Sternen-Tramp

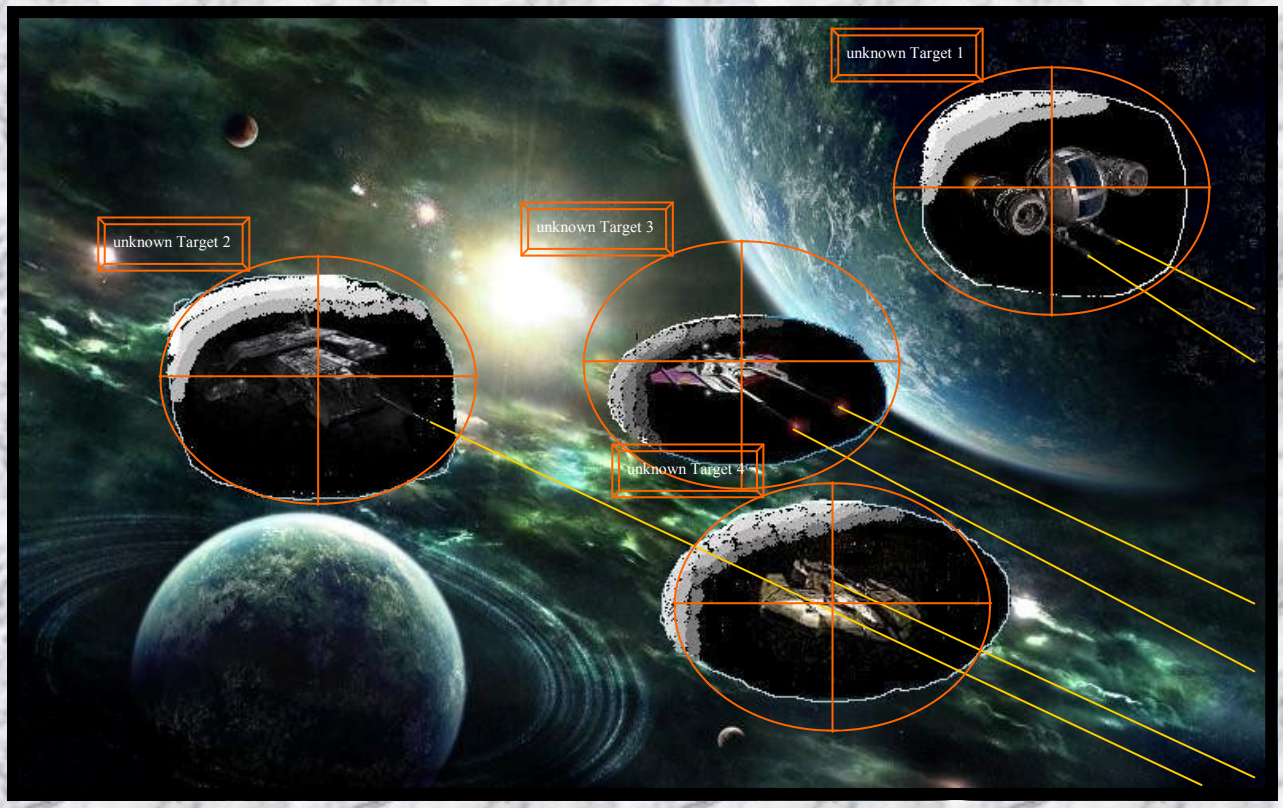
SCI-Fi-Tischrollenspiel-Regelwerk

von

Astor van Zoff

Alias Bernd Grudzinski

Fahrzeug-Bögen (15-K-III)



Copyright

Liegt beim Autor.
Es ist erlaubt zum privaten Gebrauch für sich selbst Kopien zu erstellen.
Diese Kopien dürfen nicht veräußert, aber verschenkt werden.
Drucklizenzen müssen mit dem Autor oder dessen Erben verhandelt werden.

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

15. Fahrzeug-Bögen

15.2 Fahrzeuge im Buch Fahrzeug-Bögen (15-K-I bis II)

15.3 Raum-Boote

15.3.1. Raumboote Allgemeine Technologie

Raumboot Floß (Einfachst-Raum-Boot)
Raumboot Jolle (Privat-Shuttel)
Raumboot Schaluppe (Kolonisten-Lander)
Raumboot Barkasse (Schuttel)
Raumboot Katamaran (Reparatur-Boot)
Raumboot Kutter (Schuttel)
Raumboot Pinasse (Bomber)
Raumboot Raumwolf (Scout-Station)
Raumboot Troll (kleine Station)

15.3.2.III. Raumboote Kallrazh Imperium

Raumboot Kallrazh Floß (Einfachst-Raum-Boot)
Raumboot Kallrazh Jolle (Privat-Shuttel)
Raumboot Handen „Stern“ (Kriegs-Drone)
Raumboot Handen „Stern“ (Kriegs-Drone)
Raumboot Kallrazh Schaluppe (Lander)
Raumboot Sogar Heden „leuchtender Stern“ (Kriegs-Drohne)
Raumboot Kallrazh-Barkasse (Schuttel)
Raumboot Uburun Vengan „Himmelstürmer“
Raumboot Uburun Vengan „Himmelstürmer“
Raumboot Kallrazh Katamaran (Reparatur-Boot)
Raumboot Ziranal Assor „Blutsbande“ (Bomber)
Raumboot Ziranal Assor „Blutsbande“ (Bomber)
Raumboot Kallrazh Kutter (Schuttel)
Raumboot Zirrunal Dell „Blutsbruder“ (Truppen-Transporter)
Raumboot Zirrunal Dell „Blutsbruder“ (Truppen-Transporter)
Raumboot Kallrazh Pinasse (Bomber)

15.3.3.III. Raumboote Lurrack Imperium

Raumboot „Tunwen“ („3 10“ Kampf-Walker)
Raumboot „Omor wen“ („7 10“ Kampf-Walker)
Raumboot „schneller Furz“ (Privat-Shuttel)
Raumboot Sel Re Wen „1 0 10“ (Scout)
Raumboot Sel Tun Wen „1 3 10“ (Scout)
Raumboot Schaluppe RE RE „0 0“ (Kolonisten-Boot)
Raumboot Re Re Omor „0 0 7“ (Abfang-Jäger)
Raumboot Re Re Tun „0 0 3“ (Abfang-Jäger)
Raumboot Barkasse Ax Wen „6 10“ (Schuttel)
Raumboot Tun Re Sel „3 0 1“ (Truppen-Transport)
Raumboot Tun Sel Sel „3 1 1“ (Truppen-Transport)
Raumboot Katamaran Tun Tun „3 3“ (Reparatur-Boot)
Raumboot Wen Wen „10 10“ (Schwerer Jäger)
Raumboot Wenre Wen „10 mal 10“(Schwerer Jäger)
Raumboot Lurrack Kutter (Schuttel)
Raumboot Pinasse Ax Tun Wen „6 3 10“(Bomber)

15.3.4.III. Raumboote Terra-Imperium
Raumboot TIR Floß (Rettungs-Boot)
Raumboot TRD „Terra Raum Drohne“
Raumboot TIRD „Terra Imperium Raum Drohne“
Raumboot TRJ „Terra Raum Jäger“
Raumboot TIRJ „Terra Imperiums Raum Jäger“
Raumboot TIR Schaluppe (Kurier)
Raumboot TRK „Terra Raum Kampf-Lander“
Raumboot TIRK „Terra Imperiums Raum Kampf-Lander“
Raumboot TIR Barkasse (Schuttel)
Raumboot TRL „Terra Raum Lander“
Raumboot TIRL „Terra Imperiums Raum Lander“
Raumboot TIR Katamaran (Reparatur-Boot)
Raumboot TRB „Terra Raum Bomber“
Raumboot TIRB „Terra Imperium Raum Bomber“
Raumboot TIR Kutter (Schuttel)
Raumboot TIR Pinasse (Bomber)
15.3.5.III. Raumboote Zyloh Imperium
Raumboot Jengoris Lidra Dossel Glatlavien (Kampfplatform)
Raumboot Molle Argonor Vensip Deltogi(Zugmaschine)
Raumboot KD 1 (Kampfplattform)
Raumboot KP 7 (Kampfplattform)
Raumboot Jengoris Oban Dossel Gadarin (Kampfplattform)
Raumboot GSP-19 (Gefecht & Scout Plattform)
Raumboot Similan Jelor Fogan (Rettungs-Boot)
Raumboot KZ-00 (Komando-boot)
Raumboot Dallio Groden Etzan Wergol (große Verteidigungs-Plattform)
Raumboot DD-100 (große Verteidigungs-Plattform)
Raumboot Chellendala Egrimasergo Fanjii (Truppentransporter)
Raumboot TT-88 (Truppentransporter)
Raumboot Zyloh Barkasse (Schuttel)
15.3.6.III. Raumboote Sackarathas Imperium
Raumboot Sackarathas Floß (Mini-Boot)
Raumboot Sackarathas Jolle (Forschungs-Boot)
Raumboot Kussus Nerr Torrg „Blatt im Wind“ (Transport-Drone)
Raumboot Kussus „Blatt“ (Transport-Drone Nachschub)
Raumboot Sackarathas Schaluppe (Patroullien-Boot)
Raumboot Pilran Geldog „Kralle des Zorns“ (Landbarer Turm)
Raumboot Pilran „Kralle“ (Landbarer Turm)
Raumboot Sackarathas Barkasse (Standard-Boot)
Raumboot Prubfar „Tannen-Zapfen“ (Truppen-Transport Lander)
Raumboot Prubfar Lugude „Tannen-Harz“ (Truppen-Transport Lander)
Raumboot Sackarathas Katamaran (Werft-Boot)
Raumboot Elbän Figh „kriechende Raupe“ (Kampf-Plattform)
Raumboot Elbän „Raupe“ (Kampf-Plattform)
Raumboot Sackarathas Kutter (Passagier-Boot)

Raumboot Sackarathas Kutter (Passagier-Boot)
Raumboot Mahulgorp „Fisch, bissig“ (schwerer Lander / Bomber)
Raumboot Eddila „Fisch, bissig“ (schwerer Lander / Bomber)
Raumboot Schään „Fisch, bissig“ (schwerer Lander / Bomber)
Raumboot Sackarathas Pinasse (Wach-Boot)

15.3.7.III. Raumboote Fayizzahr Imperium

Raumboot Pell-Zeck „Insekt/Floh“ (Drohne)
Raumboot Pell-Jigg „Insekt/Schabe“ (Drohne)
Raumboot Fayizzahr Floß (Taxi)
Raumboot Fayizzahr Jolle (Transporter)
Raumboot Tach-Takk „Baumkrankheit“ (Jäger)
Raumboot Ungh-Takk „Baumschubser“ (Jäger)
Raumboot Fayizzahr Schaluppe (Lander)
Raumboot Tirr-Zeck „Insekt/Spinne“ (Truppentransporter)
Raumboot Tirr-Tysd „Insekt/Wespe“ (Truppentransporter)
Raumboot Fayizzahr Barkasse (Passagier-Boot)
Raumboot Danurar „Säugetier/Ratte“ (schwerer Lander)
Raumboot Fess Tza „Säugetier/Wiesel“ (schwerer Lander)
Raumboot Fayizzahr Katamaran (Werft-Schiff)
Raumboot Zarro-Zeck „Insekt/giftig“ (schwerer Jäger)
Raumboot Hailurr-Tsa „Säugetier/Nachtjäger“ (schwerer Jäger)
Raumboot Fayizzahr Kutter (Versorgungs-Boot)
Raumboot Fayizzahr Pinasse (Versorgungs-Boot)

15.4 Raum-Schiffe im Buch Fahrzeug-Bögen (15-K-IV-VI)
15.5 Groß-Raumer im Buch Fahrzeug-Bögen (15-K-IV-VI)
15.6 Giganten im Buch Fahrzeug-Bögen (15-K-IV-VI)

15. Fahrzeug-Bögen (Kategorie III)

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

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

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

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

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x		benötigte Hangar –Punkte	

Kategorie		Qualität		Tech-Level	
Module INTERN von maximal		Modifikationen Von maximal		Allgem. Tech.	
Module EXTERN von Maximal		Fertigkeit		Sensor	
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
				Preis	
					Cr

TP-Rumpf	
TP-Panzerung	
Stress-Punkte	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	

TP-Schutzschild			
RK-Kinetik			
RK-Ballistik			
RK-Hitze			
RK-Elektro			
Automatische Handlungen			
Aus.		Flieg.	

Offiziere	
Crew	
Passagiere	
LEH	
Fracht (m³)	
Tank-P / m³	
Tank (m³)	
Tank-P #	

Module INTERN / EXTERN

		WM	

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

Modifikationen

15.3 Raumboote

Raumboote sind relativ kleine und schnelle Raumfahrzeuge, welche oftmals für Orbitale Starts und Landungen als Shuttel verwendet werden. Während der Langen Raumflüge stehen sie in Hangars und warten darauf eingesetzt zu werden.

Bomber sind schwer gepanzerte Raumboote mit vielen Waffen und starker Kampfkapazität. Frachtraum und Passagier-Kapazität ist da ganz klein geschrieben.

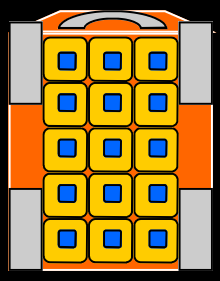
Fracht Schuttels sind Transporter, die oftmals nicht Stromlinienförmig sind und Langsame Starts und Landungen hinlegen. Technik, sowie Defensiv– Fähigkeit steht hinter dem Wunsch mehr Transportkapazität zu nutzen zurück.

Jäger sind schnelle, wendige Raumboote mit brauchbarer Bewaffnung. Sie sollen Feinde anfliegen und auf kurze Distanz Fertig machen. Sie eignen sich normalerweise als Flugzeuge und können schnell durch Athmosphären fliegen.

Schuttel sind Landefähren mit Fracht, und Personen Kapazität. Militärische Versionen besitzen oftmals sogar Waffen. Eine gute Flugfähigkeit, sowie eine brauchbare Geschwindigkeit und Panzerung bei mittlerer Transportkapazität ist Normal.

Transporter sind Landefähren mit Hangar-Kapazität für Fahrzeuge. Sie sollen diese ins Einsatzgebiet bringen, wo diese unter Gefechtsbedingungen starten und herausjagen, statt vorsichtig aus dem Frachtraum heraus bugsiert zu werden. Ihre leichte Panzerung macht sie zu schlechten mobilen Stützpunkten in Kampfeinsätzen. Ansonsten sind sie hervorragend zum Aufladen, Nachtanken und reparieren geeignet.

Mobile Stützpunkte sind schwer gepanzerte Raumboote, welche am Boden stehend Einsätze koordinieren. Oftmals haben sie eine rundum angelegte Feuerkraft zur Verteidigung. Sie dienen als Wieder-Auflade-Station für Fahrzeuge und Truppen.



Raumboot Floß (Einfachst-Raum-Boot)

Das Floß hat normalerweise keine Sitze, sondern je 4 Liegen die im Quadrat angeordnet sind und aufrecht Stehen. Sie werden oben herausgefahren und erlauben so das Aussteigen. Meist wird es als Rettungsboot eingesetzt. Es ist ein weit verbreitetes Billig-Produkt und in grellen Signalfarben geliefert.

Größe III Raumboot [Allgemeine Technologie]
T-Lvl 4 (Qualität —I Schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 25 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 40 ,
TP-Panzerung 100% = 100
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 0,25 m³ = 250 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 0
Module Extern 3
4 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 180 KCr = 360 K Terra Dollar

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

<u>extrem kleines Fahrzeug</u>

TP /4, Hangar-P /4, Module — 3 (INT), WM+1 Pilot

<u>Klappsystem</u> mit mehr Platz für andere Größen
Die Passagier-Plätze werden verringert um Platz für größere Wesen zu schaffen, oder mehr kleinere mit zu nehmen.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	25

Raum-Boot	Floß Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	—I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	240
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	180 k	Cr
				360 k	T $

TP-Rumpf	40
TP-Panzerung	100
Stress-Punkte	4
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	30
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,25
Tank-P #	250

Module INTERN / EXTERN

leer		WM +1 —1	leer
Leer			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Extrem klein
Klappsystem
Probleme GL SG 10

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	25

Raum-Boot	Floß Allgemein-Version

Kategorie	III	Qualität	—I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	0		3		
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	240
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	196 k	Cr
				396 k	T $

TP-Rumpf	40
TP-Panzerung	100
Stress-Punkte	4
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	36 h
Fracht (m³)	30
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,25
Tank-P #	250

Module INTERN / EXTERN

III Passagier C 20 Sitz 36h		WM +1 —1	III Passagier C 20 Sitz 36h
III Passagier C 20 Sitz 36h			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Extrem klein
Klappsystem
Probleme GL SG 10

Raumboot Jolle (Privat-Shuttel)

Die Jolle wird gerne von privaten Personen im Leer-Raum geflogen. Auf Vakuum-Welten und Orbitalen Stationen haben sie sich bewährt in allen Imperien.

Größe III Raumboot [Allgemeine Technologie]
T-Lvl 4
Größe 50 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 66 ,
TP-Panzerung 100% = 166
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 2 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 0,25 m³ = 250 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 1
Module Extern 3
8 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 540 KCr = 1 080 K Terra Dollar

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber „Drehungen kosten das 2 fache“

<u>Sehr kleines Fahrzeug</u>

TP /3, Hangar-P /2, Module — 2 (INT), WM+1 Pilot

<u>Klappsystem</u> mit mehr Platz für andere Größen
Die Passagier-Plätze werden verringert um Platz für größere Wesen zu schaffen, oder mehr kleinere mit zu nehmen.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	50

Raum-Boot	Jolle Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	1		3		
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	540 k	Cr
				1080 k	T $

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	166
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild			
RK-Kinetik			
RK-Ballistik			
RK-Hitze			
RK-Elektro			
Automatische Handlungen	8		
Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1	leer
Leer			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Klappsystem

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	50

Raum-Boot	Jolle Allgemein-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	1		3		
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	240
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	561,6 k	Cr
				1123,2 k	T $

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	266
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	4
RK-Ballistik	4
RK-Hitze	2
RK-Elektro	2
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	300
RK-Kinetik	4
RK-Ballistik	4
RK-Hitze	4
RK-Elektro	4
Automatische Handlungen	8

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	10
LEH	36
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,333
Tank-P #	10333

Module INTERN / EXTERN

III Fracht C 10 m³	III 4 E Passagier C 10 Lieg 36h	**WM +1**
III Multi-Tank 10 m³		

II Panzer Std Komp
II 2 E Schild Kugel (stehend)

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Klappsystem

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	50

Raum-Boot	Jolle Paramilitär-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	1		3		
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	240
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	8	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	8	565,6 k	Cr
				1131,2 k	T $

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	266
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	4
RK-Ballistik	4
RK-Hitze	2
RK-Elektro	2
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	300
RK-Kinetik	4
RK-Ballistik	4
RK-Hitze	4
RK-Elektro	4
Automatische Handlungen	8

Aus.		Flieg.	

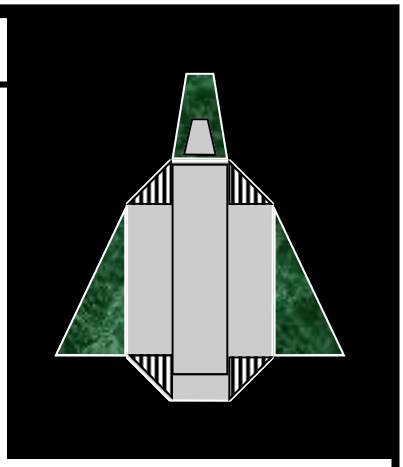
Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	10
LEH	36
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,333
Tank-P #	10333

Module INTERN / EXTERN

III Turm 60° 90 turm-P	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	WM +1	II Panzer Std Komp
III 4 E Gravo P. TR BP+2			II 2 E Schild Kugel (stehend)

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Klappsystem
(Energie-Mangel 18 von 16)



Raumboot Schaluppe (Kolonisten-Lander)

Die Schaluppe wird oftmals auf Kolonien eingesetzt, die sich keine richtigen Lander leisten können. Da es dort oft keine erfahrenen Piloten gibt, haben sie einen eher schlechten Ruf.

Größe III Raumboot [Allgemeine Technologie]
T-Lvl 4 (Qualität —I schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 75 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 80 ,
TP-Panzerung 100% = 200
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 0,5 m³ = 500 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 2
Module Extern 3
4 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 213,3 KCr = 426,6 K Terra Dollar

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP„Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Kleines Fahrzeug</u>

TP /2, Hangar-P 3/4, Module —1 (INT), WM+1 Pilot

<u>Klappsystem</u> mit mehr Platz für andere Größen
Die Passagier-Plätze werden verringert um Platz für größere Wesen zu schaffen, oder mehr kleinere mit zu nehmen.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Schaluppe Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	2		3		
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	213,3 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	4	426,6 k	T $

TP-Rumpf	80
TP-Panzerung	200
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild		
RK-Kinetik		
RK-Ballistik		
RK-Hitze		
RK-Elektro		
Automatische Handlungen	4	

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	50
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1 –1	leer
Leer	Leer		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Klein
Klappsystem

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Schaluppe Allgemein-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	2		3		
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	240
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	253,3 k	Cr
Flugzeug	2	50 Drehen 1/5	4	506,6 k	T $

TP-Rumpf	80
TP-Panzerung	700
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	10
LEH	36 h
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,5
Tank-P #	10500

Module INTERN / EXTERN

III 4 E Hangar C 10 Hang-P	III Mult-Ttank 10 m³	**WM +1 –1**
III Fracht C 10 m³	III 4 E Passagier C 10 Lieg 36h	

III Panzerung Komp std

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Klein
Klappsystem

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Schaluppe Paramilitär-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	2		3		
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	240
	3	Pilot	+1	Scout Sensor	2400
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	253,3 k	Cr
Flugzeug	2	50 Drehen 1/5	4	506,6 k	T $

TP-Rumpf	80
TP-Panzerung	700
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	20
LEH	36 h
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,5
Tank-P #	10500

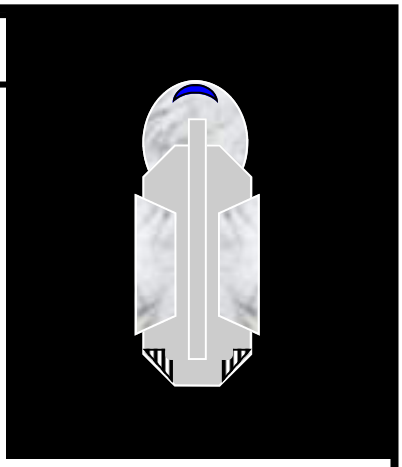
Module INTERN / EXTERN

III 4 E Turm 120° 72 turm-P	III Mult-Ttank 10 m³	**WM +1 –1**
III 4 E Scout Sens Auto +6	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	

III Panzerung Komp std	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Klein
Klappsystem



Raumboot Barkasse (Schuttel)

Die Barkasse ist ein Universelles Schuttel, welches durch seine Form in die allermeisten Raumschiff-Hangars passt.

