zu Handhaben. Die zusätzliche Spannzeit ist ihr einziger Nachteil.

Bögen sind etwas Problematischer was Qualität des Handwerkes angeht und Waffen die einiges an Übung bedürfen, gelten aber als schneller.

Vorderlader sind einfach her zu stellende Pulver-Waffen, die aber nur benutzt werden wenn man muß. Das Pulver ist eine üble Schwachstelle, denn es muß Trocken gehalten werden.

Automatik– Waffen benutzen Schwarzpulver-Patronen. Diese sind effektiv, aber anfällig für Wasser und Vakuum.

Raumfahrer-Waffen benutzen Treibmittelpatronen. Diese sind unabhängig von Atmosphäre und immun gegen Wasser. Die Waffen sind vom Terranischen Imperium zur Zeit des Krieges der 6 Rassen eingesetzt worden. Dabei wurden meist Panzerbrechende Munition eingesetzt.
(Schaden W[X—0] Durchschlag W[X+2])

Gauss-Waffen benutzen elektromagnetische Beschleunigung im Lauf statt Treibmittel. Dazu benötigen sie nur Elektrische Energie und Metall-Stäbe als Munition. Diese Waffen werden vom Terranischen Imperium eingesetzt. Auch hier ist die Panzerbrechende Munition besonders Effektiv.
(Schaden W[X-0] Durchschlag W[X+2])

Nadler benutzen Druckluft um lange spitze Nadeln zu verschießen, welche Stoffe Transportieren und danach im Fleisch stecken bleiben und heraus gezogen werden müssen. Ihr eigentlicher Schaden ist eher unerheblich.

Raketen-Waffen Verschießen ihre Munition langsam und diese stabilisieren sich selbst im Flug und beschleunigen nach. Normale Gyrojet-Munition ist somit die schon unintelligente Variante davon. Die wirklichen Raketen steuern sich selbst. Das Selbst-Steuern ignoriert min Fertigkeiten und ist kein Bonus zum Schützen, sondern ein eigenständiger Wert. Diese Waffen werden teilweise gegen Fahrzeuge eingesetzt und so gibt es auch kleine Fahrzeug-Waffen, welche für Infanterie-Benutzung (groß) gebaut sind.

Verschießbare Bomben und Granaten treffen meist in der Ersten Rd und explodieren in der nächsten zur selben Zeit wie der Schütze handelt, welcher sie abschoss.

Panzerbrechnde Munition senkt den Schaden aller Schadensarten des angriffe, aber Modifikationen erhöhen immer nur einen einzelnen Schaden. Mehrere Schadensarten ein zu bauen bedeutet, diese einzeln verstärken zu müssen.

Normale Munitionspreis-Faktoren
Standard = x1

Verbesserte (alle, Normal-Schaden W[X—2])

Panzerbrechend =	**x3**	**Durchschlag W[X]**
Flechett =	**x3**	**Zusätzlich Kinetik Schaden 1W6**
Explosiv =	**x3**	**Zusätzlich Ballistik Schaden 1W6**
EM =	**x3**	**Zusätzlich Elektro Schaden 1W6**
Thermal =	**x3**	**Zusätzlich Hitze Schaden 1W6**
Gel =	**x3**	**harmlos AU-P x1; L-P/4 ;T-P /4 ; WM-1 200- min**
Gyrojet =	**x3**	**Langstrecke. Reichweite +100%**
Gift =	**x3**	**plus Drogenpreis x2**

Überlegen (alle, Normal-Schaden W[X—2])

PB-EX =	**x10**	**Durchschlag W[X]** **Zusätzlich Ballistik Schaden 1W4**
PB-TH =	**x10**	**Durchschlag W[X]** **Zusätzlich Hitze Schaden 1W4**
TH-EX =	**x10**	**Zusätzlich Ballistik Schaden 1W6** **Zusätzlich Hitze Schaden 1W6**
FL-EX =	**x10**	**Zusätzlich Ballistik Schaden 1W6** **Zusätzlich Kinetik Schaden 1W6**
EM-EX =	**x10**	**Zusätzlich Ballistik Schaden 1W6** **Zusätzlich Elektro Schaden 1W6**
Gyrojet PB	**x10**	**Langstrecke. Reichweite +100%** **Durchschlag W[X]**
Gyrojet EX	**x10**	**Langstrecke. Reichweite +100%** **Zusätzlich Ballistik Schaden 1W6**
Gyrojet TH	**x10**	**Langstrecke. Reichweite +100%** **Zusätzlich Hitze Schaden 1W6**
Gyrojet EM	**x10**	**Langstrecke. Reichweite +100%** **Zusätzlich Elektro Schaden 1W6**

Bleikugeln, Schwarzpulverpatronen, Treibmittelpatronen und Gauss-Patronen können diese alle Benutzen. Wichtig ist, das 2x 1W6 zwei Treffer mit je 1 bis 6 Schaden auf die Rüstung bedeuten während 2W6 einen Treffer mit 2 bis 12 Schaden ergibt. Bei 1W6 Kinetik, 1W8 Kinetik sind dies auch zwei unterschiedliche Treffer, während (1W6+ 1W8) Kinetik einen Treffer bedeuten dessen Schaden summiert wird.

Nadeln hingegen sind zu klein für die meisten Sachen. Zusatzschaden wird um W[X-4] verringert und sind „NICHT Gyrojet-fähig“. Somit sind sie nur gut für „Gift“ und „Gel“ geeignet.

Munitions-Preise und Gewichte.

Armbrust Bolzen kurz	6 Cr / 10 Schuss	500g / 10 Schuss
Armbrust Bolzen leicht	7 Cr / 10 Schuss	600g / 10 Schuss
Armbrust Bolzen Mittel	8 Cr / 10 Schuss	800g / 10 Schuss
Armbrust Bolzen schwer	9 Cr / 10 Schuss	1000g / 10 Schuss
Armbrust Bolzen groß	10 Cr / 10 Schuss	1200g / 10 Schuss

Bolzen sind widerverwendbar mit einer Erfolgsprobe GL gegen SG 20 „LP-Schaden“, ansonsten SG 10

Masse Kugeln	10mm	6 Cr / 10 Schuss	80g / 10 Schuss
Masse Kugeln	15mm	8 Cr / 10 Schuss	160g / 10 Schuss
Masse Kugeln	20mm	9 Cr / 10 Schuss	320g / 10 Schuss
Masse Kugeln	25mm	10 Cr / 10 Schuss	800g / 10 Schuss
Masse Kugeln	30mm	12 Cr / 10 Schuss	800g / 10 Schuss

Masse-Kugeln sind widerverwendbar mit einer Erfolgsprobe GL gegen SG 15 „LP-Schaden“, ansonsten SG 10.
R-T-K-M-Kugeln sind meist in Massenproduktion gefertigt und Deswegen kosten sie 50%. Sie dürfen probles auch als normale Massekugeln verwendet werden.

geladene Kugeln	10mm	5 Cr / 10 Schuss	50g / 10 Schuss
geladene Kugeln	15mm	5 Cr / 10 Schuss	100g / 10 Schuss
geladene Kugeln	20mm	5 Cr / 10 Schuss	200g / 10 Schuss
geladene Kugeln	25mm	5 Cr / 10 Schuss	500g / 10 Schuss

Bogen-Pfeil kurz	7 Cr / 10 Schuss	800g / 10 Schuss
Bogen-Pfeil mittel	10 Cr / 10 Schuss	1000g / 10 Schuss
Bogen-Pfeil Lang	10 Cr / 10 Schuss	1300g / 10 Schuss
Bogen-Pfeil sehr lang	10 Cr / 10 Schuss	1600g / 10 Schuss

Pfeile sind widerverwendbar mit einer Erfolgsprobe GL gegen SG 20 „LP-Schaden“, ansonsten SG 10

Schw.Patronen P	8mm	6 Cr / 10 Schuss	100g / 10 Schuss
Schw.Patronen P	9mm	7 Cr / 10 Schuss	140g / 10 Schuss
Schw.Patronen P	12mm	10 Cr / 10 Schuss	200g / 10 Schuss
Schw.Patronen G	10mm	9 Cr / 10 Schuss	300g / 10 Schuss
Schw.Patronen G	12mm	10Cr / 10 Schuss	400g / 10 Schuss
Schw.Patronen G	14mm	11 Cr / 10 Schuss	500g / 10 Schuss
Schw.Patronen G	20mm	11 Cr / 10 Schuss	1200g / 10 Schuss
Schrot.Patronen	20mm	7 Cr / 10 Schuss	500g / 10 Schuss

klein-Taser		6 Cr / 10 Schuss	100g / 10 Schuss
std-Taser		7 Cr / 10 Schuss	150g / 10 Schuss
groß-Taser		8 Cr / 10 Schuss	300g / 10 Schuss
Teibm.Patronen P	10mm	10 Cr / 10 Schuss	100g / 10 Schuss
Teibm.Patronen G	12mm	12 Cr / 10 Schuss	250g / 10 Schuss
Gauss-Projektil	8mm	4 Cr / 10 Schuss	40g / 10 Schuss
Gauss-Projektil	9mm	4,5 Cr / 10 Schuss	60g / 10 Schuss
Gauss-Projektil	10mm	5 Cr / 10 Schuss	80g / 10 Schuss
Gauss-Projektil	11mm	5,5 Cr / 10 Schuss	100g / 10 Schuss
Gauss-Projektil	12mm	6 Cr / 10 Schuss	125g / 10 Schuss
Gauss-Projektil	14mm	7 Cr / 10 Schuss	150g / 10 Schuss
Nadel 1,5mm		4 Cr / 10 Schuss	10g / 10 Schuss
Nadel 2,1mm		5 Cr / 10 Schuss	15g / 10 Schuss
Nadel 2,3mm		6 Cr / 10 Schuss	20g / 10 Schuss
E-Mag 0,1 bis 1.0 E		[E x 10] Cr / Stk	[E x 100]g / Stk
E-Mag 1,1 bis 2.0 E		[E x 10] Cr / Stk	[E x 150]g / Stk
E-Mag 2,1 bis 5.0 E		[E x 10] Cr / Stk	[E x 200]g / Stk
E-Mag 5,1 bis 10.0 E		[E x 10] Cr / Stk	[E x 250]g / Stk
Multi-1 E-Mag	P-E	20 Cr / Stk	110g / Stk
Multi-2 E-Mag	DP-E	40 Cr / Stk	310g / Stk
Multi-3 E-Mag	K-E	60 Cr / Stk	460g / Stk
Multi-4 E-Mag	G-E	80 Cr / Stk	610g / Stk
Multi-5 E-Mag	SI-E	100 Cr / Stk	760g / Stk
Multi-10 E-Mag	DSI-E	200 Cr / Stk	2510g / Stk

Das Multi-Mag kann für Waffen benutzt werden die kleine E-Mengen benötigen und ist einstellbar (5 AKP) auf eine recht beliebige Waffe. Das Umwandeln verbraucht dann aber auch mehr Energie, so Dass Schussmenge gleich bleibt.

LAW	16 Cr / 10 Schuss	2000g / 10 Schuss	
MAW	20 Cr / 10 Schuss	4000g / 10 Schuss	
SAW	20 Cr / 10 Schuss	6000g / 10 Schuss	
AFW	60 Cr / 10 Schuss	10 000g / 10 Schuss	
Ersatzmagazine Pistole	5 Cr / Stk	50g	
Ersatzmagazine Gewehr	10 Cr / Stk	100g	
Ersatzmagazine S-Inf-W.	20 Cr / Stk	200g	
Standard	x1	x1	Mun 100%
Plastik	x 1/2	x 1/4	Mun 100%
(Neigt zu Fehlern. „2“ bei Treffer ist ein Magazinproblem)			
Groß-Magazin WM—1	x 2	x 1,5	Mun 150%
Doppel-Mag. WM—1	x 3	x 2	Mun 200%

14.18.1.1. Armbrüste. Meist sind es tatsächlich gespannte Metall-Federn, manchmal aber auch Druckluft oder Federkraft Waffen, welche Eisen oder Stahl-Bolzen verschießen. Zum Nachspannen ist eine min ST nötig. Fehlt dies kostet das Nachspannen 4 AKP pro fehlendem Punkt zusätzlich. Mit WM-0 können auch Kugeln verschossen werden.

Unterarm-Armbrust 1 Kg (Qualität –I schlecht)
Schaden 1W8—2 KINETIK WM—1
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Verkleinert / Klapp-System / Projektil 1 Schuss EZ
Nachspannen 3 AKP min ST 3, Nachladen 1 AKP
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 6 Cr Mun-Preis 6 Cr / 10 Schuss

Diese Waffe wird meist in Handarbeit und auf Schrottplätzen hergestellt. Sie gilt als billig und da sie zusammenklappbar ist, ist sie leicht in einem weiten Ärmel versteckbar.

Pistolen Armbrust 2 Kg
Schaden 1W6 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Verkleinert / Projektil 1 Schuss / - EZ
Nachspannen 2 AKP min ST 2, Nachladen 1 AKP
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 17 Cr Mun-Preis 6 Cr / 10 Schuss

Die Pistolen-Armbrust ist ein Sportgerät, welches in vielen Wettkämpfen Verwendung findet. Für einen ernsthaften Kampf ist sie eigentlich zu schwach.

Leichte Armbrust 4 Kg
Schaden 1W8—1 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 80 m
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 80 m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Verkleinert / Projektil 1 Schuss / - EZ
Nachspannen 4 AKP min ST 4, Nachladen 1 AKP
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 18 Cr Mun-Preis 7 Cr / 10 Schuss

Die Leichte Armbrust ist eine leicht her zu stellende Jagd-Waffe. Gerade auf jungen Kolonien wird sie gerne und häufig zur Rattenjagt eingesetzt. Die „Klassische“ ist aus Holz und Leim, einem Weichstahl Bogen und Stahlsehne hergestellt, während die „Schrottige“ aus Plastolith und Eisenschrott besteht.

Jagd-Armbrust 3 kg
Schaden 1W10 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
T-Lvl / Projektil 1 Schuss / - EZ
Nachspannen 5 AKP min ST 5, Nachladen 1 AKP
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 33 Cr Mun-Preis 8 Cr / 10 Schuss

Schwere Armbrust 8 kg
Schaden 1W8+1 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m
S-Inf-Wa AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m
K 10m M 20m W 50m SW 100m ExW 200m
Vergrößert / Projektil 1 Schuss / - EZ
Nachspannen 7 AKP min ST 6, Nachladen 1 AKP
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 21 Cr Mun-Preis 9 Cr / 10 Schuss

Eine schwere Armbrust benutzt einen Nachspann-Mechanismus, welcher einen kräftigen Arm benötigt aber das Nachspannen erleichtert. Sie gilt als Rebellen Waffe und eignet sich für längere Stellungs-Kämpfe.

Belagerungs Armbrust 16 kg
Schaden 1W10 KINETIK
S-Inf-Wa AKP 4 Turm-P 9 Reichweite 300 m
K 15m M 30m W 75m SW 150m ExW 300m
Vergrößert / Projektil 1 Schuss / - EZ
Nachspannen 9 AKP min ST 9, Nachladen 1 AKP
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 20 Cr Mun-Preis 10 Cr / 10 Schuss

Die Belagerungs-Armbrust wird eigentlich in keinem Krieg verwendet, obwohl sie genau dafür gebaut wird. Die Nachspannzeit ist einfach zu übel. Mit einer Winde wird die Sehne zurück gezogen. Dies erleichtert zwar das Spannen, braucht aber immens viel Zeit.

Munition.
Langreichweiten sind meist „kurze Pfeile“, während standardmäßig runde Kugeln verwendet werden. Langgezogene Stäbe mit Mehrschneiden-Spitze sind gute Panzerbrecher.

Glas-Kugeln mit Füllungen und Zündmechanismen stellen die große Gruppe der „Zusatz-Schaden-Munition“ dar.

Normalerweise eignet sich sowohl die Waffe, als auch die Munition für handarbeitliche Herstellung. Der Preis ist zwar recht hoch, aber dafür finden sich Bauteile überall in einer Zivilisation.

Armbrüste können aber auch Kugeln, Masse kugeln und geladene Dualkugeln verschießen.

Mechanische Masse-Kugeln sind Kugelschalen mit entweder Flüssigkeiten oder kleinen beweglichen Gewichten darin. Die Kugeln werden normalerweise mit Federkraft beschleunigt und sind relativ Schwer. Oft wird auch statt der teuren Munition eine Gummikugel verwendet, welche W [X-2] leichten schaden verursacht und nur 1 Cr pro 10 Schuss kostet, oder eine Bleikugel welche W[X-2] normalen Schaden verursacht und 2 Cr pro 10 Schuss kostet. Zum Nachspannen einer Armbrust ist eine min ST nötig. Fehl die kostet das Nachspannen 4 AKP pro fehlendem Punkt zusätzlich. Mit WM-0 könne auch Pfeile verschossen werden Da Armbrüste Pfeile und verschiedene Arten Kugeln verschießen können.

10mm Wurf-Hebel / Schleuder 400g
Schaden 1W8—1 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 4 Reichweite 80 m
2 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 4 Reichweite 80 m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Verkleinert / Projektil 1 Schuss / - EZ
Nachladen 1 AKP
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 18 Cr Mun-Preis 6 Cr / 10 Schuss

Entweder ist dies ein Unterarm langer Hebel, oder eine Gummizug-Schleuder. Oft wird diese auf Schrottplätzen zu einem Zentel des Preises hergestellt Diese Billig-Versionen erleiden aber WM-2. Einfache Varianten kosten ein Viertel und haben WM-1.

Die Armbrüste verwenden mechanische Masse-Kugel und richten Ballistischen Schaden an. Standard Munition kostet 10 Cr pro 10 Schuss.

10 mm Kugel für Pistolen-Armbrust Mun-Preis 6 Cr / 10 Schuss
15 mm Kugel für Leichte Armbrust Mun-Preis 8 Cr / 10 Schuss
20 mm Kugel für Schwere Armbrust Mun-Preis 9 Cr / 10 Schuss
25 mm Kugel für Belagerungs-Armbrust. Mun-Preis 10 Cr / 10 Schuss

Langreichweiten Munition sind langgezogene Zylinder mit Flossen, während die Multischadens-Munition meist halb volle Glaskugeln sind.

Panzerbrechende Munition sind mehrere Kugeln, die mit einer Stange verbunden sind und aufrutschen.

Geladene Kugelschalen sind durch einen Isolator getrennte Halbkugeln, welche sich im Flug etwas trennen (ein paar Zentimeter) und dann beim Treffen die Ladungen austauschen. Die Kugeln werden normalerweise mit Federkraft beschleunigt und sind relativ leicht. Zum Nachspannen einer Armbrust ist eine min ST nötig. Fehl die kostet das Nachspannen 4 AKP pro fehlendem Punkt zusätzlich. Mit WM-0 könne auch Pfeile verschossen werden.

Die Armbrüste (und Schleudern) verwenden geladene Kugelschalen und richten Elektro Schaden an. Standard Munition kostet 50 Cr pro 10 Schuss.

10 mm Kugel für Pistolen-Armbrust
15 mm Kugel für Leichte Armbrust
20 mm Kugel für Schwere Armbrust
25 mm Kugel für Belagerungs-Armbrust.

Langreichweiten Munition sind ein Doppeldiskus, während die Multischadens-Munition meist Glas-Isolationsschichten sind.

Multischadens-Munition sind die Ballistischen Glaskugeln mit Flüssigkeit welche eigentlich als Massekugel mit Multischaden geführt werden

Multischaden Elektro & Hitze ist erst ab TL 5 erhältlich, weil der Metallkörper bei der Entladung verglüht.

Panzerbrechende Munition ist erst ab TL 6 erhältlich und benutzt Phasenkriechladungen.

14.18.1.2. Bögen besitzen viel weniger Bauteile als Armbrüste, benötigen aber eine bessere Ausbildung des Schützen. Dafür schießen sie schneller und bedürfen auch weniger min-ST. [1 pro 2 max-Schaden] Jeder fehlende Punkt ergibt –1 Punkt Schaden und –10% Reichweite.

Kurz-Bogen 500g
Schaden 1W8—1 KINETIK
Athletik AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 80 m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Verkleinert / Projektil 1 Schuss / - EZ
Nachladen 1 AKP min ST 4
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 18 Cr Mun-Preis 7 Cr / 10 Schuss

Der Kurz-Bogen ist meist so hoch, wie der Arm Lang ist welcher ihn feuert. Egal ob aus Holz oder Kunststoff sind viele schlecht gemachte Billig-Bauten [1/2 Preis] in Benutzung. Meist halten sie nicht lang und brechen beim Benutzen (1 beim Erfolgswurf Angriff)

Reiter-Bogen 1 Kg
Schaden 1W10 KINETIK
Athmletik AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Projektil 1 Schuss / T-Lvl / - EZ
Nachladen 1 AKP min ST 5
T-Lvl 3 min Fertigkeit 2 Preis 33 Cr Mun-Preis 10 Cr / 10 Schuss

Der Reiter-Bogen wird auch Komposit-Kurz-Bogen genannt und arbeitet mit einem Klappmechanismus, welcher erlaubt ihn zusammen zu legen. Dadurch ist er beim feuern Größer als der Kurzbogen, aber leichter zu Transportieren. Zusätzlich ist eine Sehne weniger Reparatur bedürftig, da sie im ungespannten Zustand befördert wird.

Jagd-Bogen 2 Kg
Schaden 1W8+2 KINETIK
Athletik AKP 3 Turm-P 6 Reichweite 150 m
K 7m M 15m W 37m SW 75m ExW 150m
Vergrößert / Projektil 1 Schuss / T-Lvl EZ
Nachladen 1 AKP min ST 5
T-Lvl 2 min Fertigkeit 4 Preis 42 Cr Mun-Preis 10 Cr / 10 Schuss

Der Jagd-Bogen, oder auch Komposit– Langbogen hat genauso wie der Komposit-Kurzbogen einen Klappmechanismus, welcher das Transportieren erleichtert. Er hat aber deutlich mehr Durchschlags-Kraft.

Lang-Bogen 3 kg
Schaden 1W10 KINETIK
Athletik AKP 4 Turm-P 8 Reichweite 250 m
K 12m M 25m W 63m SW 125m ExW 250m
Vergrößert / Projektil 1 Schuss / - EZ
Nachladen 1 AKP min ST 5
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 18 Cr Mun-Preis 10 Cr / 10 Schuss

Der Langbogen oder auch „englische Langbogen“ bezieht seine Kraft aus der art wie die Hälzer Verbunden sind. Er ist „Mannshoch“ und eignet sich kaum zum Rennen oder Reiten. Gerade diese Waffe wurde Legendär in den alten „Robin Hood Filmen“, welche sich einer Heldengeschichte Terras bedienen in denen es um Geld, Macht, Verrat und Sex geht.

Groß-Bogen 4 kg
Schaden 1W8+2 KINETIK
Athletik AKP 4 Turm-P 10 Reichweite 350 m
K 17m M 35m W 87m SW 175m ExW 350m
Vergrößert / Projektil 1 Schuss / - EZ
Nachladen 1 AKP
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 18 Cr Mun-Preis 10 Cr / 10 Schuss

Der Große Bogen wird nur von *großen Wesen* sinnvoll eingesetzt. Normale Wesen haben große Schwierigkeiten beim Spannen und Schießen (doppelte AKP und WM—2) wobei diese dann meist den Bogen irgendwo fest klemmen und mit beiden Armen die Sehne nach hinten ziehen durch zurück lehnen und mit den Füßen an der Halterung abstützen.

Munition.:
Es sind eigentlich immer Pfeile, wobei die Länge unterschiedlich ist.
Kurz-Kogen & Reiterbogen benutzen „kurze Pfeile“ (ca 50 cm), welche teilweise von Armbrüsten verschossen werden können.
Reiter & Jagt können auch „normale“ (ca 75 cm) Pfeile benutzen.
Jagt und Langbogen benutzen meist „Lange“ (ca 100 cm) Pfeile, welche als besonders elegant gelten.
Lang und Große Bögen verwenden auch „sehr lange“ (ca 150 cm) Pfeile, welche schon aus der Entfernung angst machen.

Hierbei ist die Qualität der Spitze, der Federn und des Schaftes wichtiger für die Fähigkeiten des Pfeiles, als seine Länge.
Während die Spitzen den Schaden oder Panzerbrechende Fähigkeiten beeinflussen, sind es gerade Glattheit und Geradlinigkeit des Schaftes, sowie der Federn welche über Flugeigenschaften entscheiden.

14.18.1.3. Vorderlader haben meist eine Zündstein-Schlag-Hammer, und entzünden Pulver, welches grob körnig in die Zündplatte gefüllt wird. Das Pulver in den Lauf zu schütten, die Kugel nach zu werfen und das ganze mit einem Ladestock oder einen Aufstampfen auf den Boden bedarf schon einiges an Übung. Die Blei– oder Stein-Kugeln sind leicht selbst her zu stellen, genauso wie das „Schwarz-Pulver“. Die min ST hat etwas damit zu tun, ab wann man NACH dem Abfeuern keine Probleme hat. Fehlt diese, so ist eine Erfolgs-Probe ST gegen SG 10 notwendig um das Verlieren der Waffe, ein 1m zurück taumeln, oder ein Umfallen (Fumble) zu verhindern.

6mm Mini Vorderlader Pistole 1000g
Schaden 1W6 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Verkleinert / Projektil 1 Schuss / - EZ
Nachladen 3 AKP
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 17 Cr Mun-Preis 7 Cr / 10 Schuss

Diese Recht kleine Waffe gilt als „Hausherren-Pistole“. Sie hat zwar nur Kurze Reichweite, aber ist genauso Effektiv wie eine normal große Vorderlader Pistole.

6mm Vorderlader Pistole 2000g
Schaden 1W8—1 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Verkleinert / Projektil 1 Schuss / - EZ
Nachladen 3 AKP
T-Lvl 1 min Fertigkeit 3 Preis 18 Cr Mun-Preis 7 Cr / 10 Schuss

Die Vorderlader-Pistole findet sich oft in terranischen Tri-Video-Wasser-Piraten-Filmen in denen Segelschiffe aus Holz noch die Spitze der Technik waren. In echten Kämpfen ist sie Schwer und unhandlich.

10mm Vorderlader Karabiner 4 kg
Schaden 1W8 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Projektil 1 Schuss / - / - EZ
Nachladen 3 AKP
T-Lvl 1 min Fertigkeit 2 Preis 10 Cr Mun-Preis 8 Cr / 10 Schuss

Der Vorderlader-Karabiner wurde meist durch einen „Bajonett“ genannten Dolch erweitert, der daraus eine passable Nahkampfwaffe macht, die als Speer eingesetzt werden konnte. Die größere Bleikugel hingegen, durchschlug oft schon Metall-Rüstungen und deswegen ist sie „nutzbar“.

10mm Vorderlader Gewehr 7kg
Schaden 1W8+1 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m
S-Inf-Waffe AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m
K 10m M 20m W 50m SW 100m ExW 200m
Vergrößert / Projektil 1 Schuss / - EZ
Nachladen 3 AKP
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 20 Cr Mun-Preis 9 Cr / 10 Schuss

Das Vorderlader Gewehr hat eine gute reichweite und kann somit zur Jagt benutzt werden. Allerdings bleibt einem meist nur ein Schuss auf das ziel, bevor es vor dem lauten Knall und dem stinkenden Rauch flieht.

Vorderlader Arkebuse 10 kg
Schaden 1W10 KINETIK & 1W10 KINETIK WM—1
S-Inf-Waffe AKP 3 Turm-P 8 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Vergrößert / Projektil 1 Schuss / Zusatz Schaden EZ
Nachladen 3 AKP
T-Lvl 1 min Fertigkeit 4 Preis 41 Cr Mun-Preis 20 Cr / 10 Schuss

Die Arkebuse wird in eine Richtung gehalten und gefeuert, statt sorgfältig gezielt zu werden. Gegen Panzerungen nicht wirklich effektiv, ist sie höllisch gegen ungepanzerte Ziele. Es wird eine größere Menge Schwarzpulver sowie eine Hand voll Kugeln hinein geworfen.

Langreichweite wird durch größere Pulvermenge und glatte Kugeln erreicht, sie könnten also mit weniger Pulver (drittel) als „normal“ geschossen werden. Panzerbrechende Munition gibt es so leider nicht, es sei denn man Verschießt versehentlich den Ladestock. Kugeln die Explodieren sind hingegen Heikel. Sie zünden oft im Lauf und zerstören die Waffe (Erfolgswurf Angriff = 1) Dabei verursacht das Schwarzpulver dem Schützen den normalen gewürfelten Schaden als Ballistischen Schaden.

14.18.1.4. Schwarzpulver-Patronen Waffen gab es in sehr vielfältiger Menge. Oft gab es für eine Waffe sogar eine speziell angefertigte Munitionsart, damit Feinde diese nicht nutzen konnten. Sie sind teuer, aber können große Mengen Kugeln verschießen, bevor nachgeladen werden muss. Sie sind Wasser und Vakuum-anfällig.

8mm Taschen Pistole 300g
Schaden 1W6 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Verkleinert / Projektil 4 Schuss / Mehr Mun EZ
T-Lvl 2 min Fertigkeit 3 Preis 36 Cr Mun-Preis 6 Cr / 10 Schuss

Die kleine Taschenpistole wurde meist verchromt und in Damenhandtaschen von Spionen des Kalten Krieges auf Terra eingesetzt. Diese umgingen das Waffenverbot ihrer konspirativer Treffpunkte, auch *Casinos* genannt dadurch, dass ihre Begleitung diese in einer Hand-Tasche mitnahm und so tat, als sei es Schmuck.

9mm Automatik Pistole 750 g (Qualität-I Komplex)
Schaden 1W6+1 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Verkleinert / Projektil 8 Schuss / Mehr Mun / Halbauto / T-Lvl
EZ (3) / HA-FST (3) AKP+1,
T-Lvl 2 min Fertigkeit 6 Preis 144 Cr Mun-Preis 7 Cr / 10 Schuss

Die Standard-Waffe des zwanzigsten Jahrhunderts auf Terra überzeugte durch ihre vielseitige Einsatzfähigkeit und so war sie nicht nur Zweitwaffe, sondern oft auch die einzigste.

Die 9 mm Beretta 17G wie sie von der Polizei des Jahres 2053 im Ruhr-Metro-Complex getragen wurde, verfügt über einen Funkpeilsender mit Polizei ID verfügt (inzwischen ungültig).

Eine 9mm Browning 3T aus den Millitärbeständen der US-Army 2020, hingegen besticht durch ihre leichte Zerlegbarkeit und die hohe Qualität des Schlagbolzens. Sie hatte doppelt so viel Munition (16 Schuss) war dafür aber damals doppelt so teuer wie man annehmen konnte. Dafür lag sie aber etwas zu klobig in der Hand (WM—1)

Die 9 mm Heckler und Koch H&K-9 war wegen ihrer Keramik-Version sehr beliebt bei Terroristen der Öl und Glaubens-Unruhen. Sie galt als unscannbar, bis die Flughafen-Detecktoren von Metall auf Sprengstoff umgerüstet wurden.

10mm Automatik Karabiner 1500g (Qualität I Komplex)
Schaden 1W8 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 80m
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 80 m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Verkleinert / Projektil 8 Schuss / Mehr Mun / Halbauto / T-Lvl
EZ (3) / HA-FST (3) AKP+1,
T-Lvl 2 min Fertigkeit 6 Preis 144 Cr Mun-Preis 9 Cr / 10 Schuss

Der 10mm Automatik Karabiner wurde eigentlich als Jagd-Waffe konzipiert, aber in einigen Kriegen von halbausgebildeten Truppen in großen Massenschlachten als Bewaffnung eingesetzt, wie die Historischen Kriegsdramen des zweiten Weltkrieges belegen. Da die Munitionsproduktion auch von Kolonien erfolgreich ausgeführt wird, ist sie dort eine verbreitete Patroullien-Waffe. Sie benutzt die 10mm Gewehr Munition.

10mm Automatik Gewehr 3kg (Qualität-I Komplex)
Schaden 1W8+1 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
T-Lvl / Projektil 8 Schuss / Mehr Mun / Halbauto / -
EZ (3) / HA-FST (3) AKP+1,
T-Lvl 2 min Fertigkeit 5 Preis 96 CrMun-Preis 9 Cr / 10 Schuss

Das 10 mm Automatik Gewehr hat eine gute Reichweite, und eignet sich besser als Jagd-Waffe, als der Karabiner. Der höhere Schaden lässt sie zur besseren Wahl für Stationäre Verteidigung werden.

Die 10 mm Glock „Steinbock“ mit ihren Kompas und Luft-Druck-Messern wurden eine Zeit lang von Arktischen Robben-Jägern benutzt, als die Jagt eigentlich verboten war.

20mm Überschweres Gewehr 6 kg (Qualität I Komplex)
Schaden 1W10+3 KINETIK
S-Inf-Wa AKP 6 Turm-P 10 Reichweite 450 m
K 22m M 45m W 112m SW 225m ExW 450m
Vergrößert / T-Lvl / Projektil 8 Schuss / Mehr Mun / Sniper EZ
T-Lvl 2 min Fertigkeit 7 Preis 330 Cr Mun-Preis 11 Cr / 10 Schuss

Das 20mm Überschwere Gewehr ist eine bösartige Scharfschützen Waffe. Sie trifft ziele, welche den Schützen nicht einmal sehen und richtet übelste Verletzungen an. Sogar gegen Fahrzeuge ist es leidlich effektiv.

Die 20mm H&K 236er wurde beim Attentat auf Präsident Fuller benutzt und traf ihn auf 1544m direkt in den Kopf. Er überlebte weil kein wichtiges Stück seines Gehirnes verletzt wurde. Ob dies an seinem Beruf lag, oder ob er einfach unglaubliches Glück hatte war lange ein Thema in Witzen der Boulevard-Presse.

12mm Schwere Auto Pistole 2000g [Qualität II ausgezeichnet]
Schaden 1W8+2 KINETIK WM+2
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 60m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Verkleinert / Projektil 8 Schuss / Mehr Mun / Halbauto / T-Lvl
EZ (3) , HA-FST (3) AKP+1,
T-Lvl 2 min Fertigkeit 6 Preis 480 Cr Mun-Preis 10 Cr / 10 Schuss

Die 12mm Schwere Auto-Pistole ist eine Pistole mit der Kraft eines Gewehres. Meist mit Magazinen, manchmal mit Munitions-Trommel ist sie im Häuserkampf einem Karabiner überlegen. Sie benutz die 12mm Gewehr Munition wie ein 12mm MMG.

Die 12mm *Magnum* wurde in Chrom hergestellt und von Waffenliebhabern gekauft, denen der doppelte Preis nichts ausmachte. Sie war das Status-Symbol für den Harten aber Erfolgreichen *bösen Mann*.