Größe III Raumboot [Allgemeine Technologie]
T-Lvl 4
Größe 100 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 200 ,
TP-Panzerung 100% = 500
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 97 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 3
Module Extern 3
4 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 3 Raumpilot
Rumpf-Preis 400 KCr = 800 K Terra Dollar

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Passagier-Transporter</u>
WM+2 auf Entertaining, Unterhaltungssystem Technik (Auto-Proben)
Die LEH kann separat pro Kabine programmiert werden u.ä.
Die LEH hat eine zusätzliche Dauer von [T-Lvl] Tagen (24h)

<u>Klappsystem</u> mit mehr Platz für andere Größen
Die Passagier-Plätze werden verringert um Platz für größere Wesen zu schaffen, oder mehr kleinere mit zu nehmen.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Barkasse Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	400 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	4	800 k	T $

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild		
RK-Kinetik		
RK-Ballistik		
RK-Hitze		
RK-Elektro		
Automatische Handlungen	4	

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	97 h
Fracht (m³)	60
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +0	leer
Leer	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Passagier Transporter
Klappsystem
Entertainment WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Barkasse Allgemein Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	240
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	442 k	Cr
Flugzeug	2	50 Drehen 1/5	4	884 k	T $

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1000
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	1500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	40
LEH	97 h
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Std komp	III 4 E Passagier C 20 sitze 36h	**WM +0**	III 4 E Schild Kugel stehen
III Multitank 10 m³	III 4 E Passagier C 20 sitze 36h	III Fracht C 10 m³	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Passagier Transporter
Klappsystem
Entertainment WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Barkasse Paramilitär Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	240
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	446 k	Cr
Flugzeug	2	50 Drehen 1/5	4	892 k	T $

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1000
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	20
LEH	97 h
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Std komp	III 4 E Passagier C 20 sitze 36h	WM +0	III 4 E Schild Schweber
III 4E Turm 120° 72 Turm-P	III Frecht C 10 m³	III Multitank 10 m³	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Passagier Transporter
Klappsystem
Entertainment WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Barkasse Scout Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	3		3		
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	240
	3	Pilot	+0	Scout Sensor	2400
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	446 k	Cr
Flugzeug	2	50 Drehen 1/5	4	892 k	T $

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1000
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

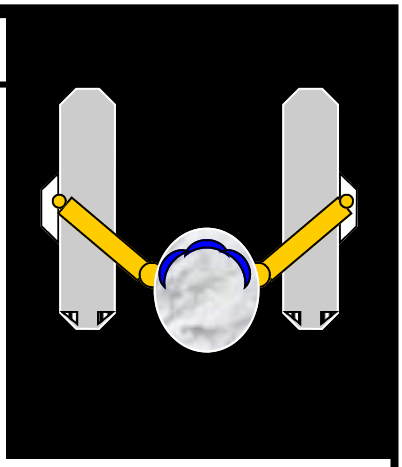
Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	20
LEH	97 h
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Std komp	III 4 E Scout Auto +6	WM +0	III 4 E Schild Schweber
III 4E Turm 120° 72 Turm-P	III Frecht C 10 m³	III Multitank 10 m³	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Passagier Transporter
Klappsystem
Entertainment WM+2 (A)



Raumboot Katamaran (Reparatur-Boot)

Der Katamaran ist ein Reparatur-Boot, welches entweder mit den beiden Rümpfen an ein Schiff andockt, oder ein Boot dazwischen aufnimmt. Es kann den Winkel der Verbindungsstücke ändern.

Größe III Raumboot [Allgemeine Technologie]
T-Lvl 4
Größe 125 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 250 ,
TP-Panzerung 100% = 625
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 4
Module Extern 4
13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 700 KCr = 1400 K Terra Dollar

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Werft-System</u>
WM+2 auf alle Traktoren und Greifarme (Auto-Proben)
WM+2 auf Reparatur-Systeme selbst (Auto-Proben)
WM+2 auf Reparatur-Systeme andere (Auto-Proben)

<u>Groß,</u>
Modul-Plätze +1 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,25, Tank x2, TP (alle) x 1,25, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	125

Raum-Boot	Katamaran Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	4		3		
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	4	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	700 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	4	1400 k	T $

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	625
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

leer		WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Werft-System
Groß
Reparatur-Sys WM+2 (A)
Traktoren WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	125

Raum-Boot	Katamaran Allgemein-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	4		3		
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	4	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	764 k	Cr
Flugzeug	2	50 Drehen 1/5	4	1518 k	T $

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	1125
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	10
LEH	36 h
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	12
Tank-P #	12000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Std komp		WM –1
III 4 E Turm 120° 72 turm-P	III 4 E Passagier C Liege 10 36h	III 4 E ECM 12 12 FLD
	III Multi-Tank 10 m³	III Fission R +16 E

III 4 E Schild Schweber		
III 4 E Reparatur Sc 1, 1W6 x25		

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

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Werft-System
Groß
Reparatur-Sys WM+2 (A)
Traktoren WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	125

Raum-Boot	Katamaran Werft Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	4		3		
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	4	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	762 k	Cr
Flugzeug	2	50 Drehen 1/5	4	1512 k	T $

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	1125
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

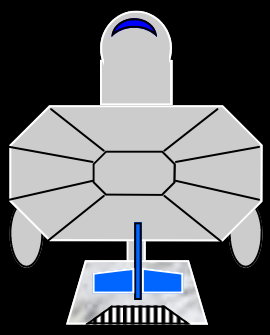
Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	10
LEH	36 Tage
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	12
Tank-P #	12000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Std komp		WM –1	III 4 E Schild Schweber
III 4 E Reparatur Kl 1, 1W6 x25	III 4 E Passagier C Liege 10 36h	III 4 E LEH 36 Tage	III 4 E Reparatur Sc 1, 1W6 x25
	III Multi-Tank 10 m³	III Fission R +16 E	

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

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Werft-System
Groß
Reparatur-Sys WM+2 (A)
Traktoren WM+2 (A)



Raumboot Kutter (Schuttel)

Der Kutter wird oftmals als Erz-Transporter Eingesetzt. Selten auch als Passagier-Boot. Es ist relativ unzuverlässig

Größe III Raumboot [Allgemeine Technologie]
T-Lvl 4 (Qualität —I schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 150 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 240 ,
TP-Panzerung 100% = 600
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 3 m³ = 3000 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 5+1
Module Extern 5+1
4 von 13 Autom. Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 200 KCr = 400 K Terra Dollar

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP„Drehungen kosten das 2 fache“

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

Sehr groß
Modul-Plätze +2, (IN & EXTERN),
Hangar- x1,5, Tank x3, TP (alle) x 1,5, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Kutter Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	5		3		
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	5	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	200 k	Cr
				400 k	T $

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	600
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –2	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	
	Leer Fracht	Leer Fracht	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Transporter
Sehr Groß
Pilot WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Kutter Allgemein-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	5		3		
Module EXTERN von Maximal	5	Fertigkeit	4	Sensor	240
	5	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	306 k	Cr
				612 k	T $

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	1100
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	1500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	5
LEH	36 h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Std Kom	III 4 E Sternensog 2 % C	**WM –2**	III 4 E Schild Kugel stehend
III 4 E Hangar 10 Hang-P	III Fission R +16 E	III 4 E Passagier C 5 Kab 36h	III 4 E Hangar 10 Hang-P
III 4 E Traktor 120° 7 RFLD	III Fracht C 10 m³	III Fracht C 10 m³	
		III Fracht C 10 m³	III Fracht C 10 m³

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

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Transporter
Sehr Groß
Pilot WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Kutter Erz-Transporter-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	5		3		
Module EXTERN von Maximal	5	Fertigkeit	4	Sensor	240
	5	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	272 k	Cr
				544 k	T $

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	1100
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	1500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	5
LEH	36 h
Fracht (m³)	100
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Std Kom	III 4 E Sternensog 2 % C	**WM –2**	III 4 E Schild Kugel stehend
III Fracht A 20 m³	III Fracht C 10 m³	III 4 E Passagier C 5 Kab 36h	III Fracht A 20 m³
III 4 E Traktor 120° 7 RFLD	III Fracht C 10 m³	III Fracht C 10 m³	
		III Fracht C 10 m³	III Fracht A 20 m³

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Transporter
Sehr Groß
Energiemangel 20 von 16
Pilot WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Kutter Paramilitär-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	5		3		
Module EXTERN von Maximal	5	Fertigkeit	4	Sensor	240
	5	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	290 k	Cr
				580 k	T $

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	1100
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

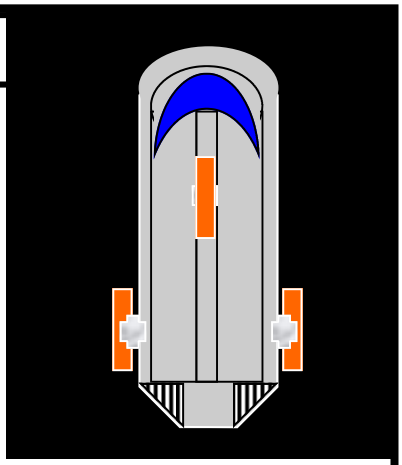
Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	10
LEH	36 h
Fracht (m³)	100
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Std Kom	III 4 E Sternensog 2 % C	**WM –2**	III 4 E Schild Schweber
III Turm 60° 90 Turm-P	III Fission R +16 E	III 4 E Passagier C 10 Lieg 36h	II 2 E Turm 120° 32 Turm-P
III 4 E Traktor 120° 7 RFLD	III Fracht C 10 m³	III Fracht C 10 m³	II 2 E Turm 120° 32 Turm-P
		III Fracht C 10 m³	III Fracht A 20 m³

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

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Transporter
Sehr Groß
Pilot WM+2 (A)



Raumboot Pinasse (Bomber)

Die Pinasse ist ein schweres Angriffs-Boot, welches meist von Raumhäfen aus startet, statt von Raumschiffen.

Größe III Raumboot [Allgemeine Technologie]
T-Lvl 4
Größe 175 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 350,
TP-Panzerung 100% = 875
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 4 m³ = 4000 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 6
Module Extern 6
13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 600 KCr = 1200 K Terra Dollar

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

<u>Blockadebrecher</u>
WM+2 auf Schildoperation (Auto-Proben)
Schild RK+1 alle
Panzerungs RK+1 alle

<u>extrem groß</u>
Modul-Plätze +3 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,75, Tank x4, TP (alle) x 1,75, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	175

Raum-Boot	Pinasse Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	6		3		
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	240
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	600 k	Cr
				1200 k	T $

TP-Rumpf	350
TP-Panzerung	875
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	3
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	4
Tank-P #	4000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
	Leer		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Blockadebrecher
Extrem Groß
Schild WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	175

Raum-Boot	Pinasse Algemein-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	6	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	6		3		
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	5	Sensor	240
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	4	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	4	700 k	Cr
				1400 k	T $

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	1375
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	10
LEH	36 h
Fracht (m³)	20
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	4
Tank-P #	4000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Std Komp	III Fission R +16 E	**WM –1**	III 4 E Schild Schweber
III 4 E Hangar std 10 Hang-P	III 4 E Kampf Comp +50 Auto Zi.	III Passagier C 10 Lieg 36h	III 4 E Hangar std 10 Hang-P
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	III Fracht C 10 m³	III Fracht C 10 m³	III 4 E Turm 60° 90 Turm-P
	III 4 E Grav-Pulse BP+2		

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

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Blockadebrecher
Extrem Groß
WM+2 Angriff / Verteid.
Schild WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	175

Raum-Boot	Pinasse Bomber-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	6	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	6		3		
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	5	Sensor	240
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	4	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	4	696 k	Cr
				1392 k	T $

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	1375
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

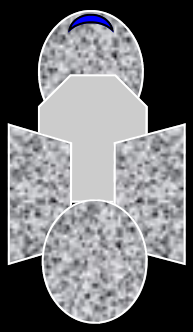
Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	10
LEH	36 h
Fracht (m³)	20
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	4
Tank-P #	4000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Std Komp	III Fission R +16 E	**WM –1**	III 4 E Schild Schweber
III 4 E Turm 120° 72 Turm-P	III 4 E Kampf Comp +50 Auto Zi.	III Passagier C 10 Lieg 36h	III 4 E Schild lade 1W6 x 1-12
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	III Fracht C 10 m³	III Fracht C 10 m³	III 4 E Turm 60° 90 Turm-P
	III 4 E Grav-Pulse BP+2		

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

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Blockadebrecher
Extrem Groß
WM+2 Angriff / Verteid.
Schild WM+2 (A)



Raumboot Raumwolf (Scout-Station)

Die Raumwolf ist ein Raumboot großes normalerweise stationäres Objekt mit Triebwerks Kapazitäten. Üblicherweise sind diese deaktiviert. Meist werden sie dort eingesetzt, wo Anflug-Vektoren überwacht werden sollen, oder Für ein Paar Wochen gearbeitet wird zum Bau größerer Außenposten.

Größe III Raumboot [Allgemeine Technologie]
T-Lvl 4
Größe 100 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 200 ,
TP-Panzerung 100% = 500
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 3+2
Module Extern 3+2
4 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 3 Raumpilot
Rumpf-Preis 220 KCr = 440 K Terra Dollar

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug offene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Nicht Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug, Module +2 (je),

<u>Scout</u>
WM+2 auf alle Scanner (Auto-Proben)
Reichweite +50% von Sensoren

<u>Klappsystem</u> mit mehr Platz für andere Größen
Die Passagier-Plätze werden verringert um Platz für größere Wesen zu schaffen, oder mehr kleinere mit zu nehmen.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Raumwolf Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN	0	Modifikationen	3	Allgem. Tech.	ja
von maximal	5	Von maximal	3		
Module EXTERN	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
von Maximal	5	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
				220 k	Cr
				440 k	T $

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	60
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +0	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG offene St
Scout
Klappsystem
Sensoren WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Raumwolf Scout-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	5		3		
Module EXTERN von Maximal	5	Fertigkeit	4	Sensor	360
	5	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	0-2	1	4	Preis	
				312 k	Cr
				614 k	T $

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1100
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	1500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

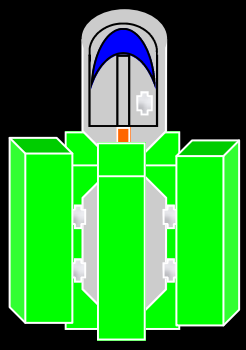
Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	36 Tage
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Kompos	III Multitank 10 m³	WM +0	III 4 E Schild Std Kugel
III 4 E Turm 360° 54 Turm-P	III 4 E Passagier C 5 Kabin 36h	III 4 E LEH 36 Tage	III 4 E Hangar Wer. 10 Hang-P
III 4 E Sensor x10 Auto+6	III Fracht C 10 m³	III Fission R +16E	

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

Modifikationen
Raum FZG offene St
Scout
Klappsystem
Sensoren WM+2 (A)



Raumboot Troll (kleine Station)

Die Raumtroll wird als Temporärer Stützpunkt benutzt, welcher vor Ort als Zentrale für Raumboote und Fahrzeuge benötigt wird. Sie hat üblicherweise riesige Hangars und wird von Großraumern transportiert statt von Raumschiffen. Selten werden sie erst vor Ort umgebaut um dort permanent vor Ort stationiert zu bleiben.

Größe III Raumboot [Allgemeine Technologie]
T-Lvl 4
Größe 175 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 350,
TP-Panzerung 100% = 875
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 4 m³ = 4000 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 6
Module Extern 6x2 = 12
13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 420 KCr = 840 K Terra Dollar

Modifikationen

Raumfahrzeug offene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Nicht Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug, Module +2 (je),

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

extrem groß
Modul-Plätze +3 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,75, Tank x4, TP (alle) x 1,75, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	175

Raum-Boot	Troll Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	6		3		
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	240
	12	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
				420 k	Cr
				840 k	T $

TP-Rumpf	350
TP-Panzerung	875
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	180
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	4
Tank-P #	4000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer		Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG offene St
Kampf-Pods
Extrem Groß

Leer Leer

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	175

Raum-Boot	Troll Standard-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	6		3		
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	240
	12	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	1	1	4	Preis	
				566 k	Cr
				1132 k	T $

TP-Rumpf	350
TP-Panzerung	1475
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	1500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	36 Tage
Fracht (m³)	180
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	24
Tank-P #	24000

Module INTERN / EXTERN

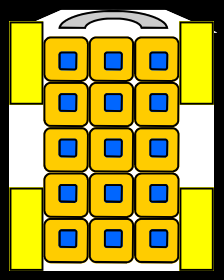
III Panzerung Kompos	III Multitank 10 m³	**WM –2**	III 4 E Schild Std Kugel
III WM-1 Panzerung PL kom	III 4 E Passagier C 5 Kabi 36h	III 4 E LEH 36 Tage	III 4 E Schild Härter Universal
III 4 E Turm 360° 54 turm-P	III Fission R +16 E	III Fission R +16 E	III 4 E Turm 360° 54 turm-P
III 4 E Hangar 10 Hangar-P	III Multitank 10 m³		III 4 E Hangar 10 Hangar-P
III Hangar Erw 10 Hangar-P			III 4 E Hangar Werf 10 Hangar-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	48	E/min
	192	E

Modifikationen
Raum FZG offene St
Kampf-Pods
Extrem Groß

III Fracht E 20m³	III Fracht E 20m³

15.3.2.III. Raumboote Kallrazh-Imperium



Raumboot Kallrazh Floß (Einfachst-Raum-Boot)

Das Kallrazh Floß ist ein Nachbau des normalen Floßes und wird zum Retten möglichst vieler Leben verwendet.

Größe III Raumboot [Kallrazh Imper. Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität —I Schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 37,5 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 40 ,
TP-Panzerung 100% = 100
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 2, Crew 4 von 4, Passagiere 0, LEH 121 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 0,25 m³ = 250 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3+1 (4 verwendet)
Module Intern 0
Module Extern 3
21 von 21 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 241,7 KCr = 120,85 K Kry

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP„Drehungen kosten das 2 fache“

<u>Zusatz-Cocopit</u>
Verdoppelt die Menge an Offizieren und Cyberpiloten

<u>extrem kleines Fahrzeug</u>
TP /4, Hangar-P /4, Module — 3 (INT), WM+1 Pilot

<u>Passagier-Transporter</u>
WM+2 auf Entertaining, Unterhaltungssystem Technik (Auto-Proben)
Die LEH kann separat pro Kabine programmiert werden u.ä.
Die LEH hat eine zusätzliche Dauer von [T-Lvl] Tagen (24h)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	37,5

Raum-Boot	Kallrazh Floß Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	—I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	0		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	300
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	241,7 k	Cr
				120,85 k	Kry

TP-Rumpf	40
TP-Panzerung	100
Stress-Punkte	4
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	0
LEH	121h
Fracht (m³)	30
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,25
Tank-P #	250

Module INTERN / EXTERN

leer		WM +1 —1	leer
Leer			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Extrem klein
Passagier Transport
Entertainment WM+2 (A)
Zusatz Cocpit
Probleme GL SG 10

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	37,5

Raum-Boot	Kallrazh Floß Rettungs-Version

Kategorie	III	Qualität	—I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	0		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	5	Sensor	300
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	5	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	5	358,7 k	Cr
				179,35 k	Kry

TP-Rumpf	40
TP-Panzerung	100
Stress-Punkte	4
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	20
LEH	157 h
Fracht (m³)	30
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,25
Tank-P #	250

Module INTERN / EXTERN

III 4 E Passagier C 10 Lieg 36h	WM +1 —1	III 4 E Passagier C 10 Lieg 36h
III 4E WM+1 Hyper Multi 1%C BP+1 #		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Extrem klein
Passagier Transport
Entertainment WM+2 (A)
Zusatz Cocpit
Probleme GL SG 10

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	37,5

Raum-Boot	Kallrazh Floß Kryo-Version

Kategorie	III	Qualität	—I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	0		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	5	Sensor	300
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	5	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	5	386,7 k	Cr
				183,35 k	Kry

TP-Rumpf	40
TP-Panzerung	100
Stress-Punkte	4
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	10
LEH	121 h
Fracht (m³)	30
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,25
Tank-P #	10250

Module INTERN / EXTERN

III 4-0 E Passagiere 10 TSK		WM +1 —1	III Multitank 10 m³
III 4E WM+1 Hyper Multi 1%C BP+1 #			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Extrem klein
Passagier Transport
Entertainment WM+2 (A)
Zusatz Cocpit
Probleme GL SG 10

Raumboot Kallrazh Jolle (Privat-Shuttel)

Die Kallrazh Jolle eignet sich als Inspektionsboot und als Raumtaxi für Familien.

Größe III Raumboot [Kallrazh Imper. Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität —I Schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 75 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 66 ,
TP-Panzerung 100% = 166
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 2, Crew 4 von 4, Passagiere 0, LEH 121 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 0,25 m³ = 250 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3+1 (4 verwendet)
Module Intern 1
Module Extern 3
21 von 21 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 241,7 KCr = 120,8 K Kry

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

<u>Sehr kleines Fahrzeug</u>
TP /3, Hangar-P /2, Module — 2 (INT), WM+1 Pilot

<u>Passagier-Transporter</u>
WM+2 auf Entertaining, Unterhaltungssystem Technik (Auto-Proben)
Die LEH kann separat pro Kabine programmiert werden u.ä.
Die LEH hat eine zusätzliche Dauer von [T-Lvl] Tagen (24h)

<u>Zusatz-Cocopit</u>
Verdoppelt die Menge an Offizieren und Cyberpiloten

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Kallrazh Jolle Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	—I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	1		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	241,7 k	Cr
				120,8 k	Kry

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	166
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild		
RK-Kinetik		
RK-Ballistik		
RK-Hitze		
RK-Elektro		
Automatische Handlungen	21	

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	0
LEH	121 h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +0	leer
Leer			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Passagier Transporter
Entertainment WM+2 (A)
Zusatz Cocpit
Probleme GL SG 10

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Kallrazh Jolle Taxi-Version

Kategorie	III	Qualität	—I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	1		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	300
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	267,7 k	Cr
				138,8 k	Kry

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	166
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	10
LEH	157 h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,333
Tank-P #	10333

Module INTERN / EXTERN

III Multitank 10 m³	III 4 E Sternensog 2%C	**WM +0**
III 4 E Passagier C 10 Lieg 36h		

III Fracht E 20 m³		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Passagier Transporter
Entertainment WM+2 (A)
Zusatz Cocpit
Probleme GL SG 10

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Kallrazh Jolle Inspektions-Version

Kategorie	III	Qualität	—I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	1		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	300
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	285,7 k	Cr
				142,8 k	Kry

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	166
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

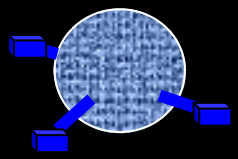
Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	0
LEH	121 h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,333
Tank-P #	10333

Module INTERN / EXTERN

III 4 E Hangar 10 Hangar-P	III 4 E Sternensog 2%C	WM +0	III Fracht E 20 m³
III 4 E Traktor 180° 8 RFLD			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Passagier Transporter
Entertainment WM+2 (A)
Zusatz Cocpit
Probleme GL SG 10



Raumboot Handen „Stern“ (Kriegs-Drone)

Die Handen ist eine Drone aus dem Krieg der 6 Rassen. Sie wird im Raum gestartet und bleibt bei ihrem Trägerschiff. Da sie aber keinen Piloten und keine Crew hat wird sie wenig respektiert.

Größe III Raumboot [Kallrazh Imper. Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität —I Schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 75 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 66 ,
TP-Panzerung 100% = 166
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0 von 4, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 0,25 m³ = 250 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3+1 (3verwendet)
Module Intern 1
Module Extern 3
0 von 14 Autom.Handlungen. WM+5, 1 FZG-Handlung & 5 Auto-Handlung
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 4 Fernlenken
Rumpf-Preis 266,7 KCr = 133,3 K Kry

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

<u>Sehr kleines Fahrzeug</u>

TP /3, Hangar-P /2, Module — 2 (INT), WM+1 Pilot

<u>Drohne</u> (KEINE CREW PLÄTZE! Keine Crew-Auto-Aktionen)
Bewegt, scannt und Kämpft selbstständig. Ziele werden vorgegeben, aber es wird immer der Kürzeste/ wenigste BP verbrauchende Weg gewählt und das naheste / programmierte Ziel angegriffen. Sie verfügt über 1 + [Qualitäts-WM] + [T-Lvl/2] Fahrzeug-Aktionen, plus [T-Lvl] Automatische Aktionen mit WM+ [T-Lvl],

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Haden Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	3	Fernlenken	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	266,7 k	Cr
				133,3 k	Kry

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	166
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5 + I

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1 –1	leer
Leer			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Extrem klein
Drone
Probleme GL SG 10

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Haden DD-Version-Version

Kategorie	III	Qualität	—I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	3	Fernlenken	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	296,7 k	Cr
				148,3 k	Kry

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	166
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild		
RK-Kinetik		
RK-Ballistik		
RK-Hitze		
RK-Elektro		
Automatische Handlungen	5 + I	
Aus.		Flieg.