9mm Pistolen MP 1300g (Qualität I Komplex)
Schaden 1W8—1 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 40m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Verkleinert / Projektil 16 Schuss / Mehr Mun / Variomatik/ -
EZ (3) / HA-FST (3) AKP+1 / FST (4) / SAL (1W6+6) AKP +1
T-Lvl 2 min Fertigkeit 8 Preis 246 Cr Mun-Preis 7 Cr / 10 Schuss

Eine 9mm Pistolen-MP kann ein guter Freund sein. Sie eignet sich sowohl für längere Kämpfe, hat aber auch m Notfall die Möglichkeit viele Kugeln zu feuern.

Die 9mm Glock „Streethawk“ fand in den Bandenkriegen um New-Detroit 2015 eine weite Verbreitung. Obwohl sie sich durch nichts von anderen Pistolen MP unterscheidet heißt es, dass sie ihren Besitzer am meisten dann beschützt, wenn die Anzahl der Feinde besonders groß ist. Diese unscheinbare brünierte Waffe galt oftmals als Glücksbringer.

9mm Karabiner MP 2800 g (Qualität –I Komplex)
Schaden 1W8—1 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 60m
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 60m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Verkleinert / T-Lvl / Projektil 20 Schuss / Mehr Mun / Variomatik
EZ (3) / HA-FST (3) AKP+1 / FST (4) / SAL (1W6+6) AKP+1,
T-Lvl 2 min Fertigkeit 8 Preis 252 Cr Mun-Preis 7 Cr / 10 Schuss

9mm Karabiner MPs sind veraltete Kriegswaffen. Ihre Aufgabe ist es möglichst viele Kugeln in Richtung der Feinde zu schleudern.

Die 9mm UZI III besteht aus wenigen leicht zu wartenden Komponenten und ist sehr Robust. Ihr großer Nachteil ist, dass sich die Sicherung durch Stöße außer Kraft setzen lässt. Auf den Boden geworfen kommt es vor, dass sie sich im Kreis dreht und dabei das Magazin leer feuert. Das ergibt eine ziemliche Menge Zufalls-Treffer.

Eine 9mm MP5 ist eine deutlich komplexere Waffe, welche aber sehr schnell feuert und größere Magazine (25er Doppel WM—1 = 50 Schuss)hat (Imperiums Technik) 1 Schuss Halbauto [4] /Vollauto[6] [1W6+8]. Das Magazin befindet sich auf dem Rücken der Waffe und so verdoppeln sich die AKP-Kosten des Magazinwechsels. Leider sind diese Waffen inzwischen noch schwerer zu bekommen als die passende Munition, so dass sie als Sammlerstücke das dreifache ihres eigentlichen Wertes kosten.

10mm Schnellfeuer Gewehr 3800g (Qualität I Komplex)
Schaden 1W8+1 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 180m
K 9m M 18m W 45m SW 90m ExW 180m
Vergrößert / T-Lvl / Projektil 25 Schuss / Mehr Mun / Variomatik
EZ (3) / HA-FST (3) AKP+1 / FST (4) / SAL (1W6+6) AKP+1,
T-Lvl 2 min Fertigkeit 9 Preis 264 Cr Mun-Preis 9 Cr / 10 Schuss

Das 10 mm Schnellfeuer Gewehr versucht die Fähigkeiten von MPs, und Scharfschützen-Gewehren zu kombinieren. Dabei ist es leidlich erfolgreich.

Das 10mm G3 war sehr lange im Dienste einer unbedeutenden Millitär-Macht in Benutzung. Darüber hinaus fand es aber eine Menge Liebhaber und wurde weiter produziert, nachdem es eigentlich schon ausgemustert wurde. Mit der richtigen Munition konnte sie durch Beton Schießen. (Terra-Imperium Panzerbrechend Durchschlag 1W10+1, Schaden 1W8+1)

10mm leichtes Maschinen Gewehr 7 kg (Qualität I Komplex)
Schaden 1W8+1 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 230m
S-Inf-Waffen AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 230m
K 11m M 23m W 57m SW 115m ExW 230m
Vergrößert / T-Lvl / Projektil Endlosgurt / Mehr Mun / Vollautomatik
FST (4) / SAL (1W6+6) AKP+1,
T-Lvl 2 min Fertigkeit 7 Preis 140 Cr Mun-Preis 9 Cr / 10 Schuss

Diese 10mm LMGs werden bei Angriffs-Trupps eingesetzt, da sie leicht genug sind, sich leicht aufbauen lassen und viel schießen können. Sie benutzen die gleiche Munition wie das 10mm Schnellfeuergewehr und der 10mm Karabiner.

12mm mittleres Maschinen Gewehr 10 kg (Qualität I Komplex)
Schaden 1W10 KINETIK
S-Inf-Waffen AKP 4 Turm-P 8 Reichweite 280m
K 14m M 28m W 70m SW 140m ExW 280m
Vergrößert / T-Lvl / Projektil Endlosgurt / Mehr Mun / Vollautomatik
FST (4) / SAL (1W6+6) AKP+1,
T-Lvl 2 min Fertigkeit 8 Preis 216 Cr Mun-Preis 10 Cr / 10 Schuss

Diese 12mm MMGs werden bei Verteidigungs-Trupps eingesetzt, da sie über eine starke Feuerkraft verfügen und ihre Munition schier endlos sein kann.

Das H&K SWBN-BRDR „Schwaben-Buder“ verfügte über einen Schutzschild aus Hartplast, der zumindest eine weile eine kleine Deckung gab (WM—1 für Angriffe). Die Scheibe an sich war gut und Haltbar, aber die Halterung der Scheibe hatte einen Schwachpunkt. Wurde diese getroffen (Selbst um 1 Punkt verfehlt worden) so konnte sie abreißen. (Der Schaden = WM+ probe SG 20 für Abreißen). Zusätzlich war sie (Imperiums-Tech Terra) schneller zu Feuern FST 6, SAL 1W6+9 als andere Waffen jener Zeit.

Das MG1, war der große Bruder der G3 und im selben Militär im Einsatz. Der Lauf wird schnell heiß, und nach zweihundert Schuss sollte dieser ausgetauscht werden. Deswegen wird es immer mit einem Ersatzlauf geliefert. Der Austausch dauert 2 mal 3 AKP und kann von einem oder zwei Personen ausgeführt werden.

14mm Schweres Maschinen Gewehr 12 kg (Qualität I Komplex)
Schaden 1W10+1 KINETIK
S-Inf-Waffen AKP 4 Turm-P 10 Reichweite 330m
K 15m M 33m W 82m SW 165m ExW 330m
Vergrößert / T-Lvl / Projektil Endlosgurt / Mehr Mun / Vollautomatik
EZ (3) / HA-FST (3) AKP+1 / FST (4) / SAL (1W6+6) AKP+1,
T-Lvl 2 min Fertigkeit 8 Preis 222 Cr Mun-Preis 11 Cr / 10 Schuss

Jene 14mm SMG werden oft als „Stellungs-MGs eingesetzt und bleiben aufgebaut, selbst wenn sie nicht benötigt werden. Es heißt sie könnten sogar Panzer aufhalten.

Die Tomson „Pelikane 7“ wurde wegen ihrer vielen Munitionsklemmer berühmt. Oft wurde gewitzelt, diese Waffe doch den Feinden zu liefern. Das Problem lag in einer zu hohen Feuergeschwindigkeit und einer nachlassender Federkraft. Das Problem wurde bald behoben, aber das Militär hatte immer noch viele „Ersatzteile“, welche dann nach dem Ersetzen das alte Problem wieder auftauchen ließen. (Nach dem ersten Fumble eines Kampfes, feuert die Waffe problemlos weiter. Danach (auch Kämpfe später) Blockiert die Waffe immer wenn eine 2 oder 3 (Trefferwurf) gewürfelt wird, bis die Waffe „Repariert“ wird.

Die Steyer FLKFR wurde als Automaten-Waffe entwickelt um auf kleinen automatischen Geschütztürmen Eingesetzt zu werden. Zusätzlich zum normalen Auslöser gibt es noch die eingebauten Auslöser, welche durch Stäbe oder Seile benutzt werden können.

9mm Gattling MG 6 kg +30 kg(Qualität I Komplex)
Schaden 1W6 KINETIK
S-Inf-Waffen AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 80m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Drehlauf / geringer Schaden / Projektil Rucksack 1050 Schuss / Mehr Mun / Vollautomatik
FST (1W6+4) / SAL (2W6+6) AKP+1,
T-Lvl 2 min Fertigkeit 10 Preis 2040 Cr Mun-Preis 7 Cr / 10 Schuss

9mm Gattling MGs Rütteln heftig und sind nichts für gezielte Schüsse. Nur wenige könne wirklich hiermit umgehen. Sie benutzen die 9mm Pistolen Munition. Die Munitionsrucksäcke sind natürlich ziemlich schwer und so ist die Waffe doch recht unbeliebt. Egal ob für sich selbst, oder in Feindeshand.

Die Toyo-Ga „Frühlingsbriese“ wurde in Exemplaren mit Asiatischen Schriftzeichen auf dem Läufen ausgeliefert. Am anfang war dies nur die Bauanweisung für billige Arbeitskräfte, später aber wurde es ihr Markenzeichen. Durch verbesserte Technik (Imperium Terra) war ihre Feuergeschwindigkeit und Munitions-Reserve enorm. FST 2W6+6, SAL 2W6+9, Mun 1312 Schuss.

12mm schweres Gattling MG 15 kg +22 kg(Qualität I Komplex)
Schaden 1W10 KINETIK
S-Inf-Waffen AKP 4 Turm-P 8 Reichweite 230m
K 11m M 23m W 57m SW 115m ExW 230m
Drehlauf / Vergrößert/ Projektil Rucksack 525 Schuss / Mehr Mun / Vollautomatik
FST (1W6+4) / SAL (2W6+6) AKP+1,
T-Lvl 2 min Fertigkeit 10 Preis 1986 Cr Mun-Preis 10 Cr / 10 Schuss

Schwere Gattlings werden nur zu oft als Anti Fahrzeug-MGs eingesetzt, oder tun dort als Infanterie-Sensen ihren Dienst.

Die Krupp-Stein „Sensenmann“ wurde in schwebenden Fahrzeugen, als Seitenwaffen eingesetzt, welche von oben auf Schlachtfelder feuerten, oder Landezonen sicherten. Deswegen gibt es an ihr mehrere Haken und Ösen. Zusätzlich ist sie (Imperium-Tech Terra) mit höhere Feuergeschwindigkeit und Munitionsvorräten ausgestattet. FST 1W6+6, SAL 2W6+9, Mun 656 Schuss.

Schrot-Waffen benutzen eigentlich die gleiche Munition, haben einen glatten Lauf und Kompressionsprobleme, weswegen die Reichweite bei Kurzen Läufen deutlich kürzer ist. Der Schaden kann sowohl einem Ziel gelten (kurz & Mittel) oder als Flächenschaden mit 1 Treffer (Weit / sehr weit / Extrem Weit) auf bis zu 3 benachbarte Ziele gefeuert werden. Die Munition ist besonders billig, aber sehr Wasser-anfällig.

20mm Schrot Pistole 1500g (Qualität I Komplex)
Schaden 1W8—1 KINETIK K & M „x2“ W & SW & ExW „x1“
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 60m WM—1
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Verkleinert / Projektil 4 Schuss / Mehr Mun / Zusatz Schaden / -
EZ (1)
T-Lvl 2 min Fertigkeit 6 Preis 174 Cr Mun-Preis 7 Cr / 10 Schuss

Schrot-Pistolen werden oft von Bastlern hergestellt. Deswegen gelten sie als *unsicher*. Ihr heftiger Schaden hingegen lässt sie sinnvoller als Automatik-Pistolen erscheinen.

20mm Schrot Karabiner 3 kg (Qualität I komplex)
Schaden 1W8—1 KINETIK K & M „x2“ W & SW & ExW „x1“
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100m WM—1
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Projektil 10 Schuss / Mehr Mun / Zusatz Schaden / - / -
EZ (1)
T-Lvl 2 min Fertigkeit 6 Preis 144 Cr Mun-Preis 7 Cr / 10 Schuss

Schrot-Karabiner, auch *Pump-Gun* genannt sollen Kriminelle so in Angst versetzen, dass sie aufgeben. Dies funktioniert besser als man annehmen sollte.

20mm Schrot Schnellfeuer Gewehr 4 kg (Qualität I Komplex)
Schaden 1W8—1 KINETIK K & M „x2“ W & SW & ExW „x1“
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100m WM—1
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Projektil 30 Schuss / Mehr Mun / Zusatz Schaden / Variomatik / -
EZ (3), HA-FST (3), FST (4), SAL (1W6+6)
T-Lvl 3 min Fertigkeit 6 Preis 485 Cr Mun-Preis 7 Cr / 10 Schuss

Schrot-SFGs versuchen es gar nicht mit Angst. Sie sollen Umholzen was Steht und den Rest noch abschmirgeln. Leider ist der Schütze mehr mit Munitionswechseln beschäftigt, als mit Schießen.

Die H&K „Höhlenwolf“ mit ihrem Paralelle Magazinen kam auf mehr alsdoppelte Munition 75 Schuss. (Imperiums Tech TERRA) Ihre Feuerrate lag bei EZ(4), HA-FST (4), FST (6), SAL 1W6+9. Das ihr Preis sich dabei damals verdreifachte sorgte dafür, dass sie immer etwas *exclusiver* blieb. Inzwischen ist ihr Preis auf 521 Cr gefallen.

14.18.1.5. Rotations-Trieb-Masse-Kugeln sind eigentlich Massekugeln, welche in einer Rotationskammer gedreht werden und diese dann bei Betätigung einer Klappe in die Rundkammer frei lassen und am Ende der Rundkammer durch ein Loch in den Lauf entlassen. Die Rotationskammer muß angetrieben werden. Normalerweise kostet das 1 AKP pro Schuss und es können bis zu 6 AKP gespeichert werden. Jeder Schuss und jede RD verringert die Drehung um 1 AKP. Diese Waffen sind für Sackarathas ausgelegt und somit für alle anderen Rassen schlecht zu benutzen WM-1. Die Munition welche Muskelkraft benutzt ist natürlich günstiger als jene welche ihren eigenen Antrieb mit bringt.

10mm R-T-M-K Kurzlauf Pistole 1000g
Schaden 1W6 BALLISTIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Verkleinert / Projektil 8 Schuss / Mehr Mun EZ
T-Lvl 2 min Fertigkeit 3 Preis 40 Cr Mun-Preis 3 Cr / 10 Schuss
Kurbeln 1 AKP pro Kugel (max 8)
Sie verliert pro RD 1 AKP Kurbeldrehung. Die Kurbel ist ein oben angebrachter kleiner Griff, der auf der Rotationskammer angebracht ist. Diese Waffe ist auf möglichst geringe Größe und maximale Zusammenklappbarkeit ausgelegt.

Der Würfel ist eine Version dieser Pistole, welche zu einem Würfel zusammengeklappt werden kann. Aus & Einklappen kostet 20 AKP.

Das Tamtamm ist die Edelversion des Würfels und mit Edelmetallen und Edelsteinen verziert. Dies und der Preis von 565 Cr macht sie eher zu einem Schmuckstück, als einer Waffe.

10mm R-T-M-K Pistole 2000 g
Schaden 1W6 BALLISTIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Verkleinert / Projektil 12 Schuss / Mehr Mun EZ
T-Lvl 2 min Fertigkeit 3 Preis 40 Cr Mun-Preis 3 Cr / 10 Schuss
Kurbeln 1 AKP pro Kugel (max 12)
Sie verliert pro RD 1 AKP Kurbeldrehung. Dies ist die Standard Technologie-Waffe der Sackarathas gewesen. Die seitliche Kurbel ist umklappbar und nicht störend.

Ein Gofandu ist die Trainingsversion dieser Waffe und hat keinen Min Fertigkeit, da auf Laufrichtung der Trommel geachtet wurde und viele kleine Helfer eingebaut sind. Leider ist ihr Preis von 120 Cr nicht so hilfreich

15mm R-T-M-K Karabiner 4000g
Schaden 1W8 BALLISTIK
2 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Projektil 20 Schuss / Mehr Mun / Halbauto EZ(3), HA-FST (3)
T-Lvl 2 min Fertigkeit 3 Preis 40 Cr Mun-Preis 4 Cr / 10 Schuss
Kurbeln 1 AKP pro Kugel (max 20). (—1 pro RD)
Der 15 mm R-T-M-K Karabiner wurde in zeiten der Medium-Technologie eigentlich als Kriegs-Waffe konzipiert, doch schon bald wurde sie auch für die Jagd und als Status-Sysmbol verwendet.

Das Tamtamtamm ist die Edelversion (Qualität I gut / WM+1) dieser Waffe und mit Edelmetallen und Edelsteinen (Exclusiv WM+6) verziert. 6240 Cr sind dafür aber dann auch ein stolzer Preis, den sich nur wenige leisten können.

***Harte 15mm R-T-M-K Karabiner sind die schwer gepanzerte Version dieser Waffe, welche über eine Panzerung RK Bal 6, Kin 5, Hit 4, Elek 3 und 40 TP Panzerung verfügt. Sie eignen sich hervorragend als Keule mit 1W8 Ball leichten Schaden. Der WM-2 bei Nah-K & Fern-K sowie der Preis von 280 Cr wurde dafür aber gerne gezahlt.**

20mm R-T-M-K Gewehr 6 kg
Schaden 1W8+1 BALLISTIK
2 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 7 Reichweite 200 m
S-Inf-Waffen AKP 2 Turm-P 7 Reichweite 200 m
K 10m M 20m W 50m SW 100m ExW 200m
Projektil 20 Schuss / Mehr Mun / Vergrößert EZ(1)
T-Lvl 2 min Fertigkeit 4 Preis 46 Cr Mun-Preis 4,5 Cr / 10 Schuss
Kurbeln 1 AKP pro Kugel (max 20). (—1 pro RD)

Alle Versuche diese Waffe so erfolgreich zu machen wie den Karabiner schlugen Fehl. Sogar die Tamtitamtamm (Qualität I Gut/ WM+1) Platin-verziert (Exclusiv WM+5) für 1938 Cr war ein Flop und wurde von den Reichen und Schönen nicht akzeptiert

25mm R-T-M-K Scharfschützen-Gewehr 7 kg (Qualität I Gut)
Schaden 1W10+2 BALLISTIK WM+1
2 H-Fernkampf AKP 5 Turm-P 7 Reichweite 300 m
S-Inf-Waffen AKP 5 Turm-P 7 Reichweite 300 m
K 15m M 30m W 75m SW 150m ExW 300m
Projektil 15 Schuss / Mehr Mun / Sniper / Vergrößert EZ(1)
T-Lvl 2 min Fertigkeit 7 Preis 330 Cr Mun-Preis 5 Cr / 10 Schuss
Kurbeln 2 AKP pro Kugel (max 20). (—2 pro RD)

Diese Einzelschuss-Waffe benötigt 2 AKP-Kurbelladung pro Schuss, da der Lange Lauf die Kugel sonst zu sehr abbremst und sie auf 1/2 Reichweite Limitiert.

25mm Überschweres R-T-M-K Gewehr 9 kg
Schaden 1W10 BALLISTIK
2 H-Fernkampf AKP 4 Turm-P 9 Reichweite 300 m
K 15m M 30m W 75m SW 150m ExW 300m
Projektil 30 Schuss / Mehr Mun / Vergrößert EZ(1)
T-Lvl 2 min Fertigkeit 4 Preis 46 Cr Mun-Preis 6 Cr / 10 Schuss
Kurbeln 1 AKP pro Kugel (max 30). (—1 pro RD)

Diese Waffe galt lange als gefürchteter Man-stopper. Diese Waffe währe natürlich besser in der Vollautomatik Version gewesen, aber technisch erwiesen sich alle Versuche der Sackarathas als unbrauchbar. Und in höheren Technologien wurde das System Fallen gelassen weil Gravitron-Strahler aufkamen.

Eine Gepanzerte Version namens (moduliert Knurren) „Todesbiss“ wurde auch als zweihändige (2m) Nahkampfkeule mit 1W12 Ball leichtem Schaden verwendet. Sie hat RK Bal 6, Kin 5, Hit 4, Elek 3 und 40 TP Panzerung Der WM-2 bei Nah-K & Fern-K ist natürlich recht unwillkommen.

30mm Überschweres R-T-M-K MG 12 kg (Qualität I Komplex)
Schaden 1W12 BALLISTIK
S-Inf-Waffe AKP 4 Turm-P 10 Reichweite 330 m
K 16m M 33m W 82m SW 165m ExW 330m
Projektil 40 Schuss / Mehr Mun / Vergrößert / Vollauto / T-Lvl
FST (4), SAL (1W6+6) AKP+1
T-Lvl 3 min Fertigkeit 8 Preis 333Cr Mun-Preis 6 Cr / 10 Schuss
Kurbeln 1 AKP pro Kugel (max 40). (—1 pro RD)

Diese Waffe kann gekurbelt werden, bis sie die 40 AKP beinhaltet oder mit einem Austausch Energie-Speichers (7,2 E, 72 Cr) gegen ein volles, neu geladen werden. Um bei „Entsichern“ auf Touren zu kommen kann entweder 2 AKP gekurbelt werden, oder es muss eine komplette RD (folgende) gewartet werden bis es Feuerbereit ist.

Die (Fauchen-Zischen-Fauchen) „Heulender Wind“ war sehr gut durchkonstruiert, aber die gerade aufkommenden Gravitron-Strahler mit ihrem geringen Gewicht und der einfachen Handhabung ließen sie in den Läden Quasi vergammeln. In den Köpfen der Sackarathas stand immer noch das klare Bild all der Fehlschläge Vollautomatik– Waffen zu bauen mit R-T-M-K.

14.18.1.6. Mechanische Draht-Schocker verschießen zwei mini Seile mit Spitze und schicken einen Elektro-Schock Lähmung hindurch. Der Schaden welcher ist Harmlos AU-P x1 , L-P & T-P max 1. plus AKP—1 für 1h, sobald 1 L-P Schaden verursacht wurde. Sie sind völligineffektiv gegen Robotter.

Mini Taser 500g
Schaden 1W6 ELEKTRO-Paralyse
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Verkleinert / Projektil 6 Schuss / Mehr Mun EZ
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 51 Cr Mun-Preis 6 Cr / 10 Schuss

Eine vieler Orten legale Verteidigungs-Waffe für die Handtasche.

Taser Pistole 1000 g
Schaden 1W6 ELEKTRO-Paralyse
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Verkleinert / Projektil 12 Schuss / Mehr Mun EZ
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 54 Cr Mun-Preis 6 Cr / 10 Schuss

Die Pistole gegen die renitenten Dorftrottel.

Schwere Taser Pistole 1200 g
Schaden 1W8—1 ELEKTRO-Paralyse
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Verkleinert / Projektil 12 Schuss / Mehr Mun EZ
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 57 Cr Mun-Preis 7 Cr / 10 Schuss

Und deren großen Brüder.

Taser Karabiner 2000g
Schaden 1W8 ELEKTRO-Paralyse
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Projektil 20 Schuss / Mehr Mun / Halbauto EZ(3), HA-FST (3) AKP+1
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 57 Cr Mun-Preis 8 Cr / 10 Schuss

Sowie deren Verwandtschaft.

Die „Bank-Boy“ von Thomson INC, der Tochtergesellschaft der Thomson Enterprises, wurde immer wieder gerne als Waffe für Wachleute eingesetzt. Aber die immer mehr aufkommenden Strahler waren eine ernste Konkurrenz und so entschied man sich dazu beides zu bauen und bald den Markt zu dominieren.

14.18.1.7. Treibmittel Patronen sind für den Kampf unter Wasser und in Vakuum ausgelegt. Im Krieg der 6 Rassen wurden sie massiv eingesetzt. Die Imperiale Technik bevorzugte Panzerbrechende Munition die hoch effektiv ist. 10mm PB = Durchschlag 1W12 Schaden 1W10
12mm PB = Durchschlag 1W12+1 Schaden 1W12
Es wurde massiv auf Kompatibilität der Munition zu ähnlichen Waffen geachtet.

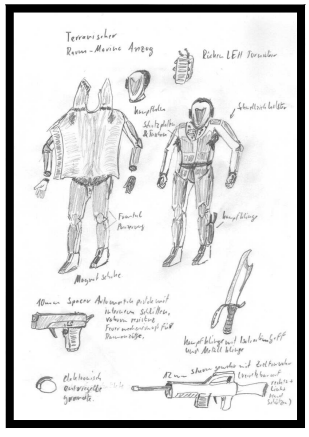
10mm Mini-Raumfahrer Pistole 500g [Terra-Imp]
Schaden 1W8 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Verkleinert / Projektil 6 Schuss / Mehr Mun EZ(2)
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 88 Cr Mun-Preis 10 Cr / 10 Schuss

Die 10 mm Mini Raumfahrer Pistole war vor dem Krieg als „Notbewaffnung falls wir mal auf Aliens treffen“ an Bord von Raumschiffen Pflicht, bis die Menschen auf Aliens trafen und ganz schnell weiter aufrüsteten.

10mm Raumfahrer Pistole Standard 850 g (Qualität I Komp.)[Terra-Imp]
Schaden 1W10 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Verkleinert / Projektil 12 Schuss / Mehr Mun /Halbauto / T-Lvl EZ(4), HA-FST(4) AKP+1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 6 Preis 324 Cr Mun-Preis 10 Cr / 10 Schuss

Die 10mm Spacer wurde in Großen Mengen hergestellt und an jeden Kämpfenden Soldaten ausgegeben. Angriffs-Infanterie trug sogar zwei in Schulterhalftern zusätzlich zu den Ersatzmagazinen. Sie sind darauf ausgelegt, dass der Schütze einen Raumanzug trägt und haben Feuerknöpfe.

10mm Raumfahrer Pistole Offizier 900 g [Qualität II auße.] [Terra-Imp]
Schaden 1W10+2 KINETIK WM+2
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Verkleinert / Projektil 12 Schuss / Mehr Mun / Halbauto / T-Lvl EZ(4), HA-FST(4) AKP+1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1080 Cr Mun-Preis 10 Cr / 10 Schuss



Die Teurere 10mm Spacer-Officer verfügt über mehrere Annehmlichkeiten. Die Sicherung entsichert sich selbst wenn der Griff umfasst wird und ein Näherungssensor wirft das Magazin aus, sobald es leer ist und sich eine Hand, oder Körperteil auf 2 cm nähert. Die Magazine sind die selben wie bei der 10mm Spacer standard.

12mm Raumfahrer Sturm-Gewehr 2 kg (Qualität I Komplex)[Terra-Imp]
Schaden 1W12 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 4 Turm-P 5 Reichweite 180 m
K 9m M 18m W 45m SW 90m ExW 180m
Projektil 12 Schuss / Mehr Mun / SF-Sniper / T-Lvl / -
EZ(4), HA-FST(4) AKP+1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 8 Preis 1080 Cr Mun-Preis 12 Cr / 10 Schuss

Das 12mm Sturmgewehr ersetzte in den Kriegen sowohl Karabiner-MPs, als auch Scharfschützengewehre. Das Zielfernrohr kann umgeklappt werden und somit eignet sich die Waffe für Rechts- und Linkshänder.

12mm Raumfahrer Pistole General (Qualität I Kompl) [Terra-Imp]
Schaden 1W12 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 4 Turm-P 3 Reichweite 80 m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Verkleinert / Projektil 5 Schuss / Mehr Mun / Variomatik / T-Lvl
EZ(4), HA-FST(4) AKP+1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 8 Preis 564 Cr Mun-Preis 12 Cr / 10 Schuss
Dieser „Umbau“ ändert ein Gewehr in eine Pistole. Dafür ist der Durchschlag heftig.

12mm Raumfahrer MG 4,5 kg +18 kg(Qualität I Kompl) [Terra-Imp]
Schaden 1W12 KINETIK
S-inf-Waffe AKP 4 Turm-P 8 Reichweite 230 m
K 11m M 23m W 57m SW 115m ExW 230m
Vergrößert / Projektil Mun-Rucksack 750 Schuss / Mehr Mun / Vollauto/-
FST(6), SAL(1W6+9) AKP+1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 8 Preis 994 Cr Mun-Preis 12 Cr / 10 Schuss

Das 12 mm MG war der *Bruder* des Sturmgewehres und wurde als Stellungsverteidigung eingesetzt. Die fehlende Einzelschuss-Fähigkeit führt jedoch zu großem Munitions-Verbrauch, was dazu führte, dass die Sturmgewehre intensiver benutzt wurden.

Natürlich gab es auch andere Munitionsarten, aber leider wurden diese nicht verbessert und so haben sie nur herkömmliche Effekte.

14.18.1.8. Gauss-Waffen beschleunigen Metall-Projektile elektromagnetisch und sind somit leiser als ihre Explosionsgebundenen Vorfahren. Die modernen Waffen bestechen durch sehr günstige Munitionskosten, leiden aber an Problemen wenn die Elektronik gestört wird. Auch hier hat das terranische Imperium sich stark auf Panzerbrechende Munition verlassen.

8mm PB = Durchschlag 1W10 Schaden 1W8
9mm PB = Durchschlag 1W10+1 Schaden 1W8+1
10mm PB = Durchschlag 1W12 Schaden 1W10
11mm PB = Durchschlag 1W12+1 Schaden 1W10+1
12mm PB = Durchschlag 1W12 Schaden 1W12

8mm Mini-Gauss Pistole 800g [Terra-Imp]
Schaden 1W8 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Verkleinert / Projektil 15 Schuss & E-Mag 0,6 E/ Mehr Mun EZ(2)
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 115+6 = 121 Cr Mun-Preis 4 Cr /10 Sch.

Die 8mm Mini-Gauss lässt sich leicht verbergen, aber Energie Sensoren erfassen sie zuverlässig. Sie wird von Sportschützen verwendet und gelten als Turnier-Waffen.

8mm Gauss Pistole Standard 1100 g (Qualität I komplex)[Terra-Imp]
Schaden 1W8 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Verkleinert / Projektil 20 Schuss & E-Mag 0,8 E/ Mehr Mun /Halbauto /-EZ(4) HA-FST (6) AKP+1
T-Lvl 5 min Fertigkeit 6 Preis 420+8 = 428Cr Mun-Preis 4 Cr /10 Sch.

Eine 8mm Gauss Pistole ist eine effektive Zweitwaffe, die sich auch in längeren Gefechten bewährt. Eine Sehr beliebte Halbmilitärische Waffe.

8mm Gauss Schnell-Feuer-Pistole Admiral 1200 g
[Qualität I Komplex] [Terra-Imp]
Schaden 1W8 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Verkleinert / Projektil 20 Schuss & E-Mag 0,8 E/ Mehr Mun /Variom. /-EZ(4) HA-FST (4) AKP+1 , FST(6), SAL (1W6+9) AKP+1
T-Lvl 5 min Fertigkeit 8 Preis 645+8 = 653 Cr Mun-Preis 4 Cr /10 Sch.

Die 8mm Gauss SFP ist die millitärische Variante der Pistole. Sie entsichert sich selbst wenn sie in die Hand genommen wird und wirft das Magazin aus, sobald es leer ist und die Mini Cpu meint, der Schütze wolle dies. Das kann durch Antasten des Magazines oder durch einen verbalen Befehl erfolgen.

9mm Gauss Pistole Spezial 1300 g (Qualität I komplex)[Terra-Imp]
Schaden 1W8+1 KINETIK Mun 15 Schuss
W-Mag 0,7 E Mun-Preis 4,5 Cr /10 Sch. Preis 435+7 = 442Cr

10mm Gauss Pistole Spezial 1500 g (Qualität I komplex)[Terra-Imp]
Schaden 1W10 KINETIK Mun 10 Schuss
W-Mag 0,5 E Mun-Preis 5 Cr /10 Sch. Preis 450+5 = 455Cr

11mm Gauss Pistole Spezial 1700 g (Qualität I komplex)[Terra-Imp]
Schaden 1W10+1 KINETIK Mun 5 Schuss
W-Mag 0,4 E Mun-Preis 5,5 Cr /10 Sch. Preis 465+4 = 469Cr

Diese schwereren Varianten der Gauss sind wegen der hohen Durchschlagskraft geächtet und zu „rein militärischen Waffen“ deklariert worden. Selbst Raum-Marine setzen sie nur in Spezial-Kommandos ein.

Zusätzlich leiden sie an Munitionsmangel im Vergleich zu den 8mm Gauss-Pistolen und sind deswegen für längere Gefechte ungeeignet. Um Fahrzeuge zu ärgern sind sie jedoch sehr gut.

9mm Gauss Schnell-Feuer-Pistole Spezial 1500 g
[Qualität I Komplex] [Terra-Imp]
Schaden 1W8+1 KINETIK Mun 15 Schuss
W-Mag 0,9 E Mun-Preis 4,5 Cr /10 Sch. Preis 660+9 = 669Cr

10mm Gauss Schnell-Feuer-Pistole Spezial 1800 g
[Qualität I Komplex] [Terra-Imp]
Schaden 1W10 KINETIK Mun 10 Schuss
W-Mag 0,9 E Mun-Preis 5 Cr /10 Sch. Preis 675+9 = 684Cr

11mm Gauss Schnell-Feuer-Pistole Spezial 2100 g
[Qualität I Komplex] [Terra-Imp]
Schaden 1W10+1 KINETIK Mun 5 Schuss
W-Mag 0,9 E Mun-Preis 5,5 Cr /10 Sch. Preis 690+9 = 699Cr

10mm Gauss Schnell-Feuer-Gewehr 2100 g (Qualität I komp.)[Terra-Imp]
Schaden 1W10 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Projektil 25 Schuss & E-Mag 1,3 E/ Mehr Mun /Variom. / - / -
EZ(4) HA-FST (4) AKP+1, FST(6), SAL (1W6+9) AKP+1
T-Lvl 5 min Fertigkeit 7 Preis 315+13 = 328 Cr Mun-Preis 5 Cr /10 Sch.

Das 10mm Gauss SFG sieht dem 12mm Raumfahrer Sturmgewehr sehr ähnlich und wird auch oft damit verwechselt. Auch dieses Zielfernroh ist *Schwenkbar* und für links oder rechtshändigen Gebrauch geeignet.

Die 10mm Gauss H&K&A „Lancelot“ wird von der Terranischen Raum-Marine benutzt. Jede Waffe verfügt über einen aktivierbaren Peilsender, damit der Soldat gefunden und gerettet oder zumindest die Ausrüstung geborgen werden kann.