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

III 4 E Turm 360° 54 Turm-P	Leer	WM +1 —1	III 4 E Turm 360° 54 Turm-P
III 4 E Turm 360° 54 Turm-P			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Extrem klein
Drone
Probleme GL SG 10

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Haden Scout-Version-Version

Kategorie	III	Qualität	—I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	3	Fernlenken	+0	Scout Sensor	3000
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	302,7 k	Cr
				151,35 k	Kry

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	166
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5 + I

Aus.		Flieg.	

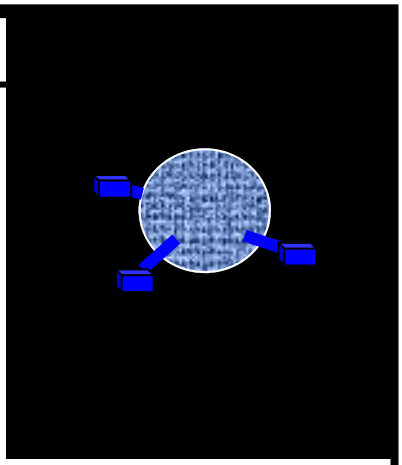
Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,333
Tank-P #	10333

Module INTERN / EXTERN

III 4 E Scout Sensor x10	III Multitank 10 m³	WM +1 —1	III 4 E Turm 360° 54 Turm-P
III 4 E Turm 360° 54 Turm-P			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Extrem klein
Drone
Probleme GL SG 10



Raumboot Handen „Stern“ (Kriegs-Drone)

Die Handen ist die Moderne Drone. Das sie genauso heißt wie ihr Vorgänger ist für Kallrazh normal, da die Konzeption gleich bleibt

Größe III Raumboot [Kallrazh Imper. Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität —I Schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 75 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 66 ,
TP-Panzerung 100% = 166
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0 von 4, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 0,25 m³ = 250 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3+1 (3 verwendet)
Module Intern 1
Module Extern 3
0 von 14 Autom.Handlungen. WM+6, 2 FZG-Handlung & 6 Auto-Handlung
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 4 Fernlenken
Rumpf-Preis 320 KCr = 160 K Kry

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

<u>Sehr kleines Fahrzeug</u>

TP /3, Hangar-P /2, Module — 2 (INT), WM+1 Pilot

<u>Drohne</u> (KEINE CREW PLÄTZE! Keine Crew-Auto-Aktionen)
Bewegt, scannt und Kämpft selbstständig. Ziele werden vorgegeben, aber es wird immer der Kürzeste/ wenigste BP verbrauchende Weg gewählt und das naheste / programmierte Ziel angegriffen. Sie verfügt über 1 + [Qualitäts-WM] + [T-Lvl/2] Fahrzeug-Aktionen, plus [T-Lvl] Automatische Aktionen mit WM+ [T-Lvl],

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Haden Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	3	Fernlenken	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	320 k	Cr
				160 k	Kry

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	166
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	6 + II

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1 –1	leer
Leer			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Extrem klein
Drone
Probleme GL SG 10

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Haden Kampf-Version

Kategorie	III	Qualität	—I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	360
	3	Fernlenken	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	6	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	6	406 k	Cr
				203 k	Kry

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	766
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	0
RK-Ballistik	3
RK-Hitze	12
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	6 + II

Aus.		Flieg.	

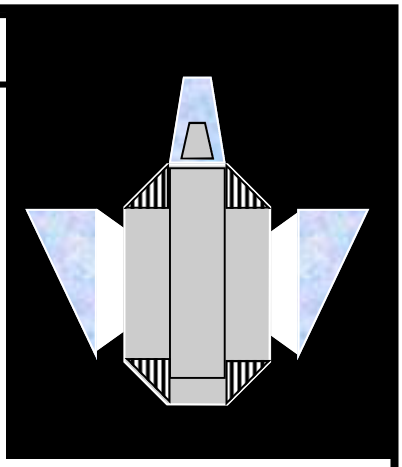
Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Kallr Therm	III 4 E Kampf C Auto +7	WM +1 —1	III 4E WM+1 Turm M360° 54 Turm-P
III 4E WM+1 Turm M360° 54 Turm-P			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Extrem klein
Drone
Probleme GL SG 10



Raumboot Kallrazh Schaluppe (Lander)

Die Kallrazh Schaluppe ist ein etwas exclusiveres Passagier-Boot. S st klein, elegant und von gehobener Standard-Qualität.

Größe III Raumboot [Kallrazh imper. Technologie]
T-Lvl 5
Größe 112,5 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 100 ,
TP-Panzerung 100% = 250
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 2, Crew 4 von 4, Passagiere 0, LEH 121 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 0,5 m³ = 500 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3+1 (4 verwendet)
Module Intern 2
Module Extern 3
21 von 21 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 850 KCr = 425 K Kry

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Kleines Fahrzeug

TP /2, Hangar-P 3/4, Module —1 (INT), WM+1 Pilot

Passagier-Transporter
WM+2 auf Entertaining, Unterhaltungssystem Technik (Auto-Proben)
Die LEH kann separat pro Kabine programmiert werden u.ä.
Die LEH hat eine zusätzliche Dauer von [T-Lvl] Tagen (24h)

Zusatz-Cocopit
Verdoppelt die Menge an Offizieren und Cyberpiloten

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	112,5

Raum-Boot	Kallrazh Schaluppe Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	2		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	850 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	5	425 k	Kry

TP-Rumpf	100
TP-Panzerung	250
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	0
LEH	121 h
Fracht (m³)	50
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1	leer
Leer	Leer		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Klein
Passagier Transporter
Entertainment WM+2 (A)
Zusatz Cocpit

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	112,5

Raum-Boot	Kallrazh Schaluppe Clan-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	2		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	1005 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	5	502,5 k	Kry

TP-Rumpf	100
TP-Panzerung	850
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	3
RK-Hitze	18
RK-Elektro	3
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

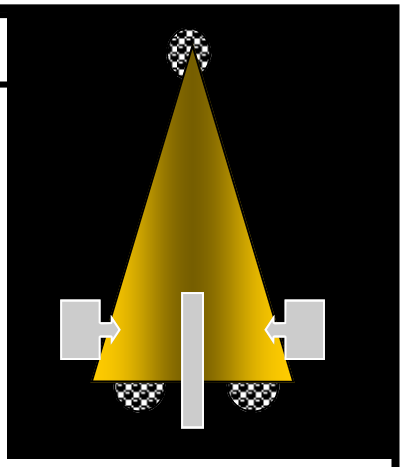
Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	10
LEH	157 h
Fracht (m³)	50
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,5
Tank-P #	10500

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Kallr Kom	III 4 E Passagier C 10 Lieg 36h	WM +1	III 4 E Schild Kallr Therm
III Multitank 10 m³	III 4 E Multi Hyper 1%C BP+1 #		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Klein
Passagier Transporter
Entertainment WM+2 (A)
Zusatz Cocpit



Raumboot Sogar Heden „leuchtender Stern“ (Kriegs-Drohne)

Die Sogar Heden ist eine schwere Drohne aus dem Krieg der 6 Rassen. Eigentlich fand sie eher selten Verwendung, da die ersten Titanen stark damit ausgerüstet waren und verloren gingen.

Größe III Raumboot [Kallrazh imper. Technologie]
T-Lvl 5
Größe 112,5 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 100 ,
TP-Panzerung 100% = 250
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0 von 4, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 0,5 m³ = 500 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3+1 (3 verwendet)
Module Intern 2
Module Extern 3
21 von 21 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 800 KCr = 400 K Kry

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Kleines Fahrzeug</u>

TP /2, Hangar-P 3/4, Module —1 (INT), WM+1 Pilot

<u>Drohne</u> (KEINE CREW PLÄTZE! Keine Crew-Auto-Aktionen)
Bewegt, scannt und Kämpft selbstständig. Ziele werden vorgegeben, aber es wird immer der Kürzeste/ wenigste BP verbrauchende Weg gewählt und das naheste / programmierte Ziel angegriffen. Sie verfügt über 1 + [Qualitäts-WM] + [T-Lvl/2] Fahrzeug-Aktionen, plus [T-Lvl] Automatische Aktionen mit WM+ [T-Lvl],

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	112,5

Raum-Boot	Sogar Heden Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	2		3	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	800 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	5	400 k	Kry

TP-Rumpf	100
TP-Panzerung	250
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5 & III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	50
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1	leer
Leer	Leer		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Klein
Drohne

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	112,5

Raum-Boot	Sogar Heden Kriegs-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	2		3	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	876 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	5	438 k	Kry

TP-Rumpf	100
TP-Panzerung	250
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	600
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	12
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	5 & III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	III 4 E Computer C Auto +7	**WM +1**	III 4 E Turm 60° 90 Turm-P
III 4E WM+1 Schirm Kall Def	III Plasma R +20 E		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Klein
Drohne
Angriff / Abwehr WM+2

Raumboot Kallrazh-Barkasse (Schuttel)

Die Kallrazh-Barkasse ist ein Standard Raumboot und mit der Unmenge an Plätzen ein richtiges Raum-Bus.

Größe III Raumboot [Kallrazh Imper. Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität —I schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 150 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 160 ,
TP-Panzerung 100% = 400
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 2, Crew 4 von 4, Passagiere 0, LEH 121 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3+1 (4 verwendet)
Module Intern 3
Module Extern 3
21 von 21 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 308 KCr = 154 K Kry

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Passagier-Transporter</u>
WM+2 auf Entertaining, Unterhaltungssystem Technik (Auto-Proben)
Die LEH kann separat pro Kabine programmiert werden u.ä.
Die LEH hat eine zusätzliche Dauer von [T-Lvl] Tagen (24h)

<u>Kampf-Pods</u>
Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt.

<u>Zusatz-Cocopit</u>
Verdoppelt die Menge an Offizieren und Cyberpiloten

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Kallrazh Barkasse Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	308 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	5	154 k	Kry

TP-Rumpf	160
TP-Panzerung	400
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	0
LEH	121 h
Fracht (m³)	90
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Passagier Transporter
Kampf-Pods
Probleme GL SG 10
Entertainment WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Kallrazh Barkasse Taxi-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	4	Sensor	300
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	382 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	5	191 k	Kry

TP-Rumpf	160
TP-Panzerung	400
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	120
LEH	121 h
Fracht (m³)	90
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11000

Module INTERN / EXTERN

III 4 E Passagier C 20 Sitze	III Multitank 10 m³	WM –1	III 4 E Passagier C 20 Sitze
III 4 E Passagier C 20 Sitze	III 4 E Sternensog 2%	III Plasma R +20 E	III 4 E Passagier C 20 Sitze
III 4 E Passagier C 20 Sitze			III 4 E Passagier C 20 Sitze

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Passagier Transporter
Kampf-Pods
Probleme GL SG 10
Entertainment WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Kallrazh Barkasse ClanVersion

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	4	Sensor	300
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	5	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	5	388 k	Cr
Flugzeug	2	50 Drehen 1/5	5	194 k	Kry

TP-Rumpf	160
TP-Panzerung	1000
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	12
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

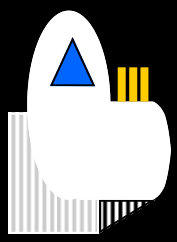
Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	120
LEH	157 h
Fracht (m³)	90
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Kall kom	III Multitank 10 m³	**WM –1**	III 4 E Schild Schweber
III 4 E Passagier C 5 Kab 36h	III 4 E Sternensog 2%	III Plasma R +20 E	III Fracht E 20 m³
III 4 E Turm 360° 54 turm-P			III 4 E Traktor 180° 8 RFLD

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Passagier Transporter
Kampf-Pods
Probleme GL SG 10
Entertainment WM+2 (A)



Raumboot Uburun Vengan „Himmelstürmer“

Die Uburun Vengan ist ein Taktischer Jäger aus dem Krieg der 6 Rassen. Er wurde viel eingesetzt und immer wieder erfolgreich.

Größe III Raumboot [Kallrazh Imper. Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität —I schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 150 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 160 ,
TP-Panzerung 100% = 400
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 2, Crew 4 von 4, Passagiere 0, LEH 121 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3+1 (4 verwendet)
Module Intern 3
Module Extern 3
21 von 21 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 308 KCr = 154 K Kry

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Kanonenträger
WM+2 auf alle Geschütze EINER Art (Auto-Proben)
Energie-Waffen = Laser, Phaser, Disruptor, Desintegrator, Gravitron,...

Kampf-Pods
Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt.

Zusatz-Cocopit
Verdoppelt die Menge an Offizieren und Cyberpiloten

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Uburun Vengan Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	308 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	5	154 k	Kry

TP-Rumpf	160
TP-Panzerung	400
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	90
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Kanonenboot
Kampf-Pods
Probleme GL SG 10
Energie-Waffen WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Uburun Vengan Kriegs-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	4	Sensor	300
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	9	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	9	424 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	9	212 k	Kry

TP-Rumpf	160
TP-Panzerung	1000
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	12
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

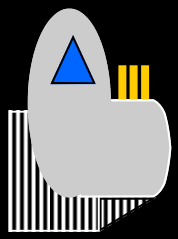
Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	90
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Kall Komp	III 4 E Kampf C Auto+7	**WM –1**	III 4 E Schild Schweber
III 4 E Turm 360° 54 Turm-P	III 4 E Plasma TR BP +2	III Plasma R +20E	III 4 E Turm 360° 54 Turm-P
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P			III 4 E Turm 60° 90 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Kanonenboot
Kampf-Pods
Probleme GL SG 10
Angriff/ Abwehr WM+2
Energie-Waffen WM+2 (A)



Raumboot Uburun Vengan „Himmelstürmer“

Die Uburun Vengan ist der moderne Taktische Jäger der Kallrazh. Und da er der moderne Uburun Vengan ist, wird er auch so genannt. Typisch Kallrazh Namensgebung ebend.

Größe III Raumboot [Kallrazh Imper. Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität —I schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 150 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 160 ,
TP-Panzerung 100% = 400
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 2, Crew 4 von 4, Passagiere 0, LEH 121 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3+1 (4 verwendet)
Module Intern 3
Module Extern 3
22 von 22 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 370 KCr = 185 K Kry

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Kanonenträger
WM+2 auf alle Geschütze EINER Art (Auto-Proben)
Energie-Waffen = Laser, Phaser, Disruptor, Desintegrator, Gravitron,...

Kampf-Pods
Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt.

Zusatz-Cocopit
Verdoppelt die Menge an Offizieren und Cyberpiloten

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Uburun Vengan Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	370 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	185 k	Kry

TP-Rumpf	160
TP-Panzerung	400
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	22

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	90
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Kanonenboot
Kampf-Pods
Probleme GL SG 10
Energie-Waffen WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Uburun Vengan Clan-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	4	Sensor	360
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	6	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	6	644 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	6	322 k	Kry

TP-Rumpf	160
TP-Panzerung	1000
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	600
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	12
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	22

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	90
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

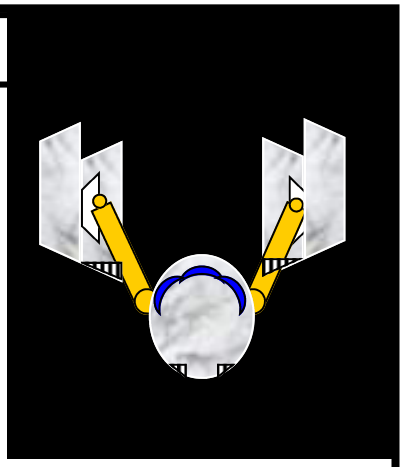
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Kallr Nano	III 4 E Kampf– C Auto +7	**WM –1**
III 4E WM+1 Turm 360° 54 Turm-P	III 4 E V Sternensog 3%C BP+2	III Fusion R +24 E
III 4E WM+1 Turm 60° 90 turm-P		

III 4E WM+1 Schild Kallr Defl
III 4E WM+1 Turm 360° 54 Turm-P
III 4 E Schild Lade 1W6 0-18

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Kanonenboot
Kampf-Pods
Probleme GL SG 10
Angriff/Abwehr WM+2
Energie-Waffen WM+2 (A)



Raumboot Kallrazh Katamaran (Reparatur-Boot)

Der Kallrazh Katamaran ist ein Nachbau des Katamarans und wird im Kallrazh Imperium oftmals als Werft-Boot eingesetzt

Größe III Raumboot [Kallrazh Imper. Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität —I schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 187,5 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 200 ,
TP-Panzerung 100% = 500
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 2, Crew 4, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3+1 (4 verwendet)
Module Intern 4
Module Extern 4
21 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 266,7 KCr = 133,3 K Kry

Modifikationen

Raumfahrzeug Geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

Werft-System
WM+2 auf alle Traktoren und Greifarme (Auto-Proben)
WM+2 auf Reparatur-Systeme selbst (Auto-Proben)
WM+2 auf Reparatur-Systeme andere (Auto-Proben)

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

Zusatz-Cocopit
Verdoppelt die Menge an Offizieren und Cyberpiloten

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	187,5

Raum-Boot	Kallrazh Katamaran Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	4		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	4	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	266,7 k	Cr
				133,3 k	Kry

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

leer		WM –2	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St.
Werft-System
Groß
Zusatz Cocpit
Probleme GL SG 10
Reparatur-Sys WM+2 (A)
Traktoren WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	187,5

Raum-Boot	Kallrazh Katamaran Werft-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	4		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	4	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	362,7 k	Cr
				181,3 k	Kry

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	12
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	5
LEH	37 h
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	12
Tank-P #	12000

Module INTERN / EXTERN

III 4E WM+1 Panz Rep 1W6+1 x25		WM –2
III 4 E Traktor 180° 8 RFLD	III Multitank 10 m³	III 4 E Passagier C 5 Kab 36h
	III Plasma R +20 E	III 4 E Sternensog 2 %C

III 4 E Panz Rep 1W6 x25	
III 4 E Schild Schweber	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St.
Werft-System
Groß
Zusatz Cocpit
Probleme GL SG 10
Reparatur-Sys WM+2 (A)
Traktoren WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	187,5

Raum-Boot	Kallrazh Katamaran Erz-Schlepper-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	4		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	4	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	352,7 k	Cr
				176,3 k	Kry

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	12
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

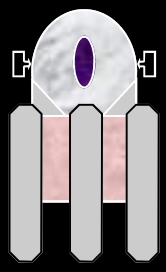
Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	5
LEH	37 h
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	12
Tank-P #	12000

Module INTERN / EXTERN

III 4 E Traktor 180° 8 RFLD		WM –2
III 4 E Traktor 180° 8 RFLD	III Multitank 10 m³	III 4 E Passagier C 5 Kab 36h
III 4 E Schild Schweber	III Plasma R +20 E	III 4 E Sternensog 2 %C

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St.
Werft-System
Groß
Zusatz Cocpit
Probleme GL SG 10
Reparatur-Sys WM+2 (A)
Traktoren WM+2 (A)



Raumboot Ziranal Assor „Blutsbande“ (Bomber)

Der Ziranal Assor wurde erstmals im Krieg der 6 Rassen eingesetzt und galt als das Beste Kallrazh Boot des Krieges mit extrem hoher Treffer Quote. Dass diese an den 4 Vollpiloten lag wurde erst später publik.

Größe III Raumboot [Kallrazh Imper. Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität +I Gut WM+1)
Größe 187,5 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 300 ,
TP-Panzerung 100% = 750
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 4, Crew 4, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4+1 (5 verwendet)
Module Intern 5
Module Extern 5 x2 = 10
21 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 2925 KCr = 1462,5 K Kry

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

<u>Kampf-Pods</u>
Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.

<u>Groß,</u>
Modul-Plätze +1 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,25, Tank x2, TP (alle) x 1,25, WM—1 (Pilot)

<u>Zusatz-Cocopit x2</u>
Vervierfacht die Menge an Offizieren und Cyberpiloten

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	187,5

Raum-Boot	Ziranal Assor Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	5	Allgem. Tech.	nein
	5		5	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	10	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	2 925 k	Cr
				1 462,5 k	Kry

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	10
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	4
Crew	4
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	150
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM —1+1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St.
Kampf-Pods
Groß
Zusatz Cocpit x 2

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	187,5

Raum-Boot	Ziranal Assor Kriegs-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	5	Allgem. Tech.	nein
	5		5	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	10	Fertigkeit	4	Sensor	300
	10	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	13	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	13	3 188 k	Cr
				1 594 k	Kry

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1100
Stress-Punkte	10
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	12
RK-Hitze	15
RK-Elektro	9
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	600
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	12
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

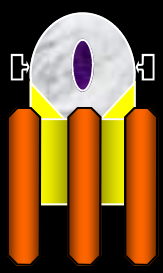
Offiziere	4
Crew	4
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	150
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Kallr Kom	III 4 E Kampf-C Auto +7	**WM —1+1**	III 4E WM+1 Schild Kall Defl
III Panzerung Kom PL	III 4 E Gravo TR BP+2	III Plasma R +20 E	III Panzerung Kom PL
III 4 E Trum 360° 54 Turm-P	III 4 E Multi Hyper 1%C BP+1 #	III Plasma R +20 E	III 4 E Trum 360° 54 Turm-P
III 4 E Trum 360° 54 Turm-P			III 4 E Trum 360° 54 Turm-P
III 4 E Trum 60° 90 Turm-P			III 4 E Trum 60° 90 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St.
Kampf-Pods
Groß
Angriff / Abwehr WM+2
Zusatz Cocpit x 2



Raumboot Ziranal Assor „Blutsbande“ (Bomber)

Der Ziranal Assor ist die moderne Version des älteren Bombers. Auch er wird von 4 Piloten geflogen und ist von außergewöhnlich guter Qualität.

Größe III Raumboot [Kallrazh Imper. Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität +I Gut WM+1)
Größe 187,5 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 300 ,
TP-Panzerung 100% = 750
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 4, Crew 4, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4+1 (5 verwendet)
Module Intern 5
Module Extern 5 x2 = 10
21 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 3510 KCr = 1755 K Kry

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

<u>Kampf-Pods</u>
Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.

<u>Groß,</u>
Modul-Plätze +1 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,25, Tank x2, TP (alle) x 1,25, WM—1 (Pilot)

<u>Zusatz-Cocopit x2</u>
Vervierfacht die Menge an Offizieren und Cyberpiloten

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	187,5

Raum-Boot	Ziranal Assor Clan-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	5	Allgem. Tech.	nein
	5		5	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	10	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	3 510 k	Cr
				1 755 k	Kry

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	10
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	4
Crew	4
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	150
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1+1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St.
Kampf-Pods
Groß
Zusatz Cocpit x 2

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	187,5

Raum-Boot	Ziranal Assor DD-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	5	Allgem. Tech.	nein
	5		5	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	10	Fertigkeit	4	Sensor	360
	10	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	6	1	18	Preis	
Schweben	6	5 & Drehen 1 /2	18	3 962 k	Cr
				1 981 k	Kry

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1100
Stress-Punkte	10
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	750
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	12
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	4
Crew	4
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	150
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	12
Tank-P #	12000

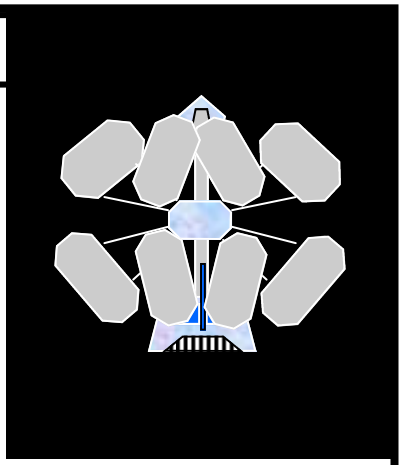
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Kallr Nano	III 4 E Kampf C Auto+7	**WM –2+1**
III 4E WM+1 Turm 60° 90 Turm-P	III 4 E Fusions TR BP+3	III Fusion R +24 E
III 4E WM+1 Turm 360° 54 Turm-P	III 4 E V Sternensog 3%C BP+2	III 4 E Fusions R +24 E
III 4E WM+1 Turm 360° 54 Turm-P		
III 4E WM+1 Turm 60° 90 Turm-P		

III 4 E Schild K HEU 3W6
III 4E WM+1 Turm 60° 90 Turm-P
III 4E WM+1 Turm 360° 54 Turm-P
III 4E WM+1 Turm 360° 54 turm-P
III 4E WM+1 Turm 60° 90 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	72	E/min
	432	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St.
Kampf-Pods
Groß
Angriff / Abwehr WM+2
Zusatz Cocpit x 2



Raumboot Kallrazh Kutter (Schuttel)

Der Kallrazh Kutter wird normalerweise als Material-Transporter verwendet. Er pendelt von kleinen Stationen oder Asteroiden zu orbitalen Fabriken, ohne jemals auf Planeten zu landen.