Die 10mm Gauss Gardemann PFT-7 in ihrer weißen Verkleidung und dem verchromten Lauf wird manchmal von Millitär-Kapellen benutzt um *edler* zu wirken. Sie werden auch bei offiziellen Heldenbegräbnissen für Salut-Schüsse benutzt.

11mm Gauss Schnell-Feuer-Gewehr 2600 g (Qualität I komp.)[Terra-Imp]
Schaden 1W10+1 KINETIK Mun 20 Schuss
E-Mag 1,2 E Mun-Preis 5,5 Cr /10 Sch. Preis 330+12 = 342Cr

12mm Gauss Schnell-Feuer-Gewehr 3100 g (Qualität I komp.)[Terra-Imp]
Schaden 1W12 KINETIK Mun 15 Schuss
E-Mag 1,1 E Mun-Preis 6 Cr /10 Sch. Preis 345+11 = 356Cr
Diese schwereren Waffen schafften es nicht durch die Bürokratie.

11mm Gauss MG 5 kg +16 kg(Qualität I Komplex)[Terra-Imp]
Schaden 1W10+1 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m
S-Inf-Waffe AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m
K 10m M 20m W 50m SW 100m ExW 200m
Vergrößert / Projektil Rucksack 800 Schuss & E-Mag 44 E/ Mehr Mun /
Vollauto / - FST(6), SAL (1W6+9) AKP+1
T-Lvl 5 min Fertigkeit 8 Preis 780+440 = 1220 Cr Mun-Preis 5 Cr /10 S.

Die 11mm Gauss MG wird auch Todes-Flüsterer genannt. Die Dämpfer helfen sehr Fehlbedienungen und Rückstöße aus zu gleichen. Sein geringes Gewicht macht es ideal für Angriff-Trupps.

Die 11mm Gauss Steyer Eye kostet 150 Cr mehr (min Fertigkeit 9), Verfügt aber über eine Variomatik statt einer Vollauto Mechanismus und kann somit auch Einzelschuss. Wegen dieser paar Cr gab das Millitär dann den billigeren Konkurrenten den Vorzug.

12mm Gauss MG 5700 g +16 kg (Qualität I komp.)[Terra-Imp]
Schaden 1W12 KINETIK Mun 750 Schuss
E-Mag 49 E Mun-Preis 6 Cr /10 Sch. Preis 795+490 = 1285Cr
Die 12mm Gauss SMG wurde als Besser angesehen.

12mm Gauss Schweres MG 7 kg +17 kg[Terra-Imp]
Schaden 1W12 KINETIK
S-Inf-Waffe AKP 4 Turm-P 9 Reichweite 300 m
K 15m M 30m W 75m SW 150m ExW 300m
Vergrößert / Projektil Rucksack 850 Schuss & E-Mag 60 E/ Mehr Mun /
Vollauto / T-Lvl FST(6), SAL (1W6+9) AKP+1
T-Lvl 5 min Fertigkeit 8 Preis 780+600 = 1380 Cr Mun-Preis 6 Cr /10 S.

Das 12mm Gauss SMG ist als Stellungswaffe konzipiert, aber zu kompliziert und dadurch eher Schlechter als das 11mm MG. Wer aber Fahrzeuge ärgern will hat hier genau das richtige Spielzeug.

Ziviler 10mm Gauss Jagd-Karabiner 1800 g (Qualität I Training)
Schaden 1W10 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Projektil 25 Schuss & E-Mag 1,3 E/ Mehr Mun /T-Lvl EZ(2)
T-Lvl 5 min Fertigkeit 0 Preis 375+13 = 388 Cr Mun-Preis 6 Cr /10 Sch.

Der Jagd-Karabiner sollte weit verbreitet sein, aber sein Preis lässt ihn für Kolonie Planeten uninteressant werden und Hauptplaneten versuchen Bewaffnete Bevölkerung zu vermeiden.

Ziviles 10mm Gauss Sniper Gewehr 2000 g (Qualität I Training)
Schaden 1W10 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 4 Turm-P 5 Reichweite 200 m
K 10m M 20m W 50m SW 100m ExW 200m
Projektil 25 Schuss & E-Mag 1,3 E/ Mehr Mun /Sniper EZ(2)
T-Lvl 5 min Fertigkeit 0 Preis 675+13 = 688 Cr Mun-Preis 5 Cr /10 Sch.

Das Zivile 10mm Gauss Sniper ist das non plus ultra der Bedienerfreundlichkeit. Mit der richtigen Munition erreicht sie 300m Maximalreichweite und dank Zielfernrohr ist das Treffen ein Kinderspiel.

12mm Gauss Trainings Sniper Gewehr 3000 g
(Qualität I Training) [Terra-Imperium]
Schaden 1W12 KINETIK Mun 15 Schuss
E-Mag 0,8 E Mun-Preis 6 Cr /10 Sch. Preis 688+8= 696Cr
Diese Militärische Trainings-Waffe wird gerne in Ausbildungs-Kompanien eingesetzt.

Das 10 mm Gauss Gerdanico-Tec „True Believer“ wird von den wandernden Priestern des Ordens der Drachenseele mitgeführt. Sie ist umklappbar und wird dabei zu einem Klobigen seltsam verzierten 2m Wanderstab. Das Bereitmachen für den Kampf, dauert eine Weile (30 AKP). Dafür ist dann die Schulterstütze so zerlegt, dass sie einen guten Standfuß zum aufstützen hat.

14mm Gauss Standard Kanone 6 kg (Qualität I komplex) [Terra-Imp]
Schaden 1W12 KINETIK & 1W12 KINETIK WM—1
S-inf-Waffe AKP 4 Turm-P 8 Reichweite 350 m
K 17m M 35m W 87m SW 175m ExW 350m
Vergrößert / Projektil 40 Schuss & E-Mag 4,8 E/ Mehr Mun /Zusatz Schaden / T-Lvl EZ(2)
T-Lvl 5 min Fertigkeit 8 Preis 705+48 = 753 Cr Mun-Preis 7 Cr /10 S.

Die 14 mm Gauss Standard Kanone ist ein Überschweres Gewehr um damit Fahrzeuge zu beschießen. Leider ist sie sehr unhandlich und einem MG unterlegen, so dass sie eigentlich nur eine *Billige schwere Infanterie-Waffe* ist, die ausgegeben wird damit eine Truppe zumindest offiziell über eine verfügt.

14mm Gauss Sniper Kanone 5 kg (Qualität II ausgez) [Terra-Imp]
Schaden 1W12+2 KINETIK & 1W12 KINETIK WM+1
S-inf-Waffe AKP 5 Turm-P 8 Reichweite 450 m
K 22m M 45m W 112m SW 225m ExW 450m
Vergrößert / Projektil 40 Schuss & E-Mag 4,8 E/ Mehr Mun /Zusatz Schaden / Sniper EZ(2)
T-Lvl 5 min Fertigkeit 6 Preis 3900+48 = 3948 Cr
Mun-Preis 7 Cr /10 S.

Eine 14 mm Gauss Sniper Kanone hingegen hat massiv an der Unhandlichkeit gearbeitet und unterstützt den Schützen wo sie kann. Ihre Extreme Reichweite macht sie zu einer brauchbaren Fahrzeug-Abwehr Waffe.

Die 14mm Parker „Superior“ wird geliefert mit einem Tarn-Netz auf vielfarbigen Kunststoff, welches 3x3m groß ist, 1kg wiegt und WM+2 auf Tarnen im Wald gibt. Die Kanone hat eine Aufroll-Stange oberhalb, mit der Das Netzt auf und abgerollt werden kann. (jeweils 20 AKP)

14.18.1.9. Nadler verschießen sehr dünne Nadeln meist mit Hilfe von Druckluft. Sie geben ein lautes Zischen von sich und werden Zwiespältig angesehen.

1,5mm Taschen Nadler 250g (Qualität I Komplex)
Schaden 1W4 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Verkleinert / Projektil 25 Schuss & E-Mag 0,6 E/ Mehr Mun / geringer Schaden / Halbauto EZ (3), HA-FST(3) AKP+1
T-Lvl 3 min Fertigkeit 6 Preis 72 Cr Mun-Preis 4 Cr /10 Sch.

Die 1,5mm Taschen-Nadler wird nicht selten als Werkzeug benutzt um Plakate oder Pappe an Holz oder anderen Befestigungen fest zu tackern. Tatsächlich ist es möglich diese Waffe als eingetragenes Werkzeug oder gar Sportgerät zu besitzen.

Als „Home-booby" hat eine neongelbe Plastolith Variante davon eine weite Verbreitung in Handwerker Märkten gefunden. Sie verschießt Standard Nadeln mit Plastolith-Kopf, welche dann besonders gut fest halten.

1,5mm Nadel-Pistole 500 g (Qualität I Komplex)
Schaden 1W4 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Verkleinert / Projektil 30 Schuss & E-Mag 0,6 E/ Mehr Mun / geringer Schaden / Vollauto FST(4), SAL (1W6+6) AKP+1
T-Lvl 3 min Fertigkeit 7 Preis 87 Cr Mun-Preis 4 Cr /10 Sch.

Eine 1,5mm Nadelpistole kann aus einem Wesen ganz leicht ein Nadelkissen machen und somit schnell tödlich werden. Zum Glück hilft selbst leichte Panzerung sehr gut.

Die 1,5mm Browning „Ice-gun" hat ein spezielles Magazin, welches für 24h Wasser zu Eis-Nadeln gefriert, so dass sie keine Metall-Rückstände hinterlassen. Danach muß das Magazin mit 0,1 E aufgeladen werden. Sie kann hervorragend Gift-Emulsionen verschießen, aber für andere Munitionstypen ist sie ungeeignet.

2,1mm Nadel Karabiner 1400g (Qualität I Komplex)
Schaden 1W6—1 KINETIK
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 40 m
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Verkleinert / Projektil 35 Schuss & E-Mag 0,6 E/ Mehr Mun / geringer Schaden / Vollauto FST(4), SAL (1W6+6) AKP+1
T-Lvl 3 min Fertigkeit 7 Preis 90 Cr Mun-Preis 5 Cr /10 Sch.

Der 2,3mm Nadel-Karabiner ist sehr gut dazu geeignet Menschengruppen in Panik zu versetzen. Ein paar mal in die Menge schießen und abhauen.

Das 2,3mm Parker KNSF wird in Terranischen Gefängnissen als Standard Bewaffnung der Patroullie verwendet. Während die Wache leicht gepanzert ist, sind die Gefangenen dies nicht. Die Wunden sind meist gefährlich aber ohne Langzeitverletzung und so kann ein getroffener Ausbrecher in seiner Zelle heilen, statt in eine Krankenhaus verlegt zu werden.

2,3mm Nadel-Gewehr 2800 g (Qualität I Komplex)
Schaden 1W6 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Projektil 35 Schuss & E-Mag 0,6 E/ Mehr Mun / geringer Schaden / Vollauto / - FST(4), SAL (1W6+6) AKP+1
T-Lvl 3 min Fertigkeit 6 Preis 75Cr Mun-Preis 6 Cr /10 Sch.

Das 2,3mm Nadel-Gewehr ist eigentlich wieder Karabiner, hat aber deutlich mehr Munition. Der Preis hält aber die Verkaufs-Zahlen gering.

Die 2,3mm Glöckner & Glock SFN-2 ist somit zu einem Ladenhüter geworden um Kunden zu zeigen, das sie einen gleichwertigen Karabiner zum halben Preis bekommen können.

2,3mm Sturmnadler 3500 g +5 kg [Qualität 1 Komplex]
Schaden 1W6 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 20m SW 30m ExW 60m
Projektil Rucksack 850 Schuss & E-Mag 0,6 E/ Mehr Mun / geringer Schaden / Vollauto / Quaddro-Lauf FST(7), SAL (1W6+9) AKP+1
T-Lvl 3 min Fertigkeit 9 Preis 423Cr Mun-Preis 6 Cr /10 Sch.

Die 2,3mm Sturmnadler sind zwar gewichtige Waffen, aber im Krieg nahezu unbrauchbar. Zwar lässt sich damit leicht treffen, aber sie wirken nur gegen ungepanzerte Ziele. Der „Rucksack“ ist eine als Umhängetasche getragene Munitionstasche von nur 5 kg.

Der MC-Guilty Sturmnadler ist eine Berühmtheit im Menschen Gebiet, wegen seiner Fähigkeit Menschenmengen nieder zu mähen. Er wurde von der MC-Pomm Firmengruppe eingesetzt um Genetoiden-Arbeiter zusammen zu schießen wenn sie gegen die üblen Arbeitsbedingungen in den Kolonie-Fabriken aufbegehrten. Die Überlebenden konnten nach einer Woche Wundversorgung wieder arbeiten und waren deutlich *williger*.

Die Angriffs-Waffen benutzen intelligente Munition, welche auf den Feind zu manövriert und ihm folgt. Es ist eine verkleinerte Anti-Fahrzeug Waffe, welche aber auch gegen Infanterie gut Funktioniert. Leider Visieren sie ein Ziel an und verlieren es manchmal. Die +8 zum Treffen wird nicht um WM—4 gesenkt und es wird keine Fertigkeit des Schützen hinzu addiert.

LAW [leichte Angriffs Waffe] 2 kg (Qualität I Miniaturisiert 1/2)
Schaden 2W8 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 900 m 60 FFLD
S-inf-Waffe AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 900 m 60 FFLD
K 3 Hex M 6 Hex W 20 Hex SW 30 Hex ExW 60 Hex
Verkleinert / Projektil Mun-1 Schuss / T-Lvl / - EZ(1)
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 3140 Cr Mun-Preis 16 Cr / 10 Schuss

Diese ausziehbaren Rohre werden gerne als Anti-Fahrzeug-Waffen eingesetzt. Das Prinzip ist alt, aber die Technik wurde immer weiter entwickelt. (Ausziehen und bereit machen 10 AKP)

Die weit verbreiteten Gerling PD12, Homer „Simon“, Stark-Industries „child-fist“, haben unterschiedliche Lenk-systeme in die Munition integriert und sehen auch sehr unterschiedlich aus, aber bis auf das Treibmittel ist es die gleiche Technik und sogar die gleiche Größe der Munition.

Die Alten US-LAW benutzten keine Treibmittelpatronen, sondern eine schwarz-Pulver-Variante, welche auch mit modernen LAW geschossen werden kann. Umgekehrt funktioniert das Zündsystem nicht für die treibmittel Munition. Der Umbau gilt aber als leicht.

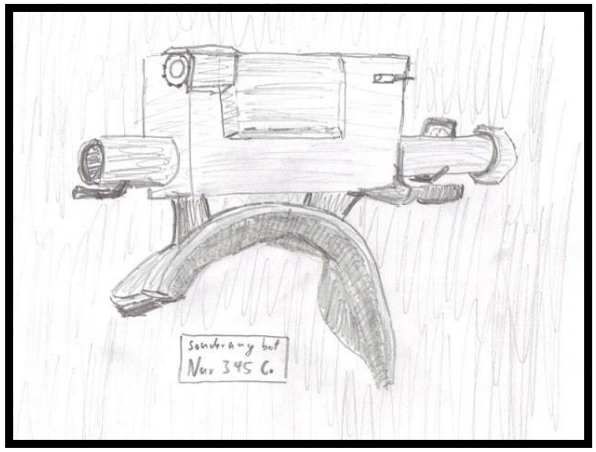
MAW [Mittlere Angriffs Waffe] 4 kg (Qualität I Miniaturisiert 1/2)
Schaden 2W10 KINETIK
S-inf-Waffe AKP 3 Turm-P 8 Reichweite 900 m 80 FFLD
K 3 Hex M 8 Hex W 20 Hex SW 40 Hex ExW 80 Hex
Verkleinert / Projektil Mun-1 Schuss / T-Lvl / - EZ(1)
T-Lvl 4 min Fertigkeit 3 Preis 3720 Cr Mun-Preis 20 Cr / 10 Schuss

Die MAW sind auch ausziehbar, aber haben dafür schon einen Mechanismus, der (nur 5 AKP benötigt) dies auslöst. Das Zusammenschieben geht genau so schnell. Normalerweise gilt die Std-Mun als *Übungs-Munition* und es werden Zusatz-Schaden oder PB– Munition benutzt.

Die Holler & Flint „Backdraft“ hat auf den elektronischen Schnickschnack des Ausklapp- und Zusammenklapp-Mechanismus verzichtet und ist immer in voller Länge verwart. Das macht sie Resistenter gegen Stöße und Stürze, als ihre beweglichen Kollegen.

SAW [Schwere Angriffs Waffe] 10 kg (Qualität I Miniaturisiert 1/2)
Schaden 2W10 KINETIK
S-inf-Waffe AKP 3 Turm-P 10 Reichweite 1500 m 100 FFLD
K 5 Hex M 10 Hex W 25 Hex SW 50 Hex ExW 100 Hex
Projektil Mun-1+1 Schuss / T-Lvl / Doppel– Feuersystem / - EZ(2)
T-Lvl 4 min Fertigkeit 5 Preis 2520 Cr Mun-Preis 20 Cr / 10 Schuss

Die SAW besitzen im Gegensatz zu den Leichteren Geschwistern ein Magazin. Ansonsten sind sie nicht wirklich viel härter als die MAW, da sie die gleiche Munition benutzen.



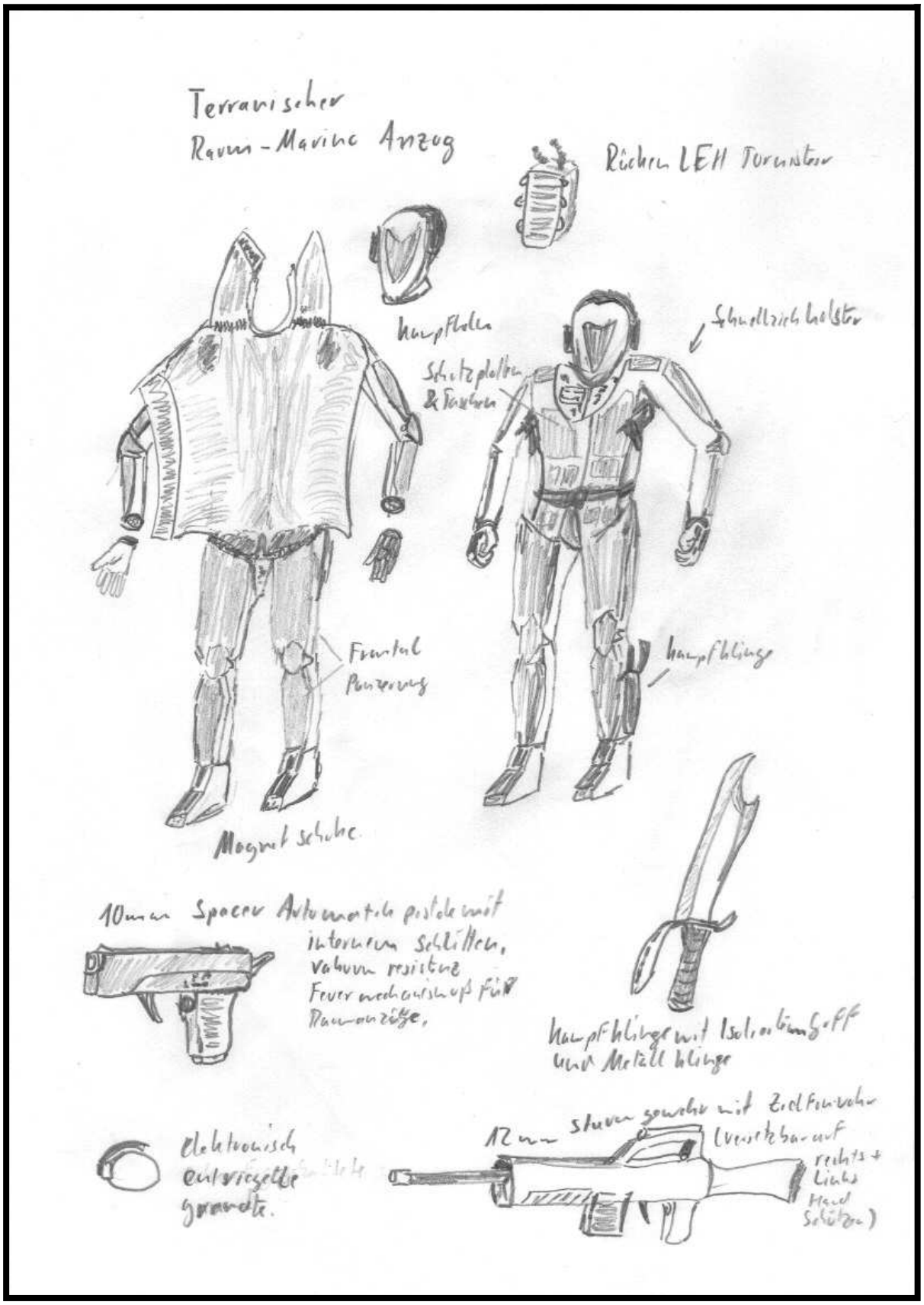
Der Browning RW-2-35 benutzt ein ausklappbaren Bildschirm zur Zielerfassung. Dieser hat sowohl den Tag, ls auch den Nacht und Stealth–Modus, in denen die Bildhelligkeit immer weiter abgedunkelt wird.

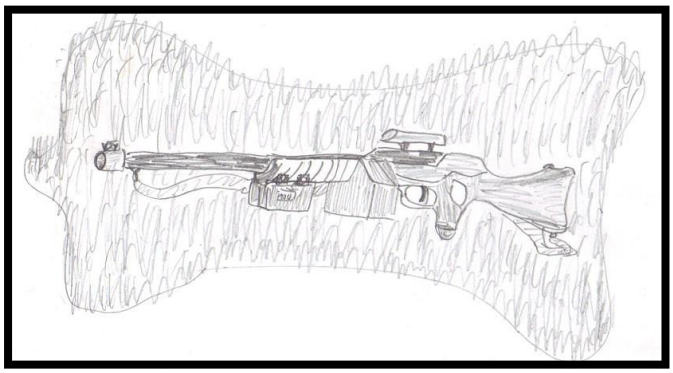
Anti Fahrzeug-Werfer 10 kg (Qualität I Miniaturisiert 1/2)
Schaden 2W12 KINETIK
S-inf-Waffe AKP 3 Turm-P 10 Reichweite 1500 m 100 FFLD
K 5 Hex M 10 Hex W 25 Hex SW 50 Hex ExW 200 Hex
Projektil Mun-1 Schuss / T-Lvl / Sniper / - EZ(1)
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 4800 Cr Mun-Preis 60 Cr / 10 Schuss

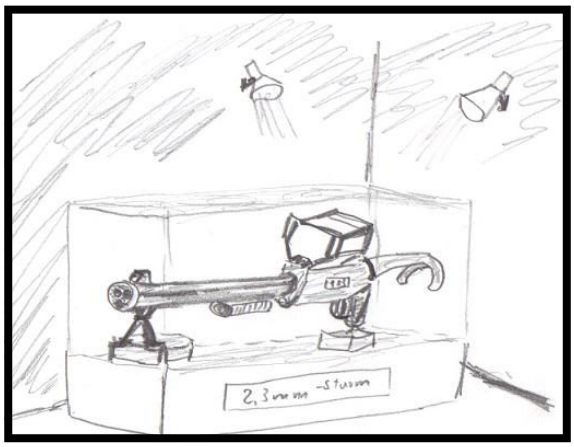
Eigentlich ist die AFW eine Fahrzeug-Waffe, aber sie wurde so weit erleichtert, dass sie von Infanterie benutzt werden kann. Die Munition ist mit 1 kg pro Schuss sehr schwer und somit wird die Waffe meist von zwei Soldaten bedient.

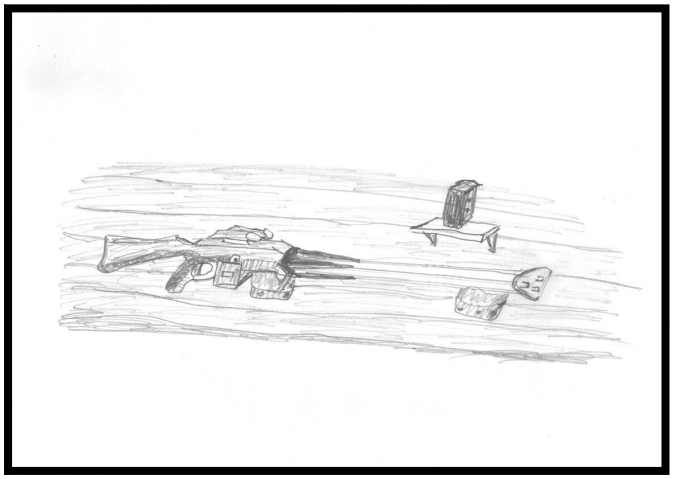
Die Terra Konglomerat AFW-PB 9 ist kompatibel zu der leichten A-F-R PB Munition, welche als Imperiums-Munition eine verbesserte Durchschlagskraft (2W12)hat. (Schaden 2W8)

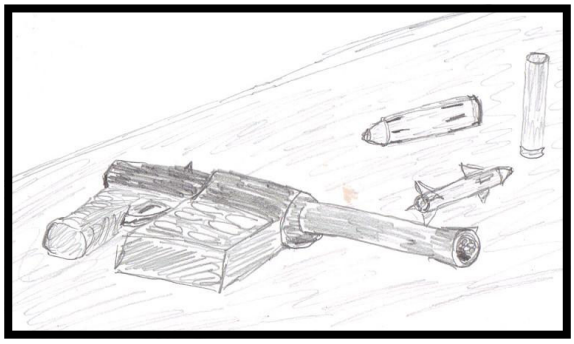
Eine GO-BLIN ist eigentlich nicht mehr als drei Rohre Nebeneinander mit einem Griff und einem Ziel-Rohr, welches voll mechanisch ist. Dabei hat sie keine Schutzverkleidung und macht weniger Schaden (2W8) und es gibt keinen Feuerleit Computer. Die Munition fliegt tatsächlich grob dort hin wohin der Schütze zielt. (min Fertigkeit 8 & WM—1, Infanterie zu Treffen WM—4) dafür ist diese Waffe dann sensationell billig. 850 Cr.

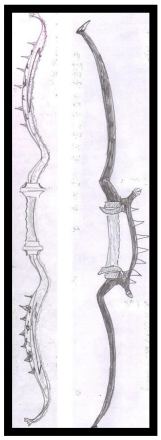

Terranischer
Raum-Marine Anzug
Rücken LEH Turmstar
Kampfhelm
Schulterholster
Schutzplatten & Taschen
Frontal Panzerung
Kampfklinge
Magnet schuhe
10mm Spacer Automatische Pistole mit internem Schlitten, vakuum resistent Feuermechanismus für Raumanzüge.
Kampfklinge mit Isolierkunststoff und Metallklinge
Elektronisch entriegelte Granate.
12mm sturm gewehr mit Zielfernrohr (verstellbar auf rechts + links Hand Schützen)

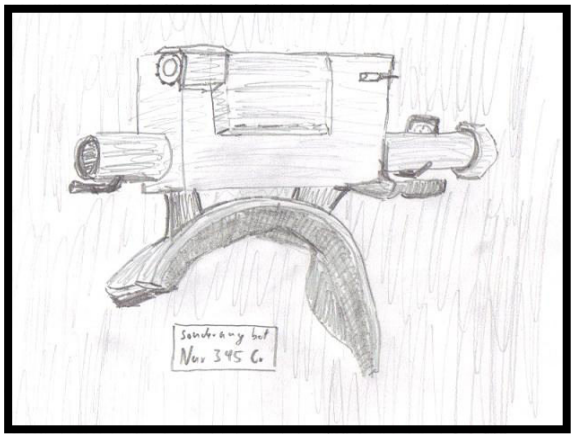


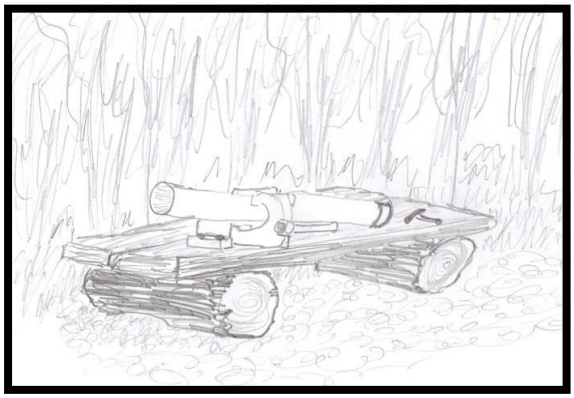

2,3mm -Sturm

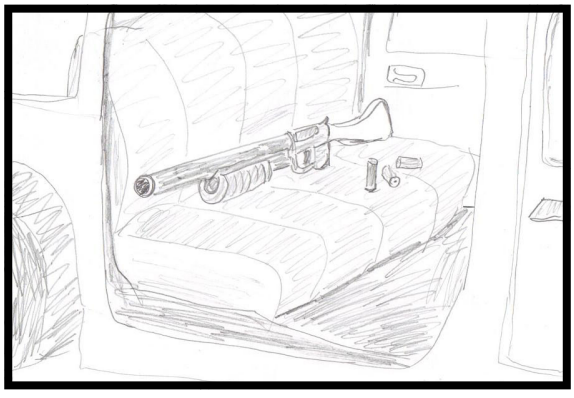







Sandstorm bot
Nov. 345 C.





14.18.2. Strahlen-Waffen

Verschießen nicht Projektile, sondern Energie. Diese wird in Magazinen geliefert. Jede Waffengattung hat normalerweise ihre eigenen Formen und sind nicht mit jeder anderen Energie-Waffe kompatibel. (Gerade Imperiums-Technologie ist nicht kompatibel.)

Die Magazine werden in folgende Größen klassifiziert.

P-E (Pistolen-Energie)	**10 Cr**	**Ladung bis 1 E**
DP-E (Doppelte Pistolen Energie)	**20 Cr**	**Ladung bis 2 E**
K-E (Karabiner Energie)	**30 Cr**	**Ladung bis 3 E**
G-E (Gewehr Energie)	**40 Cr**	**Ladung bis 4 E**
SI-E (Schwere Infanterie-Waffen Energie)	**50 Cr**	**Ladung bis 5 E**
DSI-E (Doppel Schwere Inf.-W. Energie)	**100 Cr**	**Ladung bis 10 E**

Die Grundregel, dass eine P-E etwa 1 E beinhaltet ist eine sehr grobe Daumenregel, da Hybridwaffen-Magazine ja zusätzlich feste Stoffe beinhalten. Ein Reines Energie-Magazin mit 100 TP hätte somit ca 1 E. Moderne T-Lvl 6 E-Magazine (Multi-E-Mag) können auch für unterschiedliche Waffen benutzt werden solange sie mehr Ladung haben als das entsprechende Magazin. Alle überschüssige Energie wird aber verschwendet beim Einsatz.

E-Mag 0,1 bis 1.0 E	**[E x 10] Cr / Stk**	**[E x 100]g / Stk**
E-Mag 1,1 bis 2.0 E	**[E x 10] Cr / Stk**	**[E x 150]g / Stk**
E-Mag 2,1 bis 5.0 E	**[E x 10] Cr / Stk**	**[E x 200]g / Stk**
E-Mag 5,1 bis 10.0 E	**[E x 10] Cr / Stk**	**[E x 250]g / Stk**

Multi-1 E-Mag	**P-E**	**20 Cr / Stk**	**110g / Stk**
Multi-2 E-Mag	**DP-E**	**40 Cr / Stk**	**310g / Stk**
Multi-3 E-Mag	**K-E**	**60 Cr / Stk**	**460g / Stk**
Multi-4 E-Mag	**G-E**	**80 Cr / Stk**	**610g / Stk**
Multi-5 E-Mag	**SI-E**	**100 Cr / Stk**	**760g / Stk**
Multi-10 E-Mag	**DSI-E**	**200 Cr / Stk**	**2510g / Stk**

Das Multi-Mag kann für Waffen benutzt werden die kleine E-Mengen benötigen und ist einstellbar (5 AKP) auf eine recht beliebige Waffe. Das Umwandeln verbraucht dann aber auch mehr Energie, so Dass Schussmenge gleich bleibt.

Nachladen kostet oftmals keine Cr. Wird es aber doch verlangt, so ist 1 Cr pro E die Grobe Daumenregel.

Gravitron-Strahler arbeiten mit Energiefeldern und Gravitations Stößen. Sie sind eine beliebte Waffe der Sackarathas.

Magier-Stäbe benötigen Magische Aufladungen durch Magier. Es git sie für Feuer, Eis, Blitz, Tod oder Lähmung.

Bündel-Licht-Strahler sind sehr schwache Hitzestrahler und sehr fragil. Die Microwellen-Strahler sind schon nur noch Schwach, während die Hitze-Strahler als brauchbar zu klassifizieren sind. Sie alle benutzen Strahlen um thermische Energie zu transportieren.

Elektronen-Strahler ähneln den Hitzestrahlern stark, jedoch übertragen sie mittels Strahlen elektrische Ladungen und verursachen Stromflüsse und mehr. Disruptoren sind sehr starke Lurrakische Elektronen-Strahler, welche oft in besserer Qualität gebaut werden wegen der Einzelkämpfer-Mentalität der Lurracks. Desintegratoren sind Panzerungsdurchbrechende Elektronen-Strahler, welchen nur in wenigen Zyloh-Labors gefertigt werden können.

Laser sind Hitzestrahler mit immenser Reichweite und das Lieblingskind der Kallrazh. Die Hochenergie-Laser sind Laser mit erhöhtem Schaden, aber noch nicht Verwendungsreif, sondern im Teststadium.
Gamma-Laser sind schwache Laser mit zusätzlichem (Elektro) Schaden.
Phaser sind Phasenlaser mit zusätzlichem Schaden aber geringerer Reichweite als normale Laser.

Paralyse-Strahler sind kurzreichweiten Waffen zu hilflos machen von Feinden, welche als Lebewesen gelten. Ionen-Strahler sind ihre Kopien, welche gegen Maschinen eingesetzt werden.

14.18.2.1. Gravitations-Strahler basieren auf der Traktor-Strahltechnologie sowie der Gravitationsmodulation. Gerade Sackarathas haben diese zur Perfektion entwickelt und eingesetzt. Die Imperiums-Technik Sackarathas trifft besser WM+1 und macht mehr Schaden W[X+2]. Somit ist sie bis auf ganz seltene Einzelstücke auch die Einzige Gravitron-Strahler Waffentechnik, welche gebaut wird. Diese Waffe ist für Sackarathas ausgelegt und somit von anderen Rassen scher zu benutzen WM-1.

Diese Waffen sind Kugeln mit Griff und ohne Läufe, welche in der Hand gehalten werden. Die Magazine sind reine Energie-Magazine mit 1 E pro 100 TP. Der Preis der Waffe beinhaltet ein ungeladenes Magazin.

Mini Gravitron Pistole 500g [Sackarathas Imp]
Schaden 1W6 +2 BALLISTIK WM+1
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Strahler 4 Schuss E-Mag 0,32 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl
EZ(1) T-Lvl 4 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 76+4= 80 Cr
Mun Preis Magazin 4 Cr Ladung 0,32 Cr

Diese Kugel wird oft als Spielzeug getarnt und wird so eigentlich nur „Fauch-Knurr“ (Faustkugel) genannt.

Gravitron Pistole 800g [Sackarathas Imp]
Schaden 1W6 +2 BALLISTIK WM+1
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Strahler 5 Schuss E-Mag 0,4 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl
EZ(1) T-Lvl 4 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 76+4= 80 Cr
Mun Preis Magazin 4 Cr Ladung 0,32 Cr

Die Anti Alien-Waffe für Jedermann war im Krieg der 6 Rassen sehr beliebt und wurde in vielen Formen und Namen hergestellt.

Die Gelotamm war die teure aber leicht zu bedienende Ausbildungswaffe der Miliz. Sie hatte keine min Fertigkeit, kostete aber auch 228+4 Cr.

Schwere Gravitron Pistole 2000g [Sackarathas Imp]
Schaden 1W8 +1 BALLISTIK WM+1
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Strahler 5 Schuss E-Mag 0,45 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl
EZ(1) T-Lvl 4 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 76+5= 81 Cr
Mun Preis Magazin 5 Cr Ladung 0,45 Cr

Diese Waffe ist so schwer, dass man mindestens ST 6+ benötigt um sie ohne Probleme (WM—4) benutzen zu können.

Gravitron Strahler 2600g (Qualität I Komplex)[Sackarathas Imp]
Schaden 1W8 +1 BALLISTIK WM+1
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 80 m WM—1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 80 m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Strahler 25 Schuss E-Mag 2,25 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl / mehr Mun / Halbauto
EZ(3) HA-FST (3) AKP+1
T-Lvl 4 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 402+23= 425 Cr
Mun Preis Magazin 23 Cr Ladung 2,25 Cr

Der Gravitron-Strahler war ein eher ungeliebtes Stiefkind, da er zwar oft schießen kann, aber angeblich einfach nicht die Wirkung der Pistole hatte. Für Reichweiten wurden die Gewehre bevorzugt. Und so wurde diese wirklich gute Waffe sehr verkannt.

Gravitron Schnellfeuer Pulser 2800g (Qualität I Komplex)
[Sackarathas Imp]
Schaden 1W8 +1 BALLISTIK WM+1
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 60 m WM—1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Strahler 25 Schuss E-Mag 2,25 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl / mehr Mun / Variomatik
EZ(3) HA-FST (3) AKP+1 FST (4) SAL (1W6+4) AKP+1
T-Lvl 4 ,min Fertigkeit 7 ,Preis 582+23= 605 Cr
Mun Preis Magazin 23 Cr Ladung 2,25 Cr

Die Kenntnis über Waffen der Menschen führten zu dem Versuch die Feuerraten zu kopieren. Der Gravitron Schnellfeuer Pulser war die Antwort darauf. Trotzdem war die Waffe den Gewehren nach Ansicht vieler alt gedienter Millitärs unterlegen und konnte sich nicht durchsetzen.

Gravitron Karabiner 4500g [Sackarathas Imp]
Schaden 1W8+2 BALLISTIK WM+1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Strahler 25 Schuss E-Mag 2,5 E & Ladeanschluss / T-Lvl / mehr Mun
EZ(1) T-Lvl 4 ,min Fertigkeit 2 ,Preis 68+25= 93Cr
Mun Preis Magazin 25 Cr Ladung 2,5 Cr

Gravitations-Karabiner erfreuten natürlich das Herz der Sackarathas Infanteristen, das sie einen Punch hatten mit dem man gerade fliegende Aliens mehrere Meter durch die Luft schleudern konnte. Ein getroffenes Wesen, das sich im Flug befindet wird um 1W3 m versetzt. Ist es sogar klein oder leicht wird daraus 1W6 m.

Gravitron Gewehr 6500g (Qualität I Komplex) [Sackarathas Imp]
Schaden 1W8+3 BALLISTIK WM+1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 6 Reichweite 150 m
K 7m M 15m W 37m SW 75m ExW 150m
Strahler 25 Schuss E-Mag 2,5 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl / mehr Mun / Explosion im Ziel stark Null m=1/1 , 1W4m = 1/2, +1W4m = 1/3
EZ(1) T-Lvl 4 ,min Fertigkeit 7 ,Preis 384+25= 409 Cr
Mun Preis Magazin 25 Cr Ladung 2,5 Cr

Auch hier werden fliegende Wesen fortgeschleudert. Zusätzlich wird im Zielgebiet eine Gravitron Explosion ausgelöst und jeder betroffene Gestoßen. Ein getroffenes Wesen, das sich im Flug befindet wird um 1W4 m versetzt. Ist es sogar klein oder leicht wird daraus 1W8 m. Stehende Ziele müssen einen Rettungswurf Stärke (RTW ST SG 15 kostet 1 AKP folgende Aktion) machen oder werden umgeworfen.

Gravitron Kanone 7800g (Qualität I Komplex) [Sackarathas Imp]
Schaden 1W10+2 BALLISTIK WM+1
S-Inf-Waffe AKP 4 Turm-P 8 Reichweite 250 m
K 12m M 25m W 62m SW 125m ExW 250m
Strahler 25 Schuss E-Mag 3 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl / mehr Mun / Explosion im Ziel stark Null m=1/1 , 1W4m = 1/2,
EZ(1) T-Lvl 4 ,min Fertigkeit 7 ,Preis 408+30= 438 Cr
Mun Preis Magazin 30 Cr Ladung 3 Cr

Diese Waffe ist die logische Fortführung des Gewehres und schleudert fliegende Wesen um 1W6m (1W12 = klein/leicht) aus der Bahn. Sogar Fliegende Fahrzeuge beginne zu schwanken und haben WM—1 für 1 RD. (nicht additiv). Der SG zum „stehen bleiben“ steigt auf SG 20. (s.o.)

Schwere Gravitron Kanone 12000g (Qualität I Komplex) [Sackarathas Imp]
Schaden 1W8+4 BALLISTIK WM+1
S-Inf-Waffe AKP 4 Turm-P 10 Reichweite 350 m
K 17m M 35m W 87m SW 175m ExW 350m
Strahler 35 Schuss E-Mag 4,2 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl / mehr Mun / Explosion im Ziel groß Null m=1/1 , 1W10m = 1/2, +1W10m = 1/3, +1W10m = 1/4
EZ(1) T-Lvl 4 ,min Fertigkeit 7 ,Preis 408+42= 450 Cr
Mun Preis Magazin 42 Cr Ladung 4,2 Cr

Diese Waffe löst großflächige leichte Verwüstungen aus. Zusätzlich versetzt sie fliegende Wesen um 1W6m (1W12 = klein / leicht) und hat einen Umwerf-RTW SG von 20. Sie ist definitiv NICHT für den Kampf in Häusern geeignet.

14.18.2.2. Magier-Stäbe des Feuers sind bei den Kallrazh und Fayizzahl die lange schon benutzten Fernkampf-Waffen. Sie sind eigentlich hoch effektiv. Sie benötigen aber Magier, welche ihre Magie hinein legen. Das Transferieren von Magie in die Runenmatrix dauert 10 AKP und bedarf einer Erfolgsprobe der gleichartigen Magieform SG = 20. (z.B. Feuer für Feuer)

Feuer-Runen-Stein 200g (Magisch)
Schaden 1W6 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Magisch 1 Schuss M-Mag 1 M-P / Klein / -
EZ(1) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 116+0= 116 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung ? Cr

Der Stein wird in der Hand gehalten. Leider verursacht er dem Schützen immer 1 T-P Hitzeschaden, weswegen Handschuhe sehr beliebt waren.

Feuer-Runen-Amulett 400g (Magisch)
Schaden 1W6 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 1m M 2m W 10m SW 20m ExW 40m
Magisch 2 Schuss M-Mag 2 M-P / Klein / Doppel
EZ(2) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 126+0= 126 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung ? Cr

Diese Amulette gab es in der „um den Hals“ Version, als auch die „in der Hand“ und „Auf dem Handrücken“ Version. Sie kosteten das gleiche und waren gut zu bedienen.

Kurzer einfacher Magier-Stab 800g 40-80 cm (Magisch)
Schaden 1W8—1 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 3 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Magisch 2 Schuss M-Mag 2 M-P / Klein / Explosion im Zielgebiet Stark „Null“ = 1/1, 1W4 m = 1/2
EZ(1) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 122+0= 126 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung ? Cr

Kurzer verzierter Magier-Stab 800g 40-80 cm (Magisch)
(Qualität II Ausgezeichnet)
Schaden 1W10—1 HITZE WM+2
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 3 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Magisch 3 Schuss M-Mag 3 M-P / Klein / Mehr mun /Explosion im Zielgebiet Stark „Null“ = 1/1, 1W4 m = 1/2
EZ(1) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 1240+0= 1240 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung ? Cr

Kurzer verzierter Magier-Stab mit Feuerkristall 900g 40-80 cm (Magisch) (Qualität IV Göttlich)
Schaden 1W12—1 HITZE WM+4
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 3 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Magisch 4 Schuss M-Mag 4 M-P / Klein / mehr Mun / Explosion im Zielgebiet Stark „Null“ = 1/1, 1W4 m = 1/2
EZ(1) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 12 500+0= 12 500 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung ? Cr

Kurz-Stäbe gelten als elegant, während größere Stäbe als achtvoll gelten. Der Stab besteht meist aus holz, aber später war auch kalt geschmiedetes Eisen oder Stein üblich.

Mittlerer einfacher Magier-Stab 2000g 80-160 cm (Magisch)
Schaden 1W8 HITZE
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Magisch 3 Schuss M-Mag 3 M-P / - / Explosion im Zielgebiet Stark „Null“ = 1/1, 1W4 m = 1/2
EZ(1) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 115+0= 115 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung ? Cr

Mittlerer verzierter Magier-Stab 2000g 80-160 cm (Magisch) (Qualität II Ausgezeichnet)
Schaden 1W10 HITZE WM+2
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Magisch 4 Schuss M-Mag 4 M-P / mehr Mun / Explosion im Zielgebiet Stark „Null“ = 1/1, 1W4 m = 1/2
EZ(1) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 1180+0= 1180 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung ? Cr

Mittlerer verzierter Magier-Stab mit Rubinen 2100g 80-160 cm (Magisch) (Qualität IV Göttlich)
Schaden 1W12 HITZE WM+4
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Magisch 5 Schuss M-Mag 5 M-P / mehr Mun / Explosion im Zielgebiet Stark „Null“ = 1/1, 1W4 m = 1/2
EZ(1) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 11 900+0= 11 900 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung ? Cr

Mittlere Magierstäbe dienten nicht nur zum Kämpfen, sondern auch als Geh und Kletter-Hilfe. Deswegen wurden sie häufig kopiert und als „entladene“ Magierstäbe einfältigen Abenteurern angedreht. Deswegen durften diese Stäbe später nicht mehr frei gehandelt werden sondern mussten durch die Hände von Magiern gehen.

langer einfacher Magier-Stab 4000g 160-240 cm (Magisch)
Schaden 1W8+1 HITZE
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m WM—1
S-Inf-Waffe AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m
K 10m M 20m W 50m SW 100mExW 200m
Magisch 4 Schuss M-Mag 4 M-P / Groß / Explosion im Zielgebiet Stark „Null“ = 1/1, 1W4 m = 1/2
EZ(1) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 124+0= 124 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung ? Cr

langer Verzierter Magier-Stab 4000g 160-240 cm (Magisch) (Qualität II ausgezeichnet)
Schaden 1W10+1 HITZE WM+2
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m WM—1
S-Inf-Waffe AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m
K 10m M 20m W 50m SW 100mExW 200m
Magisch 4 Schuss M-Mag 4 M-P / Groß / mehr Mun / Explosion im Zielgebiet Stark „Null“ = 1/1, 1W4 m = 1/2
EZ(1) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 1250+0= 1250 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung ? Cr

langer Verzierter Magier-Stab mit Drachenauge 4000g 160-240 cm (Magisch) (Qualität IV Göttlich)
Schaden 1W12+1 HITZE WM+4
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m WM—1
S-Inf-Waffe AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m
K 10m M 20m W 50m SW 100mExW 200m
Magisch 5 Schuss M-Mag 3 M-P / Groß / Explosion im Zielgebiet Stark „Null“ = 1/1, 1W4 m = 1/2
EZ(1) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 12 800+0= 12 800 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung ? Cr

Großmeister Wahrsilber-Stab mit Drachenauge 3000g 160-240 cm (Magisch) (Qualität IV Göttlich)
Schaden 1W12+2 HITZE WM+4
S-Inf-Waffe AKP 3 Turm-P 10 Reichweite 350 m
K 17m M 35m W 87m SW 175mExW 350m
Magisch 8 Schuss M-Mag 8 M-P / Groß / mehr Mun / Explosion im Zielgebiet Stark „Null“ = 1/1, 1W4 m = 1/2
EZ(1) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 12 500+0= 12 500 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung ? Cr

Lange Magier-Stäbe sind ein Zeichen der Leibgarde eines Magiers, sowie der wirklich großen Machtvollen Magier. Der Wahrsilberstab wird angeblich von Magiern aus einem Teil ihrer eigenen Seele hergestellt, was ihn so besonders teuer macht. Bei dem Drachenauge handelt es sich um das Auge eines großen Feuerspuckenden Echsenwesens (Goriassim Magier), welche für Verwüstungen sorgt, bis es vertrieben wird (der Kolonie-Raumer abfliegt.)

Elektro Magierstäbe sind bei den Lurrack sehr in Mode gewesen. Hierbei gab es die Richtungen Blitz und Tod. Während Blitz einfach nur Elektro statt Hitze-Schaden verursacht, ist der Schaden durch „Todes-Stäbe“ auf Lebewesen ausgerichtet. Sie beschädigen „nur“ Hautrüstung (auf normale weise) und L-P (doppelter Effekt) von Lebwesen. Normale Rüstung nimmt also keinen Schaden, aber der L-P Schaden welcher durchkommt verdoppelt. Maschinen, Fahrzeuge und ähnliches (TP Wesen und Fahrzeuge) werden nicht betroffen. Statt Blitz, Tod ersetzen und Sturmholz wird zu 1000 Jährige Knochen. Saphir wird zu Smaragd.

Es gibt sie in den gleichen Formen und Preisen wie die Magierstäbe der Feuers. Nur dass die Namen sich geringfähig ändern

Die Runensteine sind Erzbrocken mit kupfernen oder silbernen Einlagen. Einfache Magierstäbe benutzen Holz , während verzierte in einem Geflecht aus Silber und Kupfer eingebettet sind (Blitz) oder mir Knochen und Nerven von Toten Körpern verziert sind (Tod). Drachenaugen müssen natürlich von einem Blitze spuckenden Drachen stammen denn von einem Feuer spuckenden, oder gegebenenfalls von einem Todeswolke spuckenden.

Eis-Stäbe verursachen Kinetik-Schaden. Sie nutzen Silber als Geflecht und Diamant als Edelsteine. Drachenaugen sollten natürlich von Eis—speienden Drachen stammen.

Betäubungsblitz verursacht Elektro-Schaden der aber „harmlos“ ist. AU-P x1, L-P & T-P x0 plus AKP—1 für 1 h (wenn Rüstung durchdrungen wird). Ansonsten ist der Aufbau gleich denen der Blitz-Stäbe. (Wirkt nur gegen Lebewesen)

XXX-Runen-Stein 116 Cr
XXX-Runen-Amulett 126 Cr
Kurzer einfacher XXX-Stab 122 Cr
Kurzer verzierter XXX-Stab 1240 Cr
Kurzer verzierter XXX-Stab mit Edelstein 12500 Cr
Mittlerer einfacher XXX-Stab 115 Cr
Mittlerer verzierter XXX-Stab 1180 Cr
Mittlerer verzierter XXX-Stab mit Edelstein 11900 Cr
langer einfacher XXX--Stab 124 Cr
langer Verzierter XXX--Stab 1250 Cr
langer Verzierter XXX--Stab mit Drachenauge 12800 Cr
Großmeister Wahrsilber-XXX--Stab mit Drachenauge 12500 Cr

14.18.2.3. Bündel-Licht-Strahler sind einfache Spiegelkonstruktionen, welche sich kaum für den Kampf eignen. Die Kristalle verzogen sich bei jeder schlechten Handhabung (1 auf W20 beim Treffen, Ausweichen, oder Abwehren) Ihre geringen Kosten im Vergleich zu Magierstäben ließen sie einen brauchbaren Ersatz als Massen-Fernwaffe erscheinen.

Mini Bü-Li Anzünder 400g
Schaden 1W4 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 70 m
K 3m M 7m W 17m SW 35m ExW 70m
Strahler 5 Schuss E-Mag 0,2 E & Ladeanschluss / Klein / Langreichweite
EZ(1) T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 57+2= 59 Cr,
Mun Preis Magazin 2 Cr Ladung 0,2 Cr

Eigentlich wird diese Waffe eher zum Entzünden von Feuer benutzt, statt als effektive Waffe. Aber im Notfall ist man nicht wählerisch.

Bü-Li Pistole 800g
Schaden 1W4 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 70 m
K 4m M 9m W 22m SW 45m ExW 90m
Strahler 6 Schuss E-Mag 0,24 E & Ladeanschluss / Klein / Langreichweite
EZ(1) T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 57+3= 60 Cr,
Mun Preis Magazin 3 Cr Ladung 0,24 Cr

Als Waffe um kleine Nager zu jagen, also als Sportgerät für die Kleinwild-Jagd war diese Waffe brauchbar, aber für mehr nicht.

Bü-Li Karabiner 2500g
Schaden 1W6 HITZE
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 150 m
K 7m M 15m W 37m SW 75m ExW 150m
Strahler 14 Schuss E-Mag 0,84 E & Ladeanschluss / mehr Mun / Langreichweite
EZ(1) T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 48+9= 57 Cr,
Mun Preis Magazin 9 Cr Ladung 0,84 Cr

Diese Karabiner wurden in den alten Kallrazh Kriegen eingesetzt und ersetzten die Nahkampf-Waffen und die Magierstäbe mit ihrem dringenden Bedarf an Magiern zum Aufladen.

Schwerere Versionen dieser Waffen wurden nie verwirklich, da sie zu leicht zerbrachen.

14.18.2.4. Microwellen-Strahler sind die schnell eintretende Weiterentwicklung der Bü-Li-Strahler. Sie arbeiten mit einem Emissions-Band im ultrakleinen Frequenzbereich und erhitzen Moleküle, welche sie treffen.

Mini Micro-Wellen Pistole 300g
Schaden 1W6 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Strahler 3 Schuss E-Mag 0,18 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl
EZ(1) T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 51+2= 53 Cr,
Mun Preis Magazin 2 Cr Ladung 0,18 Cr

Diese leicht tarnbare Waffe wird oft als Agenten-Pistölchen zum Frei-Schmelzen von kleinen Öffnungen im Tri Video gezeigt. Das ist aber ein Film-Fehler wie explodierende Autos, die von 9m Kugeln in den Kofferraum getroffen werden

Micro-Wellen Pistole 600g
Schaden 1W6 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Strahler 4 Schuss E-Mag 0,24 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl
EZ(1) T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 51+3= 54 Cr,
Mun Preis Magazin 3 Cr Ladung 0,24 Cr

M-W-Pistolen gelten bei Lurracks als Spielzeug-Pistolen, obwohl sie böse Wunden verursachen kann ist sie in der Tat recht harmlos.

Micro-Wellen Karabiner 2500g
Schaden 1W8 HITZE
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Strahler 15 Schuss E-Mag 1,2 E & Ladeanschluss / mehr Mun / T-Lvl
EZ(1) T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 45+3= 54 Cr,
Mun Preis Magazin 12 Cr Ladung 1,2 Cr

M-W-Karabiner wurden erstmals ernst zu nehmende Konkurrenz zu den immer noch Verwendung findenden Magier-Stäben. Wegen ihrem kleinen Kostenfaktor War es bald einfacher eine große Menge Soldaten damit aus zu rüsten, als sich auf Magier zu verlassen.

Micro-Wellen Gewehr 3300g
Schaden 1W8+1 HITZE
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 6 Reichweite 150 m
K 7m M 15m W 37m SW 75m ExW 150m
Strahler 5 Schuss E-Mag 0,45 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl
EZ(1) T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 66+5= 71 Cr,
Mun Preis Magazin 5 Cr Ladung 0,45 Cr

Die Einzelschuss-Gewehre eigneten sich als gute Jagd-Waffen und waren in einzelnen kleinen kriegerischen Auseinandersetzungen der Lurrack sogar die Hauptbewaffnung.

Micro-Wellen Gewehr-II 3800g
Schaden 1W6+1 HITZE
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m WM—1
S-Inf-Waffen AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m
K 10m M 20m W 50m SW 100m ExW 200m
Strahler 6 Schuss E-Mag 0,42 E & Ladeanschluss / groß / Halbauto
EZ(3) HA-FST(3) AKP+1
T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 81+5= 86 Cr,
Mun Preis Magazin 5 Cr Ladung 0,42 Cr

Das Gewehr mit der Fähigkeit schnelle aber schwächere Schüsse zu verschießen wurde unter Guerillias der Lurrack sehr beliebt, denn die Schüsse erzeugten doch eine Menge Panik unter angegriffenen, weil sie denken einer dreifachen Menge Gegner gegenüber zu stehen wie in Wirklichkeit versteckt waren.

Micro-Wellen Kanone 7600g
Schaden 1W10 HITZE
S-Inf-Waffen AKP 3 Turm-P 9 Reichweite 300 m
K 15m M 30m W 75m SW 150m ExW 300m
Strahler 7 Schuss E-Mag 0,7 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl
EZ(3) HA-FST(3) AKP+1
T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 81+5= 86 Cr,
Mun Preis Magazin 7 Cr Ladung 0,7 Cr

M-W-Kanonen tendierten in ihren Testphase dazu ihren eigenen Schützen zu verletzen. [Bei Fehlbedienung (1 auf W20) erleidet der Schütze automatisch 1W6 Hitze-Schaden.] Erst spätere Versionen kriegten diese Probleme in den Griff. Dummerweise ist es schwer diese Waffen auseinander zu halten. Es kann also immer sein, dass man eine Waffe aus der frühen Phase hat (50%), oder dass die Verbesserte Isolation später undicht wurde. Alles in allem haben M-W-Kanonen einen fürchterlichen Ruf bei Lurracks. Nur Fremdweltler würden diese Waffen freiwillig benutzen. Sie sind mit der Hauptgrund dafür, dass Lurracks sich auf Elektro-Strahler konzentrierten, während andere Rassen einfach auf schwere Waffen verzichteten.

14.18.2.5. Hitze-Strahler Arbeiten mit einer Mischung aus Microwelle und Infrarot. Sie sind der technisch gleichwertige Bruder zu Lasern, haben aber nicht deren Reichweite. Da sie deswegen als Nahkampf-Waffe gelten werden sie gerne als Enterwaffen für Raumschiff und Gebäude-Kampf gebaut.

Mini Hitze Pistole 200g
Schaden 1W8 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Strahler 3 Schuss E-Mag 0,24 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 105+3= 108 Cr,
Mun Preis Magazin 3 Cr Ladung 0,24 Cr

Bei Abenteurern sehr beliebt für schnelles Braten von Fleischrationen ist das eine durchaus sehr weit verbreitete Not-Pack-Pistole in AÜA Ruchsäcken der Jahrhundert-Schiffen gewesen bis Sparmaßnamen dieses beendete.

Hitze Pistole 500g
Schaden 1W8 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Strahler 4 Schuss E-Mag 0,32 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 105+4= 109 Cr,
Mun Preis Magazin 4 Cr Ladung 0,32 Cr

In Raumschiffen eignet sich diese Waffe sehr gut zur Enterabwehr, denn sie verursacht höllische Brandblasen, richtet aber nur selten genug Schaden an um die Außenhülle zu durchschlagen.

Hitze-Pulse Karabiner 2300g
Schaden 1W6 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 80 m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Strahler 45 Schuss E-Mag 2,7 E & Ladeanschl. / Variomatik/ mehr Mun
EZ(3) HA-FST (3) AKP+1 FST (4) SAL (1W6+4) KP+1
T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 185+4= 189 Cr,
Mun Preis Magazin 27 Cr Ladung 2,7 Cr

Der Hitzekarabiner gilt als Stellungswaffe in Enterkämpfen und kann Gänge auch gegen eine ganze Truppe Feinde verteidigen. Der Schaden ist deutlich schwächer, als bei der Pistole, aber die hohe Feuergeschwindigkeit macht enge Gänge zu Todeszonen.

Hitze Gewehr 3500g
Schaden 1W8+1 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 6 Reichweite 150 m
K 7m M 15m W 37m SW 75m ExW 150m
Strahler 7 Schuss E-Mag 0,32 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 105+4= 109 Cr,
Mun Preis Magazin 4 Cr Ladung 0,32 Cr

Der deutlich erhöhte Schaden macht es bei Enterkämpfen schon sehr gefährlich für einen selbst. Andererseits sind gerade erfahrene Feinde manchmal gut gerüstet.

Die Fayizzahrische (moduliertes Heulen) „Vakuum-Pumpe“ hat einen einstellbaren Regler, mit dem die Schadenskapazität herunter gedreht werden (1 AKP) kann. 4 Stufen W8-W6-W4-W2. Dabei spart man Munition (diese kann mitgeschrieben werden) und kann sich den Gegebenheiten gut anpassen.

Hitze-Pulse-Gewehr 3800g (Qualität I Komplex)
Schaden 1W6+1 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 180 m
S-Inf-Waffe AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 180 m
K 9m M 18m W 45m SW 90m ExW 180m
Strahler (2x) 45 Schuss E-Mag je 3,15 E & Ladeanschl. / Variomatik / groß/ mehr Mun / mehr Mun
EZ(3) HA-FST (3) AKP+1 FST (4) SAL (1W6+4) KP+1
T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 720+32+32= 784 Cr,
Mun Preis Magazin 32 Cr Ladung 3,15 Cr

Diese Waffe stellt die Schwere Version des Hitze Pulse Karabiners da und eignet sich ähnlich gut als Stellungswaffe in Enterkämpfen. Dummerweise ist der Schaden so hoch, dass man davon ausgehen muss, dass der Gang danach nicht mehr benutzt werden kann.

Hitze Kanone 7400g
Schaden 1W10 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 4 Turm-P 9 Reichweite 300 m
K 15m M 30m W 75m SW 150m ExW 300m
Strahler 9 Schuss E-Mag 0,9 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 115+9= 124 Cr,
Mun Preis Magazin 9 Cr Ladung 0,9 Cr

Gäbe es da nicht die Laser bei den Kallrazh und die Plasma und Blaster bei den Fayizzahren hätte diese Waffe ihren Siegeszug bestimmt schon angetreten. Doch so ist es nur eine weitere kaum benutzte gute Waffe.

14.18.2.6. Elektronen-Strahl Waffen sind Waffen, welche elektrische Ladungen in ihr Ziel als Elektronen und Protonen verschießen und diese dort rumwuseln lassen. Die elektrischen Ströme schaden dem Körper dann sehr. Die Elektronenstrahl-Technik wurde von den Lurrack dankbar angenommen, als sie Probleme mit den Microwellen-Strahlern bekamen und diese nicht lösen wollten. Der blautürkiesweiße Elektronenstrahl ist ein Markenzeichen dieser Waffen.

Mini Elektronen-Strahl Pistole 300g
Schaden 1W6 ELEKTRO
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Strahler 3 Schuss E-Mag 0,18 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl
EZ(1) T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 51+2= 53 Cr,
Mun Preis Magazin 2 Cr Ladung 0,18 Cr

Diese Waffe wurde als Notfallwaffe in AÜA-Rucksäcken der Jahrhundertbarken hinzugefügt. Als Notfallwaffe gegen unterlegene Gegner, also mehr als [Ratten]-Jagd-Waffe erwies sie sich als sehr praktisch.

Elektronen-Strahl Pistole 600g
Schaden 1W6 ELEKTRO
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Strahler 4 Schuss E-Mag 0,24 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl
EZ(1) T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 51+3= 54 Cr,
Mun Preis Magazin 3 Cr Ladung 0,24 Cr

Elektronen-Pistolen wie die „Mauerbrenner“ sind immer gut m fell des Trägers versteckbar gewesen. Aber gerade diese Waffe wurde mit einem Stück Synthetik Fell verkauft, welche das Halfter überdeckt und entsprechend dem Träger gefärbt wurde.

Elektronen-Strahl Karabiner 2500g
Schaden 1W8 ELEKTRO
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Strahler 15 Schuss E-Mag 1,2 E & Ladeanschluss / mehr Mun / T-Lvl
EZ(1) T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 45+3= 54 Cr,
Mun Preis Magazin 12 Cr Ladung 1,2 Cr

Elektronen-Karabiner wie der „Techniker-Stolz“ wurden in der Lurrakschen Akademie der Technik als Meisterstück gefertigt. Das bedeutet, dass diese Waffen zumeist Einzelstücke sind und alle ihre eigenen Konstruktionspläne haben.

Elektronen Gewehr 3400g
Schaden 1W8+1 ELEKTRO
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 6 Reichweite 150 m
K 7m M 15m W 37m SW 75m ExW 150m
Strahler 5 Schuss E-Mag 0,45 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl
EZ(1) T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 66+5= 71 Cr,
Mun Preis Magazin 5 Cr Ladung 0,45 Cr

Elektronen-Gewehre waren in den Vorkriegs– Duellen der Lurrak sehr weit verbreitet. Wer zu nah kam wurde im Nahkampf angegriffen, aber Im Fernkampf galt Verstecken und aus dem Hinterhalt angreifen als „Schicklich“

Elektronen Scharfschützen Gewehr 3600g (Qualität I komplex)
Schaden 1W10 +1 ELEKTRO
2 H-Fernkampf AKP 4 Turm-P 6 Reichweite 250 m
K 12m M 25m W 62m SW 125m ExW 250m
Strahler 12 Schuss E-Mag 0,45 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl / Sniper / mehr Mun
EZ(1) T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 495+5= 500 Cr,
Mun Preis Magazin 5 Cr Ladung 0,45 Cr

Elektronen-Pulse-Gewehr 3700g
Schaden 1W6+1 ELEKTRO
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 180 m WM—1
S-Inf-Waffen AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 180 m
K 9m M 18m W 45m SW 90m ExW 180m
Strahler 6 Schuss E-Mag 0,42 E & Ladeanschluss / groß / Halbauto
EZ(3) HA-FST(3) AKP+1
T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 81+5= 86 Cr,
Mun Preis Magazin 5 Cr Ladung 0,42 Cr

Elektronen Kanone 8400g
Schaden 1W10 ELEKTRO
S-Inf-Waffen AKP 3 Turm-P 9 Reichweite 300 m
K 15m M 30m W 75m SW 150m ExW 300m
Strahler 7 Schuss E-Mag 0,7 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl
EZ(3) HA-FST(3) AKP+1
T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 81+5= 86 Cr,
Mun Preis Magazin 7 Cr Ladung 0,7 Cr

Elektronen Kanonen sind furchtbar heftige Waffen was den möglichen Schaden angeht. Bei den Lurracks waren sie hingegen nicht so beliebt, denn ihre Große Stärke währe gegen Fahrzeuge und Gruppen gewesen. Beides nicht die Kampfart der Lurraks, welche Einzelduelle vorzogen.

14.18.2.7. Disruptor-Waffen sind die Weiterentwicklung der Elektronen-Strahl-Waffen und eine Iperiums-Technik der Lurrack. Sie haben nur kurze Reichweite und treffen schlecht (WM-1) hinzu kommt dass die Waffen für Lurracks ausgelegt sind und andere Rassen Probleme mit der Benutzung haben (WM-1 zusätzlich). Der violett rot schwarze Strahl ist Symptomatisch für diese Waffen.

Mini Disruptor Pistole 400g (Qualität I gut)[Imperium Lurrack]
Schaden 1W8+1 ELEKTRO 1W8+1 BALLISTIK WM+0
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 1 m
K 1m M 1m W 1m SW 1m ExW 1m
Strahler 3 Schuss E-Mag 0,54 E & Ladeanschluss / Klein / Zusatz-Schaden / T-Lvl+
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 756+6= 762 Cr,
Mun Preis Magazin 6 Cr Ladung 0,54 Cr

Diese Waffe wurde auf Tarnbarkeit ausgelegt und wird häufig von Body-guards getragen, welche auf „harmlos“ machen wollen. Die kurze Reich-weite ist natürlich ein krasser Nachteil.

Disruptor-Pistole 900g (Qualität I gut)[Imperium Lurrack]
Schaden 1W8+2 ELEKTRO 1W8+2 BALLISTIK WM+0
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Strahler 3 Schuss E-Mag 0,6 E & Ladeanschluss / Klein / Zusatz-Schaden / T-Lvl+
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 756+6= 762 Cr,
Mun Preis Magazin 6 Cr Ladung 0,6 Cr

Die Disruptor Pistole ist gerade bei Wachdienst sehr weit verbreitet, das sie im Fernkampf ein gleich starkes Äquivalent zur Krallenbewaffnung im Nahkampf darstellt.

Schwere Disruptor-Pistole 1500g (Qualität I) [Lurrack imperium]
Schaden 1W10+1 ELEKTRO 1W10+1 BALLISTIK WM+0
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Strahler 3 Schuss E-Mag 0,66 E & Ladeanschluss / Klein / Zusatz-Schaden / T-Lvl+
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 774+7= 781 Cr,
Mun Preis Magazin 7 Cr Ladung 0,67 Cr

Die Schwere Disruptor-Pistole wurde für höhere Soldaten wie Einzel-kämpfer hergestellt und fand reißenden Absatz. Das sie mindestens ST 6 benötigt um Probleme (WM—4) zu vermeiden war gelinde gesagt unwich-tig.

Elite Disruptor-Pistole 1500g (Qualität II Ausgezeichnet)
[Lurrack Imperium]
Schaden 1W10+2 ELEKTRO 1W10+2 BALLISTIK WM+1
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Strahler 10 Schuss E-Mag 2,4 E & Ladeanschluss / Klein / Zusatz-Schaden / T-Lvl+ /Mehr Mun
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 1470+24= 1494 Cr,
Mun Preis Magazin 24 Cr Ladung 2,4 Cr

Eine Elite Disruptor-Pistole wurde im Krieg der 6 Rassen gerne und relativ häufig von Schiffskapitänen gekauft, die ja ansonsten ihre Schiffskanonen hatten und nichts störendes dabeihaben wollten.