Größe III Raumboot [Kallrazh Imper. Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität —I schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 225 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 240 ,
TP-Panzerung 100% = 600
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 2, Crew 4 von 4, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 3 m³ = 3000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3+1 (4 verwendet)
Module Intern 7
Module Extern 7
21 von 21 Autom. Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 233,3 KCr = 116,7 K Kry

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug offene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Nicht Planetar Landefähig, Module +2

<u>Transporter</u>
WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)
1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern

<u>Sehr groß</u>
Modul-Plätze +2, (IN & EXTERN),
Hangar- x1,5, Tank x3, TP (alle) x 1,5, WM—1 (Pilot)

<u>Zusatz-Cocopit</u>
Verdoppelt die Menge an Offizieren und Cyberpiloten

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Kallrazh Kutter Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	7		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	7	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
				233,3 k	Cr
				116,7 k	Kry

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	600
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	160
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –2	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	
		Leer Fracht Intern	Leer Fracht Extern

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG offene St
Transporter
Sehr Groß
Zusatz-Cocpit
Pilot WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Kallrazh Kutter Industrie-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	9	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	9		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	9	Fertigkeit	4	Sensor	300
	9	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
				305,3 k	Cr
				152,7 k	Kry

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	600
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	12
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	5
LEH	37 h
Fracht (m³)	260
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	13
Tank-P #	13000

Module INTERN / EXTERN

III Fracht E 20 m³	III Multitank 10 m³	WM –2	III 4 E Schild Schweber
III Fracht E 20 m³	III 4 E Passagier C 5 Kab 36 h	III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³
III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³
III Fracht E 20 m³	III 4 E Sternensog 2%C	III Fracht E 20 m³	
		III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG offene St
Transporter
Sehr Groß
Zusatz-Cocpit
Pilot WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Kallrazh Kutter Wachboot-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	7	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	7		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	7	Fertigkeit	4	Sensor	300
	7	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	9	Preis	
				333,3 k	Cr
				166,7 k	Kry

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	1200
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	12
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

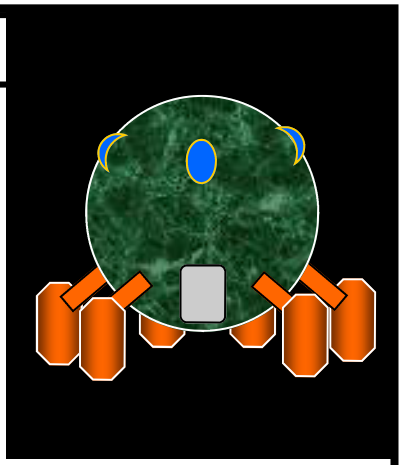
Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	0
LEH	37 Tage
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	13
Tank-P #	13000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Kal Kom	III Multitank 10 m³	**WM –2**	III 4 E Schild Schweber
III 4 E Std Hangar 10 Hang-P	III 4 E V Kampf C Auto +7	III 4 E LEH 36 Tage	III 4 E Std Hangar 10 Hang-P
II 2 E Turm 360° 24 turm-P	III 4 E Passagier C 5 Kabin 36 h	III Plasma R +20 E	II 2 E Turm 360° 24 turm-P
II 2 E Turm 360° 24 turm-P	III 4 E Plasma TR BP+2	Leer Fracht	II 2 E Turm 360° 24 turm-P
Leer Fracht		Leer Fracht	Leer Fracht

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG offene St
Transporter
Sehr Groß
Angriff / Abwehr WM+2
Zusatz-Cocpit
Pilot WM+2 (A)



Raumboot Zirrunal Dell „Blutsbruder“
(Truppen-Transporter)

Die Zirrunal Dell ist ein Truppentransporter aus dem Krieg der 6 Rassen. Sie landeten unter Feuer und lieferten die Infanterie ab. Einige andere lieferten dann die Fahrzeuge. Technologisch veraltet wurden die alten Raumtransporter von vor dem Krieg umgebaut und in Massen hergestellt.

Größe III Raumboot [Kallrazh Imper. Technologie]
T-Lvl 4 (Qualität —I schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 225 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 240 ,
TP-Panzerung 100% = 600
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 2, Crew 4 von 4, Passagiere 0, LEH 97 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 3 m³ = 3000 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3+1 (4 verwendet)
Module Intern 5
Module Extern 5
21 von 21 Autom. Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 146,7 KCr = 73,3K Kry

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

Passagier-Transporter
WM+2 auf Entertaining, Unterhaltungssystem Technik (Auto-Proben)
Die LEH kann separat pro Kabine programmiert werden u.ä.
Die LEH hat eine zusätzliche Dauer von [T-Lvl] Tagen (24h)

Sehr groß
Modul-Plätze +2, (IN & EXTERN),
Hangar- x1,5, Tank x3, TP (alle) x 1,5, WM—1 (Pilot)

Zusatz-Cocopit
Verdoppelt die Menge an Offizieren und Cyberpiloten

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Zirrunal Dell Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	5		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	5	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	146,7 k	Cr
				73,3 k	Kry

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	600
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	0
LEH	97 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –2	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Passagier-Transporter
Sehr Groß
Zusätzliches Cocpit
Entertainment WM +2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Zirrunal Dell Truppen-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	5		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	5	Fertigkeit	4	Sensor	240
	5	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	222,7 k	Cr
				111,4 k	Kry

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	1200
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	0
RK-Ballistik	3
RK-Hitze	12
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	12
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	100
LEH	97 h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Kal Therm	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	WM –2	III 4 E Schild Schweber
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III Fissions R +16 E	
II 2 E Turm 360° 24 Turm-P	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	II 2 E Turm 360° 24 Turm-P
II 2 E Turm 360° 24 Turm-P			II 2 E Turm 360° 24 Turm-P

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

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Passagier-Transporter
Sehr Groß
Energie-Mangel 36 von 32
Zusätzliches Cocpit
Entertainment WM +2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	255

Raum-Boot	Zirrunal Dell Fahrzeug-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	5		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	5	Fertigkeit	4	Sensor	240
	5	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	242,7 k	Cr
				121,4 k	Kry

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	1200
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	0
RK-Ballistik	3
RK-Hitze	12
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	12
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

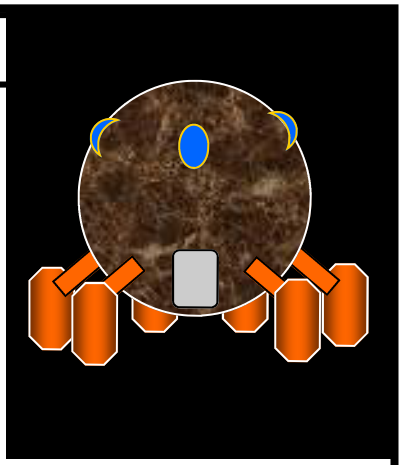
Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	20
LEH	97 h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Kal Therm	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	**WM –2**	III 4 E Schild Schweber
III 4 E Hangar Kal 50 Hang-P	III 4 E Std Hangar 10 Hang-P	III Fissions R +16 E	
II 2 E Turm 360° 24 Turm-P	III 4 E Std Hangar 10 Hang-P	III 4 E Std Hangar 10 Hang-P	II 2 E Turm 360° 24 Turm-P
II 2 E Turm 360° 24 Turm-P			II 2 E Turm 360° 24 Turm-P

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

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Passagier-Transporter
Sehr Groß
Energie-Mangel 36 von 32
Zusätzliches Cocpit
Entertainment WM +2 (A)



Raumboot Zirrunal Dell „Blutsbruder“
(Truppen-Transporter)

Die Zirrunal Dell ist der Nachfolger Transporter des Schiffs aus dem Krieg. Wie bei Kallrazh üblich trägt es den gleichen Namen wie sein Vorgänger.

Größe III Raumboot [Kallrazh Imper. Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität —I schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 225 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 360 ,
TP-Panzerung 100% = 600
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 2, Crew 4 von 4, Passagiere 0, LEH 145 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 3 m³ = 3000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3+1 (4 verwendet)
Module Intern 5
Module Extern 5
21 von 21 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 220 KCr = 110 K Kry

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

Passagier-Transporter
WM+2 auf Entertaining, Unterhaltungssystem Technik (Auto-Proben)
Die LEH kann separat pro Kabine programmiert werden u.ä.
Die LEH hat eine zusätzliche Dauer von [T-Lvl] Tagen (24h)

Sehr groß
Modul-Plätze +2, (IN & EXTERN),
Hangar- x1,5, Tank x3, TP (alle) x 1,5, WM—1 (Pilot)

Zusatz-Cocopit
Verdoppelt die Menge an Offizieren und Cyberpiloten

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Zirrunal Dell Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	5		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	5	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	220 k	Cr
				110 k	Kry

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	600
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	0
LEH	145 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

Leer	Leer	WM –2	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Passagier-Transporter
Sehr Groß
Zusätzliches Cocpit
Entertainment WM +2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Zirrunal Dell Clan-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	5		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	5	Fertigkeit	4	Sensor	360
	5	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	10	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	10	550 k	Cr
				275 k	Kry

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	1200
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	0
RK-Ballistik	3
RK-Hitze	15
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

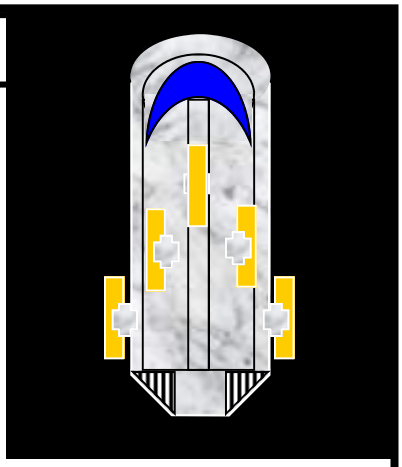
Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	0
LEH	181 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	13
Tank-P #	13000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Kal T-N	III Multitank 10 m³	**WM –2**	III 4 E Schild K HEU 3W6
III 4 E Hangar K 40 Hang-P	III 4 E V Sternensog 3%C BP+2	III Fusion R 24 E	III 4 E Hangar K 40 Hang-P
II 2 E Turm 360° 24 turm-P	III Std Hangar 10 Hang-P	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	II 2 E Turm 360° 24 turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Passagier-Transporter
Sehr Groß
Zusätzliches Cocpit
Entertainment WM +2 (A)



Raumboot Kallrazh Pinasse (Bomber)

Die Pinasse ist ein schweres Angriffs-Boot, welches meist von Raumhäfen aus startet, statt von Raumschiffen. Dieser Nachbau sieht dem Original kaum ähnlich. Auch dieses startet meist vom Boden aus.

Größe III Raumboot [Kallrazh Imper. Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität —I schlecht WM—1)
Größe 262,5 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 280,
TP-Panzerung 100% = 700
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 4, Crew 4, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 4 m³ = 4000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3+1 (4 verwendet)
Module Intern 6
Module Extern 6x2 =12
21 von 21 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 266,7 KCr = 133,3 K Kry

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

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

extrem groß
Modul-Plätze +3 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,75, Tank x4, TP (alle) x 1,75, WM—1 (Pilot)

Zusatz-Cocopit
Verdoppelt die Menge an Offizieren und Cyberpiloten

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	262,5

Raum-Boot	Kallrazh Pinasse Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	6		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	300
	12	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	266,7 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	5	133,3 k	Kry

TP-Rumpf	280
TP-Panzerung	700
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	240
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	4
Tank-P #	4000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –2	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer		Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG aerodynamisch
Kampf-PODs
Extrem Groß
Zusatz Cocpit

Leer	Leer

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	322,5

Raum-Boot	Kallrazh Pinasse Clan-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	6		4	Kallrazh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	300
	12	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	9	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	9	5560,7 k	Cr
Flugzeug	4	50 & Drehen 1/5	9	280,3 k	Kry

TP-Rumpf	280
TP-Panzerung	1300
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	750
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	12
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	2
Crew	4
Passagiere	20
LEH	37 h
Fracht (m³)	240
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	14
Tank-P #	14000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung K Kom	III 4 E Kampf-C Auto +7	**WM –2**
III 4 E Turm 360° 54 Turm-P	III Multitank 10 m³	III Plasma R +20 E
III 4 E Turm 360° 54 Turm-P	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36 h	III Plasma R +20 E
III 4 E Turm 360° 54 Turm-P	III 4 E V Sternensog 2%C BP+2	
III 4 E Std Hangar 10 Hang-P		

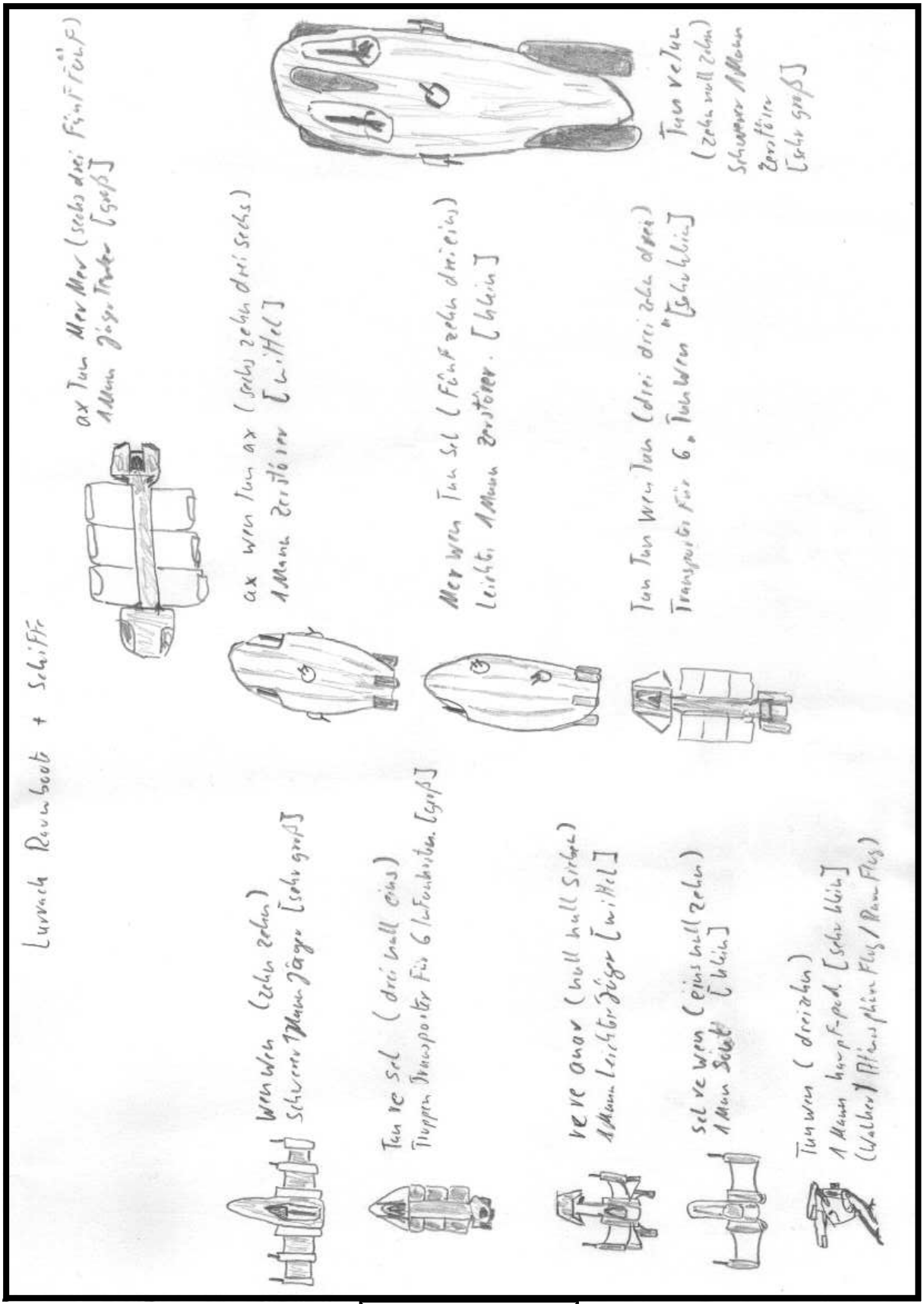
III 4 E Schild K HEU 3 W6
III 4 E Turm 360° 54 Turm-P
III 4 E Turm 360° 54 Turm-P
III 4 E Turm 360° 54 Turm-P
III 4 E Std Hangar 10 Hang-P

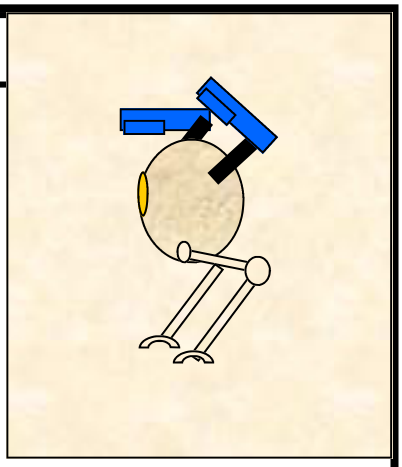
Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	60	E/min
	300	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Kampf-PODs
Extrem Groß
Zusatz Cocpit

III K Hangar 40 Hang-P	III K Hangar 40 Hang-P

15.3.3.III. Raumboote Lurrack-Imperium





Raumboot „Tunwen“ („3 10“ Kampf-Walker)

Der Tunwen ist ein Kampf-Walker, der Raumfähig ist und dadurch relativ Groß im Vergleich mit anderen Fahrzeugen vor Ort. Er wurde massiv im Krieg der 6 Rassen eingesetzt. Da Kategorie III Schutzschirme im Bodenkampf nutzlos sind wird auf sie komplett verzichtet.

Größe III Raumboot [Lurrack Imp Technologie]
T-Lvl 4 (Qualität +I gut WM+1)
Größe 100 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 66 ,
TP-Panzerung 100% = 332
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 0 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 0,25 m³ = 250 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4(4 verwendet)
Module Intern 2
Module Extern 4
0 von 13 Autom. Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 6 Raumpilot
Rumpf-Preis 2220 KCr = 2220 K Tarior

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

Bodenfahrzeug Walker
BP+0, [T-Lvl/2] Arme

Sehr kleines Fahrzeug
TP /3, Hangar-P /2, Module — 2 (INT), WM+1 Pilot

Stark Automatisiert
Die Crew kann gesenkt werden und es werden [T-Lvl] Auto Aktionen generiert.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	TunWen erste Kampf-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	2		4	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	6	Sensor	240
	4	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	2 220 k	Cr
gehen	3	1	4	2 220 k	Tarior

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	332
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	60
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1,333
Tank-P #	1333

Module INTERN / EXTERN

Leer	Leer	WM +2	Leer
Leer	Leer		Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Stark automatisiert
Boden FZG Walker
Lurrack-Cyber Link

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	TunWen erste Kampf-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	2		4	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	4	Fertigkeit	6	Sensor	240
	4	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	1	1	8	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	8	2 283 k	Cr
gehen	3	1	8	2 283 k	Tarior

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	2032
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	3
RK-Hitze	0
RK-Elektro	9
Immun Kritisch	ja

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	20 h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1,333
Tank-P #	1333

Module INTERN / EXTERN

III 4 E Turm 360° 54 Trum-P	II WM-1 Multi-Tank 1 m³	**WM +2**
III WM+1 Panzerung Lur stra	III 4 E Elektro TR BP+2	II 2 E WM-1 LEH 20 Tage

III 4 E Turm 360° 54 turm-P
III Panzerung Schwer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Stark automatisiert
Boden FZG Walker
Lurrack-Cyber Link

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	TunWen spätere Kampf-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	2		4	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	4	Fertigkeit	6	Sensor	240
	4	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	1	1	8	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	8	2 283 k	Cr
gehen	3	1	8	2 283 k	Tarior

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	2032
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	ja

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	20 h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1,333
Tank-P #	1333

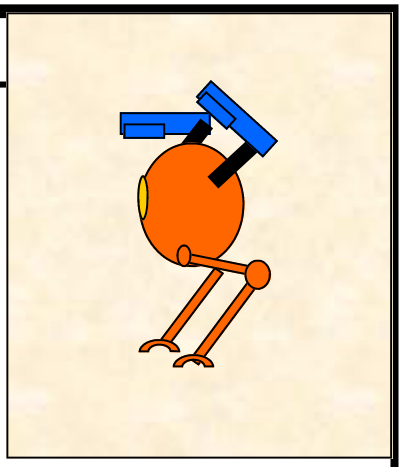
Module INTERN / EXTERN

III 4 E Turm 360° 54 Trum-P	II WM-1 Multi-Tank 1 m³	**WM +1**
III WM+1 Panzerung Lur ko	III 4 E Elektro TR BP+2	II 2 E WM-1 LEH 20 Tage

III 4 E Turm 360° 54 turm-P
III (WM—1) Panzerung Schwer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Stark automatisiert
Boden FZG Walker
Lurrack-Cyber Link



Raumboot „Omor wen“ („7 10“ Kampf-Walker)

Der Tunwen ist ein Kampf-Walker, der Raumfähig ist. Er wird inzwischen oftmals bei Duellen eingesetzt. Wegen dem Radius von Kategorie III Schirmen wird normalerweise auf sie verzichtet.

Größe III Raumboot [Lurrack Imp Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität +I gut WM+1)
Größe 100 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 66 ,
TP-Panzerung 100% = 332
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 0 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 0,25 m³ = 250 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4(4 verwendet)
Module Intern 2
Module Extern 4
0 von 13 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 6 Raumpilot
Rumpf-Preis 3330 KCr = 3330 K Tarior

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

Bodenfahrzeug Walker
BP+0, [T-Lvl/2] Arme

Sehr kleines Fahrzeug
TP /3, Hangar-P /2, Module — 2 (INT), WM+1 Pilot

Stark Automatisiert
Die Crew kann gesenkt werden und es werden T-Lvl Auto Aktionen generiert

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	OmorWen Duell-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	2		4	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	4	Fertigkeit	6	Sensor	360
	4	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	3 330 k	Cr
gehen	3	1	4	3 330 k	Tarior

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	332
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild		
RK-Kinetik		
RK-Ballistik		
RK-Hitze		
RK-Elektro		
Automatische Handlungen	4	

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1,333
Tank-P #	1333

Module INTERN / EXTERN

Leer	Leer	WM +2	Leer
Leer	Leer		Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Stark automatisiert
Boden FZG Walker
Lurrack-Cyber Link

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	OmorWen Duell-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	2		4	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	4	Fertigkeit	6	Sensor	360
	4	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	1	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	8	3 426 k	Cr
gehen	3	1	8	3 426 k	Tarior

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	2032
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1,333
Tank-P #	1333

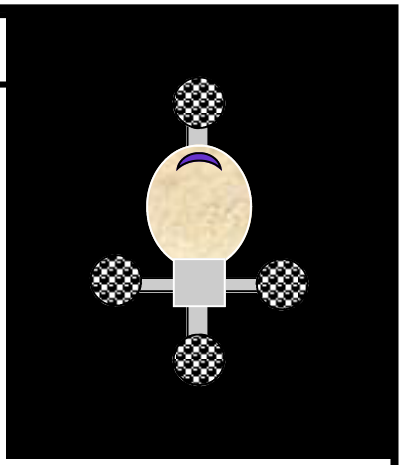
Module INTERN / EXTERN

III 4E WM+2 Sniper 360° 54 turm-P	III 4 E Kampf C Auto +7	**WM +1**
III Panzerung Lur Nano	III 4 E Elektro TR BP+2	

III 4E WM+2 Sniper 360° 54 turm-P		
III (WM—1) Panzerung Schwer		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Stark automatisiert
Boden FZG Walker
Angriff / Abwehr WM+2
Lurrack-Cyber Link



Raumboot „schneller Furz“ (Privat-Shuttel)

Die „schneller Furz“ hat die Größe einer Jolle und wird von Lurracks als Privat-Raumboot eingesetzt. Das es nur normale Qualität ist, wird es nur von Armen Piloten verwendet.