Disruptor Karabiner 3400g (Qualität I) [Lurrack imperium]
Schaden 1W10+1 ELEKTRO 1W10+1 BALLISTIK WM+0
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 80 m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Strahler 25 Schuss E-Mag 5,5 E & Ladeanschluss / Mehr Mun / Zusatz-Schaden / T-Lvl+
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 333+55= 388 Cr,
Mun Preis Magazin 55 Cr Ladung 5,5 Cr

Für längere Feuergefechte Fehlte den Lurracks eine Waffe und so war der Karabiner ein gefundener Lückenfüller. Es reichte ja einen Feind waidwund zu schießen.

Disruptor Gewehr 5600g (Qualität I) [Lurrack imperium]
Schaden 1W10+2 ELEKTRO 1W10+2 BALLISTIK WM+0
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 6 Reichweite 130 m
K 6m M 13m W 32m SW 65m ExW 130m
Strahler 25 Schuss E-Mag 6 E & Ladeanschluss / groß / Zusatz-Schaden / mehr Mun EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 405+12= 417 Cr,
Mun Preis Magazin 60 Cr Ladung 6 Cr

Die Erste Wahl der Einzelkämpfer gegen große Gruppen wuseliger Aliens war und ist das Disruptor Gewehr. Und so ist es nur noch eine Preisfrage, welches.

Schweres Disruptor Gewehr 7000g (Qualität I) [Lurrack Imperium]
Schaden 1W10+2 ELEKTRO 1W10+2 BALLISTIK WM+0
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 180 m WM—1
S-Inf-Waffen AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 180 m
K 9m M 18m W 45m SW 90m ExW 180m
Strahler 6 Schuss E-Mag 1,44 E & Ladeanschluss / groß / Zusatz-Schaden / T-Lvl+ EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 405+15= 420 Cr,
Mun Preis Magazin 15 Cr Ladung 1,44 Cr

Die Schweren Gewehre liegen normalerweise in den Händen reicher Jüngelchen denn Kampferfahrener Lurracks. Deswegen galt das Holo-Bild von einem Jungen Lurrack und seiner GGZ-87 sehr bald als schechtes Omen. Die GGZ aus dem Krieg der 6 Rassen haben immer noch den Ruf „verflucht“ zu sein und so werden diese alten Waffen meist an Fremdweltler verkauft um sie los zu werden.

Elite Disruptor Gewehr 6500g (Qualität II)[Lurrack Imperium]
Schaden 1W10+3 ELEKTRO 1W10+3 BALLISTIK WM+1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 180 m WM—1
S-Inf-Waffen AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 180 m
K 9m M 18m W 45m SW 90m ExW 180m
Strahler 25 Schuss E-Mag 6,5 E & Ladeanschluss / groß / Zusatz-Schaden / T-Lvl+ / Mehr Mun
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 1500+65= 1565 Cr,
Mun Preis Magazin 65 Cr Ladung 6,5 Cr

Die Elite Disruptor-Gewehre gaben im Krieg der 6 Rassen auf Schlachtfeldern schnell den Ton an. So wurde ein einzelner Lurrack mit einer DKR-12 aufgewertet mit 6 Kallrazh, 5 Zyloh, 4 Menschen, 3 Sackarathas und 5 Fayizzahren.

Disruptor Kanone 9600g(Qualität I) [Lurrack Imperium]
Schaden 1W12+1 ELEKTRO 1W12+1 BALLISTIK WM+0
S-Inf-Waffen AKP 3 Turm-P 8 Reichweite 280 m
K 14m M 28m W 72m SW 145m ExW 280m
Strahler 6 Schuss E-Mag 1,56 E & Ladeanschluss / groß / Zusatz-Schaden / T-Lvl+ EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 414+16= 430 Cr,
Mun Preis Magazin 16 Cr Ladung 1,56 Cr

Schwere Disruptor Kanone 12000g (Qualität I)(Qualität I) [Lurrack Imperium]
Schaden 1W12+2 ELEKTRO 1W12+2 BALLISTIK WM+0
S-Inf-Waffen AKP 3 Turm-P 10 Reichweite 380 m
K 19m M 38m W 85m SW 190m ExW 380m
Strahler 7 Schuss E-Mag 1,96 E & Ladeanschluss / groß / Zusatz-Schaden / T-Lvl+ EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 7 ,Preis 423+20= 443 Cr,
Mun Preis Magazin 20 Cr Ladung 1,96 Cr

Disruptor-Kanonen werden von wirklich brutal starken (ST 8+ um WM—2 zu vermeiden) Kriegern benutzt, welche als Fahrzeug-Abwehr eingesetzt werden. Enterkampf bedeutet nicht erobern, sondern hilflos machen beim vorwärts stürmen.

14.18.2.8. Laser sind die Lieblingswaffen der Kallrazh und bei ihnen auch Imperiums-Technologie mit erhöhtem Schaden, erhöhter Reichweite UND geringerem Energie-Verbrauch. Für nicht Kallrah ist diese Waffenart natürlich schlecht zu benutzen (WM-1 zusätzlich zum WM-1 der Waffe). Die Infanterie setzte diese Waffen verstärkt im Krieg der 6 Rassen ein und benutzt diese noch immer gerne.

Mini Laser Pistole 400g [Imperium Kallrazh]
Schaden 1W6 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 90 m
K 4m M 9m W 22m SW 45m ExW 90m
Strahler 6 Schuss E-Mag 0,30 E & Ladeanschluss / Klein / Reichweite
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 105+3= 108 Cr,
Mun Preis Magazin 3 Cr Ladung 0,3 Cr

Hiermit werden *Mini-Pistolen* neu definiert. Eine gute Notfall-Waffe.

Standard Laser Pistole 1000g [Imperium Kallrazh]
Schaden 1W6 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 110 m
K 5m M 11m W 27m SW 55m ExW 110m
Strahler 7 Schuss E-Mag 0,36 E & Ladeanschluss / Klein / Reichweite
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 105+4= 109 Cr,
Mun Preis Magazin 4 Cr Ladung 0,36 Cr

Dieses war die normale Seitenwaffe der Streitkräfte und sehr beliebt.

Die „Leuchtende Sonne“ *Pulse-Laser-Pistole 1000g (Qualität I komplex)
Schaden 1W4 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 70 m
K 3m M 7m W 17m SW 35m ExW 70m
Strahler 40 Schuss E-Mag 1,6 E & Ladeanschluss / Klein / Reichweite / Vollauto / mehr Mun FST(4) SAL (1W6+4) AKP+1
T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 665+16= 681 Cr,
Mun Preis Magazin 16 Cr Ladung 1,6 Cr

Diese Terranische Waffe war eine Eigenentwicklung, war jedoch eher gegen zivilsten geeignet als gegen Alien Soldaten

Clans Laser Pistole 1000g (Qualität I)[Imperium Kallrazh]
Schaden 1W10+1 HITZE WM+1
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 110 m
K 5m M 11m W 27m SW 55m ExW 110m
Strahler 1 Schuss E-Mag 0,11 E & Ladeanschluss / Klein / Reichweite / T-Lvl+ EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 390+2= 392 Cr,
Mun Preis Magazin 2 Cr Ladung 0,11 Cr

Wird normalerweise mit Externer E-Pack betrieben 5 E Gürtelpack für 50 Cr und 44 zusätzliche Schuss.

Die Clans-Laser-Pistole wird für Verdienste für den Clan verliehen und ist somit ein begehrtes und Rares Stück Waffentechnik.

Terra Pulse Laser-Karabiner 2700g (Qualität I komplex)
Schaden 1W6 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 110 m WM—1
S-Inf-Waffe AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 110 m
K 5m M 11m W 27m SW 55m ExW 110m
Strahler 40 Schuss E-Mag 2,4 E & Ladeanschluss / klein / Reichweite / Vollauto / mehr Mun FST(4) SAL (1W6+4) AKP+1
T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 755+24= 779 Cr,
Mun Preis Magazin 24 Cr Ladung 2,4 Cr

Der Terranische Laserkarabiner basiert auf den erbeuteten Waffen der Kallrazh und stellte zu seiner Zeit einen Durchbruch in der Technik dar.

Der TPL-K-1 von Vorwerk wurde sogar an die Infanterie ausgeliefert und eingesetzt. Er hat standardmäßig das Vorwerk Firmensiegen UND das „Made on Terra“ sichtbar auf der Seite prangen.

Standard Laser-Karabiner 1000g [Imperium Kallrazh]
Schaden 1W8 HITZE
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 170 m
K 8m M 17m W 42m SW 85m ExW 170m
Strahler 9 Schuss E-Mag 0,56 E & Ladeanschluss / - / Reichweite
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 75+6= 81 Cr,
Mun Preis Magazin 6 Cr Ladung 0,56 Cr

Der Standard– Laser-Karabiner wurde im Krieg der 6 Rassen teilweise an Zivilisten ausgegeben um ihr Dorf zu verteidigen. Dabei richteten sie aber sehr oft mehr Schaden an, als die Angreifer.

Standard Laser Gewehr 5200g [Imperium Kallrazh]
Schaden 1W8+1 HITZE
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 6 Reichweite 220 m
K 11m M 22m W 55m SW 110mExW 220m
Strahler 9 Schuss E-Mag 0,63 E & Ladeanschluss /Groß- / Reichweite
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 125+7= 132 Cr,
Mun Preis Magazin 7 Cr Ladung 0,63 Cr

Die Standard-Waffe der Kallrazh Infanterie im Angriff auf andere Welten. Diese Waffen waren in sehr großen Mengen günstig herstellbar, was gerade bei den teamfreudigen Kallrazh von immenser Wichtigkeit ist. Meist hat der Teamführer dann das verbesserte Clan-Lasergewehr getragen, welches auf den ersten Blick sehr ähnlich aussieht.

Clan Laser Gewehr 5200g (Qualität I Gut) [Imperium Kallrazh]
Schaden 1W12+2 HITZE WM+1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 6 Reichweite 220 m
K 11m M 22m W 55m SW 110m ExW 220m
Strahler 3 Schuss E-Mag 0,24 E & Ladeanschluss /Groß- / Reichweite /T-Lvl+ EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 435+3= 438 Cr,
Mun Preis Magazin 3 Cr Ladung 0,24 Cr

Die Anführer-Waffe der Kallrazh Infanterie im Angriff auf andere Welten. Kaum etwas hat ihnen widerstanden. Und sogar Fahrzeuge der „Aliens“ waren zu schlecht gepanzert um nicht durchschlagen zu werden. Sie wurden üblicherweise an die 5 E Gürtelpacks angeschlossen (50 Cr und 20 Schuss)

Scharfschützen Laser Gewehr 5200g (Qualität I Gut)
[Imperium Kallrazh]
Schaden 1W10+2 HITZE WM+1
2 H-Fernkampf AKP 4 Turm-P 6 Reichweite 320 m
K 16m M 32m W 80m SW 160m ExW 320m
Strahler 5 Schuss E-Mag 0,48 E & Ladeanschluss /Groß- / Reichweite / Sniper EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 855+5= 860 Cr,
Mun Preis Magazin 5 Cr Ladung 0,48 Cr

In den meisten Angriffen waren diese Waffen nicht besser, sondern eher schlechter ein zu setzen als die Standard-Laser Gewehre. Zusätzlich widersprach es auch dem Rudelgedanken und so waren *Scharfschützen* immer so unbeliebt, dass meist nur die unfähigsten dazu auserkoren wurden. Es war ein wenig *Perlen vor die Säue werfen.*

Terra Scharfschützen Laser Gewehr 5200g (Qualität I Komplex)
[Imperium Kallrazh]
Schaden 1W8+1 HITZE
2 H-Fernkampf AKP 4 Turm-P 6 Reichweite 300 m
K 15m M 30m W 75m SW 150m ExW 300m
Strahler 35 Schuss E-Mag 3,15 E & Ladeanschluss /Groß- / Reichweite / Sniper / mehr Mun
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 840+32= 872 Cr,
Mun Preis Magazin 32 Cr Ladung 3,2 Cr

Die TSL-G1 von Vorwerk welche zusammen mit der TPL-K1 entwickelt wurde, war als Scharfschützen Gewehr durchaus bei Menschlichen Scharfschützen in Gebrauch, aber die militärische Meinung sprach von mehr Durchschlagskraft bei der richtigen Munition und richtigen Scharfschützen-Gewehren.

Die „Prospektor LG-001“ von Browning hingegen war als Raumfahrer Waffe für „vermutlich einsame Planeten“ nach dem Krieg durchaus beliebt, da sie kein Munitionsproblem hatte.

Standard-Laser-Kanone 9 kg [Imperium Kallrazh]
Schaden 1W8+1 HITZE
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 270 m WM—1
S-Inf-Waffe AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 270 m
K 13m M 27m W 62m SW 135m ExW 270m
Strahler 10 Schuss E-Mag 0,72 E & Ladeanschluss /Groß- / Reichweite
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 120+8= 128 Cr,
Mun Preis Magazin 8 Cr Ladung 0,72 Cr

Standard Laser Kanonen waren als einfache Panzerabwehr konzipiert, waren aber nicht besser als die Gewehre und wurden bald als schwer und nutzlos für zu teuer befunden.

Laser-Kanone II 11 kg [Imperium Kallrazh]
Schaden 1W10 HITZE
S-Inf-Waffe AKP 4 Turm-P 8 Reichweite 320 m
K 16m M 32m W 80m SW 160m ExW 320m
Strahler 10 Schuss E-Mag 0,8 E & Ladeanschluss /Groß- / Reichweite
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 125+8= 133 Cr,
Mun Preis Magazin 8 Cr Ladung 0,8 Cr

Die Laserkanone II ist der große Bruder der Standard-Laser-Kanone und konnte sich im Gegensatz dazu leidlich durchsetzen. Das Beste aber war Holo-Bildsystem, welches einen Kalrazh Infanteristen simulieren konnte, wenn die Waffe aufgebaut ist. Der kann zwar nicht Schießen, aber sieht nahezu echt aus.

Clans-Laser-Kanone 11 kg (Qualität I Gut) [Imperium Kallrazh]
Schaden 1W10+1 HITZE WM+1
S-Inf-Waffe AKP 4 Turm-P 8 Reichweite 320 m
K 16m M 32m W 80m SW 160m ExW 320m
Strahler 45 Schuss E-Mag 4,95 E & Ladeanschluss /Groß- / Reichweite / Mehr Mun
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 390+50= 430 Cr,
Mun Preis Magazin 50 Cr Ladung 4,95 Cr

Diese Clans-Laser-Kanonen waren mehr als nur einfach Waffen. Sie waren wirklich harte Waffen. Sie konnten über mehrere Minuten ihr volles Feuer aufrecht erhalten und so einen Strom des Verderbens über alles bringen was sich ihnen in den Weg stellte.

Aber auch sie wurde nur sehr selten an wirklich herausragende Clankrieger vergeben. Wegen ihr haben diese dann sogar oft Unterstützungs-Waffen erst gelernt.

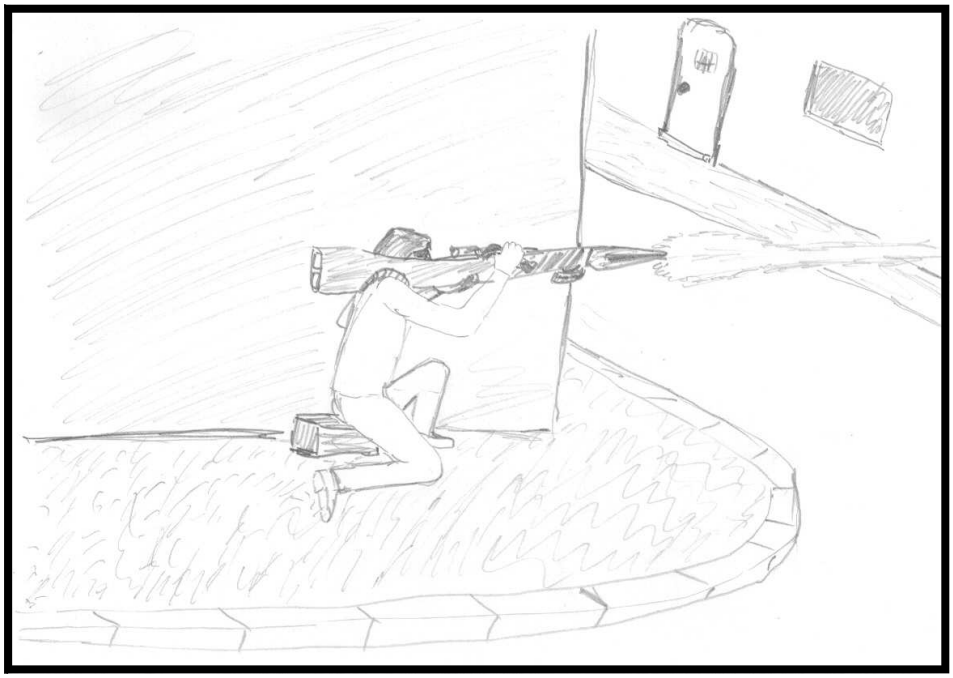
Infanterie-Laser-Kanone 15 kg [Imperium Kallrazh]
Schaden 1W8+2 HITZE
S-Inf-Waffe AKP 4 Turm-P 10 Reichweite 420 m
K 21m M 42m W 105m SW 210m ExW 420m
Strahler 13 Schuss E-Mag 1 E & Ladeanschluss /Groß- / Reichweite
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 125+10= 135 Cr,
Mun Preis Magazin 10 Cr Ladung 1 Cr

Diese Anti-Fahrzeug-Waffe ist eigentlich eine Fahrzeug-Waffe, welche für Infanterie-Benutzung gebaut wurde. Sie ist den hochtechnischen Standard-Laserkanonen unterlegen und wird nicht selten auf Fahrzeugen als Dachwaffe eingesetzt, die abnehmbar ist. (denn aufgestellt zählt sie nicht als Gewicht)

Terra Schwere Infanterie-Laser-Kanone 17 kg (Qualität I, Mini x1)
Schaden 2W10 HITZE (WM—4 gegen Infanterie)
S-Inf-Waffe AKP 4 Turm-P 10 Reichweite 2250 m 150 Hex
K 112m M 225m W 562m SW 1125m ExW 2250m
K 7 Hex M 15 Hex W 37 HexSW 75 Hex ExW 150 Hex

Strahler 10 Schuss E-Mag 2 E & Ladeanschluss /T-Lvl+ / Reichweite
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 2250+200= 2450 Cr,
Mun Preis Magazin 200 Cr Ladung 2 Cr

Die terranische TSIL-KN02 von Meissner ist deutlich teurer als die Kallrazh Version, aber steht ihr in nichts nach. (entspricht einer mittleren Kategorie II Waffe) Ihre Hauptaufgabe ist aber das Bekämpfen von Fahrzeugen.



14.18.2.9. Hochenergie-Laser sind eine Technologie welche sehr neu ist und im Krieg der 6 Rassen nicht zur Verfügung steht. Diese Waffen sind also samt und sonders Forschungsprojekte und tendieren zum Ausfallen.

Mini HE-Laser 300g (Qualität I komplex)
Schaden 1W8 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 70 m
K 3m M 7m W 17m SW 35m ExW 70m
Strahler 3 Schuss E-Mag 0,24 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl / Reichweite / Halbauto EZ(3) HA-FST (3) AKP+1
T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 7 ,Preis 504+3= 507Cr,
Mun Preis Magazin 3 Cr Ladung 0,24 Cr

HE-Laser Pistole 800g (Qualität I komplex)
Schaden 1W8 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 90 m
K 4m M 9m W 22m SW 45m ExW 90m
Strahler 4 Schuss E-Mag 0,24 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl / Reichweite / Halbauto EZ(3) HA-FST (3) AKP+1
T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 7 ,Preis 504+3= 507Cr,
Mun Preis Magazin 3 Cr Ladung 0,24 Cr

Schwere HE-Laser Pistole 1200g (Qualität I komplex)
Schaden 1W10—1 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 110 m
K 5m M 11m W 27m SW 55m ExW 110m
Strahler 4 Schuss E-Mag 0,36 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl / Reichweite / Halbauto EZ(3) HA-FST (3) AKP+1
T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 7 ,Preis 522+4= 526Cr,
Mun Preis Magazin 4 Cr Ladung 0,36 Cr

Diese Laserpistolen werden normalerweise mit einem Gürtelpack Versorgt (5 E, 50 Cr, 20 bzw 14 Schuss)

HE-Laser MP 1800g (Qualität I komplex)
Schaden 1W6—1 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 110 m WM—1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 110 m
K 5m M 11m W 27m SW 55m ExW 110m
Strahler 50 Schuss E-Mag 2,5 E & Ladeanschluss / Klein / Mehr Mun / Reichweite / Vollauto FST(4) SAL (1W6+4) AKP+1
T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 630+25= 655Cr,
Mun Preis Magazin 25 Cr Ladung 2,5 Cr

Die Energie-Versorgung benutzt normalerweise mehrere wechselbare Gürtelpacks (5E 50 Cr 100 Schuss). Es soll eingesetzt werden bei zivilen Aufständen, oder um Panzerungen zu reduzieren.

HE-Laser Karabiner 2500g (Qualität I komplex)
Schaden 1W10 HITZE
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 150 m
K 7m M 15m W 37m SW 75m ExW 150m
Strahler 5 Schuss E-Mag 0,5 E & Ladeanschluss / - / T-Lvl / Reichweite / Halbauto EZ(3) HA-FST (3) AKP+1
T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 480+4= 484 Cr,
Mun Preis Magazin 4 Cr Ladung 0,36 Cr

HE-Laser Gewehr 3500g (Qualität I komplex)
Schaden 1W10+1 HITZE
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 6 Reichweite 200 m
K 10m M 20m W 50m SW 100m ExW 200m
Strahler 6 Schuss E-Mag 0,66 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl / Reichweite / Halbauto EZ(3) HA-FST (3) AKP+1
T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 558+7= 565 Cr,
Mun Preis Magazin 7 Cr Ladung 0,66 Cr

Schweres HE-Laser Gewehr 3500g (Qualität I komplex)
Schaden 1W10+1 HITZE
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 250 m WM—1
S-Inf-Waffen AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 250 m
K 12m M 25m W 62m SW 125mExW 250m
Strahler 7 Schuss E-Mag 0,77 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl / Reichweite / Halbauto EZ(3) HA-FST (3) AKP+1
T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 558+8= 566 Cr,
Mun Preis Magazin 8 Cr Ladung 0,77 Cr

Die Gürtelpacks (5E 50 Cr 50 bzw 45 Schuss Gewehre und 40 Schuss Kanone) finden natürlich auch hier Verwendung.

HE-Laser Kanone 6000g (Qualität I komplex)
Schaden 1W12 HITZE
S-Inf-Waffen AKP 4 Turm-P 9 Reichweite 350 m
K 17m M 35m W 87m SW 175mExW 350m
Strahler 8 Schuss E-Mag 0,96 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl / Reichweite / Halbauto EZ(3) HA-FST (3) AKP+1
T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 576+10= 586 Cr,
Mun Preis Magazin 10 Cr Ladung 0,96 Cr

Schwere HE-Laser Kanone 8000g (Qualität I komplex)
Schaden 1W10+2 HITZE
S-Inf-Waffen AKP 4 Turm-P 10 Reichweite 400 m
K 20m M 40m W 100m SW 200mExW 400m
Strahler 8 Schuss E-Mag 0,96 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl / Reichweite / Halbauto EZ(3) HA-FST (3) AKP+1
T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 576+10= 586 Cr,
Mun Preis Magazin 10 Cr Ladung 0,96 Cr

14.18.2.10. Gamma-Laser sind die Vorstufe der HE-Laser. Und tun ihr Werk ganz gut. Sie wurden zwar nach dem Krieg entwickelt, sind aber inzwischen einsatzbereit und werden verwendet. Sie haben weniger Reichweite sind aber Energiereicher. [Vorsicht Radioaktiv]

Mini Gamma-Laser 300g (Qualität I komplex)
Schaden 1W8 HITZE 1W8 ELEKTRO WM—1
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 50 m
K 2m M 5m W 12m SW 25m ExW 50m
Strahler 4 Schuss E-Mag 0,56 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl / Zusatz-Schaden / Reichweite
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 774+6= 780Cr,
Mun Preis Magazin 6 Cr Ladung 0,56 Cr

Gamma-Laser Pistole 800g (Qualität I komplex)
Schaden 1W8 HITZE 1W8 ELEKTRO WM—1
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 70 m
K 3m M 7m W 17m SW 35m ExW 70m
Strahler 5 Schuss E-Mag 0,64 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl / Zusatz-Schaden / Reichweite
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 774+7= 780Cr,
Mun Preis Magazin 7 Cr Ladung 0,64 Cr

Schwere Gamma-Laser Pistole 1200g (Qualität I komplex)
Schaden 1W10—1 HITZE 1W10—1 ELEKTRO WM—1
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 90 m
K 4m M 9m W 22m SW 45m ExW 90m
Strahler 5 Schuss E-Mag 0,9 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl / Zusatz-Schaden / Reichweite
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 804+6= 810Cr,
Mun Preis Magazin 6 Cr Ladung 0,56 Cr

Schwere Gamma-Laser Pistole 1800g (Qualität I komplex)
Schaden 1W6—1 HITZE 1W6—1 ELEKTRO WM—1
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 90 m WM—1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 90 m
K 4m M 9m W 22m SW 45m ExW 90m
Strahler 10 Schuss E-Mag 1 E & Ladeanschluss / Klein / Vollauto / Zusatz-Schaden / Reichweite FST(4) SAL(1W6+4) AKP+1
T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 900+10= 910Cr,
Mun Preis Magazin 10 Cr Ladung 1 Cr

Diese Waffen werden üblicherweise mit Gürtelpacks versorgt (5 E, 50 Cr 30, 30, 28, 50 Schuss) Die Verbindungsleitungen lassen sich aber recht leicht heraus ziehen. Das macht diese Waffen im Nahkampf sehr anfällig für leere Magazine, denn sie leeren erst einmal das interne Magazin, bevor externe Quellen verwendet werden. Ladung in ein leeres Magazin transferieren dauert ansonsten 2 RD und kostet 3 AKP.

Gamma-Laser Karabiner 2500g (Qualität I komplex)
Schaden 1W10 HITZE 1W10 ELEKTRO WM—1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 130 m
K 6m M 13m W 32m SW 65m ExW 130m
Strahler 6 Schuss E-Mag 1,2 E & Ladeanschluss / - / T-Lvl / Zusatz-Schaden / Reichweite
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 7 ,Preis 630+12= 642Cr,
Mun Preis Magazin 12 Cr Ladung 1,2 Cr

Gamma-Laser Gewehr 3500g (Qualität I komplex)
Schaden 1W10+1 HITZE 1W10+1 ELEKTRO WM—1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 6 Reichweite 180 m
K 9m M 18m W 45m SW 90m ExW 180m
Strahler 6 Schuss E-Mag 1,32 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl / Zusatz-Schaden / Reichweite
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 728+14= 742Cr,
Mun Preis Magazin 14 Cr Ladung 1,32 Cr

Gamma-Laser Sniper Gewehr 6500g (Qualität I komplex)
Schaden 1W12+1 HITZE 1W12+1 ELEKTRO WM—1
2 H-Fernkampf AKP 4 Turm-P 7 Reichweite 280 m WM—1
S-Inf-Waffe AKP 4 Turm-P 7 Reichweite 280 m
K 14m M 28m W 70m SW 140m ExW 280m
Strahler 5 Schuss E-Mag 1.3 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl / Zusatz-Schaden / Sniper
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 1368+13= 1381 Cr,
Mun Preis Magazin 12 Cr Ladung 1,3 Cr

Das Sniper-Gewehr ist eigentlich eine Langsam feuernde Kanone in superleicht Gehäuse. Die Gürtelpacks (5 E 50 Cr beinhalten 25, 22, 19 Schuss für Gewehre und 20, Schuss für Kanonen)

Gamma-Laser Kanone 8000g (Qualität I komplex)
Schaden 1W12 HITZE 1W12 ELEKTRO WM—1
S-Inf-Waffe AKP 4 Turm-P 8 Reichweite 280 m
K 14m M 28m W 70m SW 140m ExW 280m
Strahler 7 Schuss E-Mag 1.68 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl / Zusatz-Schaden / Reichweite
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 846+17= 863 Cr,
Mun Preis Magazin 17 Cr Ladung 1,68 Cr

[Radioaktivität]
Zum einen sind diese Waffen zu orten wie ein aktiver Plasma-Reaktor, was sie zu einem Problem machen kann und sie für Fahrzeuge auch mit Geschützen anvisierbar macht (der WM—X wird halbiert) und zum anderen muss der Träger mindestens eine Elektro RK von 4 tragen um nicht zu kontaminieren. Pro h RTW gift SG 20 gegen AU-P-max —1.

14.18.2.11. Phaser sind Strahler, welche als Phasenlaser bezeichnet werden, was aber nur die Vorstufe dazu war. Auch sie kamen erst nach dem Krieg auf und sind inzwischen gebräuchlich. Sie haben aber Schwierigkeiten mit schnellen Feuer-Raten. Sie sind sehr Schadensintensiv aber haben eine deutlich kürzere Reichweite als andere Laser.

Phaser Pistole 1000g (Qualität I komplex)
Schaden 1W8 HITZE 1W8 HITZE WM—1
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Strahler 15 Schuss E-Mag 2,4 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl / Zusatz-Schaden / mehr Mun
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 786+24= 810Cr,
Mun Preis Magazin 24 Cr Ladung 2,4 Cr

Schwere Phaser Pistole 1200g (Qualität I komplex)
Schaden 1W10—1 HITZE 1W10—1 HITZE WM—1
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Strahler 20 Schuss E-Mag 3,6 E & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl / Zusatz-Schaden / mehr Mun
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 828+36= 874Cr,
Mun Preis Magazin 36 Cr Ladung 3,6 Cr

Phaser Karabiner 3200g (Qualität I komplex)
Schaden 1W10 HITZE 1W10 HITZE WM—1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Strahler 30 Schuss E-Mag 6 E & Ladeanschluss / - / T-Lvl / Zusatz-Schaden / mehr Mun
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 7 ,Preis 666+60= 726 Cr,
Mun Preis Magazin 60 Cr Ladung 6 Cr

Phaser Gewehr 4600g (Qualität I komplex)
Schaden 1W10+1 HITZE 1W10+1 HITZE WM—1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 6 Reichweite 180 m
K 9m M 18m W 45m SW 90m ExW 180m
Strahler 30 Schuss E-Mag 6,6 E & Ladeanschluss / groß / T-Lvl / Zusatz-Schaden / mehr Mun
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 664+66= 730 Cr,
Mun Preis Magazin 66 Cr Ladung 6,6 Cr

Die langsame Feuerrate führt dazu, dass es Sinn macht mehr als eine Waffe zu haben und diese abwechselnd zu schießen. Die Schweren Infanterie-Waffen erlitten einen Rückschlag in der Forschung, als es zu einigen spektakulären Unfällen aufgrund der fehlenden Schutzschildtechnik kam. Später waren Gamma-Laser und HE-Laser schon weit genug fortgeschritten das keine Notwendigkeit mehr bestand.

14.18.2.13. Paralysatoren sind Lebewesen-Schockende Elektro-Strahler, Welche harmlosen Schaden verursachen. Sie verursachen harmlosen Schaden. „Nur AU-P“, plus AKP—1 für 1h, wenn Rüstung durchschlagen wurde. (Völlig ineffektiv gegen Robotter, nicht aber gegen Cyborgs)

Paralysatoren unterbrechen Nervenimpulse führen also zu Lähmungen und gelten als „human“. Schocker Hingegen verursachen Nervenschmerzen und Krämpfe. Sind also Folterwerkzeuge. Schocker sind effektiver, werden aber so behandelt wie Scharfe Waffen.

Mini Paralysator 400g
Schaden 1W4 ELEKTRO
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Strahler 7 Schuss E-Mag 0,28 E & Ladeanschluss / Klein / Zusatzeffekt Paralyse (Au-P x1, L-P & T-P x 0, AKP—1)
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 17+3= 20 Cr,
Mun Preis Magazin 3 Cr Ladung 0,28 Cr

Eie kleine harmlose Verteidigungswaffe, welche etwa so gefährlich ist wie eine Sprühflasche Pfeffer-Spray

Paralysator Pistole 1000g
Schaden 1W4 ELEKTRO
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Strahler 8 Schuss E-Mag 0,32 E & Ladeanschluss / Klein / Zusatzeffekt Paralyse (Au-P x1, L-P & T-P x 0, AKP—1)
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 17+4= 21 Cr,
Mun Preis Magazin 4 Cr Ladung 0,32 Cr

Die geeignete Waffe für zivilen Wachschutz.

Schocker Pistole 1500g (Qualität I komplex)
Schaden 1W6 ELEKTRO 1W6 ELEKTRO WM—1
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Strahler 7 Schuss E-Mag 0,84 E & Ladeanschluss / Klein / Zusatzeffekt Paralyse (Au-P x1, L-P & T-P x 0, AKP—1(je)) / Zusatzschaden / T-Lvl +
EZ(1) T-Lvl 4 ,min Fertigkeit 7 ,Preis 462+9= 471 Cr,
Mun Preis Magazin 9 Cr Ladung 0,84 Cr

Die Standard Befriedungspersonal-Waffe für unruhige Orte. Damit in Gruppen von Lebewesen hinein zu feuern soll angeblich sogar Spaß machen. Natürlich würde ein Rechtschaffender Bürger so etwas niemals einem anderen Wesen antun.

Paralyse Karabiner 2300g
Schaden 1W6—1 ELEKTRO
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 80 m WM—1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 80 m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Strahler 9 Schuss E-Mag 0,45 E & Ladeanschluss / Klein / Zusatzeffekt Paralyse (Au-P x1, L-P & T-P x 0, AKP—1)
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 18+5= 23 Cr,
Mun Preis Magazin 5 Cr Ladung 0,45Cr

Gefangenen-Bewachung von harmlosen Zwangsarbeitern Die Golo-Usef von Sackara wurde aber auch zum Fangen von Golos benutzt, die gebraten eine Delikatesse für diese Reptilien darstellen. Gerade das nicht zerstörte Fleisch behält seinen Saft, wenn diese Lebendig gefangen werden.

Schocker Karabiner 2800g (Qualität I komplex)
Schaden 1W8 ELEKTRO 1W8 ELEKTRO WM—1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 80 m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Strahler 6 Schuss E-Mag 0,96 E & Ladeanschluss / Klein / Zusatzeffekt Paralyse (Au-P x1, L-P & T-P x 0, AKP—1(je)) / Zusatzschaden / T-Lvl +
EZ(1) T-Lvl 4 ,min Fertigkeit 7 ,Preis 496+10= 506 Cr,
Mun Preis Magazin 10 Cr Ladung 0,96 Cr
41 164
Paralyse Gewehr 2300g
Schaden 1W6 ELEKTRO
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Strahler 9 Schuss E-Mag 0,54 E & Ladeanschluss / Halbauto / Zusatzeffekt Paralyse (Au-P x1, L-P & T-P x 0, AKP—1)
EZ(3) HA-FST(3) AKP+1
T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 18+6= 24Cr,
Mun Preis Magazin 6 Cr Ladung 0,54 Cr

Schocker Gewehr 4400g (Qualität I komplex)
Schaden 1W8+1 ELEKTRO 1W8+1 ELEKTRO WM—1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 180 m WM—1
S-Inf-Waffen AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 180 m
K 9m M 18m W 45m SW 90m ExW 180m
Strahler 7 Schuss E-Mag 1,26 E & Ladeanschluss / groß / Zusatzeffekt Paralyse (Au-P x1, L-P & T-P x 0, AKP—1(je)) / Zusatzschaden / T-Lvl +
EZ(1) T-Lvl 4 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 504+13= 517 Cr,
Mun Preis Magazin 13 Cr Ladung 1,26 Cr

Geignet für Gefangenen –Arbeitslager und Gefängnis-Werkstätten.

Paralysator Pulser 10000g (Qualität I komplex)
Schaden 1W6+1 ELEKTRO
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 180 m WM—1
S-Inf-Waffe AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 180 m
K 9m M 18m W 45m SW 90m ExW 180m
Strahler 50 Schuss E-Mag 3,5 E & Ladeanschluss / Groß / Zusatzeffekt Paralyse (Au-P x1, L-P & T-P x 0, AKP—1) / Vollauto / mehr Mun
FST(4) SAL(1W6+4) AKP+1
T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 7 ,Preis 525+35= 560 Cr,
Mun Preis Magazin 35 Cr Ladung 3,5 Cr

Für die Auflösung von Demonstrationen gibt es Wasserwerfer oder .... Paralysator Pulser. Es wird ja niemand ernsthaft verletzt. (meist)

14.18.2.14. Ionen-Strahler sind Robot-Schockende Elektro-Strahler, Welche harmlosen Schaden verursachen. Sie verursachen harmlosen Schaden. „Nur AU-P“ (L-P & T-P max 1 Schaden) plus WM—1W4 für 1h.

Robotter sind eher selten zu verängstigen, aber sie weichen seltener aus und fallen so oft recht schnell dem elektronischen KO zum Opfer WM—10) . Leider bedarf es ja normaler Treffer, so sind leichte Treffer hiermit gegen Robotter sinnlos. Gegen Lebewesen, aber nicht Cyborgs, ist der Ionen-Schaden wirkungslos. Bei Fahrzeugen wird ein WM—1 erzeugt, wenn der Würfel WM mindestens [Kategorie] erreicht. (WM—2 bei Fahrzeugen bedeutet also eine gewürfelte 4)

Der Ionisator ist das harmlose Äquivalent zum Paralysator und normalerweise völlig legal.

Der EMP-Strahler ist die verschärfte Version davon und oft kritisch beäugt. Mit ihm lassen sich auch hervorragend Wach-Systeme ausschalten. Deswegen gelten sie als „Einbruchswerkzeug“ und werden oftmals ähnlich wie Scharfe Waffen gehandhabt.

Ionisator Peitsche 400g
Schaden 1W4—1 ELEKTRO (Qualität —I schlecht)
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Strahler 8 Schuss E-Mag 0,24 E & Ladeanschluss / Klein / Zusatzeffekt Ionisierung (Au-P x1, L-P & T-P x 0, WM—1W4)
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 6+3= 9 Cr,
Mun Preis Magazin 3 Cr Ladung 0,24 Cr

Die „Robott-Peitsche“ wird als letzte Verzweiflungswaffe gegen Cybrieden eingesetzt. Sie kann aus teuren aber in jedem Elektronik-Laden bekommbaren Teilen zusammengesetzt und ist definitiv legal.

Ionisator Pistole 1000g
Schaden 1W4 ELEKTRO
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Strahler 8 Schuss E-Mag 0,32 E & Ladeanschluss / Klein / Zusatzeffekt Ionisierung (Au-P x1, L-P & T-P x 0, WM—1W4)
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 17+4= 21Cr,
Mun Preis Magazin 4 Cr Ladung 0,32 Cr

Für Robotter (Härte Panzerung & Struktur je 1) ist der Schaden oftmals zu gering. Gegen Cyborgs und Cybriden aber manchmal Effektiv.

EMP Pistole 1500g (Qualität I komplex)
Schaden 1W4 ELEKTRO Durchschlag 1W6
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 60 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 60m
Strahler 8 Schuss E-Mag 0,32 E & Ladeanschluss / Klein / Zusatzeffekt ionisierung (Au-P x1, L-P & T-P x 0, AKP—1) / Durchschlag / T-Lvl +
EZ(1) T-Lvl 4 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 328+4= 332Cr,
Mun Preis Magazin 4 Cr Ladung 0,32 Cr

Der Durchschlag macht diese Pistole deutlich effektiver gegen Robotter (da dann nur noch die Härte der Struktur zählt).

Ionen Karabiner 2800g
Schaden 1W6—1 ELEKTRO
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 80 m WM—1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 80 m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Strahler 9 Schuss E-Mag 0,45 E & Ladeanschluss / Klein / Zusatzeffekt Ionisierung (Au-P x1, L-P & T-P x 0, WM—1W4)
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 18+5= 23Cr,
Mun Preis Magazin 5 Cr Ladung 0,45Cr

Abwehrfeuer aus Stellungen gegen Cybriden mit Unterstützung durch diese Waffen kann deren Vormarsch verlangsamen bis echte Kampfeinheiten kommen.

EMP-Karabiner 3000g (Qualität I komplex)
Schaden 1W6 ELEKTRO Durchschlag 1W8
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Strahler 6 Schuss E-Mag 0,96 E & Ladeanschluss / Klein / Zusatzeffekt Ionisierung (Au-P x1, L-P & T-P x 0, AKP—1(je)) / Durchschlag / T-Lvl +
EZ(1) T-Lvl 4 ,min Fertigkeit 7 ,Preis 396+10= 406Cr,
Mun Preis Magazin 10 Cr Ladung 0,96 Cr

Ionisator Gewehr 2300g
Schaden 1W6 ELEKTRO
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Strahler 9 Schuss E-Mag 0,54 E & Ladeanschluss / Halbauto / Zusatzeffekt Ionisierung (Au-P x1, L-P & T-P x 0, AKP—1)
EZ(3) HA-FST(3) AKP+1
T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 18+6= 24Cr,
Mun Preis Magazin 6 Cr Ladung 0,54 Cr

Schützen mit Diesen Gewehren sind meist als Unterstützung etwas hinter dem eigenen Trupp, da sie ihre freunde selbst dann nicht verletzen, wenn sie grauenhaft schlecht schießen.

Die „Dronentöter“ (knurr-krächtz) der Zyloh ist für kleine Wesen ausgelegt und von normalen nur schwer zu nebeutzen(WM—2 pro Stufe+) (Qualität I-Miniaturisiert II) Turm-P 2 Preis 54 +6= 60 Cr

EMP Gewehr 4400g (Qualität I komplex)
Schaden 1W6+1 ELEKTRO Durchschlag 1W8+1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m
S-Inf-Waffen AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m
K 10m M 20m W 50m SW 100mExW 200m
Strahler 9 Schuss E-Mag 0,63 E & Ladeanschluss / groß / Zusatzeffekt Ionisierung (Au-P x1, L-P & T-P x 0, WM—1W4) / Durchschlag / T-Lvl +
EZ(1) T-Lvl 4 ,min Fertigkeit 7 ,Preis 360+7= 367 Cr,
Mun Preis Magazin 7 Cr Ladung 0,63 Cr

Es soll sogar schon flüchtende Robotter gegeben haben.

EMP Kanone 10000g (Qualität I komplex)
Schaden 1W8+3 ELEKTRO Durchschlag 1W10+3
S-Inf-Waffen AKP 4 Turm-P 10 Reichweite 350 m
K 17m M 35m W 87m SW 175mExW 350m
Strahler 8 Schuss E-Mag 0,88 E & Ladeanschluss / groß / Zusatzeffekt Ionisierung (Au-P x1, L-P & T-P x 0, WM—1W4) / Durchschlag / T-Lvl +
EZ(1) T-Lvl 4 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 408+9= 417 Cr,
Mun Preis Magazin 9 Cr Ladung 0,88 Cr

Robot-Fahrzeuge aufhalten? Wo ist da das Problem?
„Diese Babys sind der Tod für jeden Panzer. Man muss zwar öfters treffen aber die Dinger eiern nach einer handvoll Treffer wie ein besoffener Ork.“ (tatsächlich sind Ionen-Strahler zwar Effektiv aber der WM ist geringer WM—1 pro volle [Kategorie] WM gewürfelt)

14.18.2.15. Desintegrator-Waffen sind eine Technik, welche weder im Krieg der 6 Rassen, noch danach zu Verfügung stand und nur in Labors der Zylohs Konstruiert werden. Es handelt sich dabei nicht um Imperiums-Technik. Diese nur bei den Minitaturisierten Waffen auftretende (Imperiums-Technik) ist aber auf *Kleine Wesen* ausgelegt, weswegen jeder der größer ist diese nur mit WM-2 pro Größenstufe über klein benutzen kann. Die gelblich grünweißen Strahlen sind Sypmtomatisch für diese Waffen. Der Durchschlag wird mit dem besseren der beiden RK verglichen und schlägt durch, wenn er diesen übertrifft.

Mini Desintegrator Pistole 400g (Qualität I komplex)
Schaden 1W2 ELEKTRO Durchschlag 1W4
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Strahler 8 Schuss E-Mag 0,32 E & Ladeanschluss / Klein / Durchschlag / Halbauto / -
EZ(3) HA-FST(3) AKP+1
T-Lvl 7 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 630+4= 634 Cr,
Mun Preis Magazin 4 Cr Ladung 0,32 Cr

„Eine Waffe die ich nicht mal Miniaturisieren muss!“ hat Professor Gujiklinn einmal dazu gesagt, und er hatte recht

Zyloh Desintegrator Pistole 400g (Qualität I Mini 1/3) [Zyloh Imperiums]
Schaden 1W4 ELEKTRO Durchschlag 1W6
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 2 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Strahler 14 Schuss E-Mag 0,56 E & Ladeanschluss / Durchschlag / Halbauto EZ(3) HA-FST(3) AKP+1
T-Lvl 7 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 588+6= 594Cr,
Mun Preis Magazin 6 Cr Ladung 0,56 Cr

„Ein Stück meisterhaftes Zyloh-Handwerk.“

Zyloh Desintegrator Gewehr 1100g (Qualität II Mini 1/4)
[Zyloh Imperiums] (Anti –Fahrzeug-Waffe / WM—4 gegen Infanterie)
Schaden 2W4 ELEKTRO Durchschlag 2W6
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 1500 m
K 75m M 150m W 375m SW 750m ExW 1500m
K 5 Hex M 10 Hex W 25 Hex SW 50 Hex ExW 100 Hex
Strahler 22 Schuss E-Mag 1,76 E & Ladeanschluss / Durchschlag / Halbauto EZ(3) HA-FST(3) AKP+1
T-Lvl 7 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 19600+180= 19780 Cr,
Mun Preis Magazin 180 Cr Ladung 1,76 Cr

„Ziemlich groß, selbst für zwei Hände, aber ein Alien-Soldat könnte damit glücklich werden.“

14.18.2.16. Miniaturisierte Waffen der ungebildeten Völker ist ein beliebter Zeitvertreib bei den Zylohs, denn Spaß, Spiel und Lernen auf einmal. Was will man denn mehr. Oft werden die Waffen dann aber leider ohne Sinn und Plan Miniaturisiert. Gerade die Energie-Magazine haben ja meist einen Sinn. Diese zu verkleinern ist zwar möglich, aber birgt die recht hohe Gefahr der Explosion, welche leider zu oft vorgekommen ist.

Diese Waffen sehen sehr nach Bastelarbeit aus. Die Waffe ist kaum verkleidet und Energieleitungen liegen sichtbar im Chassi. Bei einem Kritischen Treffer, welcher die Waffe trifft oder bei einem Fumble, bei dem die Waffe ausfällt ist sofort ein RTW GL gegen SG 20 notwendig um eine Explosion mit [Waffenschaden x1] gegen den Nutzer zu vermeiden.

Zyloh Gravitron Pistole 500g (Qualität I Miniatur 1/3) [Zyloh Imperium]
Schaden 1W8 BALLISTIK
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 2 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Strahler 8 Schuss E-Mag 0,64 E & Ladeanschluss / T-Lvl+ / - / Halbauto
EZ(3) HA-FST(3) AKP+1
T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 324+7= 331 Cr,
Mun Preis Magazin 7 Cr Ladung 0,64 Cr

Zyloh Hitze-Pistole 400g (Qualität I Miniatur 1/3) [Zyloh Imperium]
Schaden 1W8 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 2 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Strahler 8 Schuss E-Mag 0,64 E & Ladeanschluss / T-Lvl+ / - / Halbauto
EZ(3) HA-FST(3) AKP+1
T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 324+7= 331 Cr,
Mun Preis Magazin 7 Cr Ladung 0,64 Cr

Zyloh Elektronen-Strahler 500g (Qualität I Miniatur 1/3) [Zyloh Imp.]
Schaden 1W8 ELEKTRO
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 2 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Strahler 8 Schuss E-Mag 0,64 E & Ladeanschluss / T-Lvl+ / - / Halbauto
EZ(3) HA-FST(3) AKP+1
T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 324+7= 331 Cr,
Mun Preis Magazin 7 Cr Ladung 0,64 Cr

Zyloh Disruptor Pistole 600g (Qualität I Miniatur 1/3) [Zyloh Imperium]
Schaden 1W8 ELEKTRO 1W8 BALLISTIK
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 2 Reichweite 80 m WM—1
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Strahler 8 Schuss E-Mag 1,28 E & Ladeanschluss / T-Lvl+ / - / Zusatzschaden EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 588+13= 601 Cr,
Mun Preis Magazin 13 Cr Ladung 1,28 Cr

Zyloh Pulse Laser 600g (Qualität I Miniatur 1/3) [Zyloh Imp.]
Schaden 1W6 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 2 Reichweite 130 m
K 6m M 13m W 32m SW 65m ExW 130m
Strahler 50 Schuss E-Mag 3 E & Ladeanschluss / Reichweite / - / Vollauto
FST(4) SAL(1W6+4) AKP+1
T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 450+30= 480 Cr,
Mun Preis Magazin 30 Cr Ladung 3 Cr

Zyloh Hochenergie-Laser 500g (Qualität I Miniatur 1/3) [Zyloh Imp.]
Schaden 1W10 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 2 Reichweite 150 m
K 7m M 15m W 37m SW 75m ExW 150m
Strahler 6 Schuss E-Mag 0,6 E & Ladeanschluss / T-Lvl+ / - / Reichweite
EZ(3) HA-FST(3) AKP+1
T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 270+7= 277 Cr,
Mun Preis Magazin 7 Cr Ladung 0,6 Cr

Zyloh Gamma-Laser 500g (Qualität I Miniatur 1/3) [Zyloh Imperium]
Schaden 1W8 HITZE 1W8 ELEKTRO
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 2 Reichweite 80 m WM—1
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Strahler 8 Schuss E-Mag 1,28 E & Ladeanschluss / T-Lvl+ / -/ Zusatzscha-
den EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 588+13= 601 Cr,
Mun Preis Magazin 13 Cr Ladung 1,28 Cr

Zyloh Phaser 700g (Qualität I Miniatur 1/3) [Zyloh Imperium]
Schaden 1W8 HITZE 1W8 HITZE
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 2 Reichweite 80 m WM—1
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Strahler 8 Schuss E-Mag 1,28 E & Ladeanschluss / T-Lvl+ / - / Zusatzscha-
den EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 588+13= 601 Cr,
Mun Preis Magazin 13 Cr Ladung 1,28 Cr

Es gibt nicht miniaturisierte Energie-Magazine, welche kein Explosions-problem haben. Sie haben aber auch ur 1/3tel an Schuss.

Anschlüsse von Gürtelpacks haben zwar nicht das Explosionsproblem, aber die Steckverbindungen sind etwas zu Fragil und so kommt es häufig zu Thermischen Problemen welche die Waffen ausfallen lässt. Bei jeder gewürfelten 11 (erster Trefferwurf pro Angriff) wird der RTW GL SG 20 notwendig um einen Waffenausfall wegen geschmolzenem Anschluss zu vermeiden.

Zylon Einsatz anzug.

Einstieg hinten.

Handschuhe + Schuhe sind mit und Verschließen sich selbst mit dem Anzug

Persönliches Schutzfeld Modul

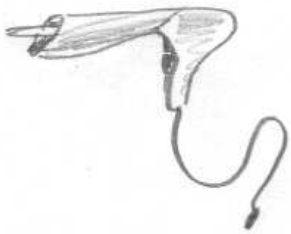
Kleines LEH Pack Modul

Energiespeicher Modul

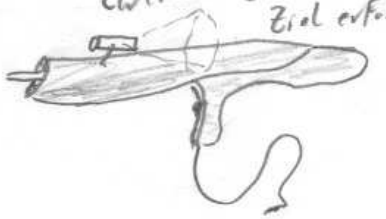
Verbindet sich mit dem Anzug für Energie versorgung

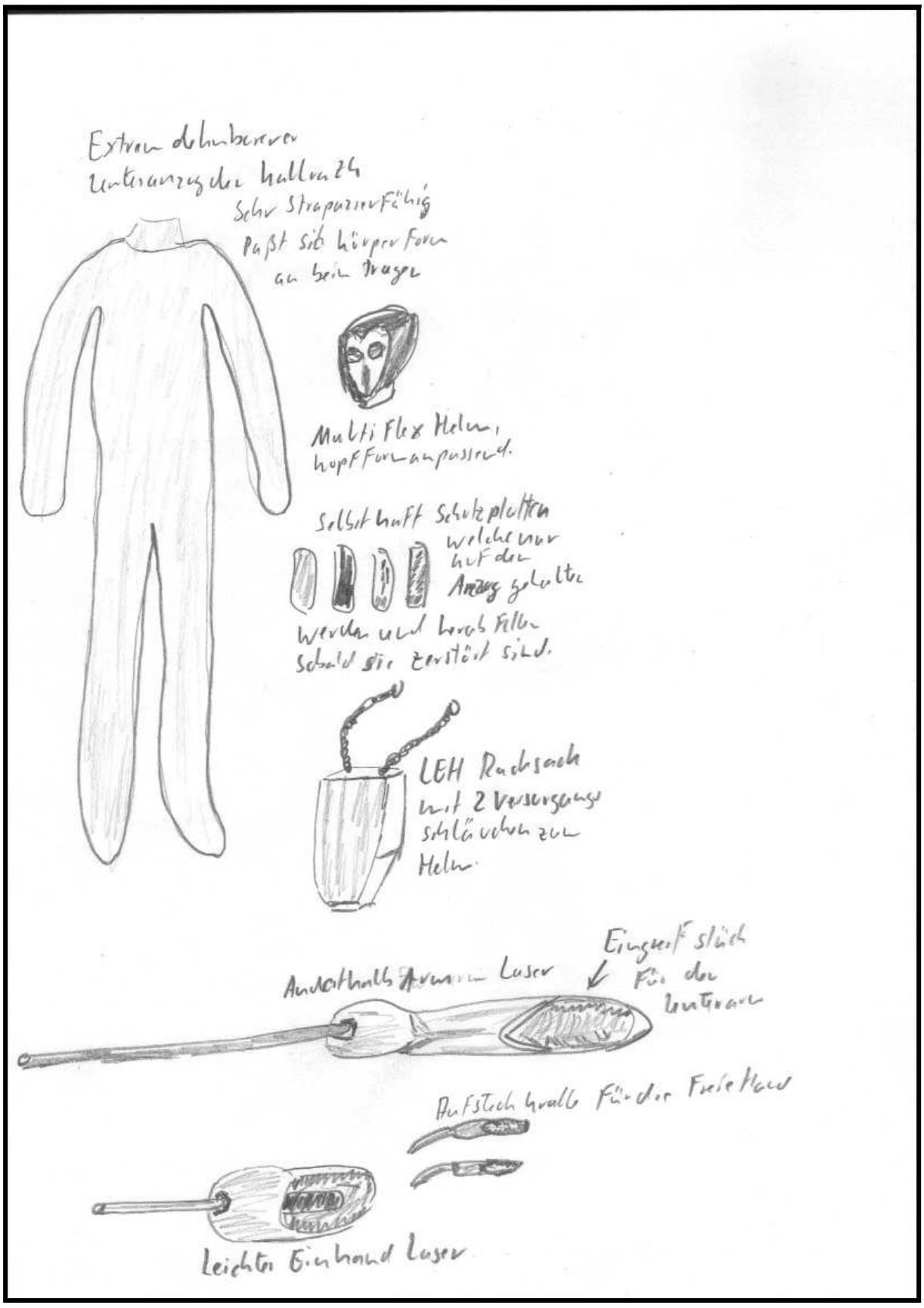
einhand Strahler. diverse Möglichkeiten

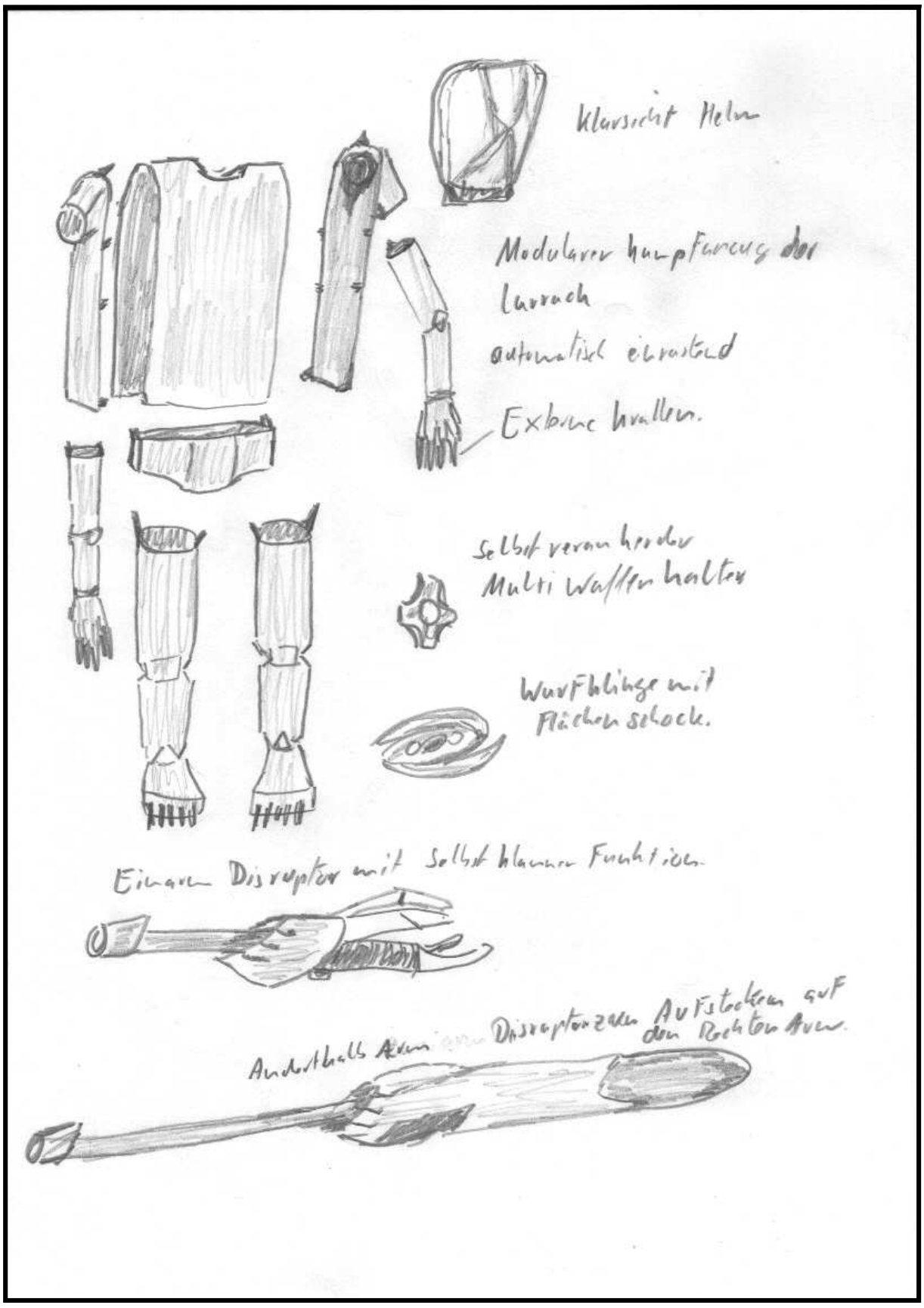
Laser - Phaser - Desintegratore

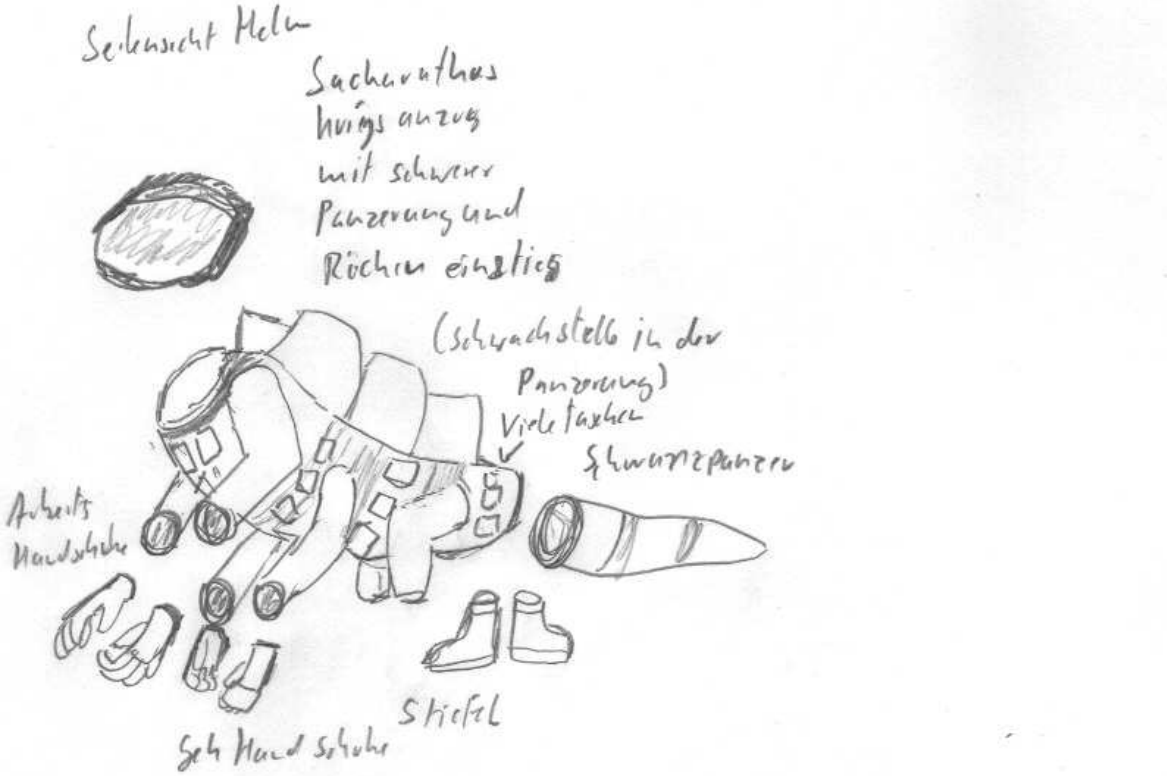


Zweihand strahler mit Ziel erfassungs Holo bild.

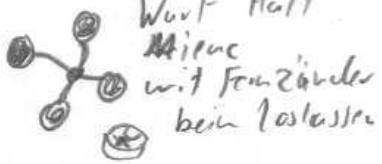



Extrem dehnbarer
Unteranzug der Hallen 24
Sehr Strapazierfähig
Paßt sich Körperform
an beim Tragen
Multi Flex Helm,
kopfform anpassend.
Selbst haft Schutzplatten
welche nur
auf den
Anzug gehalten
werden und herab fallen
sobald sie zerstört sind.
LEH Rucksack
mit 2 Versorgungs
schläuchen zum
Helm.
Eingriff stück
Für den
Leuchtarm
Aufstech Kralle Für den Feld Hand
Leichter Einhand Laser

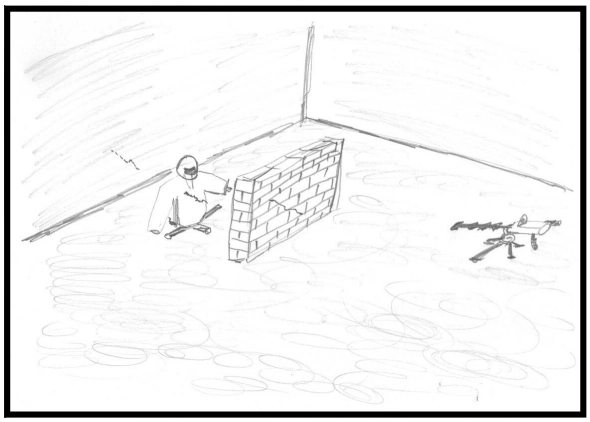

Klarsicht Helm
Modularer Kampfanzug der
Lorrach
automatisch einrastend
Externe Hüllen.
Selbst verankernder
Multi Waffen halter
Wurfklinge mit
Flächenschock.
Einarm Disruptor mit Selbst klammer Funktion.
Disruptorzahn Aufstecken auf
den Rechten Arm.
Ambidextrous Arm

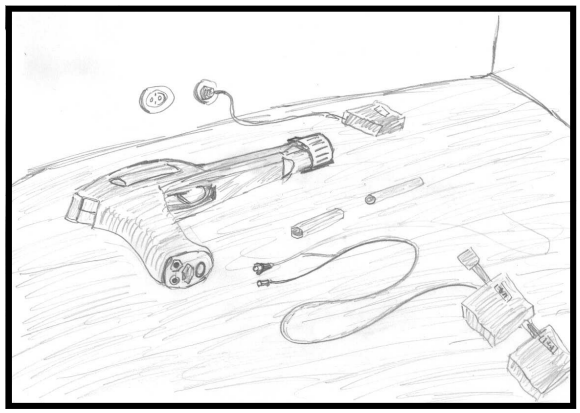

Seitensicht Helm
Sacharathas
hwigs anzug
mit schwerer
Panzerung und
Röcken einstieg
(Schwachstelle in der
Panzerung)
Viele Taschen
Schwanzpanzer
Schulter
Handschuhe
Stiefel
Sch Handschuhe

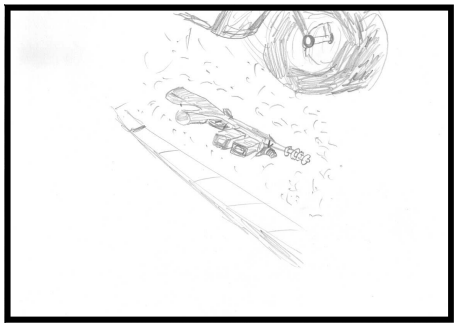
20mm Zweicinhalb Hand Wucht kanone.
(Gyrozt)

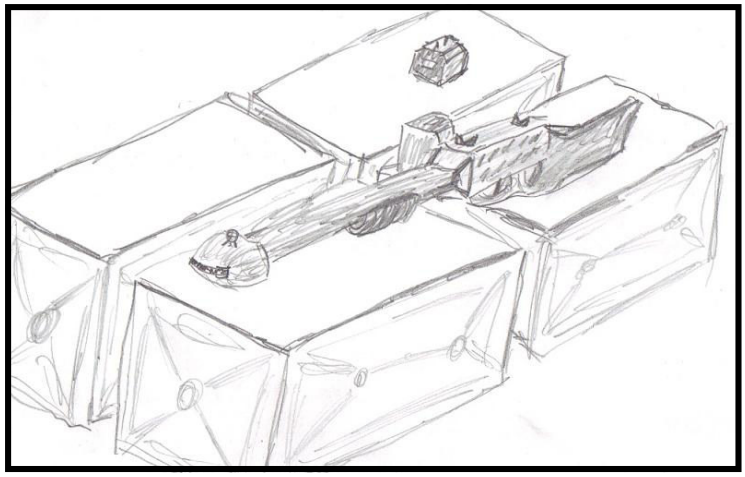

Wurf Haft
Mine
mit Fernzünder
beim Loslassen

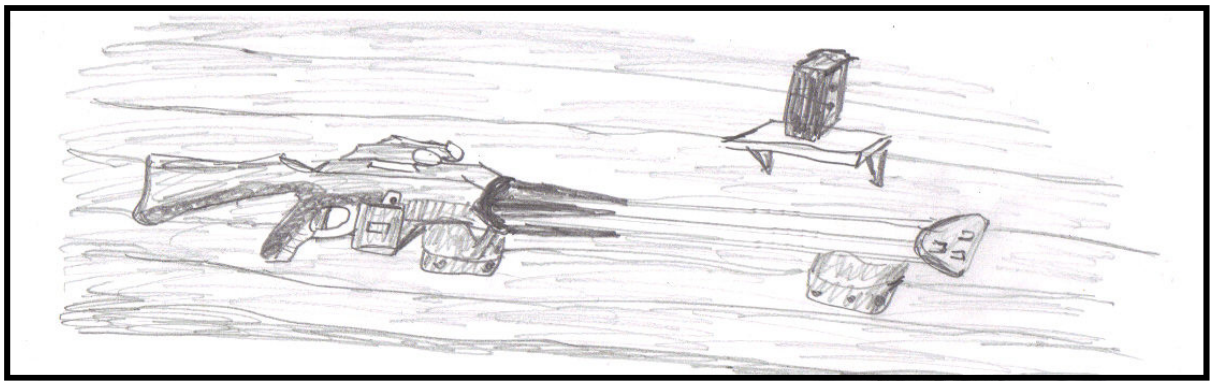
Zweieinhalb Hand Hellebarde
Wellen Dolch
ca 2,8m lang

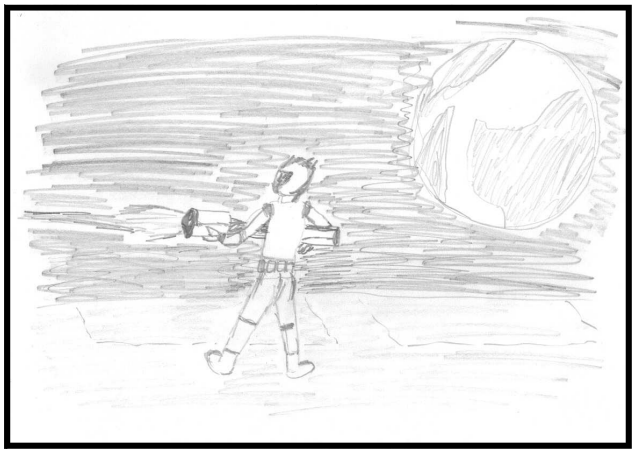


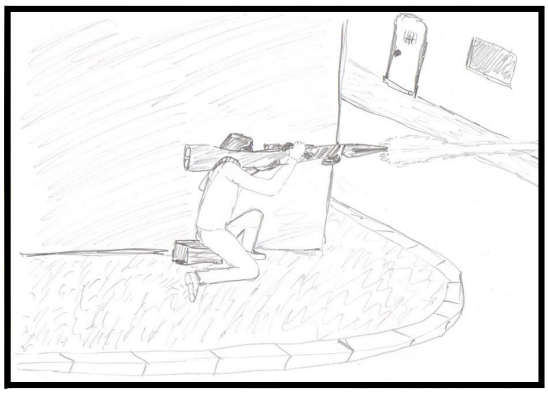












14.18.3. Hybrid-Waffen werden jene Waffen genannt, welche Wasserstoff oder ein anderes Gas erhitzen und dieses dann als kleine Kügelchen verschießen. Dabei entzünden sie die Luft im Weg der Kügelchen und die Kügelchen lösen sich selbst auf ähnlich einem mini Meteoriten. Der ganze Roz kommt dann angeflogen und verwüstet den Zielpunkt.. Sie sind also Projektilwaffen UND Strahler zugleich. Der Schaden, den diese Waffen anrichten ist enorm.