Größe III Raumboot [Lurrack Imp Technologie]
T-Lvl 5
Größe 100 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 66 ,
TP-Panzerung 100% = 332
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 0 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 0,25 m³ = 250 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 1
Module Extern 3
0 von 13 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 925 KCr = 925 K Tarior

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Sehr kleines Fahrzeug

TP /3, Hangar-P /2, Module — 2 (INT), WM+1 Pilot

Stark Automatisiert
Die Crew kann gesenkt werden und es werden T-Lvl Auto Aktionen generiert

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Schneller Furz Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	925 k	Cr
				925 k	Tarior

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	332
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1	leer
Leer			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Stark automatisiert
Lurrack-Cyber Link

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Schneller Furz Reise-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	300
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	949 k	Cr
				949 k	Tarior

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	1532
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	3
RK-Hitze	0
RK-Elektro	9
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

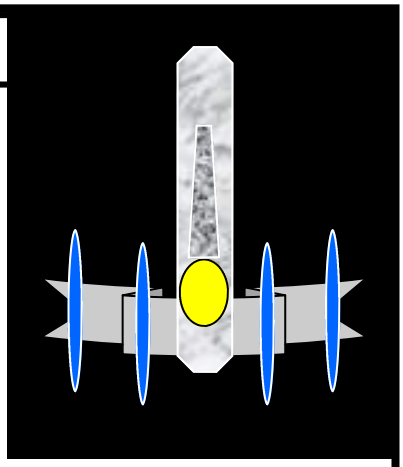
Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	20 Tage
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,333
Tank-P #	10333

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Lur Stra	II 2 E WM-1 Sternensog 1 %	WM +1	III Fracht C 10 m³
III Multitank 10 m³	II 2 E WM-1 LEH 20 Tage		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Stark automatisiert
Lurrack-Cyber Link



Raumboot Sel Re Wen „1 0 10“ (Scout)

Die Sel Re Wen wurde während des Krieges der 6 Rassen von den Lurrack als Scout eingesetzt. Es folgt der 1 Mann Doktrin und wurde später oftmals für den POST-Transport eingesetzt.

Größe III Raumboot [Allgemeine Technologie]
T-Lvl 4 (Qualität +I gut WM+1)
Größe 150 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 120 ,
TP-Panzerung 100% = 600
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 0 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 0,5 m³ = 500 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4 (4 verwendet)
Module Intern 3
Module Extern 4
0 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 2220 KCr = 2220 K Tarior

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Kleines Fahrzeug

TP /2, Hangar-P 3/4, Module —1 (INT), WM+1 Pilot

Stark Automatisiert
Die Crew kann gesenkt werden und es werden T-Lvl Auto Aktionen generiert

Scout
WM+2 auf alle Scanner (Auto-Proben)
Reichweite +50% von Sensoren

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Sel Re Wen Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	4	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	2 220 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	4	2 220 k	Tarior

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	600
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	70
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +2	leer
Leer	Leer	Leer	Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Stark automatisiert
Scout-Boot
Scannern WM+2 (A)
Lurrack-Cyber Link

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Sel Re Wen Scout-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	4	Pilot	+1	Scout Sensor	3600
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	8	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	8	2 285,6 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	8	2 285,6 k	Tarior

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	1800
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	20 Tage
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,5
Tank-P #	10500

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Lurr Nano	III Multitank 10 m³	**WM +2**	III 4 E Schild Schweber
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	II WM-1 Fission R +8E	III 4 E Gravo TR BP+2	III 4 E Scout Sens Auto +(8)
	II 2 E WM-1 LEH 16 Tage		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	24	E/min
	96	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Stark automatisiert
Scout-Boot
Scannern WM+2 (A)
Lurrack-Cyber Link

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Sel Re Wen Abfang-Jäger-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	4	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	8	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	8	2 292 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	8	2 292 k	Tarior

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	1800
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

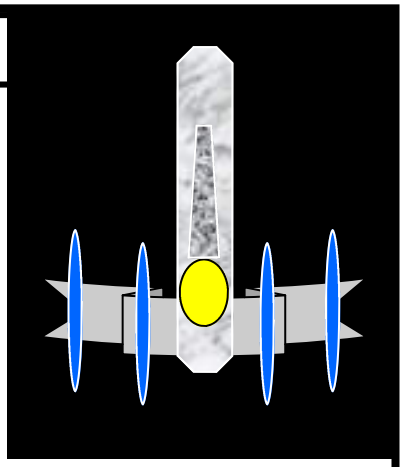
Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	20 Tage
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Lurr Komp	III 4 E Gravo TR BP+2	WM +2	III 4 E Schild Schweber
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	II WM-1 Fission R +8E	III 4 E Gravo TR BP+2	III 4 E Turm 60° 90 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	24	E/min
	96	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Stark automatisiert
Scout-Boot
Scannern WM+2 (A)
Lurrack-Cyber Link



Raumboot Sel Tun Wen „1 3 10“ (Scout)

Die Sel Tun Wen ist der moderne Scout, der auf dem Legendären Design des Sel Re Wen basiert. Manchmal ist es nur neue Technologie in alten umgebauten Rümpfen, welche von Früheren Helden geflogen wurden.

Größe III Raumboot [Allgemeine Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität +I gut WM+1)
Größe 150 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 120 ,
TP-Panzerung 100% = 600
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 0 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 0,5 m³ = 500 Tank-P
Sensor Reichweite 540 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4 (4 verwendet)
Module Intern 3
Module Extern 4
0 von 13 Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 3330 KCr = 3330 K Tarior

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Kleines Fahrzeug

TP /2, Hangar-P 3/4, Module —1 (INT), WM+1 Pilot

Scout
WM+2 auf alle Scanner (Auto-Proben)
Reichweite +50% von Sensoren

Stark Automatisiert
Die Crew kann gesenkt werden und es werden T-Lvl Auto Aktionen generiert

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Sel Tun Wen Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	540
	4	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	3 330 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	3 330 k	Tarior

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	600
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	70
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +2	leer
Leer	Leer	Leer	Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Stark automatisiert
Scout-Boot
Scannern WM+2 (A)
Lurrack-Cyber Link

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Sel Tun Wen Militär-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	4	Fertigkeit	4	Sensor	540
	4	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	10	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	10	3 330 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	10	3 330 k	Tarior

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	1800
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	750
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	1
LEH	20 Tage
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,5
Tank-P #	10500

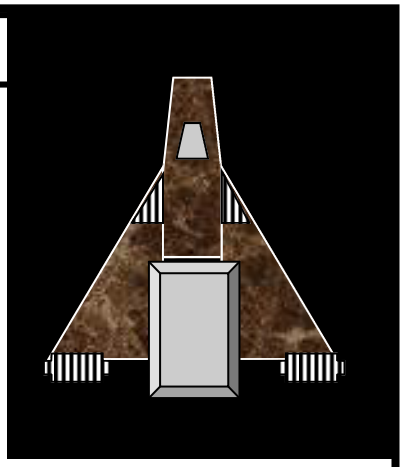
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Lurr Nano	III Multitank 10 m³	**WM +2**
III 4 E Sniper 360° 54 Turm-P	III 4 E V Sternensog 3% C BP+2	II 2E WM-1 LEH 20 Tag
		II Passagier C 1 Kab 16h

III 4E WM+2 Schild Reflektor
III Fracht C 10 m³

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Sehr klein
Stark automatisiert
Scout-Boot
Scannern WM+2 (A)
Lurrack-Cyber Link



Raumboot Schaluppe RE RE „0 0“ (Kolonisten-Boot)

Die Schaluppe Re Re wird oftmals auf Lurrack Kolonien eingesetzt, die sich keine richtigen Lander leisten können. Diese Klapperkiste erzeugt in fast allen Lurrack Piloten Kotzreiz und Steh-Haare.

Größe III Raumboot [Lurrack Imper. Technologie]
T-Lvl 4 (Qualität —I schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 150 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 80 ,
TP-Panzerung 100% = 400
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 0,5 m³ = 500 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 2
Module Extern 3
4 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 213,3 KCr = 213,3 K Tarior

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Kleines Fahrzeug</u>

TP /2, Hangar-P 3/4, Module —1 (INT), WM+1 Pilot

<u>Transporter</u>
WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)
1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Schaluppe Re Re Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	2		3		
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	213,3 k	Cr
Flugzeug	2	50 Drehen 1/5	4	213,3 k	Tarior

TP-Rumpf	80
TP-Panzerung	400
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	70
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1 –1	leer
Leer	Leer		
		Leer Fracht 10 m³	Leer Fracht 10 m³

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Klein
Transport Boot
Pilot WM+2 (A)
Lurrack-Cyber Link

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Schaluppe Re Re Schuttel-Version

Kategorie	III	Qualität	—I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	2		3		
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	240
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	235,3 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	4	235,3 K	Tarior

TP-Rumpf	80
TP-Panzerung	400
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

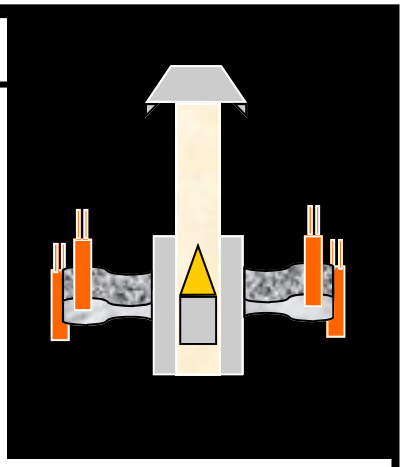
Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	36 h
Fracht (m³)	140
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³	WM +1 —1	III Fracht E 20 m³
III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³		
		III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Klein
Transport Boot
Pilot WM+2 (A)
Lurrack-Cyber Link



Raumboot Re Re Omor „0 0 7“ (Abfang-Jäger)

Die Re Re Omor ist ein Abfang-Jäger aus dem Krieg der 6 Rassen. Er war schon damals unglaublich Kampfstark.

Größe III Raumboot [Lurrack Imper. Technologie]
T-Lvl 4 (Qualität +I gut WM+1)
Größe 200 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 240 ,
TP-Panzerung 100% = 1200
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 0 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4 (4 verwendet)
Module Intern 4
Module Extern 4x2=8
0 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 2700 KCr = 2700 K Tarior

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Kanonenträger
WM+2 auf alle Geschütze EINER Art (Auto-Proben)
Energie-Waffen = Laser, Phaser, Disruptor, Desintegrator, Gravitron,...

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

Stark Automatisiert
Die Crew kann gesenkt werden und es werden T-Lvl Auto Aktionen generiert

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	200

Raum-Boot	Re Re Omor Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	4		4	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	8	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	2 700 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	4	2 700 k	Tarion

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1200
Stress-Punkte	10
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild		
RK-Kinetik		
RK-Ballistik		
RK-Hitze		
RK-Elektro		
Automatische Handlungen	4	

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +0	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer		Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Kanonen-Träger
Energie-Waffen WM+2 (A)
Lurrack-Cyber Link

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	200

Raum-Boot	Re Re Omor Abfang-Jäger-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	4	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	4		4	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	8	Fertigkeit	4	Sensor	240
	8	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	12	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	12	2 810 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	12	2 810 k	Tarion

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	2900
Stress-Punkte	10
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	6
RK-Elektro	9
Immun Kritisch	ja

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

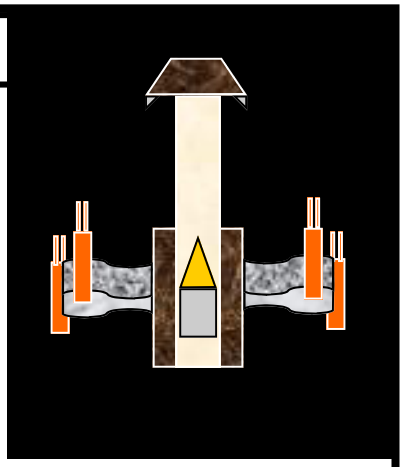
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Lur komp	III 4 E Kampf C Auto +6	**WM —1**
III (WM—1) Panzerung Schwer	III Fissions R +16 E	III 4 E Gravo TR BP+2
III 4 E Turm 120° 72 turm-P	III 4 E Gravo TR BP+2	
III 4 E Turm 120° 72 turm-P		

III 4 E Schild Schweber		
III (WM—1) Panzerung K-Schutzpl		
III 4 E Turm 120° 72 turm-P		
III 4 E Turm 120° 72 turm-P		

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

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Kanonen-Träger
Energie Mangel 36 von 32
Angriff/Abwehr WM+2 (A)
Energie-Waffen WM+2 (A)
Lurrack-Cyber Link



Raumboot Re Re Tun „0 0 3“ (Abfang-Jäger)

Die Re Re Tun ist ein moderner Abfang-Jäger. Er basiert auf dem Design des Re Re Omor. Oftmals wurden alte Schiffe aus dem Krieg sogar nur mit neuen Maschinen bestückt und überholt.

Größe III Raumboot [Lurrack Imper. Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität +I gut WM+1)
Größe 200 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 240 ,
TP-Panzerung 100% = 1200
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 0 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4 (4 verwendet)
Module Intern 4
Module Extern 4x2=8
0 von 15 Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 4050 KCr = 4050 K Tarior

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Kanonenträger
WM+2 auf alle Geschütze EINER Art (Auto-Proben)
Energie-Waffen = Laser, Phaser, Disruptor, Desintegrator, Gravitron,...

Stark Automatisiert
Die Crew kann gesenkt werden. Separat plus T-Lvl Auto Aktionen.

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	200

Raum-Boot	Re Re Omor Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	4		4	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	8	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	4 050 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	4 050 k	Tarion

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1200
Stress-Punkte	10
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +0	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer		Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Kanonen-Träger
Energie-Waffen WM+2 (A)
Lurrack-Cyber Link

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	200

Raum-Boot	Re Re Omor Militär-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	4	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	4		4	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	8	Fertigkeit	4	Sensor	360
	8	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	14	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	14	4 222 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	14	4 222 k	Tarion

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	2900
Stress-Punkte	10
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	15
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Lur Nano	III 4 E Kampf-C Auto +7	**WM +0**	III 4 E Schild Schweber
III Panzerung schwer	III Fusion R +24 E	III 4 E V Sternensog 3%C +2BP	III Panzerung S Schutzpl
III 4E WM+2 Sniper 120° 72 Turm-P	III Fusion TR +3 BP		III 4E WM+2 Sniper 120° 72 Turm-P
III 4E WM+2 Sniper 120° 72 Turm-P			III 4E WM+2 Sniper 120° 72 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Kanonen-Träger
Energie-Waffen WM+2 (A)
Lurrack-Cyber Link

Raumboot Barkasse Ax Wen „6 10“ (Schuttel)

Die Barkasse ist ein Universelles Schuttel, welches im Lurrack Imperium eingesetzt wird.

Größe III Raumboot [Lurrack Imper. Technologie]
T-Lvl 6
Größe 200 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 200 ,
TP-Panzerung 100% = 1000
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 0 von 3, Passagiere 0, LEH 121 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 3
Module Extern 3
0 von 14 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 3 Raumpilot
Rumpf-Preis 1000 KCr = 1000 K Tarion

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Passagier-Transporter
WM+2 auf Entertaining, Unterhaltungssystem Technik (Auto-Proben)
Die LEH kann separat pro Kabine programmiert werden u.ä.
Die LEH hat eine zusätzliche Dauer von [T-Lvl] Tagen (24h)

stark automatisiert
Das Fahrzeug ist darauf ausgelegt um mit wenig bis keine Crew aus zu kommen und generiert T-Lvl Automatische Aktionen OHNE Crew.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	200

Raum-Boot	Barkasse Ax Wen Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	1 000 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	4	1 000 k	Tarion

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1000
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	121 h
Fracht (m³)	60
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +0	leer
Leer	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Passagier Transporter
Stark automatisiert
Lurrack-Cyber Link
Entertainment WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	200

Raum-Boot	Barkasse Ax Wen Allgemein-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	5	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	5	1 066 k	Cr
Flugzeug	2	50 Drehen 1/5	5	1 066 k	Tarion

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	2200
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	10
LEH	156 h
Fracht (m³)	20
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Lurr Kom	III Multitank 10 m³	**WM +0**	III 4 E Passagier C 5 Kab 36h
III 4 E Passagier C 5 Kab 36h	III Fracht E 20 m³	III 4 E Sternensog 2% C	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Passagier Transporter
Stark automatisiert
Lurrack-Cyber Link
Entertainment WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	200

Raum-Boot	Barkasse Ax Wen Transporter-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	300
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	5	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	5	1 078 k	Cr
Flugzeug	2	50 Drehen 1/5	5	1 078 k	Tarion

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	2200
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

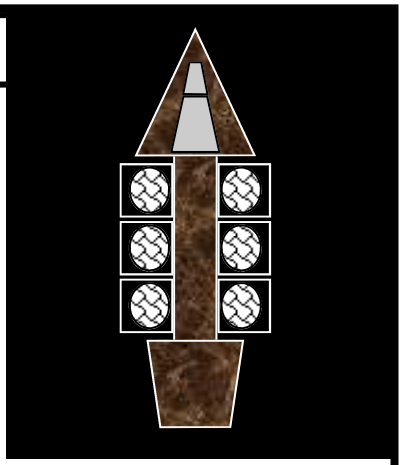
Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	10
LEH	156 h
Fracht (m³)	20
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Lurr Kom	III Multitank 10 m³	WM +0	III 4 E Hangar 10 Hangar-P
III 4 E Hangar 10 Hangar-P	III Fracht E 20 m³	III 4 E Sternensog 2% C	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Passagier Transporter
Stark automatisiert
Lurrack-Cyber Link
Entertainment WM+2 (A)



Raumboot Tun Re Sel „3 0 1“ (Truppen-Transport)

Der Tun Re Sel ist der Truppentransporter, der im Krieg der 6 Rassen von den Lurrack eingesetzt wurde um Infanterie ab zu setzen. Abliefern und abhauen in solch einem billigen Schiff war aber ziemlich unbeliebt.

Größe III Raumboot [Lurrack Imper. Technologie]
T-Lvl 4
Größe 250 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 250 ,
TP-Panzerung 100% = 1250
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 0, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 4
Module Extern 4
0 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 900 KCr = 1800 K Tarion

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Groß,</u>
Modul-Plätze +1 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,25, Tank x2, TP (alle) x 1,25, WM—1 (Pilot)

<u>stark automatisiert</u>
Das Fahrzeug ist darauf ausgelegt um mit wenig bis keine Crew aus zu kommen und generiert T-Lvl Automatische Aktionen OHNE Crew.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	250

Raum-Boot	Tun Re Sel Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	4		3	Lurrack imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	240
	4	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	900 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	4	1800 k	Tarion

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	1250
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

Leer		WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Stark automatisiert
Groß
Lurrack-Cyber Link

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	250

Raum-Boot	Tun Re Sel Truppen-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	4		3	Lurrack imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	240
	4	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	6	1	12	Preis	
Schweben	6	5 & Drehen 1 /2	12	976 k	Cr
Flugzeug	6	50 Drehen 1/5	12	976 k	Tarion

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	2450
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	10
LEH	36 h
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Lur Kom	III Fission R +16 E	**WM –1**	III 4 E Schild Schweber
III 4 E Passagier 5 Kab 36h	III 4 E Gravo TR BP+2	III Fracht E 20 m²	III 4 E Passagier 5 Kab 36h
	III 4 E Gravo TR BP+2		

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

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Stark automatisiert
Groß
Lurrack-Cyber Link

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	250

Raum-Boot	Tun Re Sel Transporter-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	4		3	Lurrack imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	240
	4	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	6	1	12	Preis	
Schweben	6	5 & Drehen 1 /2	12	988 k	Cr
Flugzeug	6	50 Drehen 1/5	12	988 k	Tarion

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	2450
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

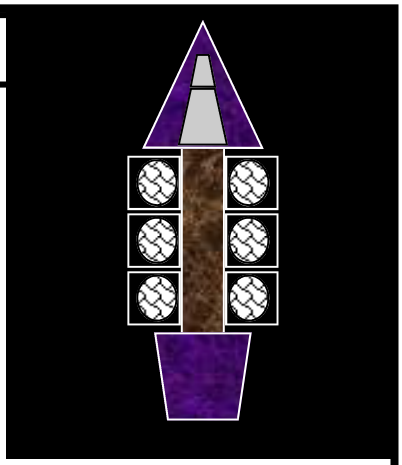
Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	10
LEH	36 h
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Lur Kom	III Fission R +16 E	**WM –1**	III 4 E Schild Schweber
III 4 E Hangar 10 Hangar-P	III 4 E Gravo TR BP+2	III Fracht E 20 m²	III 4 E Hangar 10 Hangar-P
	III 4 E Gravo TR BP+2		

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

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Stark automatisiert
Groß
Lurrack-Cyber Link



Raumboot Tun Sel Sel „3 1 1“ (Truppen-Transport)

Der Tun Sel Sel ist der moderne militärische Truppentransporter des Lurrack Imperiums. Er trägt dem Einzelgängertum der Lurracks Rechnung.

Größe III Raumboot [Lurrack Imper. Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität +I gut WM+1)
Größe 250 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 250 ,
TP-Panzerung 100% = 1250
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 0, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 24 E/ min, 144 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4 (3 verwendet)
Module Intern 5
Module Extern 5x2 =10
0 Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 6 Raumpilot
Rumpf-Preis 4500 KCr = 4500 K Tarion

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

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

stark automatisiert
Das Fahrzeug ist darauf ausgelegt um mit wenig bis keine Crew aus zu kommen und generiert T-Lvl Automatische Aktionen OHNE Crew.

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	250

Raum-Boot	Tun Sel Sel Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	4	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	4		4	Lurrack imperium	
Module EXTERN von Maximal	8	Fertigkeit	6	Sensor	240
	8	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	4 500 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	4 500 k	Tarion

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	1250
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	6

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

Leer		WM +0	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Stark automatisiert
Groß
Kampf-Pods
Lurrack-Cyber Link

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	250

Raum-Boot	Tun Sel Sel Militär-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	4	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	4		4	Lurrack imperium	
Module EXTERN von Maximal	8	Fertigkeit	6	Sensor	240
	8	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	10	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	10	5 024 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	10	5 024 k	Tarion

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	2450
Stress-Punkte	11
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	750
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	6

Aus.		Flieg.	

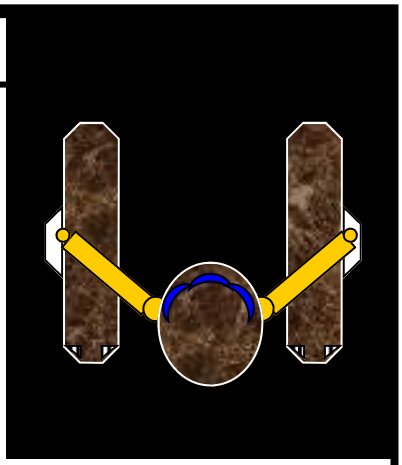
Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	36 h
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	12
Tank-P #	12000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Lur Nano	III Fusion R +24E	**WM +0**	III 4E WM+2 Schild HEU 3W6
III 4E WM+2 Sniper 360° 54 Turm-P	III Multitank 10 m³	III 4 E Lu Kampf-C Auto +8	III 4E WM+2 Sniper 360° 54 Turm-P
III 4 E Passagier C 5 Kab 36 h	III 4 E V Sternensog 3 %C BP+2		III 4 E Passagier C 5 Kab 36 h
III 4 E Hangar 10 Hang-P			III 4 E Hangar 10 Hang-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Stark automatisiert
Groß
Kampf-Pods
Lurrack-Cyber Link



Raumboot Katamaran Tun Tun „3 3“
(Reparatur-Boot)

Der Katamaran tun tun ist ein modifizierter Nachbau des Terranischen Reparatur-Bootes, welches entweder mit den beiden Rümpfen an ein Schiff andockt, oder ein Boot dazwischen aufnimmt. Es kann den Winkel der Verbindungsstücke ändern.

Größe III Raumboot [Lurrack imper. Technologie]
T-Lvl 5
Größe 250 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 250 ,
TP-Panzerung 100% = 1250
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 4
Module Extern 4
14 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 1350 KCr = 1350 K Tarion

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Werft-System</u>
WM+2 auf alle Traktoren und Greifarme (Auto-Proben)
WM+2 auf Reparatur-Systeme selbst (Auto-Proben)
WM+2 auf Reparatur-Systeme andere (Auto-Proben)

<u>Groß,</u>
Modul-Plätze +1 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,25, Tank x2, TP (alle) x 1,25, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	250

Raum-Boot	Katamaran Tun Tun Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	4		3		
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	4	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	1350 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	5	1350 k	Tarion

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	1250
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

leer		WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Werft-System
Groß
Lurrack-Cyber Link
Reparatur-Sys WM+2 (A)
Traktoren WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	250

Raum-Boot	Katamaran Tun Tun Werft-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	4		3		
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	4	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	9	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	9	1690 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	9	1690 k	Tarion

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	2450
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	5
LEH	54 Tage
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	12
Tank-P #	12000

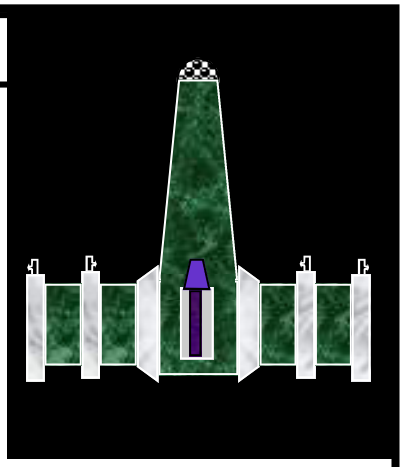
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Lur Nano		WM –1
III 4 E Panzer Rep 3/1W6+2 25	III Plasma R +20 E	III 8 E Passagier B 5 Kab 54 Ta
	III 4 E V Sternensog 3%C BP+2	III Multitank 10 m³

III 4E WM+1 Traktor 360! 9 RFLD		
III 4 E Panzer Rep 3/1W6+2 25		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Werft-System
Groß
Lurrack-Cyber Link
Reparatur-Sys WM+2 (A)
Traktoren WM+2 (A)



Raumboot Wen Wen „10 10“ (Schwerer Jäger)

Der Wen Wen ist der Schwere Jäger der Lurracks im Krieg der 6 Rassen und jeden Tarion wert den er kostete. Er wird nur von Veteranen geflogen.

Größe III Raumboot [Lurrack imper. Technologie]
T-Lvl 4 (Qualität +II Ausgezeichnet WM+2)
Größe 300 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 450 ,
TP-Panzerung 100% = 2250
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 0 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 3 m³ = 3000 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 5 (5 verwendet)
Module Intern 7
Module Extern 7x2=14
0 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 8 Raumpilot
Rumpf-Preis 11 000 KCr = 11 000 K Tarion

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Sehr groß</u>
Modul-Plätze +2, (IN & EXTERN),
Hangar- x1,5, Tank x3, TP (alle) x 1,5, WM—1 (Pilot)

<u>stark automatisiert</u>
Das Fahrzeug ist darauf ausgelegt um mit wenig bis keine Crew aus zu kommen und generiert T-Lvl Automatische Aktionen OHNE Crew.

<u>Kampf-Pods</u>
Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.

<u>Cyber-Steuerung</u> (+1 Cyber-Pilot)
Der Pilot steuert das Fahrzeug wie einen Teil seines Körpers und erreicht dadurch größere Effizienz. Dafür leidet er aber auch mit seinem Fahrzeug. Jedes Modul, welches ausfällt kostet den Piloten 1W6 AU-P.
Cyberimplantat-Link +2 Fahrzeug Aktionen, WM+1 (Pilot / Waffen)
T-Lvl min 4, Cyber-Implantat nötig,

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	300

Raum-Boot	Wen Wen Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+II	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	5	Allgem. Tech.	nein
	7		5	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	8	Sensor	240
	14	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	11 000 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	4	11 000 k	Tarion

TP-Rumpf	450
TP-Panzerung	2250
Stress-Punkte	15
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	210
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Sehr Groß
Kampf-Pods
Stark automatisiert
Cyber-Steuerung +2 FZG H

Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	300

Raum-Boot	Wen Wen Schwerer Jäger-Version

Kategorie	III	Qualität	+II	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	5	Allgem. Tech.	nein
	7		5	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	8	Sensor	240
	14	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	16	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	16	11 914 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	16	11 914 k	Tarion

TP-Rumpf	450
TP-Panzerung	4150
Stress-Punkte	15
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	8
RK-Elektro	18
Immun Kritisch	ja

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	1
LEH	36 Tage
Fracht (m³)	210
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

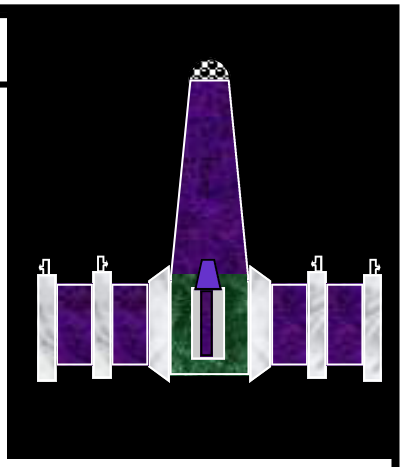
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Lur Kom	III 4 E Kampf-C Auto +6	**WM +0**	III 4 E Schild Schweber
III (WM-1) Panzerung Schwer	III 4E WM+1 Panzer Rep 2/1W6+1 25	III 8 E Passagier 1 Kab 36 T	III 4 E Schild Lade 1W6 x1-12
III Panzerung S-komposit	III 4E WM+1 Ionen TR BP+2	IV Fission R +32 E	III Panzerung Koposit
III 4E WM+1 Turm 120° 72 Turm-P	III 4E WM+1 Ionen TR BP+2	Belegt	III 4E WM+1 Turm 120° 72 Turm-P
III 4E WM+1 Turm 120° 72 Turm-P	III 4 E Gravo TR BP+2	IV Fission R +32 E	III 4E WM+1 Turm 120° 72 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	80	E/min
	320	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Sehr Groß
Kampf-Pods
Stark automatisiert
Cyber-Steuerung +2 FZG H

IV 8EWM+1 Turm 60° 160 Turm-P	IV 8EWM+1 Turm 60° 160 Turm-P	Belegt
Belegt	Belegt	



Raumboot Wenre Wen „10 mal 10“(Schwerer Jäger)

Der Wena Wen ist der „billige“ Schwere Jäger der Lurracks im Krieg der 6 Rassen und ähnelt stark dem Wen Wen. Gegen Ende sollte er den Feind abschrecken. Teilweise hatte das auch Erfolg, aber die Lurrack Piloten litten oftmals an Depressionen.

Größe III Raumboot [Lurrack imper. Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität +I komplex WM+0)
Größe 300 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 360 ,
TP-Panzerung 100% = 1800
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 3 m³ = 3000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 7
Module Extern 7x2=14
14 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 10 Raumpilot
Rumpf-Preis 3 375 KCr = 3 375 K Tarion

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Sehr groß</u>
Modul-Plätze +2, (IN & EXTERN),
Hangar- x1,5, Tank x3, TP (alle) x 1,5, WM—1 (Pilot)

<u>Kampf-Pods</u>
Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	300

Raum-Boot	Wenre Wen Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I/K	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	5	Allgem. Tech.	nein
	7		5	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	10	Sensor	300
	14	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	3 375 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	5	3 375 k	Tarion

TP-Rumpf	450
TP-Panzerung	2250
Stress-Punkte	15
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	210
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Sehr Groß
Kampf-Pods
Lurrac Cybersteuerung

Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	300

Raum-Boot	Wena Wen Schwerer Jäger-Version

Kategorie	III	Qualität	+I/K	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	7		3	Lurrack Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	10	Sensor	300
	14	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	16	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	16	4 343 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	16	4 343 k	Tarion

TP-Rumpf	360
TP-Panzerung	3700
Stress-Punkte	11
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	8
RK-Elektro	18
Immun Kritisch	ja

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	1
LEH	36 Tage
Fracht (m³)	210
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

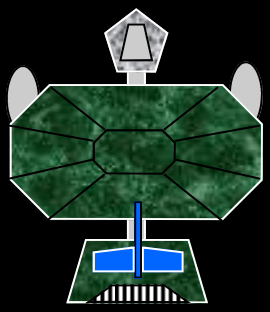
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Lur Kom	III 4 E Kampf-C Auto +6	**WM –2**	III 4 E Schild Schweber
III (WM-1) Panzerung Schwer	III 4E WM+1 Panzer Rep 2/1W6+1 25	III 8 E Passagier 1 Kab 36 T	III 4 E Schild Lade 1W6 x1-12
III Panzerung S-komposit	III 4E WM+1 Impulse TR BP+2	IV Plasma R +40 E	III Panzerung Koposit
III 4E WM+1 Turm 120° 72 Turm-P	III 4E WM+1 Impulse TR BP+2	Belegt	III 4E WM+1 Turm 120° 72 Turm-P
III 4E WM+1 Turm 120° 72 Turm-P	III 4 E Gravo TR BP+2	IV Plasma R +40 E	III 4E WM+1 Turm 120° 72 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	100	E/min
	500	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Sehr Groß
Kampf-Pods
Lurrack Cybersteuerung

IV 8EWM+1 Turm 60° 160 Turm-P	IV 8EWM+1 Turm 60° 160 Turm-P	Belegt
Belegt	Belegt	



Raumboot Lurrack Kutter (Schuttel)

Der Lurrack Kutter ist ein Nachbau des Kutters und ein technischer Albtraum für alle Lurracks. Deswegen wurde letztendlich nur eine Drone draus, welche für recht wertlose Transporte zuständig ist.

Größe III Raumboot [Allgemeine Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität —I schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 300 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 240 ,
TP-Panzerung 100% = 600
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 3 m³ = 3000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 5
Module Extern 5
6 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 4 Fernlenken
Rumpf-Preis 291,7 KCr = 291,7 K Tarion

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

8) Drohne (KEINE CREW PLÄTZE! Keine Crew-Auto-Aktionen)
Bewegt, scannt und Kämpft selbstständig. Ziele werden vorgegeben, aber es wird immer der Kürzeste/ wenigste BP verbrauchende Weg gewählt und das naheste / programmierte Ziel angegriffen. Sie verfügt über 1 + [Qualitäts-WM] + [T-Lvl/2] Fahrzeug-Aktionen, plus [T-Lvl] Automatische Aktionen mit WM+ [T-Lvl],

<u>Sehr groß</u>
Modul-Plätze +2, (IN & EXTERN),
Hangar- x1,5, Tank x3, TP (alle) x 1,5, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	300

Raum-Boot	Lurrack Kutter Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Lurrack imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	5	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	291,7 k	Cr
				291,7 k	Tarion

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	1200
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	100
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –2	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Drone
Sehr Groß

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	300

Raum-Boot	Lurrack Kutter Fracht-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Lurrack imperium	
Module EXTERN von Maximal	5	Fertigkeit	4	Sensor	300
	5	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	317,7 k	Cr
				317,7 k	Tarion

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	1200
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	180
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	13
Tank-P #	13000

Module INTERN / EXTERN

III Fracht E 20 m³	III Multitank 10 m³	WM –2	III Fracht E 20 m³
III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³
III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Drone
Sehr Groß

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	300

Raum-Boot	Lurrack Kutter Versorger-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Lurrack imperium	
Module EXTERN von Maximal	5	Fertigkeit	4	Sensor	300
	5	Fernlenken	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	371,7 k	Cr
				371,7 k	Tarion

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	1200
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	36 h
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	33
Tank-P #	33000

Module INTERN / EXTERN

III Multitank 10 m³	III Multitank 10 m³	WM –2	III Multitank 10 m³
III 4 E Hangar 10 Turm-P	III 4 E Kabinen C 5 Kab 36 h	III 4E Sternensog 2 %	III 4 E Hangar 10 Turm-P
III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Drone
Sehr Groß
Energiemangel 21 von 20
Lurrack Cybersteuerung

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	300

Raum-Boot	Lurrack Kutter Scout-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Lurrack imperium	
Module EXTERN von Maximal	5	Fertigkeit	4	Sensor	300
	5	Fernlenken	–2	Scout Sensor	3000
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	5	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	5	397,7 k	Cr
				397,7 k	Tarion

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	2400
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

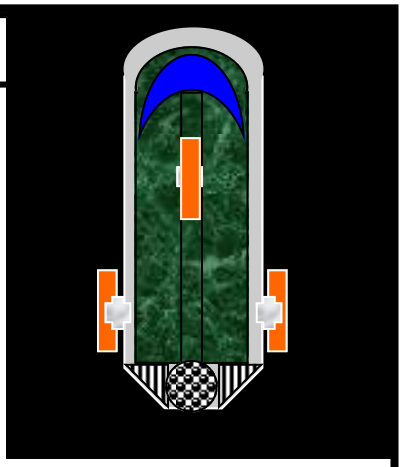
Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	33
Tank-P #	33000

Module INTERN / EXTERN

III Multitank 10 m³	III Multitank 10 m³	WM –2	III Multitank 10 m³
III WM+1 Panzerung Lurr Kom	III Plasma R +20 E	III 4E Sternensog 2 %	III 4 E Turm 360° 54 turm-P
III 4 E Scout Sensor X10 Auto+7	III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Drone
Sehr Groß
Lurrack Cybersteuerung



Raumboot Pinasse Ax Tun Wen „6 3 10“(Bomber)

Die Pinasse Ax Tun Wen ist ein Nachbau der Pinasse und eine billige Alternative zu anderen Kampfschiffen. Das große Problem ist der Mannschaftsbedarf. Aber gerade Robotiker lösen das Problem durch Maschinen Crew.

Größe III Raumboot [Allgemeine Technologie]
T-Lvl 5
Größe 350 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 350,
TP-Panzerung 100% = 1750
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 4 m³ = 4000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 6
Module Extern 6
14 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 750 KCr = 750 K Tarion

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

Blockadebrecher
WM+2 auf Schildoperation (Auto-Proben)
Schild RK+1 alle
Panzerungs RK+1 alle

extrem groß
Modul-Plätze +3 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,75, Tank x4, TP (alle) x 1,75, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	350

Raum-Boot	Pinasse Ax Tun Wen Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	6		3	Lurrack imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	300
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	750 k	Cr
				750 k	Tarion

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	1750
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	3
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	4
Tank-P #	4000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
	Leer		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Blockadebrecher
Extrem Groß
Schild WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	350

Raum-Boot	Pinasse Ax Tun Wen Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	6	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	6		3	Lurrack imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	5	Sensor	300
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	9	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	9	904 k	Cr
				904 k	Tarion

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	2950
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	6
RK-Elektro	9
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	600
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	5
LEH	36 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	4
Tank-P #	4000

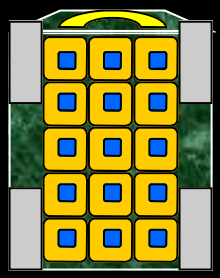
Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung Lurr Kom	III 4 E Kampf-C Auto+7	**WM –1**	III 4E WM+1 Schild Deflektor
III 4 E Turm 60° 90 turm-P	III 4 E Passagier C 5 Kab 36h	III Plasma R +20 E	III 4 E Turm 60° 90 turm-P
III 4 E Turm 360° 54 Turm –P	III Multitank 10 m³	III 4 E Sternensog 2 %	III 4 E Turm 360° 54 Turm –P
	III 4 E Gravo TR BP+2		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Blockadebrecher
Extrem Groß
Schild WM+2 (A)

15.3.4.III. Raumboote Terra-Imperium



Raumboot TIR Floß (Rettungs-Boot)

Das TIR-Floß wird oftmals als Rettungsboot eingesetzt. Die Kabinen-Technologie plus der Sternsog macht das Boot zu einem Sehr guten Rettungs-System für Raumschiffe.

Größe III Raumboot [Terra Imperiums Technologie]
T-Lvl 6
Größe 25 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 50 ,
TP-Panzerung 100% = 125
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 0,25 m³ = 250 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 0
Module Extern 3
5 von 15 Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 810 KCr = 1620 K Terra Dollar

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

extrem kleines Fahrzeug
TP /4, Hangar-P /4, Module — 3 (INT), WM+1 Pilot

Passagier-Transporter
WM+2 auf Entertaining, Unterhaltungssystem Technik (Auto-Proben)
Die LEH kann separat pro Kabine programmiert werden u.ä.
Die LEH hat eine zusätzliche Dauer von [T-Lvl] Tagen (24h)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	25

Raum-Boot	TIR Floß Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	0		3	Terra Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	360
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	810 k	Cr
				1 620 k	T $

TP-Rumpf	50
TP-Panzerung	125
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	145 h
Fracht (m³)	30
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,25
Tank-P #	250

Module INTERN / EXTERN

leer		WM +1	leer
Leer			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Extrem klein
Passagier-Transporter
Entertainment WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	25

Raum-Boot	TIR Floß Rettungs-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	0		3	Terra Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	360
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	10	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	10	908 k	Cr
				1 816 k	T $

TP-Rumpf	50
TP-Panzerung	125
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

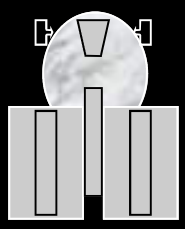
Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	15
LEH	51 Tage
Fracht (m³)	30
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,25
Tank-P #	250

Module INTERN / EXTERN

III 8 E Passagier B Kab 5, 45Tag		WM +1	III 8 E Passagier B Kab 5, 45Tag
III 4 E V Sternensog 3% BP+2			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Extrem klein
Passagier-Transporter
Entertainment WM+2 (A)



Raumboot TRD „Terra Raum Drohne“

Gebaut im Krieg der 6 Rassen, wurden die ersten Versionen als Kampf-Drohnen eingesetzt. Ihre dünne Panzerung bescherte ihnen große Ausfallraten. Die Haupt-Kugel wird normalerweise mit Stadt-Tarn-Farben lackiert.

Größe III Raumboot [Terra Imperiums-Technologie]
T-Lvl 5
Größe 50 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 66 ,
TP-Panzerung 100% = 165
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0, Passagiere 0, LEH 0 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 0,33 m³ = 330 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 1
Module Extern 3
3 Fzg Handlung & 5 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 5 Fernlenken
Rumpf-Preis 875 KCr = 1,7 M Terra Dollar

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Sehr Kleines Fahrzeug</u>

TP /3, Hangar-P /2, Module —2 (INT), WM+1 Pilot

<u>Drohne</u>
Bewegt, scannt und Kämpft selbstständig. Ziele werden vorgegeben, aber es wird immer der Kürzeste/ wenigste BP verbrauchende Weg gewählt und das naheste / programmierte Ziel angegriffen.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	50

Raum-Boot	TRD Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	300
	3	Fernlenken	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	875 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	5	1 700 k	T $

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	165
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5 +III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	0
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

leer	leer	WM +1	leer
leer			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Sehr klein
Drohne

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	50

Raum-Boot	TRD 1 Kampf-Drone

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	2	Fertigkeit	5	Sensor	300
	3	Fernlenken	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	5	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	5	891,8 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	5	1 783,6 k	T $

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	285
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	4
RK-Hitze	2
RK-Elektro	2
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	100
RK-Kinetik	8
RK-Ballistik	4
RK-Hitze	4
RK-Elektro	4
Automatische Handlungen	5 +III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	0
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

Leer	III 4 E Plasma TR BP+2	WM +1	
II 2 E WM-1 Terra Schwe-ber Schild			II 2 E WM-1 Turm 60° 40 Turm-P
II WM-1 Terra Komp Panzerung			II 2 E WM-1 Turm 60° 40 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Sehr klein
Drohne

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	50

Raum-Boot	TRD 2 Transport-Drone

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	5	Sensor	300
	3	Fernlenken	+1	Hangars a „10“	2
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	5	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	5	913,8 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	5	1 827,6 k	T $

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	285
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	4
RK-Hitze	2
RK-Elektro	2
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	100
RK-Kinetik	8
RK-Ballistik	4
RK-Hitze	4
RK-Elektro	4
Automatische Handlungen	5 +III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	0
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

	III 4 E Plasma TR BP+2	WM +1	
II 2 E WM-1 Terra Schwe-ber Schild			III 4 E Std Hangar 10 Hang-P
II WM-1 Terra Komp Panzerung			III 4 E Std Hangar 10 Hang-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Sehr klein
Drohne

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	50

Raum-Boot	TRD 3 Angriffs-Drone

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	5	Sensor	300
	3	Fernlenken	+1	Hangars a „10“	2
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	6	1	5	Preis	
Schweben	6	5 & Drehen 1 /2	5	909,8 k	Cr
Flugzeug	6	50 Drehen 1/5	5	1 819,6 k	T $

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	285
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	4
RK-Hitze	2
RK-Elektro	2
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	100
RK-Kinetik	8
RK-Ballistik	4
RK-Hitze	4
RK-Elektro	4
Automatische Handlungen	5 +III

Aus.		Flieg.	

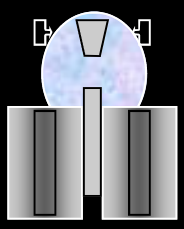
Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	0
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

	III 4 E Plasma TR BP+2	WM +1	
II 2 E WM-1 Terra Schwe-ber Schild			III 4 E Plasma TR BP+2
II WM-1 Terra Komp Panzerung			III 4 E Turm 120° 72 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Sehr klein
Drohne



Raumboot TIRD „Terra Imperium Raum Drohne“

Moderne leichte Raumboot-Drohne.