Hierbei ist das Problem, Die Munition erst zu erhitzen (1 RD Aufladezeit mit einem Singenden Ton) und die Hitze dann möglichst lange zu speichern. Eine Waffe kann gesichert werden, so dass sie ihre Energie gegen sich selbst wendet und so herab kühlt. Danach ist das Magazin dann aber Energetisch leer. Deswegen haben diese Waffen immer 2 Magazine. Ein Wasserstoff-Magazin und ein Energie-Magazin. Nach einmaligem Aufheizen des gesamten Magazines ist das Energie-Magazin ist leer und das Wasserstoffmagazin ist heiß und kann als Plasma Granate (Schadenscode [E] W8, Explosionsradius 1W4m x1/1, +1W4 x 1/2) genutzt werden. Sie verbrennt aber auch dem Werfer seine Hand mit 1W[E x2] Hitze. Es bleibt es für 1 min heiß. Jede angefangene weitere Minute kostet 1 Schuss, welcher als nicht verfeuerter Wasserstoff im Magazin zurück bleibt. Er ist noch heiß und kann zu Verbrennungen führen 1 TP Hitze pro Schuss, falls das Magazin in der Hand gehalten wird. Auf keinen Fall sollte es geladen werden solange es nicht völlig ausgekühlt ist (6h)

Plasma-Kugeln erhitzen Wasserstoff und verschießen den in Plasma heißer Form.

Fusions-Kugeln erhitzen Wasserstoff und tun dieses mit höheren Temperaturen als Plasma-Kugeln.

Blaster-Kugeln sind Plasma-Waffen welche ihre Kugeln in kleine flüchtige Energie-Felder hüllen und so die Reichweite immens erhöhen.

Die Energie-Magazine entsprechen denen der Strahler, sowohl in Preis und Nachfüllung. Wasserstoff-Magazine werden preislich gleichgesetzt, sind aber gefährlicher, wenn sie explodieren. (Schadenscode [E] W 4, Reichweite „Null“ = 1/1, 1W4m = 1/2)

E-Mag 0,1 bis 1.0 E		[E x 10] Cr / Stk	[E x 100]g / Stk
E-Mag 1,1 bis 2.0 E		[E x 10] Cr / Stk	[E x 150]g / Stk
E-Mag 2,1 bis 5.0 E		[E x 10] Cr / Stk	[E x 200]g / Stk
E-Mag 5,1 bis 10.0 E		[E x 10] Cr / Stk	[E x 250]g / Stk
Multi-1 E-Mag	P-E	20 Cr / Stk	110g / Stk
Multi-2 E-Mag	DP-E	40 Cr / Stk	310g / Stk
Multi-3 E-Mag	K-E	60 Cr / Stk	460g / Stk
Multi-4 E-Mag	G-E	80 Cr / Stk	610g / Stk
Multi-5 E-Mag	SI-E	100 Cr / Stk	760g / Stk
Multi-10 E-Mag	DSI-E	200 Cr / Stk	2510g / Stk

14.18.3.1. Plasma-Kugel-Waffen erhitzen Wasserstoff zu Plasma, welches sie verschießen. Fayizzahre haben diese Waffen zur großen Perfektion entwickelt und im Krieg der 6 Rassen eingesetzt. Sie gilt als Imperiums-Technik. Sie ist auf Fayizahre ausgelegt und andere Rassen haben Schwierigkeiten diese zu bedienen (WM-1). Plasma-Waffen eignen sich nicht für Schnellfeuer-Modies und diese stellten lange Techs vor unlösbare Probleme. Die „Alpha-Strike" Methode der Fayizzahr lies aber auch Waffen mit 1 Schuss sehr effektiv werden.

Mini Plasma Rohr 500g [Fyizzahr Imperium]
Schaden 1W6 HITZE 1W6 BALLISTIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Hybrid 5 Schuss E-Mag 0,3 E + 0,3 H & Ladeanschluss / Klein / -
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 130+6= 136 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 3+3 Cr Ladung 0,3 Cr + 0,12 Cr

Diese Waffe wird normalerweise auf dem Handrücken als Handschuh getragen, so dass man eine weitere Waffe in der Hand tragen kann. Die Auslösung erfolgt dann verbal in Verbindung mit einer spezifischen Hand-Stellung. Dies führt recht selten zu Fehl-Auslösungen.

Leichte Dual-Plasma Pistole 800g [Fayizzahr Imperium]
Schaden 1W6 HITZE 1W6 BALLISTIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Hybrid 6 Schuss E-Mag 0,36 E +0,36 H & Ladeanschluss / Klein / Doppellauf (Schießt 2 Schuss gleichzeitig. Der 2te mit WM—2)
EZ(2) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 185+8= 193 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 4+4 Cr Ladung 0,36 Cr +0,14 Cr

Diese leichte Pistole wurde üblicherweise als Waffe im Training verwendet, oder an zivile Verteidiger ausgegeben. Später wurde dann die schwerere Version verwendet.

Dual-Plasma Pistole 1200g [Fayizzahr-Imperium]
Schaden 1W8 HITZE 1W8 BALLISTIK
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Hybrid 5 Schuss E-Mag 0,40 E +0,4 H & Ladeanschluss / Klein / Doppellauf (Schießt 2 Schuss gleichzeitig. Der 2te mit WM—2)
EZ(2) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 190+8= 198 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 4+4 Cr Ladung 0,4 Cr + 0,16

Diese Waffe war die Lieblingswaffe der Fayizahre während des Krieges, und zwar mit Abstand. Zwei Treffer von je 2 Waffen davon gleichzeitig waren zu viel für fast jeden Feind. Meist waren da Krallen und Schwanzangriffe schon unnötig und nur noch Show.

Dual-Plasma Pistole 700g (Qualität I gut) [Fayizzahr-Imperium]
Schaden 1W8+1 HITZE 1W8+1 BALLISTIK WM+1
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Hybrid 20 Schuss E-Mag 1,8 E + 1,8 H & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl+ / Doppellauf (Schießt 2 Schuss gleichzeitig. Der 2te mit WM—2) /mehr Mun
EZ(2) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 585+36= 621 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 18+18 Cr Ladung 1,8 Cr + 0,72 Cr

Die (Knurr-Jank) „Langes Elend“ sollte in Gefechten länger durchhalten, führte aber oft dazu dass sie nicht leer geschossen wurde und war somit ein Risiko für ihre Träger.

Halbe leichte Dual-Plasma Pistole 800g
Schaden 1W4 HITZE 1W4 BALLISTIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Hybrid 8 Schuss E-Mag 0,32 E +0,32 H & Ladeanschluss / Klein / -
EZ(2) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 175+8-50= 133 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 4+4 Cr Ladung 0,32 Cr +0,13 Cr

Halbe Dual-Plasma Pistole 1200g [Fayizzahr-Imperium]
Schaden 1W8 HITZE 1W8 BALLISTIK
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Hybrid 5 Schuss E-Mag 0,40 E +0,4 H & Ladeanschluss / Klein / -
EZ(2) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 190+8—50= 148 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 4+4 Cr Ladung 0,4 Cr + 0,16 Cr

Halbe Dual-Plasma Pistole 700g (Qualität I gut) [Fayizzahr-Imperium]
Schaden 1W8+1 HITZE 1W8+1 BALLISTIK WM+1
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Hybrid 20 Schuss E-Mag 1,8 E + 1,8 H & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl+ / - / mehr Mun
EZ(2) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 585+36—150= 471 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 18+18 Cr Ladung 1,8 Cr + 0,72 Cr

Da diese Waffen über 2 Verschiedene Läufe verfügen wurden sie so gebaut, das diese jeweils einzeln ausgebaut werden können. Diese einschüssigen Waffen wurden dann mit den Feuermechanismen anderer wieder repariert, oder verzichteten direkt den Widereinbau um weniger Munition zu verschwenden. Hierbei sind die Energie-Systeme nicht voll kompatibel, wenn die Läufe unterschiedlicher Typen synchronisiert werden. (AKP=3, WM—1, aber alle Läufe machen ihren normalen Schaden)

Plasma Karabiner 2800g [Fayizzahr Imperium]
Schaden 1W8—1 HITZE 1W8—1 BALLISTIK
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 80 m WM—1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 80 m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Hybrid 25 Schuss E-Mag 1,75 E + 1,75 H& Ladeanschluss / Klein / mehr Mun EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 160+36= 196 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 18+18 Cr Ladung 1,75 Cr +0,7 Cr

Der Plasma-Karabiner eignet sich nicht für den „Alpha Strike“ und wurde somit äußerst selten verwendet. Er sollte aus der Deckung heraus Feuerschutz geben, war aber nur von so kurzer Reichweite, dass er sich nur in Gebäude Gefechten hätte bewähren können, wo die Pistolen überlegen waren.

Dual Plasma Gewehr 3600g [Imperium Fayizzahr]
Schaden 1W8 HITZE 1W8 BALLISTIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Hybrid 30 Schuss E-Mag 2,4 E +2,4 H & Ladeanschluss / mehr Mun / Doppellauf (Schießt 2 Schuss gleichzeitig. Der 2te mit WM—2)
EZ(2) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 170+48= 218 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 24+24 Cr Ladung 2,4 Cr 0,86 Cr

Diese Plasma-Gewehre wurden als Angriffswaffen konzipiert. Langes Durchhaltevermögen. Für Stadtkämpfe eigneten sie sich hervorragend. Sogar besser als die Pistolen. Aber beim Absprung waren sie sehr hinderlich und eigneten sich nicht zum Einsatz beim *Alpha-Strike*. Die wenigen Gewehre die wirklich eingesetzt wurden, wurden somit meist von Fußlahmen und unsportlichen dicken Schreibtischtätern eingesetzt, welche am Boden ausstiegen. Das fraß ihre Effizienz ziemlich auf.

Das Scharfschützen Plasma-Gewehr 3800g [Fayizzahr Imperium]
Schaden 1W10+1 HITZE 1W10+1 BALLISTIK WM+1
2 H-Fernkampf AKP 4 Turm-P 5 Reichweite 200 m
K 10m M 20m W 50m SW 100m ExW 200m
Hybrid 16 Schuss E-Mag 1,76 E +1,76 H & Ladeanschluss / mehr Mun / Sniper
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 275+36= 311 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 18+18 Cr Ladung 1,76 Cr 0,7 Cr

Die Scharfschützen-Gewehre waren als Hinterhaltswaffe konzipiert und eigneten sich hervorragend zum Beschädigen von Fahrzeugen. Oft wurden sie beim Absprung von einem einzelnen der Gruppe mitgenommen, der als Maskottchen galt und somit von allen anderen Beschützt wurde.

Terra Dual-Plasma Pistole 800g
Schaden 1W4 HITZE 1W4 BALLISTIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Hybrid 8 Schuss E-Mag 0,32 E +0,32 H & Ladeanschluss / Klein / Doppellauf (Schießt 2 Schuss gleichzeitig. Der 2te mit WM—2)
EZ(2) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 175+8= 183 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 4+4 Cr Ladung 0,32 Cr +0,13 Cr

Da die Terraner keine Möglichkeit hatten die Munition der Fayizzahr Waffen nach zu laden haben sie diese einfach mit ihrer Technik neu gebaut. Es gab aber wenige Schützen für diese Waffen, die einem Vergleich mit den Fayizahr-Waffen nicht stand hielten.

Sackarathas Plasma Karabiner 3800g
Schaden 1W6—1 HITZE 1W6—1 BALLISTIK
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 80 m WM—1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 80 m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Hybrid 35 Schuss E-Mag 2,45 E + 2,45 H& Ladeanschluss / Klein / mehr Mun EZ(2) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 150+50= 200 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 25+25 Cr Ladung 2,45 Cr +1 Cr

Die Sackarathas waren so entsetzt von der Feuerkraft der Fyizzahre, dass sie deren Waffen kopierten. Die Verwendung von Zweihändigen Waffen liegt ihnen jedoch mehr und so haben sie diese Kurzreichweiten Waffe nachgebaut.

Kallrazh Dual-Plasma Gewehr 3900g
Schaden 1W6 HITZE 1W6 BALLISTIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Hybrid 45 Schuss E-Mag 2,7 E +2,7 H & Ladeanschluss / mehr Mun / Doppellauf (Schießt 2 Schuss gleichzeitig. Der 2te mit WM—2)
EZ(2) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 160+54= 214 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 27+27 Cr Ladung 2,7 Cr 1,08 Cr

Die Kallrazh haben das Gewehr benutzt und einfach auf ihre Energie-Versorgung umgebaut. Der Verlust an Effizienz war erträglich und so haben mehr Kallrazh diese Waffe eingesetzt als Fayizzahr, was ja ein Witz an sich ist.

Tri-Plasma Kanone 10000g [Imperium Fayizzahr]
Schaden 1W8+1 HITZE 1W8+1 BALLISTIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m WM—1
S-Inf-Waffe AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 200 m
K 10m M 20m W 50m SW 100mExW 200m
Hybrid 6 Schuss E-Mag 0,54 E +0,54 H & Ladeanschluss / groß / Trippellauf (Schießt 3 Schuss gleichzeitig. Der 2te(3te) mit WM—2 (—4))
EZ(3) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 295+12= 307 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 6+6 Cr Ladung 0,54 Cr 0,22 Cr
59
Die Tri-Plasma-Kanone wurde als leichte –Abwehrwaffe gegen Fahrzeuge Geplant, scheiterte aber normalerweise an deren Panzerung und wurde zum Panzerungs-Schrubber.

Kurze Plasma Kanone 9000g [Imperium Fayizzahr]
Schaden 1W10 HITZE 1W10 BALLISTIK
S-Inf-Waffe AKP 5 Turm-P 8 Reichweite 350 m
K 17m M 35m W 87m SW 175m ExW 350m
Hybrid 6 Schuss E-Mag 0,6 E +0,6 H & Ladeanschluss / groß / Sniper
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 300+12= 312 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 6+6 Cr Ladung 0,6 Cr 0,24 Cr

Die Kurze Plasma-Kanone war besser im Kampf gegen Fahrzeuge und es gelang ihr oftmals Panzerungen zu durchbrechen.

Infanterie Plasma Kanone 11000g [Imperium Fayizzahr]
Schaden 1W8+2 HITZE 1W8+2 BALLISTIK
S-Inf-Waffe AKP 5 Turm-P 10 Reichweite 450 m
K 22m M 45m W 112m SW 225m ExW 450m
Hybrid 6 Schuss E-Mag 0,6 E +0,6 H & Ladeanschluss / groß / Sniper
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 300+12= 312 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 6+6 Cr Ladung 0,6 Cr 0,24 Cr

Die Leichte Plasma-Kanone ist eigentlich ein leichtes Fahrzeug-Geschütz, welches von Infanterie bedient wird. Es eignet sich besser zur Abwehr von Fahrzeugen als die normalen Infanterie-Waffen hat aber kürzere Reichweite.

14.18.3.2. Fusions-Kugel-Waffen erhitzen Wasserstoff zu Plasma, welches sie verschießen. Fusion-Waffen eignen sich nicht für Schnellfeuer-Modies und diese stellten Techs vor Schwierige Probleme. Fusions Waffen wurden erst nach dem Krieg der 6 Rassen entwickelt, sind danach aber einsatzfähige Technik geworden

Mini Fusions Pistole 500g (Qualität I komplex)
Schaden 1W6 HITZE 1W6 BALLISTIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Hybrid 5 Schuss E-Mag 0,3 E + 0,3 H & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl+ / - /-
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 390+6= 396 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 3+3 Cr Ladung 0,3 Cr + 0,12 Cr

Diese Waffe ist gut getarnt solange nicht aktiviert. Sobald sie aktiviert wird, wird sie mit Sensoren gut erfasst WM+1. Sie eignet sich also nur teilweise für Spione.

Leichte Dual-Fusions Pistole 900g (Qualität I komplex)
Schaden 1W6 HITZE 1W6 BALLISTIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Hybrid 6 Schuss E-Mag 0,36 E +0,36 H & Ladeanschluss / Klein / Doppellauf (Schießt 2 Schuss gleichzeitig. Der 2te mit WM—2) / T-Lvl+ / -
EZ(2) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 555+8= 563 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 4+4 Cr Ladung 0,36 Cr +0,14 Cr

Die Fusions-Pistole wird per Sensoren gut geortet WM+4. Sie muss nur mit 200 ml Wasser & 1 E (starten der Mini-Reaktoren) aufgefüllt werden NACHDEM sie sich abgekühlt hat. Sie produziert dann ihren Wasserstoff und ihre Energie binnen 1h selbst. Das Smart-System wird mit Cyberverbindungen Verbessert (WM+2, Datenkanal vorhanden).

Dual-Fusions Pistole 900g (Qualität I komplex)
Schaden 1W8 HITZE 1W8 BALLISTIK
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Hybrid 5 Schuss E-Mag 0,40 E +0,4 H & Ladeanschluss / Klein / Doppellauf (Schießt 2 Schuss gleichzeitig. Der 2te mit WM—2)
EZ(2) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 570+8= 578 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 4+4 Cr Ladung 0,4 Cr + 0,16

Weit nach dem Krieg gelang es die Fayizahrische Dual Plasma Pistole effektiv neu zu entwickeln bei den anderen Rassen und ihr all ihre Nachteile zu nehmen (Handlichkeit)

Scharfschützen Fusions Karabiner 2700g (Qualität I komplex)
Schaden 1W10—1 HITZE 1W10—1 BALLISTIK
1 H-Fernkampf AKP 4 Turm-P 4 Reichweite 180 m WM—1
2 H-Fernkampf AKP 4 Turm-P 4 Reichweite 180 m
K 9m M 18m W 45m SW 90m ExW 180m
Hybrid 25 Schuss E-Mag 2,25 E + 2,25 H& Ladeanschluss / Klein / mehr Mun / T-Lvl + / Sniper
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 480+46= 518 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 23+23 Cr Ladung 2,25 Cr +0,9 Cr

Eine echte Durchschlags-Waffe, wenn einem Egal ist ob was kaputt geht. Manche Sturmtruppen führen solch eine Waffe, damit sich geenterte Schiffesbesatzungen ergeben um nicht im Vakuum zu sterben, wenn diese Waffe üble Schäden verursacht.

Dual Fusions Gewehr 4200g (Qualität I komplex)
Schaden 1W8 HITZE 1W8 BALLISTIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Hybrid 30 Schuss E-Mag 2,4 E +2,4 H & Ladeanschluss / mehr Mun / Doppellauf (Schießt 2 Schuss gleichzeitig. Der 2te mit WM—2)
EZ(2) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 540+48= 588 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 24+24 Cr Ladung 2,4 Cr 0,86 Cr

Dieses Fusions-Gewehr ist leicht zu Scannen (WM+4). Es verfügt über ein Smartsystem, welches bei Cyberverbindungen (WM+2 & Datenkanal Vorhanden) bedeutend besser Trifft. Nur sehr wenige Spezialisten werden aber mit etwas derartigem ausgerüstet.

Kurze Fusions Kanone 9000g (Qualität I komplex)
Schaden 1W10 HITZE 1W10 BALLISTIK
S-Inf-Waffe AKP 5 Turm-P 8 Reichweite 350 m
K 17m M 35m W 87m SW 175m ExW 350m
Hybrid 6 Schuss E-Mag 0,6 E +0,6 H & Ladeanschluss / groß / Sniper / T-Lvl + / -
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 900+12= 912 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 6+6 Cr Ladung 0,6 Cr 0,24 Cr

Wer seinen Nachbar nicht mag kauft sich eine Kurze Fusions Kanone. Warum? Nun, weil er nicht weit genug wegrennen kann!

14.18.3.3. Blaster-Kugel-Waffen erhitzen Wasserstoff zu Plasma, welches sie verschießen. Fayizzahre haben diese Waffen nach dem Krieg zur großen Perfektion entwickelt und sie gilt als Imperiums-Technik. Sie ist auf Fayizahre ausgelegt und andere Rassen haben Schwierigkeiten diese zu bedienen (WM-1). Die „Alpha-Strike“ Methode der Fayizzahr ist wie geschaffen für diese Waffen. Sie stellen die direkte Weiterentwicklung der Plasma-Waffen dar.

Mini Blaster Rohr 500g (Qualität I gut) [Fyizzahr Imperium]
Schaden 1W8+1 HITZE 1W8+1 BALLISTIK WM+1
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 1 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Hybrid 4 Schuss E-Mag 0,36 E + 0,36 H & Ladeanschluss / Klein / T-Lvl+ /-
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 522+8= 530 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 4+4 Cr Ladung 0,36 Cr + 0,15 Cr
29 174 300+210+12
Diese Waffe wird normalerweise auf dem Handrücken als Handschuh getragen, so dass man eine weitere Waffe in der Hand tragen kann. Die Auslösung erfolgt dann verbal in Verbindung mit einer spezifischen Hand-Stellung. Dies führt recht selten zu Fehl-Auslösungen.

Trainings Blaster Pistole 800g (Qualität I training)
[Fayizzahr-Imperium]
Schaden 1W10—1 HITZE 1W10—1 BALLISTIK
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 3 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Hybrid 4 Schuss E-Mag 0,4 E +0,4 H & Ladeanschluss / Klein / T-lvl+
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 0 ,Preis 522+8= 530 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 4+4 Cr Ladung 0,4 Cr + 0,16 Cr

Die (Knurren moduliertes Fauchen) „Letzter Sonnenschein des Abends“ Ist die als Trainings-Waffe konzipierte Variante

Dual-Blaster Pistole 800g (Qualität I gut) [Fayizzahr-Imperium]
Schaden 1W10 HITZE 1W10 BALLISTIK WM+1
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Hybrid 4 Schuss E-Mag 0,4 E +0,4 H & Ladeanschluss / Klein / Doppellauf (Schießt 2 Schuss gleichzeitig. Der 2te mit WM—2) / T-lvl+
EZ(2) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 450+8= 458 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 4+4 Cr Ladung 0,4 Cr + 0,16 Cr

Diese Waffe hat gute Chance zur neuen Lieblingswaffe „reicher“ Fayizzahre zu werden, denn für einen richtigen Alpha-Strike braucht man ja zwei davon.

Sturm-Blaster 2800g (Qualität I gut) [Fayizzahr Imperium]
Schaden 1W8 HITZE 1W8 BALLISTIK WM+1
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 60 m WM—1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Hybrid 35 Schuss E-Mag 2,8 E + 2,8 H& Ladeanschluss / Klein / mehr Mun / Variomatik
EZ(3) HA-FST(3) AKP+1 FST(4) SAL(1W6+4) AKP+1
T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 990+50= 1040 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 28+28 Cr Ladung 2,8 Cr +1,12 Cr

Der Blaster-Karabiner eignet sich für Großwild-Jagd Jagd und Deckungsfeuer. Er hat zwar etwas an Feuerkraft eingebüßt, feuert dafür dann aber sehr schnell.

Tri-Blaster Gewehr 4000g (Qualität I gut) [Imperium Fayizzahr]
Schaden 1W10+1 HITZE 1W10+1 BALLISTIK WM+1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Hybrid 25 Schuss E-Mag 2,75 E +2,75 H & Ladeanschluss / mehr Mun / T-Lvl+ / Tripple-Lauf (Schießt 3 Schuss gleichzeitig. Der 2te (3te) mit WM—2 (WM—4))
EZ(3) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 990+56= 1048 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 28+28 Cr Ladung 2,75 Cr 1,1 Cr

Das Blaster-Gewehr räumt mit allen Vorurteilen gegenüber Plasma-Waffen radikal auf. Viel Schaden UND gute Reichweite, sowie Mehrfach-Feuer UND genug Munition. Was will man mehr?

Kurze Blaster Kanone 9500g (Qualität I gut) [Imperium Fayizzahr]
Schaden 1W12+1 HITZE 1W12+1 BALLISTIK
S-Inf-Waffe AKP 5 Turm-P 8 Reichweite 350 m
K 17m M 35m W 87m SW 175m ExW 350m
Hybrid 6 Schuss E-Mag 0,78 E +0,78 H & Ladeanschluss / groß / Sniper / T-Lvl+
EZ(1) T-Lvl 6 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 1134+16= 1150 Cr,
Mun Preis E+H Magazin 8+8 Cr Ladung 0,78 Cr 0,32 Cr

„Warum mehr ändern als nötig“ Sol lein Entwickler gesagt haben als er die alte Plasma-Kammer herausbaute und eine neue Blaster-Kammer mit einem Blaster-Innrohr-Lauf einbaute.

14.18.4. Verschießbare Granaten
Wir unterscheiden Zwischen Waffen, welche normale Granaten verschießen, und jenen welche eine Granat-Munition verschießen. Mini-Granaten entsprechen denen welche im Kapitel Granaten aufgeführt werden.

Nicht die Waffen sind teuer, sondern die Muniton. Sie kosten das gleiche wie Wurf-Granaten und haben auch das gleiche Gewicht. Wichtig ist, das sie üblicherweise 1 RD nach dem Schießen (zu Begin der Handlung des Schützen) explodieren.

Diese Module wurden speziel für diese Waffengattung entwickelt und können nur unter größeren technischen Schwierigkeiten für andere Gegenstände benutzt werden. Sie sind auch für größere Waffensysteme einsetzbar (z.B. Fahrzeug-Waffen),

Fernkampf Modul Munition Mini-Granaten
Munition = 1 Schuss (unabhängig von T-Lvl), T-Lvl min = 2, WM—1
min Fertigkeit +1 Verschießt „Mini-Granaten“, Reichweite +0, AKP+0,
min Turm-P = 3, Nachladen 4 AKP Preis +10 Cr x [T-Lvl]

Weit verbreitet weil Nützlich und effektiv.

Fernkampf Modul Munition Standard-Granaten
Munition = 1 Schuss (unabhängig von T-Lvl), T-Lvl min = 1, WM—2
min Fertigkeit +1, Verschießt „Offensiv-Granaten“, Reichweite —20,
AKP+1, min Turm-P = 5, Nachladen 5 AKP Preis +10 Cr x [T-Lvl]

„Zu Schwer...“ Die Treffergenauigkeit nimmt ab und es dauert länger zu schießen oder nach zu laden. Die Explosionskraft hingegen ist natürlich sehr angenehm.

Fernkampf Modul Munition Maxi-Granaten
Munition = 1 Schuss (unabhängig von T-Lvl), T-Lvl min = 1, WM—3
min Fertigkeit +1, Verschießt „Defensiv-Granaten“, Reichweite —40,
AKP+2, min Turm-P = 7, Nachladen 6 AKP Preis +10 Cr x [T-Lvl]

„Höllisch schwer!“ Treffergenauigkeit, Zeit für Feuern und Nachladen sind das große Manko. Die Zerstörungskraft hingegen das große „PLUS!“

Fernkampf-Modul „anbaubar“
Die Waffe wird an eine Andere angebaut, was jene dann keinen Modifikationsplatz kostet. Wertetechnisch werden sie gesondert behandelt
Min Fertigkeit +1, min T-Lvl 2
Preis 5 Cr x [T-Lvl]

14.18.4.1. Granat-Munition

Unterlauf-Granatwerfer 1800g (zum Anbauen)
Schaden „Mini-Granate“ WM—1
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4+ Reichweite 80 m WM—1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 4+ Reichweite 80 m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
Mini-Granate 1 Schuss Mag / anbaubar / klein
Nachladen 4 AKP
EZ(1) T-Lvl 2 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 50+0= 50 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung var

Dies Waffe wird unter Karabiner oder Gewehre gebaut und hat einen separaten Abzug. Sie werden einzeln aufmunitioniert wegen der Größe der Munition.

Granaten Pistole 1500g
Schaden „Mini-Granate“ WM—1
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Mini-Granate 1 Schuss Mag / - / klein
Nachladen 4 AKP
EZ(1) T-Lvl 2 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 40+0= 40 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung var

Granaten Gewehr 4500g
Schaden „Mini-Granate“ WM—1
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 100 m
K 5m M 10m W 25m SW 50m ExW 100m
Mini-Granate 4 Schuss Mag / - / mehr Mun
Nachladen 4 AKP
EZ(1) T-Lvl 2 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 46+0= 46 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung var

Statt Mini-Granaten können sie auch Leuchtkugeln mit Fallschirmen verschießen, die in Mini-Granaten-Format hergestellt und für 1 Cr verkauft werden. Standard-Granaten sind speziell zum Verschießen gebaute Offensiv-Granaten. Sie sehen aus wie eine größere Patrone haben aber ansonsten alle Werte einer normalen Offensiv-Granate, benötigen aber +1 AKP wenn sie von Hand benutzt werden für jede Aktion.

Std Granaten Unterlauf 3600g (zum Anbauen)
Schaden „Offensiv-Granate“ WM—2
2 H-Fernkampf AKP 4 Turm-P 5+ Reichweite 80 m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
std-Granate 1 Schuss Mag / anbaubar / klein
Nachladen 5 AKP
EZ(1) T-Lvl 2 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 50+0= 50 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung var

Da merkt man die zusätzliche Feuerkraft schon beim in der Hand halten.

Std Granaten Karabiner 3500g
Schaden „Offensiv-Granate“ WM—2
2 H-Fernkampf AKP 5 Turm-P 5 Reichweite 80 m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
std-Granate 1 Schuss Mag / - / -
Nachladen 5 AKP,
EZ(1) T-Lvl 2 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 40+0= 40 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung var

Std Granaten Gewehr 4500g
Schaden „Mini-Granate“ WM—2
2 H-Fernkampf AKP 5 Turm-P 7 Reichweite 180 m WM—1
S-Inf-Waffen AKP 5 Turm-P 7 Reichweite 180 m
K 9m M 18m W 45m SW 90m ExW 180m
Mini-Granate 4 Schuss Mag / groß / mehr Mun
Nachladen 5 AKP
EZ(1) T-Lvl 2 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 46+0= 46 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung var

Maxi-Granaten sind speziell zum verschießen gebaute Defensiv-Granaten. Sie haben ansonsten alle werte normaler Defensiv-Granaten, benötigen aber +2 AKP wenn sie von Hand benutzt werden für jede Aktion.

maxi Granaten Unterlauf 7000g (zum Anbauen)
Schaden „Defensiv-Granate“ WM—3
2 H-Fernkampf AKP 5 Turm-P 7+ Reichweite 160 m WM—1
S-Inf-Waffen AKP 5 Turm-P 7+ Reichweite 160 m
K 8m M 16m W 40m SW 80m ExW 160m
std-Granate 1 Schuss Mag / anbaubar / groß
Nachladen 6 AKP
EZ(1) T-Lvl 2 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 50+0= 50 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung var

maxi Granaten Gewehr 8500g
Schaden „Maxi-Granate“ WM—3
2 H-Fernkampf AKP 6 Turm-P 7+ Reichweite 160 m WM—1
S-Inf-Waffen AKP 5 Turm-P 7+ Reichweite 160 m
K 8m M 16m W 40m SW 80m ExW 160m
Mini-Granate 2 Schuss Mag / groß / mehr Mun
Nachladen 6 AKP
EZ(1) T-Lvl 2 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 42+0= 42 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung var

Gut für Freiland-Kämpfe, in Gebäuden oftmals tödlich für den Anwender.

14.18.4.2. Granat Armbrüste

Diese Waffen benutzen Mechanische Spannung um eine Wurf-Granate zu Verschießen. Sie müssen wie Armbrüste gespannt werden (4+ AKP) und die Granate separat Scharf gemacht werden. (Sie explodiert 1 RD nach Abschuss oder nach herausnehmen der Munition)

Mini-Granaten Unter-Arm-Armbrust 2000g (Qualität I schlecht)
Schaden „Mini-Granate“ WM—2
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 3 Reichweite 60 m
K 3m M 6m W 15m SW 30m ExW 60m
Mini-Granate 1 Schuss Mag / - / klein
Nachladen 4 AKP, Nachspannen 4 AKP, scharf machen 2 AKP
EZ(1) T-Lvl 2 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 14+0= 14 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung var

Diese Armbrust eignet sich nicht so gut für diese Granaten und es kommt immer wieder zu schweren Verletzungen bei Fumbles (1 bei Angriffswurf. Seperater RTW GL gegen SG 20 um sofortigen Eigentreffer zu vermeiden). Sie wird oft auf Schrottplätzen zusammengebaut.

Granaten Armbrust 3800g
Schaden „Offensiv-Granate“ WM—2
2 H-Fernkampf AKP 5 Turm-P 5 Reichweite 80 m
K 4m M 8m W 20m SW 40m ExW 80m
std-Granate 1 Schuss Mag / - / -
Nachladen 5 AKP, Nachspannen 5 AKP, scharf machen 1 AKP
EZ(1) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 40+0= 40 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung var

Brauchbare Variante der Granatenbeförderung. Die Aktivierung startet beim Abschuss.

Multi-Granaten – Armbrust
Schaden „Maxi-Granate“ WM—3
2 H-Fernkampf AKP 6 Turm-P 7+ Reichweite 160 m WM—1
S-Inf-Waffen AKP 5 Turm-P 7+ Reichweite 160 m
K 8m M 16m W 40m SW 80m ExW 160m
Maxi-Granate 1 Schuss Mag / groß / -
Nachladen 6 AKP, Nachspannen 6 AKP, scharf machen 2 AKP
EZ(1) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 20+0= 42 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung var

Diese Armbrust kann sowohl STD als auch Maxi als auch alle anderen Granaten verfeuern, ABER sie explodieren als wenn sie geworfen würden nachdem sie Scharf gemacht wurden. Es muss also jemand anderes sie Scharf machen als derjenige welcher sie schießt, da dem ansonsten nicht die Zeit bleibt. Die Aktivierung erfolgt beim Scharf machen.

14.18.5. Flächen-Waffen

Flächen-Waffen greifen nicht ein Ziel an, sondern alle Ziele in einem Bereich. In diesem Speziellen Fall sind damit weder Waffen gemeint, die ein Primär-Ziel und eine Nebenexplosion haben, noch jene die wie Granaten vor ort Explodieren, sondern Sprüh und Streuangriffe die vom Schützen ausgehen.

Jeder in den Angegriffenen Feldern macht einen RTW ausweichen / abwehr um normalen Schaden zu vermeiden. SG 20 wenn der Angriff ein Erfolg war und SG 10 falls nicht. Deckung hat einen Separaten Abwehrwurf (WM+1 bis +10) und verhindert, das das Feld selbst brennt. Hindernisse (z.B. Wand) beenden die Reichweite des Angriffes natürlich.

Ist der Angriff ein Misserfolg, so der Treffer um 1 pro Punkt fehl kürzer und bei einem fumble wird in eine zufällige (W8) Richtung gefeuert bis zum nächsten Hindernis.

Fernkampf-Modul Munition Sprüh-Waffe
Munition [0+T-Lvl+Turm-P — max-Schaden] Schuss (min 1)
T-Lvl min 1, min Fertigkeit +1, WM+0, Reichweite x 1/10
Alle Felder in gerader Linie werden angegriffen
Schaden W[X—2]. Abwehr & Ausweichen erfolgt gegen SG 20.
Preis 5 Cr x [T-Lvl]

Fernkampf-Modul Verlängerte Schadenswirkung
In den getroffenen Feldern erfolgt automatisch jede RD ein Angriff, der jeden trifft der sich darin befindet oder hinein geht zum Ende dessen Handlung. Herausgehen ist also problemlos.
Der Schaden sinkt pro [T-Lvl] RD um W[X—2] bis zu einem Minimum von „null“ und erlischt dann. T-Lvl min 1, Min Fertigkeit +1
Preis 1 Cr x [T-Lvl]

Fernkampf-Modul Klebende Schadenswirkung
Ein primär getroffener der nicht ausgewichen ist, erleidet den Schaden jede RD als leichten Schaden (Au-P), bis der Schaden erlischt, oder er die Rüstung abgelegt hat. Es tritt aber kein weiterer L-P-Schaden auf hierdurch. Preis 0 Cr

14.18.5.1. einfache Sprüh-Systeme

Wasser-Schlauch 1 Liter 1100g (Qualität sehr schlecht)
Schaden Weihwasser NASS! WM—2
Schaden Petrolium 1W2 HITZE WM—2
Schaden Säure 1W2 KINETIK WM—2
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 4 m
K 1m M 1m W 1m SW 2m ExW 4m
Sprüh 4 Schuss Wasser-Mag 1 Liter/ Klein /
verlängerte Wirkung pro 1 RD
EZ(1) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 4 ,Preis 1,8+0= 1,8 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung 1 Cr

Schnell zur Hand und Einsatz bereit. Drücken und los.
Gerade das Anzünden entflammbarer Orte gilt als Sehr beliebt. Auch das verwenden von Allergie erzeugenden Stoffen, oder Markierenden Farben, sowie Lockstoffen für ganz andere gefahren sind durchaus sehr beliebt. Natürlich kann auch normales Wasser benutzt werden und dieses dann zum Trinken mitgenommen werden. (Ja, auch Bier, Wein und Schnaps)

Wasser-Schlauch 5 Liter 5500g (Qualität sehr schlecht)
Schaden Weihwasser NASS! WM—2
Schaden Petrolium 1W4 HITZE WM—2
Schaden Säure 1W4 KINETIK WM—2
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 10 m
K 1m M 1m W 2m SW 5m ExW 10m
Sprüh 10 Schuss Wasser-Mag 5 Liter/ mehr Mun /
verlängerte Wirkung pro 1 RD (W[X—2])
EZ(1) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 2+0= 2 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung 5 Cr

Normale Flammwerfer werden standardmäßig mit brennbaren Flüssigkeiten geladen. Sie können aber durchaus andere Flüssigkeiten verwenden.

Flammwerfer 6000g
Schaden Weihwasser NASS!
Schaden Benzin 1W4 HITZE
Schaden Säure 1W4 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 10 m
K 1m M 1m W 2m SW 5m ExW 10m
Sprüh 15 Schuss Wasser-Mag 5 Liter/ mehr Mun /
verlängerte Wirkung pro 2 RD (W[X—2])
Druck aufbauen, pumpen 3 AKP pro Schuss.
EZ(1) T-Lvl 2 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 40+1= 41 Cr,
Mun Preis Magazin 1 Cr Ladung 5 Cr

Die gute alte Insektenbekämpfungs-Spritze. Meist ist der Druckbehälter am Gürtel oder am Rücken getragen und hat einen Hebel zum Druck aufbauen.

Schwerer Flammwerfer 17000g (Qualität I Komplex)
Schaden Weihwasser NASS!
Schaden Benzin 1W4+1 HITZE
Schaden Säure 1W4+1 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 20 m WM—1
S-Inf-Waffe AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Sprüh (2x)25 Schuss Wasser-Mag je 6 Liter/ mehr Mun / mehr Mun / groß /verlängerte Wirkung pro 3 RD (W[X—2])
EZ(1) T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 87+2= 89 Cr,
Mun Preis Magazin 1+1 Cr Ladung 6+6 Cr

Als Schwere Variante ist das Tragen höllisch, aber die Fähigkeit Flucht Schneisen zu legen ist natürlich phänomenal.

GAS-Flammen-Werfer 3000g
Schaden Benzin 1W6 HITZE
Schaden Säure 1W6 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 10 m
K 1m M 1m W 2m SW 5m ExW 10m
Sprüh 10 Schuss GAS-Mag 1 Kg/ mehr Mun / T-Lvl+
EZ(1) T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 57+10= 67 Cr,
Mun Preis Magazin 10 Cr Ladung 0,5 Cr

Schwerer GAS-Flammen-Werfer 5000g (Qualität I Komplex)
Schaden Benzin 1W6+1 HITZE
Schaden Säure 1W6+1 KINETIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 20 m WM—1
S-Inf-Waffe AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Sprüh 15 Schuss GAS-Mag 2 Kg / mehr Mun / Halbauto /groß / T-Lvl + EZ(3) HA-FST(3) AKP+1
T-Lvl 3 ,min Fertigkeit 6 ,Preis 279+20= 299 Cr,
Mun Preis Magazin 20 Cr Ladung 1 Cr

Dieser Flammenwerfer sind gut zum Wege frei räumen und weiter stürmen. Die Möglichkeit mehrere dieser Flächenangriffe gleichzeitig zu führen ist sehr gefürchtet bei normalen Soldaten.

14.18.4.2. High-Tech Sprüh-Systeme
Basieren weniger auf einem Druck durch Athmosphärendruck auf eine flüssigkeit, sondern haben oftmals ein kompliziertes Hitze kühl und Pump-System in Benutzung.

PLASMA-Flammenwerfer 3000g
Schaden Plasma 1W8 HITZE
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 10 m
K 1m M 1m W 2m SW 5m ExW 10m
Sprüh 10 Schuss E+H-Mag 2 E +2 H/ mehr Mun / T-Lvl+
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 245+40= 285 Cr,
Mun Preis Magazin 20+20 Cr Ladung 2+0,8 Cr

Schwerer PLASMA-Flammwerfer 5000g (Qualität I Komplex)
Schaden Plasma 1W8 +1 HITZE
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 20 m WM—1
S-Inf-Waffe AKP 3 Turm-P 7 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Sprüh 15 Schuss E+H-Mag 6,85E + 6,75 H / mehr Mun / Halbauto /groß / T-Lvl + EZ(3) HA-FST(3) AKP+1
T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 495+140= 635 Cr,
Mun Preis Magazin 70+70 Cr Ladung 6,75+ 2,7 Cr

„Höllische Hitze, ein Inferno aus Flammen in dem selbst Schutzkleidung kaum hilft. Zum Glück haben die Fayizzahre niemals diese Waffen gebaut.“ (terranischer General Hauser) Natürlich muss wie bei Hybrid-Waffen das Wasserstoff Magazin erst erhitzt werden, bevor es los gehen kann.

PLASMA-Flammer 3000g [Fayizzahr Imperium]
Schaden Plasma 1W10 HITZE
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 10 m
K 1m M 1m W 2m SW 5m ExW 10m
Sprüh 5 Schuss E+H-Mag 1,2 E +1,2 H/ mehr Mun / T-Lvl+
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 245+24= 269 Cr,
Mun Preis Magazin 12+12 Cr Ladung 1,2+0,5 Cr

Es gab diese Waffe schon, aber sie war im Einsatz und vor allem beim Sprung von Oben, solch eine Gefahr für den eigenen Trupp, dass diese Waffe nur defensiv eingesetzt wurde.

14.18.4.3. andere Flächen-Systeme
Basieren nicht auf dem versprühen von Material, sondern auf gänzlich anderen physikalischen Grundlagen.

G-Stampfer 3000g [Sackarathas Imperium]
Schaden Gravitron 1W10 BALLISTIK
2 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 10 m
K 1m M 1m W 2m SW 5m ExW 10m
Sprüh 5 Schuss E+H-Mag 2,4 E / mehr Mun / T-Lvl+
EZ(1) T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 3 ,Preis 245+24= 269 Cr,
Mun Preis Magazin 24 Cr Ladung 2,4 Cr

Eine Besonderheit des Krieges der 6 Rassen war der G-Stampfer der Sackarathas. Er erzeugt ein Langes Feld mit wechselnden Gravitron-Stößen. Dort durch zu müssen ist wie ein Spießrutenlauf. Die hohe Einsturzrate bei Gängen (RTW GL SG 10 zum Vermeiden) machten daraus aber eher ein Werkzeug.

G-Erdbeben 8000g (Qualität I Komplex) [Sackarathas Imperium]
Schaden Gravitron 1W12+1 BALLISTIK WM—2
2 H-Fernkampf AKP 4 Turm-P 7 Reichweite 20 m WM—1
S-Inf-Waffe AKP 4 Turm-P 7 Reichweite 20 m
K 1m M 2m W 5m SW 10m ExW 20m
Sprüh 5 Schuss E+H-Mag 6 E / mehr Mun / große-Waffe /groß / T-Lvl + EZ(1)
T-Lvl 5 ,min Fertigkeit 8 ,Preis 1965+60= 2025 Cr,
Mun Preis Magazin 60 Cr Ladung 6 Cr

Der SG des Rettungswurfes um Einstürze zu vermeiden steigt (RTW GL SG 15 zum Vermeiden). Dadurch wurde sie eher für Rückzüge, denn für Angriffe genutzt.

Desintegrator-Säule 3000g (Qualität I Miniaturisiert x1/3) [Zyloh Imperium]
Schaden 1W8 ELEKTRO Durchschlag 1W10
1 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 2 Reichweite 10 m
K 1m M 1m W 2m SW 5m ExW 10m
Sprüh 4 Schuss E+H-Mag 1,6 E / Durchschlag / T-Lvl+ / -
EZ(1) T-Lvl 7 ,min Fertigkeit 5 ,Preis 525+16= 541 Cr,
Mun Preis Magazin 16 Cr Ladung 1,6 Cr

Diese verflucht kleine biestige Waffe gibt es zum Glück erst seit kurzer Zeit und auch nur in geringer Stückzahl, denn sie fällt unter die Kategorie übermächtig.

Magischer ODEM Drachenkopf 3000g (Qualität I Gut)

Schaden Feuer	1W8+1	HITZE	1W8+1	HITZE	WM+0
Schaden Eis	1W8+1	KINETIK	1W8+1	KINETIK	WM+0
Schaden Blitz	1W8+1	ELEKTRO	1W8+1	ELEKTRO	WM+0
Schaden Tod	1W8+1	ELEKTRO	1W8+1	ELEKTRO	WM+0

5 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 8 m
K 1m M 1m W 2m SW 4m ExW 8m
Sprüh 1 Schuss Mag-Mag 4 M-P/ magisch Munition / Zusatzschaden / Zusatz Zurückstoßend.
Ziel wird um 1m pro 4m zurück gestoßen und stürzt zu Boden.
EZ(1) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 2 ,Preis 375+0= 375 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung ? Cr

Diese Odems waren meist Wie Drachenköpfe geformt, oder waren tatsächliche und magisch umgebaute Echsenschädel. Das führte dazu, dass Schilder und Wappen mit derartiger Form mehr gefürchtet wurden als andere. Der hohe M-P-Verbrauch limitiert aber den Wert der Waffe.

Es gab gerade DIESE Waffe auch als schweren Helm, der wie jeder schwere Metall-Helm schützt.

Magischer ODEM Helm 3500g (Qualität II ausgezeichnet)

Schaden Feuer	1W8+2	HITZE	1W8+2	HITZE	WM+1
Schaden Eis	1W8+2	KINETIK	1W8+2	KINETIK	WM+1
Schaden Blitz	1W8+2	ELEKTRO	1W8+2	ELEKTRO	WM+1
Schaden Tod	1W8+2	ELEKTRO	1W8+2	ELEKTRO	WM+1

5 H-Fernkampf AKP 3 Turm-P 5 Reichweite 8 m
K 1m M 1m W 2m SW 4m ExW 8m
Sprüh 1 Schuss Mag-Mag 4 M-P/ magisch Munition / Zusatzschaden / Zusatz Zurückstoßend.
Ziel wird um 1m pro 4m zurück gestoßen und stürzt zu Boden.
EZ(1) T-Lvl 1 ,min Fertigkeit 2 ,Preis 1250+0= 1250 Cr,
Mun Preis Magazin 0 Cr Ladung ? Cr

14.19. Blaupausen

Blaupausen sind Konstruktionspläne, welche auch als Datenchip, oder Holgramm Existieren können, oder aber auch als Zeichnung auf Papier, oder nur im Kopf eines Techs.

Eine normale BLP beinhaltet EINEN kompletten Gegenstand inklusiv aller speziell dafür gefertigten Modifikationen. Diese Blaupausen werden um Faktor 3 komplizierter und umfangreicher, wenn sie einen Tech-Lvl höher sind. Während Zeichnungen auf Papier normal abgezeichnet werden können und sich dabei einfach normal abnutzen, sind elektronische BLP meist verschlüsselt und gesichert und müssen gehackt werden zum kopieren. (+1 Pulse = 10 fache Datenmenge und pro Pulse-1 Größe können 10 BP gespeichert werden (0,5 = 3 fach)

T-Lvl 0	**keine Zeichnung nötig**	
T-Lvl 1	**einfache Skitze auf Papier**	**0,05 Pulse**
T-Lvl 2	**Technische Zeichnungen gesamt ca DIN-A1**	**0,1 Pulse**
T-Lvl 3	**Elektronische Zeichnungen**	**0,5 Pulse**
T-Lvl 4	**3 D Datenpakete**	**1 Pulse**
T-Lvl 5	**Molekular-Datenpakete**	**1,5 Pulse**
T-Lvl 6	**Nano-Datenpakete**	**2 Pulse**
T-Lvl 7	**Hypermatrix-Datenpakete**	**2,5 Pulse**
T-Lvl 8	***Strahlungs-Reflektions-Struktur-Plan***	***3 Pulse***
T-Lvl 9	***Atom-Struktur-Datenplan***	***3,5 Pulse***
T-Lvl 10	***Wirklichkeits-Tendenzplan***	***4 Pulse***

Materialien um etwas zu bauen können meist gekauft werden und kosten entweder 100% des Wertes des Gegenstandes (Passend für einen Gegenstand vorsortiert) oder verbrauchen 50% Wert des Gegenstandes an Material (aus einer großen Packung. Material Packs werden im 1000 Cr Mengen verkauft. Je nach Qualitäts-Stufe x3 x10 x30 x100 x1/3 x1/10)

Alle Materialien gehören jeweils einer Qualitäts-Stufe an und können entweder (aus 3 mach 1, SG 20 + T-Lvl x2) verbessert werden oder „recycelt“ (aus alt mach neu, aber Qualitäts-Stufe um 1 gesenkt)

Alte Waffen können entweder „gewartet“ werden (10% Wert an Material und SG = Konstruktions SG) um wieder normal zu funktionieren, oder Recycelt (SG = 20). Sollte die Technikprobe scheitern, so verliert das Objekt eine Qualitäts-Stufe.

14.19.1. BLP-Waffen

BLP Fernkampf-Waffen
Pistolen
Karabiner
Gewehre
Schwere Gewehre
Schwere Infanterie Waffen
Munition
BLP Nahkampf-Waffen
Messer
Schwerter
Äxte
Hämmer
Stangenwaffen

14.19.2. BLP-Panzerung

BLP Rüstung
Harnisch
Arm & Beinschienen
Helme
Ganzkörper-Rüstungen

BLP Panzerung
Robott-Panzerung
Fahrzeug-Panzerung
Rüstungsverstärkungen

14.19.3. BLP-Fahrzeuge

BLP Bodenfahrzeug
Bike
Trike
PKW
LKW
Truck
Kampf-Fahrzeug

BLP Schweber
Bike
Trike
PKW
LKW
Truck
Kampf-Fahrzeug

BLP Flugzeug
Bike
Trike
PKW
LKW
Truck
Kampf-Fahrzeug

BLP Raumfahrzeug
Jäger
Shuttel
Transporter
Frachter
Allround-FZG
Forschungs-FZG
Kanonenboot
Blockadebrecher
Träger
Kolonie-FZG
Station

14.19.4. BLP-Ausrüstungs-Gegenstände

BLP Werkzeuge
Handwerkzeuge
Werkzeugmaschinen
Werkzeug-Sätze
Robott-Werkzeuge

BLP Schilde
Personen-Schilde
Fahrzeug-Schilde
Raumschiff-Schilde
Gebäude-Schilde

BLP Scanner
Hand-Scanner
Fahrzeug-Scanner
Raumschiff-Scanner
Gebäude-Scanner

BLP Lebenserhaltung
Personen-LEH
Fahrzeug-LEH
Raumschiff-LEH
Gebäude-LEH

BLP Computer
Taschen-Computer
Personal-Computer
Fahrzeug-Computer
Raumschiff-Computer
Gebäude-Computer

BLP Medizinische Ausrüstung
Medizinische Drogen
Handgeräte
Medo-Doc Systeme
Clone-Tanks
Lern-Computer
Lazarett-Systeme

14.19.5. BLP-Sklaven

BLP Androiden
Arbeiter
Diener
Heiler
Hure
Handwerker
Kämpfer
Lastenträger
Techniker
Wissenschaftler

BLP Genetoiden
Arbeiter
Diener
Heiler
Hure
Handwerker
Kämpfer
Lastenträger
Techniker
Wissenschaftler

BLP Robotter
Arbeiter
Diener
Heiler
Hure
Handwerker
Kämpfer
Lastenträger
Techniker
Wissenschaftler

14.19.6. BLP-Bauteile

Abschirmung
Aktivierungs-Systeme
Anzeige-Systeme
Energie-Versorgung (Speicher)
Energie-Versorgung (Reaktor)
Feuermechanismus (Blaster)
Feuermechanismus (Bombe)
Feuermechanismus (Desintegrator)
Feuermechanismus (Disruptor)
Feuermechanismus (Druckluft Projektil)
Feuermechanismus (Flammenwerfer)
Feuermechanismus (Fusion)
Feuermechanismus (Gauss)
Feuermechanismus (Granate)
Feuermechanismus (Gravitron)
Feuermechanismus (Ionen)
Feuermechanismus (Phaser)
Feuermechanismus (Plasma)
Feuermechanismus (Schwarzpulver Projektil)
Feuermechanismus (Treibmittel Projektil)
Feuermechanismus (Laser)
Feuermechanismus (Massebeschleuniger Projektil)
Gegengewicht
Griff
Grund-Struktur
Kampfmechanismus (Axt)
Kampfmechanismus (Beweglich)
Kampfmechanismus (Elektro)
Kampfmechanismus (Hammer)
Kampfmechanismus (Hitze)
Kampfmechanismus (Klinge)
Kampfmechanismus (Stange)
Kommunikation Sende-System
Kommunikation Empfangs-System
Munitions-Magazin
Munitions-Förderung
Munitions-Komprimierung
Panzerung
Rahmen
Sensor-Scann-System
Sicht-Systeme
Steuerung
Sprach-Modul
Verbesserung
Waffen-Lauf
Zubehör
Ziel-System

14.19.7. BLP-Beispiele

BLPO 10mm Raumfahrer Pistole Offizier Wert 1080 Cr
QL II T-Lvl 4 min-Fertigkeit 4 SG 25
<u>Feuermechanismus (Treibmittel Projektil)</u>
Stahl / Titanium / Plastolith / Elektronik QL II SG 25
<u>Rahmen</u>
Titanium / Plastolith / Elektronik QL II SG 25
<u>Munitions-Förderung</u>
Stahl / Titanium QL II SG 25
<u>Munitions-Magazin</u>
Plastolith / Stahl QL II SG 25
<u>Waffenlauf</u>
Titanium / Stahl QL II SG 25
<u>Ziel-System</u>
Plastolith / Elektronik QL II SG 25

<u>Munition</u>
Plastolith / Treibmittel / Stahl QL II SG 25
Plastolith / Treibmittel / Stahl QL I SG 27 (abgeleitet)
Plastolith / Treibmittel / Stahl QL 0 SG 29 (abgeleitet)

Beinhaltet:
10mm Raumfahrer Pistole Offizier 900 g [Qualität II auße.] [Terra-Imp]
Schaden 1W10+2 KINETIK WM+2
1 H-Fernkampf AKP 2 Turm-P 2 Reichweite 40 m
K 2m M 4m W 10m SW 20m ExW 40m
Verkleinert / Projektil 12 Schuss / Mehr Mun / Halbauto / T-Lvl EZ(4), HA-FST(4) AKP+1
T-Lvl 4 min Fertigkeit 4 Preis 1080 Cr Mun-Preis 10 Cr / 10 Schuss

Zu erkennen ist, dass jedes Bauteil QL II sein muss außer der Munition. Natürlich gibt es die auch in verbesserter Qualität und die normale wird davon abgeleitet.
Der Feuermechanismus ist Imperiumstechnik und hat SG 25, was klar die Vorteile der Waffe erklärt, aber andere Bauteile müssen auch Imperiums Technologie sein, da ansonsten die Waffenwerte sinken können.
Ist nur ein Bauteil nicht QL-II, sondern schlechter, so sinkt die Qualität der Waffe um I (was Treffen und Schaden um 1 senkt). Bei mehreren sogar um II.

Es währe auch möglich eine normale 10mm Raumfahrer Pistole ab zu leiten. Da diese schlechter ist, steigt der SG nur um 2 statt um 4 die benötigt würde wenn sie besser währe.

BLPO Desintegrator Schwert Wert 363 Cr
QL I T-Lvl 5 min-Fertigkeit 5 SG 20
Kampfmechanismus (Elektro)
Titanium / Plastolith / Elektronik QL I SG 20
Rahmen
Stahl / Plastolith / Elektronik QL I SG 20
Munitions-Förderung
Elektronik / Frequenzkristall QL I SG 20
Munitions-Magazin
Plastolith / Elektronik / Kristalle QL I SG 20

Beinhaltet:
Desintegrator-Schwert 400g (Qualität I gut)
Schaden 1W8—1 ELEKTRO Durchschlag 1w10—1
1-H Nahkampf AKP 3 Turmpunkte 3 Reichweite 1m
Verkleinert / Munition 20 Angriffe E-Mag 1,8 E/ T-Lvl
Effekt Rüstungs-durchdringend / -
T-Lvl 5 min Fertigkeit 3 Preis 345+18 = 363 Cr
Deutlich unhandlicher als das Messer, aber ziemlich leicht.

BLPO Leichter Raumanzug Wert 210 Cr
QL 0 T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 SG 20
Grundstruktur
Plastolith / Carbonium / Gummi SG 20
Zubehör LEH
Plastolith / Titanium / Kristalline SG 20
Zubehör Helm
Plastolith / Alluminium /Carbonium / Elektronik SG 20
Zubehör Funk
Plastolith / Elektronik SG 20
Sicht-System
Glas / Elektronik / Stahl SG 20

„leichter Raumanzug“ (Atmosphären-Anzug)
std Helm Anzug, Handschuhe, Stiefel.
Interner Acku 1 E, Funk [T-Lvl] x100m, LEH Anschluss, (Fliegen WM x1)
CARB RK Ball 2 Kinetik 1 Hitze 1 Elektro 2 (weich)
TP-Panzerung 20 WM –1 Module 2 von 3
T-Lvl 3 min Fertigkeit 3 Preis 210 Cr B-AKP+0

14.20. Materialien

Die Welt besteht aus Tausenden von Materialien, Stoffen, Bauteilen und Katalysatoren. Deswegen ist dieses Kapitel nur ein kleiner auszug und kann immer um weitere Dinge erweitert werden, das es nicht möglich hier ein wirklich umfassendes aber leicht spielbares Kapitel zu erstellen. Oftmals ist aus dem Handgelenk schütteln einfach die bessere Wahl.

14.20.1 Konstruktions-Materialien

Als Beispiel sind hier Materialien aufgeführt und wo sie normalerweise bei der Konstruktion Verwendung finden. Es wird davon abgeraten jeden Gegenstand genauestens Auf zu listen und erfassen zu wollen.

Low-Tech.: (0, 1 & 2)
Eisen, Kupfer, Bronce, Fels, Granit, Sandstein,
Leder, Fell, Knochen, Sehnen, Fett, Magensäure, Fäkal-Klebstoffe
Holz, Pflanzenfasern, Dornen, Samen,
Nahrungsmittel pflanzlich
Nahrungsmittel tierisch
Stoff pflanzlich
Stoff tierisch
Dampf-Kraft, Chemische Motoren
Edelmetall (geringe Menge)
Edelsteine (sehr geringe Menge)
Magischer Fokus (geringe Menge)

Med-Tech.: (2, 3, 4 & 5)
Aluminium, Carbonium, Titanium, Stahl, Technatium, Hypernium,
Gummi, Plastolith, Plastik, Carbon-Kunststoffe, Komposit-Stoffe,
Kristalyn, Industrie-Edelsteine, Glas, Fokus-Kristalle,
Nahrungsmittel chemisch
Stoff synthetisch, Pappen & Gibs-Kartonagen
Elektrik, Elektro-Motoren, Atom-Reaktoren,

High-Tech.: (4, 5, 6 & 7)
Holo-Technik, Gravitations-Technik,
Steuer-Elektronik, Kommunikations-Elektronik, Nano-Tronik,
Energie-Feld-Technik, Hyper-Technik,
Fissions-Technik, Plasma-Technik, Fusions-Technik,
Schwarzschild-Technik,
Frequenzkristalle, Frequenz-Feld-Technik,

14.20.1 Handels-Materialien

Handelsmaterialien werden Palettenweise gekauft (1 Kubikmeter) und transportiert und verkauft um dann vor Ort im Laden aufgeteilt zu werden. Hierbei liegen natürlich große Preisunterschiede zwischen den Hersteller Verkaufspreisen und den Einzelhandels Verkaufspreisen. Jetzt kaufen Einzelhändler natürlich gerne bei den Großhändlern und Großhändler bei den Herstellern und streichen den Gewinn selbst ein. Erst wenn etwas nicht bekommbar ist dann wird auch zu höherem Preis eingekauft.

Die Qualität liegt normalerweise bei Produkten bei „null". Schlecht und Schrott verringert den preis auf 1/3 und 1 /10, während bessere Qualität gut, ausgezeichnet, herausragend und göttlich den preis vergrößert auf das 3-fache, 10-fache, 30-fache und 100-fache.

Der Hersteller Verkaufspreis entspricht 100% der Warenwert-Tabelle
Der Großhändler-Verkaufspreis entspricht 150% der Warenwert-Tabelle
Der Einzelhändler-Verkaufspreis liegt dann bei 200%. Das ganze Kostete dann aber auch Zölle, Steuern, Lagerung, Transport und Lohnkosten (5W10%) die den Gewinn stark schmälern.

Gerade Kolonien sind bekannt dafür, dass sie viele Sachen nicht selbst produzieren. Solche Dinge werden zu Mangelwaren und somit ernsthaft teuer. Dagegen spricht, dass dort weniger Einnahmen vorhanden sind und die Leute weniger Geld haben. Deswegen werden dort 2W10 % zum Preis hinzu gerechnet und 2W10% wieder abgezogen. Ist das Hinzufügen ein Pasch (1-1,2-2,3-3,4-4,5-5,6-6,7-7,8-8,9-9,10-10) so ist der Preis extrem gestiegen und für jeden Pnkt der Würfel wird 1 W6 % Gewürfelt statt 1 % zu rechnen. Ist das abziehen ein Pasch, so will das niemand kaufen oder hat gerade kein Geld dafür.

Handelswerte Tabelle (incl Verpackung) [Teil I]

1 Kubikmeter wertlose Grundstoffe **3 Cr**
Müll / Stein-Trümmer / Giftmüll / Vakuum

1 Kubikmeter unbehandelte Grundstoffe **10 Cr**
Fels-Steine / Holz / Stroh / Wasser / Gras
Pflanzen-Abfall / Syntho-Nahrung-Grundstoff

1 Kubikmeter behandelte Grundstoffe **30 Cr**
gemetzte Steine / geschreinertes Holz / Bast-Matte / Milch / Brot
Eisen-Erz / Kupfer-Erz / Misch-Erz / Tier-Kadaver / Korn
Syntho-Fasern / Syntho-Stoffe

1 Kubikmeter raffinerierte Grundstoffe **100 Cr**
Baustoff-Pulver / Kleber / Kaffee-Pulver / Mineralwässer / Milch-Pulver
Silber-Erz / Quarz-Sand / Granit-Steine / einfache Felle /Mehl
Syntho-Kleidung / Organische Stoffe

1 Kubikmeter verarbeitete Grundstoffe **300 Cr**
Glas / Kunststoffe / Alluminium / Benzole / Bier / Brot / Käse
Gold-Erz / Kristall-Erz / Basalt-Steine / gegerbtes Leder
Organische Kleidung /

1 Kubikmeter seltenere Grundstoffe **1 KCr**
Eisen / Kupfer / Edelholz / Leinen / Wein / Fleisch
Asteroiden-Erz / besondere Felle / besondere Kleidung

1 Kubikmeter Industrie Grundstoffe **3 KCr**
Stahl / Titanium / Edelgase / Säure / Base / Gift

1 Kubikmeter Edelmetalle **10 KCr**
Edelstahl / Komposit-Stahl / Thermal-Schutz-Platten
Roh-Bronce **100 KCr**
Roh-Silber **300 KCr**
Roh-Gold **1 KCr**
Roh-Platin **3 MCr**

1 Kubikmeter Kristalle **30 KCr**
Silizium / Germanium / Frequenz-Kristalle / Laser-Kristalle
Roh-Industrie-Edelsteine **300 KCr**
Roh-Hyper-Kristalle **1 MCr**
Roh-Halb-Edelsteine **3 MCr**
Roh-Edelsteine **10 MCr**

Handelswerte Tabelle (incl Verpackung) [Teil II]

1 Kubikmeter Lowtech Produkte 100 Cr
Hämmer / Äxte / Armbrüste / Bögen / Horn-Besteck & Geschirr
Webstuhl / Spindel / Handwerks-Zeug / Bauernkleidung
Syntho-Nahrung / Schmierfett / Holz-Spielzeug / Pfeile & Bolzen

1 Kubikmeter einfache Produkte 300 Cr
Einfache Schusswaffen Gewehr, Pistole, schweres Gewehr
Nahkampf-Waffen Stahl-Schwert, Feuerwehr-Axt, Tot-Schläger
Kochgeschirr / Getränke-Kisten Wasser, Bier, Syntho-Alkohol
Feldbett / Zelt / Schlafsack / Verderbliche Nahrung
Robustes Spielzeug / einfache Kunstobjekte

1 Kubikmeter normale Produkte 1 KCr
Waffenbauteile Projektil Schwarzpulver, Treibmittel, Massebeschl...
Technische Nahkampf-Waffen Kinetischer Hammer, Ketten-Schwert
Feldkocher / Kom-Geräte / Haltbare Nahrung /Computer-Teile
Elektronisches Spielzeug / Bücher / Kunstobjekte / Heilkräuter
Fahrzeug-Bauteile / Schweber Bauteile / Flugzeug Bauteile
Rüstungs-Bauteile / Kleingeräte Bauteile / Agrar-Bauteile
Kühlsystem-Bauteile / Elektro-Geräte Bauteile / Projektil Munition

1 Kubikmeter Hightech Produkte 10 KCr
Hightech-Waffenbauteile Laser, Blaster, Disruptor, Gravitron, ..
Robott-Bauteile / Androiden Bauteile / Genetoiden-Clone-Materialien
Hightech-Medikamente / Sensoren-Bauteile / Schutzschirm-Bauteile
A-Grav-Schweber Bauteile / Jet-Flugzeug-Bauteile / Raum-FZG-Bauteile
Einfache Medizin / Raumanzugs-Bauteile / Reaktor-Bauteile
Energie-Magazine / Hybrid-Magazine

1 Kubikmeter besondere Produkte 100 KCr
Medizinische Drogen / normale Drogen / besondere Kunst
Hyper-Technologie-Bauteile / Psioniker-Technologie-Bauteile
Nano-Technologie-Bauteile / Cyberware-Bauteile
Lernbeschleuniger-Drogen / Rekreations-Technologie Bauteile

1 Kubikmeter Exclusive Produkte 1 MCr
Magische-Artefakte / Alterungs-Stop Drogen / Verjüngungs-Drogen