Größe III Raumboot [Terra Imperiums-Technologie]
T-Lvl 6
Größe 50 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 66 ,
TP-Panzerung 100% = 165
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0, Passagiere 0, LEH 0 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 0,33 m³ = 330 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 1
Module Extern 3
3 Fzg Handlung & 6 Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 5 Fernlenken
Rumpf-Preis 1050 KCr = 2,1 M Terra Dollar

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Sehr Kleines Fahrzeug

TP /3, Hangar-P /2, Module —2 (INT), WM+1 Pilot

Drohne
Bewegt, scannt und Kämpft selbstständig. Ziele werden vorgegeben, aber es wird immer der Kürzeste/ wenigste BP verbrauchende Weg gewählt und das naheste / programmierte Ziel angegriffen.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	50

Raum-Boot	TIRD Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	360
	3	Fernlenken	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	1 050 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	2 100 k	T $

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	165
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	6 +III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	0
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

leer	leer	WM +1	leer
leer			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Sehr klein
Drohne

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	50

Raum-Boot	TIRD Allgemein-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	5	Sensor	360
	3	Fernlenken	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	6	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	6	1 113,2 k	Cr
Flugzeug	2	50 Drehen 1/5	6	2 226,4 k	T $

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	285
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	4
RK-Hitze	4
RK-Elektro	4
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	120
RK-Kinetik	8
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	4
RK-Elektro	4
Automatische Handlungen	6 +III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	0
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	III 4 E Verb Stör S 15 RFLD	**WM +1**
III 4E WM+1 Traktor 360° 9 RFLD		

II 2 E Terra Deflektor	
II Panzerung Terra Nano	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Sehr klein
Drohne
Angriff / Verteidig WM+2
Auto-Feuer wM+7

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	50

Raum-Boot	TIRD Militär-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	5	Sensor	360
	3	Fernlenken	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	10	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	10	1 090,2 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	10	2 180,4 k	T $

TP-Rumpf	66
TP-Panzerung	285
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	4
RK-Hitze	4
RK-Elektro	4
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	120
RK-Kinetik	8
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	4
RK-Elektro	4
Automatische Handlungen	6 +III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	0
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

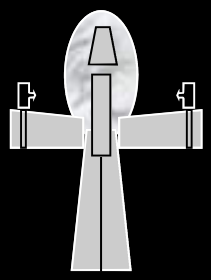
Module INTERN / EXTERN

III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	III 4 E Kampf Comp	WM +1
III 4 E Fusions TR BP+3		

II 2 E Terra Deflektor
II Panzerung Terra Nano

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Sehr klein
Drohne
Angriff / Verteidig WM+2
Auto-Feuer wM+7



Raumboot TRJ „Terra Raum Jäger“

Gebaut im Krieg der 6 Rassen, wurden die ersten Versionen als Abfang-Jäger eingesetzt. Die Extreme Bewaffnung machte sie höllisch gefährlich. Wegen der kurzen LEH-Zeit fliegen die Piloten normaler-weise in Raumanzügen Mit Rucksack LEH.

Größe III Raumboot [Terra Imperiums-Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität +I Gut WM+1)
Größe 75 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 120 ,
TP-Panzerung 100% = 275
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 0, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 0,5 m³ = 500 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4
Module Intern 3
Module Extern 4 x2 = 8
5 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 6 Raum Pilot
Rumpf-Preis 3200 KCr = 6,4 M Terra Dollar

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Kleines Fahrzeug</u>

TP /2, Hangar-P 3/4, Module —1 (INT), WM+1 Pilot & Waffen

<u>Kampf-Pods</u>
Die Externen Module Werden effektiv verdoppelt, sind aber anfällig für kritische Treffer.

<u>Stark Automatisiert</u>
Crew x 0, Crew Auto Aktionen x0, Modif Auto Aktionen 5

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	TRJ Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	6	Sensor	300
	8	Raum-Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	3 200 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	5	6 400 k	T $

TP-Rumpf	120
TP-Panzerung	275
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	100
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

leer	leer	WM +2	leer
leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Klein
Kampf-Pods
Stark automatisiert

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	TRJ 1 Allgemein-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	8	Fertigkeit	6	Sensor	300
	8	Raum-Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	8	1	17	Preis	
Schweben	8	5 & Drehen 1 /2	17	3 382 k	Cr
Flugzeug	8	50 Drehen 1/5	17	6 764 k	T $

TP-Rumpf	120
TP-Panzerung	875
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	2900
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,5
Tank-P #	10500

Module INTERN / EXTERN

III Terra Komp Panzerung	III Tank Flüssig 10 m³	WM +2
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	III Plasma Reaktor 20 E	Leer
III 4 E Impulse TR BP +2		
III 4 E Impulse TR BP +2		

III 4 E T Schweber Schild		
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P		
III 4 E Impulse TR BP +2		
III 4E WM+1 Schild SP +2400 TP		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Klein
Kampf-Pods
Stark automatisiert

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	TRJ 2 Transport-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	8	Fertigkeit	6	Sensor	300
	8	Raum-Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	6	1	13	Preis	
Schweben	6	5 & Drehen 1 /2	13	3 356 k	Cr
Flugzeug	6	50 Drehen 1/5	13	6 712 k	T $

TP-Rumpf	120
TP-Panzerung	875
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,5
Tank-P #	10500

Module INTERN / EXTERN

III Terra Komp Panzerung	III Tank Flüssig 10 m³	WM +2
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	III Plasma Reaktor 20 E	Leer
III 4 E Impulse TR BP +2		
III 4 E Std Hangar 10 Hang-P		

III 4 E T Schweber Schild		
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P		
III 4 E Impulse TR BP +2		
III 4 E Std Hangar 10 Hang-P		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Klein
Kampf-Pods
Stark automatisiert

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	TRJ 3 Kampf-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	8	Fertigkeit	6	Sensor	300
	8	Raum-Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	6	1	13	Preis	
Schweben	6	5 & Drehen 1 /2	13	3 264 k	Cr
Flugzeug	6	50 Drehen 1/5	13	6 528 k	T $

TP-Rumpf	120
TP-Panzerung	875
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	2900
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,5
Tank-P #	10500

Module INTERN / EXTERN

III Terra Komp Panzerung	III Tank Flüssig 10 m³	**WM +2**	III 4 E T Schweber Schild
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	III Plasma Reaktor 20 E	III 4E WM+1 Schild-Sp +2400 TP	III 4 E Turm 60° 90 Turm-P
III 4 E Impulse TR BP +2			III 4 E Impulse TR BP +2
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P			III 4 E Turm 60° 90 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Klein
Kampf-Pods
Stark automatisiert

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	TRJ 4 Langstrecken-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	8	Fertigkeit	6	Sensor	300
	8	Raum-Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	6	1	13	Preis	
Schweben	6	5 & Drehen 1 /2	13	3 244 k	Cr
Flugzeug	6	50 Drehen 1/5	13	6 488 k	T $

TP-Rumpf	120
TP-Panzerung	875
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,5
Tank-P #	10500

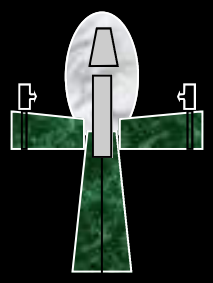
Module INTERN / EXTERN

III Terra Komp Panzerung	III Tank Flüssig 10 m³	**WM +2**
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	III Plasma Reaktor 20 E	III 4 E Sternensog 2% C
III 4 E Impulse TR BP +2		
Leer		

III 4 E T Schweber Schild	
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	
III 4 E Impulse TR BP +2	
III 4 E Passagier B 1 P 45 Tage	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Klein
Kampf-Pods
Stark automatisiert



Raumboot TIRJ „Terra Imperiums Raum Jäger“

Die moderne Weiterentwicklung Die Extreme Bewaffnung machte sie höllisch gefährlich. Wegen der kurzen LEH-Zeit fliegen die Piloten normalerweise in Raumanzügen Mit Rucksack LEH.

Größe III Raumboot [Terra Imperiums-Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität +I Gut WM+1)
Größe 75 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 120 ,
TP-Panzerung 100% = 275
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 0, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 0,5 m³ = 500 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4
Module Intern 3
Module Extern 4 x2 = 8
6 Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 6 Raum Pilot
Rumpf-Preis 4230 KCr = 8,46 M Terra Dollar

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Kleines Fahrzeug

TP /2, Hangar-P 3/4, Module —1 (INT), WM+1 Pilot & Waffen

Kampf-Pods
Die Externen Module Werden effektiv verdoppelt, sind aber anfällig für kritische Treffer.

Stark Automatisiert
Crew x 0, Crew Auto Aktionen x0, Modif Auto Aktionen 6

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	TIRJ Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	6	Sensor	360
	8	Raum-Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	4 230 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	8 460 k	T $

TP-Rumpf	120
TP-Panzerung	275
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	6

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	100
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

leer	leer	WM +2	leer
leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Klein
Kampf-Pods
Stark automatisiert

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	TIRJ Militär-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	8	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	8	Fertigkeit	6	Sensor	360
	8	Raum-Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	7	1	14	Preis	
Schweben	7	5 & Drehen 1 /2	14	4 980 k	Cr
Flugzeug	7	50 Drehen 1/5	14	9 960 k	T $

TP-Rumpf	120
TP-Panzerung	875
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	750
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	6

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	100
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

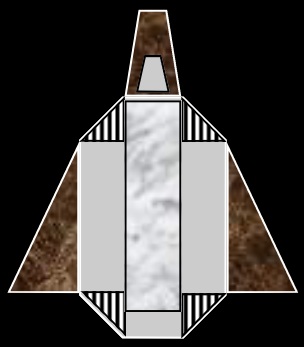
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Terra Nano	III 4 E V Kampf Co Auto +7	WM +2
III 4E WM+2 Turm 120 72 Turm-P	III Fusion R + 24 E	III 4 E Fusions TR BP+3
III 4E WM+2 Turm 120 72 Turm-P		
III 12 E Tarn-Modul T-Lvl 6		

III 4 E Schild HEU 3W6 Schad	
III 4E WM+2 Turm 120 72 Turm-P	
III 4E WM+2 Turm 120 72 Turm-P	
III 4 E V Sternensog 3 % BP+2	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Klein
Kampf-Pods
Stark automatisiert
Angriff / Abwehr WM+2



Raumboot TIR Schaluppe (Kurier)

Die TIR Schaluppe wird als kleiner Lander bei Schiffen eingesetzt, welche noch ein Floß mit aufnehmen wollen, oder als Kurier.

Größe III Raumboot [Terra Imperiums Technologie]
T-Lvl 6
Größe 75 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 100 ,
TP-Panzerung 100% = 250
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3+1=4 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 0,5 m³ = 500 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 2
Module Extern 3
5 von 15 Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 960 KCr = 1 920 K Terra Dollar

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Kleines Fahrzeug</u>

TP /2, Hangar-P 3/4, Module —1 (INT), WM+1 Pilot

<u>Kurier</u>
WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)
+1 BP

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	TIR Schaluppe Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	2		3	Terra Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	6	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	6	960 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	6	1 920 k	T $

TP-Rumpf	100
TP-Panzerung	250
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	50
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1	leer
Leer	Leer		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Klein
Kurier
Pilot WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	TIR Schaluppe Kurier-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	2		3	Terra Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	360
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	10	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	10	1 124 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	10	2 248 k	T $

TP-Rumpf	100
TP-Panzerung	850
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	600
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	5
LEH	54 Tage
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,5
Tank-P #	10500

Module INTERN / EXTERN

III Panzer Terra Nano	III 8 E Passagier B 5 Kabin 54 T	WM +1	III 4 E Schild Terra Deflek
III Multitank 10 m³	III 4 E Sternensog 3%C BP+2		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Klein
Kurier
36+36+72+12+8
Pilot WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	TIR Schaluppe Schuttel-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	2		3	Terra Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	360
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	10	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	10	1 086 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	10	2 172 k	T $

TP-Rumpf	100
TP-Panzerung	850
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	10
LEH	36h
Fracht (m³)	50
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

III Panzer Terra Nano	III 8 E Passagier C 10 Lieg 36h	WM +1	III Fracht C 10m³
III Fracht C 10m³	III 4 E Sternensog 3%C BP+2		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Klein
Kurier
Pilot WM+2 (A)

Raumboot TRK „Terra Raum Kampf-Lander“

Gebaut im Krieg der 6 Rassen, wurden die ersten Versionen als Panzer-Transporter eingesetzt. Die Hangars werden eingehängt und abgesetzt, so dass der Lander nach dem Absetzen direkt Starten kann. Schwebt durch ummantelbare Rotoren.

Größe III Raumboot [Terra Imperiums-Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität +I Gut WM+1)
Größe 100 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 240 ,
TP-Panzerung 100% = 600
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 0, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4
Module Intern 4
Module Extern 4 x2 = 8
5 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 6 Raum Pilot
Rumpf-Preis 2625 KCr = 5,25 M Terra Dollar

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Kampf-Pods</u>
Die Externen Module Werden effektiv verdoppelt, sind aber anfällig für kritische Treffer.

<u>Stark Automatisiert</u>
Crew x 0, Crew Auto Aktionen x0, Modif Auto Aktionen 5

<u>Verwendungszweck Transporter</u>
WM+2 Pilot (Auto), Fracht-Raum Modul +1 (IN & EXTERN)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	TRK Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	4		4	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	6	Sensor	300
	8	Raum-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	2 625 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	5	5 250 k	T $

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	600
Stress-Punkte	10
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	140
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	leer	WM +1	leer
leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer		Leer
Leer			Leer
		III Leer Fracht	III Leer Fracht

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Transport-FZG
Kampf-Pods
Stark automatisiert
PilotWM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	TRK 2 Transport-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	4	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	4		4	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	8	Fertigkeit	6	Sensor	300
	8	Raum-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	9	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	9	2 757 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	9	5 514 k	T $

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	1200
Stress-Punkte	10
RK-Kinetik	(15)
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

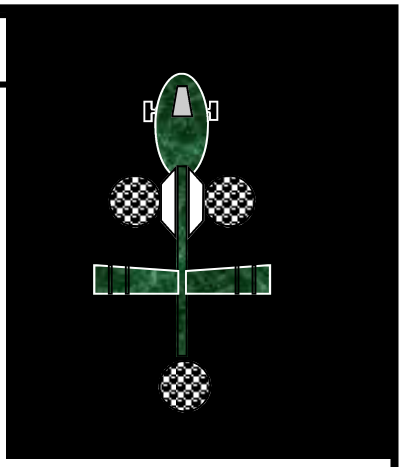
Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	20
LEH	36 h
Fracht (m³)	20
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11 000

Module INTERN / EXTERN

III Terra Komp Panzerung	III Multi Tank 10 m³	**WM +1**	III 4 E T Schweber Schild
III Kin Schutz Platten	III Plasma R +20 E	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III 4 E Impulse TR BP +2
III (4E) Tauschbar	III 4 E Sternensog 2% C		III (4E) Tauschbar
III (4E) Tauschbar			III (4E) Tauschbar
		III Fracht C 10m³	III Fracht C 10 m³

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Transport-FZG
Kampf-Pods
Stark automatisiert
Pilot WM+2 (A)
Tausch– Passagier C 20 Sit.
Tausch– Hangar 10 H-P
Tausch– Fracht C 10m³



Raumboot TIRK
„Terra Imperiums Raum Kampf-Lander“

Als Militär-Transporter für Fahrzeuge wird er gerne als Panzer-Transporter eingesetzt. Die Hangars werden eingehängt und abgesetzt, so dass der Lander nach dem Absetzen direkt Starten kann.

Größe III Raumboot [Terra Imperiums-Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität +I Gut WM+1)
Größe 100 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 240 ,
TP-Panzerung 100% = 600
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 0, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4
Module Intern 4
Module Extern 4 x2 = 8
6 Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 6 Raum Pilot
Rumpf-Preis 4050 KCr = 8,1 M Terra Dollar

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Kampf-Pods</u>
Die Externen Module Werden effektiv verdoppelt, sind aber anfällig für kritische Treffer.

<u>Stark Automatisiert</u>
Crew x 0, Crew Auto Aktionen x0, Modif Auto Aktionen 6

<u>Verwendungszweck Transporter</u>
WM+2 Pilot (Auto), Fracht-Raum Modul +1 (IN & EXTERN)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	TIRK Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	4		4	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	6	Sensor	360
	8	Raum-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	4 050 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	8 100 k	T $

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	600
Stress-Punkte	10
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	140
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	leer	WM +1	leer
leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer		Leer
Leer			Leer
		III Leer Fracht	III Leer Fracht

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Transport-FZG
Kampf-Pods
Stark automatisiert
PilotWM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	TIRK Militär-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	4		4	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	6	Sensor	360
	8	Raum-Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	10	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	10	4 594 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	10	9 188 k	T $

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	1200
Stress-Punkte	10
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	750
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	0
Passagiere	20
LEH	36 h
Fracht (m³)	20
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Terra Nano	III 12 E V Tarn Lvl 6	**WM +1**	III 4 E Schild Terra Rrefl
III 4E WM+2 Turm 180° 63 Turm-P	III 4 E Passagier C 20 sitz 36h	III Fusion R +24 E	III 4E WM+2 Turm 180° 63 Turm-P
III 4 E Hangar 10 Hang-P	III 4 E V Sternensog 3% C BP+2		III 4 E Hangar 10 Hang-P
III 4 E Hangar 10 Hang-P			III 4 E Hangar 10 Hang-P
		III Fracht C 10 m³	III Fracht C 10 m³

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Transport-FZG
Kampf-Pods
Stark automatisiert
Tauschbare Hangar Module
PilotWM+2 (A)

Raumboot TIR Barkasse (Schuttel)

Die Barkasse ist ein Universelles Schuttel, welches durch seine Form in die allermeisten Raumschiff-Hangars passt.

Größe III Raumboot [Terra Imperiums Technologie]
T-Lvl 6
Größe 100 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 200 ,
TP-Panzerung 100% = 500
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 144 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 3
Module Extern 3
5 von 15 Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 3 Raumpilot
Rumpf-Preis 900 KCr = 1800 K Terra Dollar

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Passagier-Transporter</u>
WM+2 auf Entertaining, Unterhaltungssystem Technik (Auto-Proben)
Die LEH kann separat pro Kabine programmiert werden u.ä.
Die LEH hat eine zusätzliche Dauer von [T-Lvl] Tagen (24h)

<u>Klappsystem</u> mit mehr Platz für andere Größen
Die Passagier-Plätze werden verringert um Platz für größere Wesen zu schaffen, oder mehr kleinere mit zu nehmen.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Barkasse Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Terra Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	900 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	4	1800 k	T $

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	145 h
Fracht (m³)	60
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +0	leer
Leer	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Passagier Transporter
Klappsystem
Entertainment WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Barkasse Allgemein-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Terra Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	10	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	10	1 024 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	10	2 048 k	T $

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1100
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	40
LEH	180 h
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung Terra H Ko	III 4 E Passagier c 20 Sitz 36h	**WM +0**	III 4 E Schild Terra Schw.
III 4 E V Sternensog 3 %C BP+2	III 4 E Passagier C 20 Sitz 36h	III Fracht C 10 m³	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Passagier Transporter
Klappsystem
Entertainment WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Barkasse Langstrecken-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Terra Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	10	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	10	1 010 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	10	2 020 k	T $

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1100
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	5
LEH	60 Tage
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11000

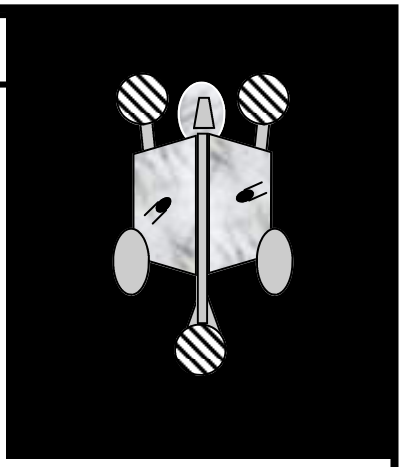
Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung Terra H Ko	III Multi-Tank 10 m³	**WM +0**
III 4 E V Sternensog 3 %C BP+2	III 8 E Passagier B 5 Kab 54 T	III Fracht C 10 m³

III 4 E Schild Terra Schw.	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Passagier Transporter
Klappsystem
Entertainment WM+2 (A)



Raumboot TRL „Terra Raum Lander“

Gebaut im Krieg der 6 Rassen, wurden die ersten Versionen als Truppen-Transporter eingesetzt. Sie Waren günstig aber robust. Schweben erfolgt durch ummantelbare Rotoren.

Größe III Raumboot [Terra Imperiums-Technologie]
T-Lvl 5
Größe 125 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 250 ,
TP-Panzerung 100% = 625
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 1, Crew (2 von 3), Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3
Module Intern 4
Module Extern 4
(9 von 14) Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raum Pilot
Rumpf-Preis 875 KCr = 1,75 M Terra Dollar

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Groß</u>
TP x1,25, Hang-P x 1,25, Tank x2, WM—1, Module+1 (IN & EXTERN)

<u>Verwendungszweck Transporter</u>
WM+2 (A) Pilot, Fracht-Raum Modul +1 (IN & EXTERN)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	125

Raum-Boot	TRL Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	4		3	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	300
	4	Raum-Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	875 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	5	1750 k	T $

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	625
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	9

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	100
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

leer	leer	WM –1	leer
leer	Leer	Leer	Leer
	Leer		
		III Leer Fracht	III Leer Fracht

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Transport-FZG
Groß
Pilot WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	125

Raum-Boot	TRL 1 Allgemein-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	4	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	4		3	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	4	Fertigkeit	5	Sensor	300
	4	Raum-Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	9	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	9	981 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	9	1962 k	T $

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	1225
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	9

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	5
LEH	36 h
Fracht (m³)	30
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

III Terra Komp Panzerung	III Plasma R. + 20 E	**WM –1**
III 4 E Impulse TR BP +2	III 4 E Sternensog 2% C	
II 2E WM-1 Tum 360° 28 Turm-P	III 4 E Passagier C 5 kl Kab. 36h	III Fracht C 10m³
		III Leer Fracht

III 4 E T Schweber Schild
II 2E WM-1 Turm 360° 28 Turm-P
III Leer Fracht

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Transport-FZG
Groß
Pilot WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	125

Raum-Boot	TRL 4 Langstrecken-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	4	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	4		3	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	4	Fertigkeit	5	Sensor	300
	4	Raum-Pilot	–1	Scout sensor	3000
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	9	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	9	984 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	9	1968 k	T $

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	1225
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	9

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	2
LEH	45 Tage
Fracht (m³)	20
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	12
Tank-P #	12000

Module INTERN / EXTERN

III Terra Komp Panzerung	III Multitank 10 m³	**WM –1**
III 4 E Impulse TR BP +2	II 2 E WM-1 Sternensog 1% C	II WM-1 Plasma R +10 E
II 2E WM-1 Tum 360° 28 Turm-P	III 4 E Passagier B 2 Kab. 45 Ta	III 4 E Scout Sensor WM+7
		III Fracht C 10m³

III 4 E T Schweber Schild	
II 2E WM-1 Turm 360° 28 Turm-P	
III Fracht C 10m³	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	30	E/min
	150	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Transport-FZG
Groß
Pilot WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	125

Raum-Boot	TRL 7 Truppen-Transport-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	4	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	4		3	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	4	Fertigkeit	5	Sensor	300
	4	Raum-Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	9	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	9	976 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	9	1952 k	T $

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	1225
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	9

Aus.		Flieg.	

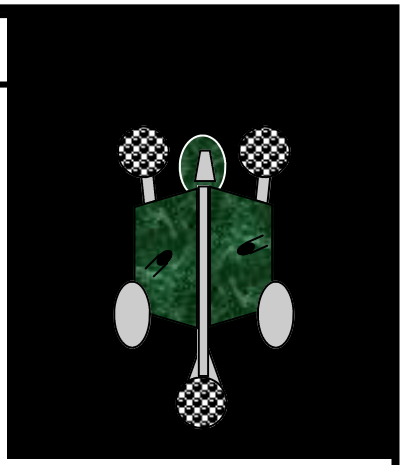
Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	40
LEH	36 h
Fracht (m³)	30
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	12
Tank-P #	12000

Module INTERN / EXTERN

III Terra Komp Panzerung	III Multitank 10 m³	**WM –1**	III 4 E T Schweber Schild
III 4 E Impulse TR BP +2	II 2 E WM-1 Sternensog 1% C	II WM-1 Plasma R +10 E	
II 2E WM-1 Tum 360° 28 Turm-P	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	II 2E WM-1 Turm 360° 28 Turm-P
		III Fracht C 10m³	III Fracht C 10m³

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	30	E/min
	150	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Transport-FZG
Groß
Pilot WM+2 (A)



Raumboot TIRL „Terra Imperiums Raum Lander“

Diese Truppentransporter sollen mehr Soldaten transportieren als die Kampflander und dabei entbehrlich bleiben.

Größe III Raumboot [Terra Imperiums-Technologie]
T-Lvl 6
Größe 125 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 250 ,
TP-Panzerung 100% = 625
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew (2 von 3), Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3
Module Intern 4
Module Extern 4 x2 =8
(10 von 15) Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raum Pilot
Rumpf-Preis 1050 KCr = 2,1 M Terra Dollar

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Groß
TP x1,25, Hang-P x 1,25, Tank x2, WM—1, Module+1 (IN & EXTERN)

Kampf-PODs
Die Externen Modulplätze sind effektiv verdoppelt, aber anfällig für kritische Treffer.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	125

Raum-Boot	TIRL Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	4		3	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	360
	8	Raum-Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	1 050 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	5	2 100 k	T $

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	625
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	10

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

Leer		WM –1	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Kampf-Pods
Groß
Pilot WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	125

Raum-Boot	TIRL Militär-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	4	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	4		3	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	8	Fertigkeit	5	Sensor	360
	8	Raum-Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	10	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	10	1 690 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	10	3 380 k	T $

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	1225
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	3750
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	10

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	40
LEH	36 h
Fracht (m³)	20
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

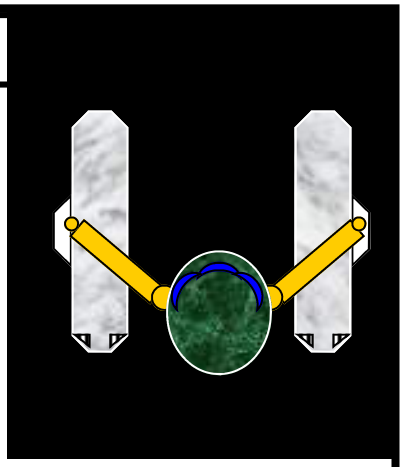
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Terra Nano		WM –1
III 4 E Schild-Lade 1W6 x 1-18	III 4 E V Sternensog 3% C BP+2	III Fusion R +24 E
III Fracht C 10 m³	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h
III 4E WM+2 Sniper 360° 54 Turm-P		

III 4 E Schild Terra Refl		
III 4 E Schild Spei Universal		
III Fracht C 10 m³		
III 4E WM+2 Sniper 360° 54 Turm-P		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Kampf-Pods
Groß
72+36+12+100+36+120+
240+24
Pilot WM+2 (A)



Raumboot TIR Katamaran (Reparatur-Boot)

Der Katamaran ist ein Reparatur-Boot, welches entweder mit den beiden Rümpfen an ein Schiff andockt, oder ein Boot dazwischen aufnimmt. Es kann den Winkel der Verbindungsstücke ändern.

Größe III Raumboot [Terra Imperiums Technologie]
T-Lvl 6
Größe 125 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 250 ,
TP-Panzerung 100% = 625
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 4
Module Extern 4
15 Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 1050 KCr = 2100 K Terra Dollar

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Werft-System</u>
WM+2 auf alle Traktoren und Greifarme (Auto-Proben)
WM+2 auf Reparatur-Systeme selbst (Auto-Proben)
WM+2 auf Reparatur-Systeme andere (Auto-Proben)

<u>Groß,</u>
Modul-Plätze +1 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,25, Tank x2, TP (alle) x 1,25, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	125

Raum-Boot	TIR Katamaran Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	4		3		
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	4	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	1050 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	2100 k	T $

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	625
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild		
RK-Kinetik		
RK-Ballistik		
RK-Hitze		
RK-Elektro		
Automatische Handlungen	15	

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

leer		WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Werft-System
Groß
Reparatur-Sys WM+2 (A)
Traktoren WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	125

Raum-Boot	TIR Katamaran Werft-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	ja
	4		3		
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	4	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	10	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	10	1 538 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	10	3 076 k	T $

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	1225
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	750
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	5
LEH	54 Tage
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	12
Tank-P #	12000

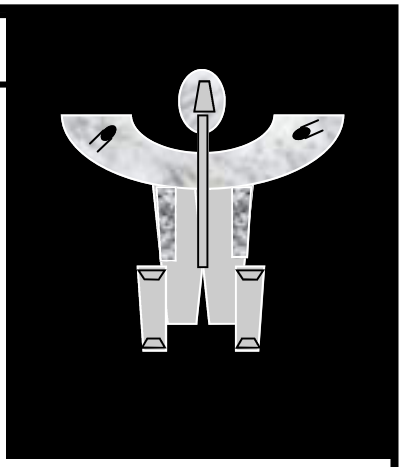
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Terra H Ko		WM –1
III 4E WM+2 Repa Nano 3 / 1W6+2	III Multi-Tank 10 m³	III 8 E Passagier B 5 Kab 54 T
	III 4 E V Sternensog 3 % C BP+2	III Fracht C 10 m³

III 4 E Schild Terra Refl
III 4E WM+2 Repa Nano 3 / 1W6+2

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Werft-System
Groß
Reparatur-Sys WM+2 (A)
Traktoren WM+2 (A)



Raumboot TRB „Terra Raum Bomber“

Gebaut im Krieg der 6 Rassen, wurden die ersten Versionen als Bomber eingesetzt.

Größe III Raumboot [Terra Imperiums-Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität +I gut WM+1)
Größe 150 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 360 ,
TP-Panzerung 100% = 900
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4
Module Intern 6
Module Extern 6x2 =12
14 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raum Pilot
Rumpf-Preis 3 375 KCr = 6,75 M Terra Dollar

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Sehr Groß
TP x1,5, Hang-P x 1,5, Tank x3, WM—1, Module+2 (IN & EXTERN)

Verwendungszweck Blockadebrecher
WM+2 auf Schildoperation (Auto-Proben)
Schild RK+1 alle, Panzerungs RK+1 alle

Kampf-PODs
Die Externen Modulplätze sind effektiv verdoppelt, aber anfällig für kritische Treffer.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	TRB Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	6		4	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	300
	12	Raum-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	3 375 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	5	6 750 k	T $

TP-Rumpf	360
TP-Panzerung	900
Stress-Punkte	12
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	3
RK-Hitze	3
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	180
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

leer	leer	WM +1 –1	leer
leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer		Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Blockadebrecher
Sehr Groß
Kampf-PODS
Schild WM +2 (A)

Leer	Leer

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	TRB 1 Allgemein-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	6		4	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	300
	12	Raum-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	3 557 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	5	7 114 k	T $

TP-Rumpf	360
TP-Panzerung	1500
Stress-Punkte	12
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	20
LEH	36 h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	13
Tank-P #	13000

Module INTERN / EXTERN

III 4 E Turm 60° 90 Tum-P	III Multi Tank +10 m³	WM +1 –1	III 4 E Turm 60° 90 Tum-P
III 4 E Turm 120° 72 Tum-P	III Plasma R +20 E	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III 4 E Turm 120° 72 Tum-P
III Terra Komp Panzerung	III Plasma R +20 E	III 4 E Sternensog 2% C	III 4 E T Schweber Schild
III 4 P Hangar 10 Hang-P	III 4 E Plasma TR BP +2		III 4 P Hangar 10 Hang-P
III Fracht C 10m³			III Fracht C 10m³

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Blockadebrecher
Sehr Groß
Kampf-PODS
Schild WM +2 (A)
(Energie-Mangel 41 von 40)

III Fracht C 10m³		III Fracht C 10m³

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	TRB 7 Bomber-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	6		4	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	300
	12	Raum-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	9	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	9	3 793 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	9	7 586 k	T $

TP-Rumpf	360
TP-Panzerung	1500
Stress-Punkte	12
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	2900
RK-Kinetik	13
RK-Ballistik	13
RK-Hitze	13
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	100
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

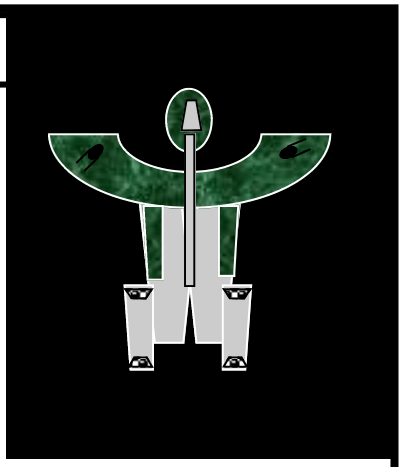
III 4 E Turm 60° 90 Tum-P	III 4 E Kampf-C AutoF +7	**WM +1 –1**
III 4 E Turm 120° 72 Tum-P	III Plasma R +20 E	III Plasma R +20 E
III Terra Komp Panzerung	III Plasma R +20 E	III 4E WM+1 Schild SP +2400 TP
III 4 E Schild Lade 0-15 W6 TP	III 4 E Plasma TR BP +2	
IV 8E WM-1 Turm 60° 160 Turm-P		

III 4 E Turm 60° 90 Tum-P
III 4 E Turm 120° 72 Tum-P
III 4 E T Schweber Schild
III 4 E Aktiv Sch. RK+6 x2
IV 8E WM-1 Turm 60° 160 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	80	E/min
	400	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Blockadebrecher Proj +2
Sehr Groß
Kampf-PODS
Schild WM +2 (A)

Belegt!	Belegt



Raumboot TIRB „Terra Imperium Raum Bomber“

Gebaut im Krieg der 6 Rassen, wurden die ersten Versionen als Bomber eingesetzt.

Größe III Raumboot [Terra Imperiums-Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität +I gut WM+1)
Größe 150 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 360 ,
TP-Panzerung 100% = 900
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4
Module Intern 6
Module Extern 6x2 =12
15 Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 6 Raum Pilot
Rumpf-Preis 4050 KCr = 8,1 M Terra Dollar

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Sehr Groß
TP x1,5, Hang-P x 1,5, Tank x3, WM—1, Module+2 (IN & EXTERN)

Kanonenträger
WM+2 auf alle Geschütze EINER Art (Auto-Proben)
Hybrid-Waffen = Blaster, Plasma, Fusion, Gauss,...

Kampf-PODs
Die Externen Modulplätze sind effektiv verdoppelt, aber anfällig für kritische Treffer.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	TIRB Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	6		4	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	6	Sensor	360
	12	Raum-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	4 050 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	8 100 k	T $

TP-Rumpf	360
TP-Panzerung	900
Stress-Punkte	12
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	180
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

leer	leer	WM +1 –1	leer
leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer		Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Kanonenträger
Sehr Groß
Kampf-PODS
Hybrid WM +2 (A)

Leer Leer

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	TIRB Militär-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	6	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	6		4	Imperium Terra	
Module EXTERN von Maximal	12	Fertigkeit	6	Sensor	360
	12	Raum-Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	10	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	10	6 900 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	10	13 800 k	T $

TP-Rumpf	360
TP-Panzerung	2000
Stress-Punkte	12
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	ja

TP-Schutzschild	750
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	5
LEH	54 Tage
Fracht (m³)	180
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	13
Tank-P #	13000

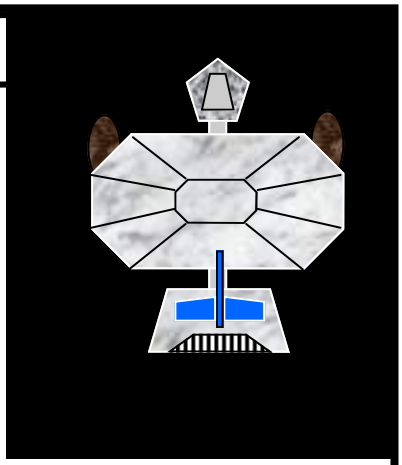
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Terra Nano	III 4 E V Kampf Co Auto +7	**WM +1 –1**	III 4 E Schild HEU
III Panz schwer DS 12 imu K	III Multi-Tank 10 m³	III Fusion R +24 E	III 4 E Schild Lade 3W6 x 1-18
III 4E WM+2 Sniper 360! 54 Turm-P	III 8 E Passagier B 5 Kab 54 T	III Fusion R +24 E	III 4E WM+2 Sniper 360! 54 Turm-P
III 4 E Hangar 10 Hang-P	III 4 E V Sternensog 3% C BP+2		III 4 E Hangar 10 Hang-P
IV 8EWM+2 Sniper 60° 160 Turm-P			IV 8EWM+2 Sniper 60° 160 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	72	E/min
	432	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Kanonenträger
Sehr Groß
Kampf-PODS
Angriff/Abwehr WM+2
Hybrid WM +2 (A)

belegt	Belegt



Raumboot TIR Kutter (Schuttel)

Der TIR Kutter wird als Universal Transporter Für Transporte zu anderen Sonnensysteme eingesetzt.

Größe III Raumboot [Allgemeine Technologie]
T-Lvl 6
Größe 150 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 240 ,
TP-Panzerung 100% = 600
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 3 m³ = 3000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 5+1
Module Extern 5+1
15 Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 900 KCr = 1800 K Terra Dollar

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

<u>Transporter</u>
WM+2 auf Piloting (Auto-Proben)
1 zusätzliches Modul für Frachträume intern UND extern

<u>Sehr groß</u>
Modul-Plätze +2, (IN & EXTERN),
Hangar- x1,5, Tank x3, TP (alle) x 1,5, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	TIR Kutter Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Terra Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	5	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	900 k	Cr
				1 800 k	T $

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	600
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	
	Leer Fracht	Leer Fracht	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Transporter
Sehr Groß
Pilot WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	TIR Kutter Allgemein-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Terra Imperium	
Module EXTERN von Maximal	5	Fertigkeit	4	Sensor	360
	5	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	10	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	10	1 104 k	Cr
				2 208 k	T $

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	1200
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	750
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

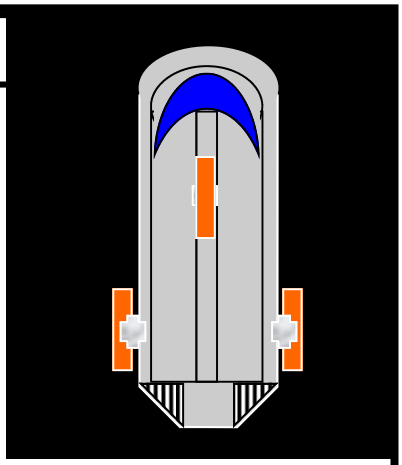
Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	13
Tank-P #	13000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Terra Ko	III Multitank 10 m³	**WM –1**	III 4E WM+2 Schild Terra Ref
III 4 E Hangar 10 Hang-P	III Fracht C 10 m³	III 4 E Passagier C 20 Sitz 36h	III Fracht E 20 m³
III Fracht E 20 m³	III Fracht C 10 m³	III 4 E V Sternensog 3% BP+2	
		III Fracht C 10 m³	III Fracht C 10 m³

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Transporter
Sehr Groß
Pilot WM+2 (A)



Raumboot TIR Pinasse (Bomber)

Die Pinasse ist ein schweres Angriffs-Boot, welches mehr im Leeren Raum agiert als in Athmosphären.

Größe III Raumboot [Terra Imperiums Technologie]
T-Lvl 6
Größe 175 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 350,
TP-Panzerung 100% = 875
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 4 m³ = 4000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 6
Module Extern 6
15 Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 900 KCr = 1800 K Terra Dollar

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

Kanonenträger
WM+2 auf alle Geschütze EINER Art (Auto-Proben)
Hybrid-Waffen = Blaster, Plasma, Fusion, Gauss,...

extrem groß
Modul-Plätze +3 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,75, Tank x4, TP (alle) x 1,75, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	175

Raum-Boot	TIR Pinasse Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	6		3	Terra Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	360
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	900 k	Cr
				1800 k	T $

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	600
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	4
Tank-P #	4000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
	Leer		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Kanonenträger
Extrem Groß
Hybrid-Waffen WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	175

Raum-Boot	TIR Pinasse Angriffs-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	6	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	6		3	Terra Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	5	Sensor	360
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	10	1	18	Preis	
Schweben	10	5 & Drehen 1 /2	18	1 660 k	Cr
				3 320 k	T $

TP-Rumpf	240
TP-Panzerung	1200
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	750
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	4
Tank-P #	4000

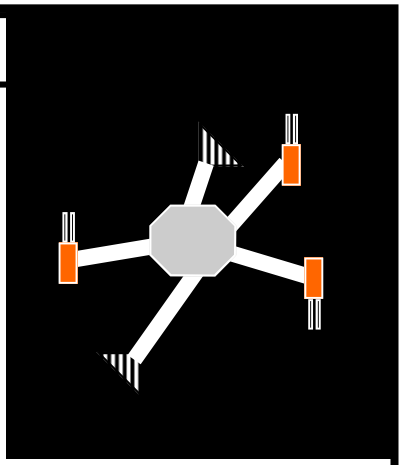
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Terra Nano	III 4 E Kampf-Com Auto +7	**WM –1**	III 4 E Schild Terra Ref
III 4 E Sniper 60° 90 Turm-P	III 8 E Vb Stör 18 RFLD	III Fusion R +24 E	III 4 E Sniper 60° 90 Turm-P
III 4 E Sniper 120° 72 Turm-P	III 4 E Fusion TR BP+3	III 4 E Fusion TR BP+3	III 4 E Sniper 120° 72 Turm-P
	III 4 E V Sternsnsog 3% C BP+2		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene St
Kanonenträger
Extrem Groß
Angriff / Abwehr WM+2
Hybrid-Waffen WM+2 (A)

15.3.5.III. Raumboote Zyloh-Imperium



Raumboot Jengoris Lidra Dossel Glatlavien (Kampfplattform)

Die Jengoris ist eine Kampf-Plattform aus dem Krieg der 6 Rassen und normalerweise Ferngesteuert. Sie ist Technologisch Bewährt, statt Hochtechnologie.

Größe III Raumboot [Zyloh Imperium Technologie]
T-Lvl 5
Größe 100 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 200 ,
TP-Panzerung 100% = 500
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0 , Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 5
Module Extern 5
3 Fahrzeug Handlungen, 5 Autom. Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 1 Raumpilot
Rumpf-Preis 400 KCr = 400 K Z1

Modifikationen

Raumfahrzeug offene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen. Module +2 je
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug

Drohne (KEINE CREW PLÄTZE! Keine Crew-Auto-Aktionen)
Bewegt, scannt und Kämpft selbstständig. Ziele werden vorgegeben, aber es wird immer der Kürzeste/ wenigste BP verbrauchende Weg gewählt und das naheste / programmierte Ziel angegriffen.

Kanonenträger
WM+2 auf alle Geschütze EINER Art (Auto-Proben)
Energie-Waffen = Laser, Phaser, Disruptor, Desintegrator, Gravitron,...

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Jengoris Lidra Dossel Glatlavien Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	1	Sensor	300
	5	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
				400 k	Cr
				400 k	Z1

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5 III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	100
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +0	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG offene Str
Drone
Kanonenträger
Energie-Waffen WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Jengoris Lidra Dossel Glatlavien Kriegs-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	5	Fertigkeit	1	Sensor	300
	5	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	5	Preis	
				400 k	Cr
				400 k	Z1

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1000
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6#
RK-Ballistik	6#
RK-Hitze	6#
RK-Elektro	6#
Automatische Handlungen	5 III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	100
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11000

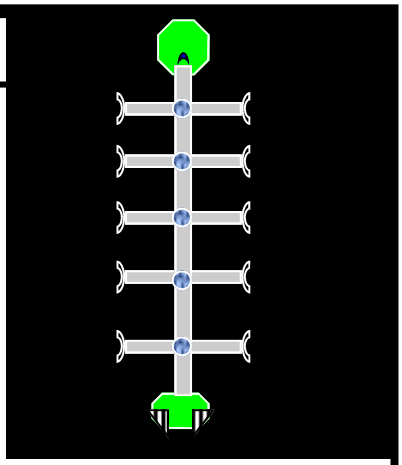
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Zy kom	III 4 E V Kampf C Auto +7	**WM +0**
II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P	III Multitank 10 m³	III 4 E Stör System 15 RFLD
II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P	III 4E WM+1 Panz Rep 1W6+1 x25	III Plasma R +20 E
III 4 E Gravo P TR BP+2		

III 4 E Schild Zyl Schwe		
II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P		
II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG offene Str
Drone
Kanonenträger
Angriff / Abwehr WM+2
Schild 2x RK+3 Verteilbar
Energie-Waffen WM+2 (A)



Raumboot Molle Argonor Vensip Deltogi (Zugmaschine)

Die Molle ist eine Zug-Maschiene aus dem Krieg der 6 Rassen und normalerweise Ferngesteuert. Die Hangars fassten normalerweise 15 Similan Jelor Fogan .Sie ist Technologisch Bewährt, statt Hochtechnologie.

Größe III Raumboot [Zyloh Imperium Technologie]
T-Lvl 5
Größe 100 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 200 ,
TP-Panzerung 100% = 500
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 , Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 5
Module Extern 5x2 = 10
14 von 14 Autom. Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 1 Raumpilot
Rumpf-Preis 650 KCr = 650 K Z1

Modifikationen

Raumfahrzeug offene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen. Module +2 je
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug

Werft-System
WM+2 auf alle Traktoren und Greifarme (Auto-Proben)
WM+2 auf Reparatur-Systeme selbst (Auto-Proben)
WM+2 auf Reparatur-Systeme andere (Auto-Proben)

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Molle Argonor Vensip Deltogi Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	1	Sensor	300
	10	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
				650 k	Cr
				650 k	Z1

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	150
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +0	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG offene Str
Werft-System
Kampf-Pods
Traktor WM+2 (A)
Reparatur WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Molle Argonor Vensip Deltogi Transport-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	1	Sensor	300
	10	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
				812 k	Cr
				812 k	Z1

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1000
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6#
RK-Ballistik	6#
RK-Hitze	6#
RK-Elektro	6#
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	2
LEH	45 Tage
Fracht (m³)	7,5
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Zy Komp	III Multitank 10 m³	**WM +0**	III 4 E Schild Zy Schweber
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	III 4 E Sternensog 2 %C	III 8 E Passagier B 2 Kab 45 T	III 4 E Hangar Wer 10 Hang-P
III 4 E Traktor 180° 8 RFLD	III Fracht B 7,5m³	III Plasma R +20 E	III Hangar AIII 30 Hang-P
III 4 E Hangar Wer 10 Hang-P			III 4 E Hangar Wer 10 Hang-P
III Hangar AIII 30 Hang-P			III Hangar AIII 30 Hang-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG offene Str
Werft-System
Kampf-Pods
Energiemangel 41 von 40
Schild 2x RK+3 Verteilbar
Traktor WM+2 (A)
Reparatur WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Molle Argonor Vensip Deltogi Krieg-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	1	Sensor	300
	10	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	9	Preis	
				792 k	Cr
				792 k	Z1

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1000
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6#
RK-Ballistik	6#
RK-Hitze	6#
RK-Elektro	6#
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	32
LEH	45 Tage
Fracht (m³)	7,5
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Zy Komp	III Multitank 10 m³	**WM +0**	III 4 E Schild Zy Schweber
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	III 4 E Sternensog 2 %C	III 8 E Passagier B 2 Kab 45 T	III 4 E Hangar Wer 10 Hang-P
III 4 E Traktor 180° 8 RFLD	III Fracht B 7,5m³	III Plasma R +20 E	III Hangar AIII 30 Hang-P
III 4 E Passagier C 5 Kab 36h			III 4 E Passagier C 5 Kab 36h
III 4 E Passagier C 10 Lieg 36h			III 4 E Passagier C 10 Lieg 36h

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG offene Str
Werft-System
Kampf-Pods
Energiemangel 45 von 40
Schild 2x RK+3 Verteilbar
Traktor WM+2 (A)
Reparatur WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Molle Argonor Vensip Deltogi Truppen-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	1	Sensor	300
	10	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	9	Preis	
				768 k	Cr
				768 k	Z1

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1000
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6#
RK-Ballistik	6#
RK-Hitze	6#
RK-Elektro	6#
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

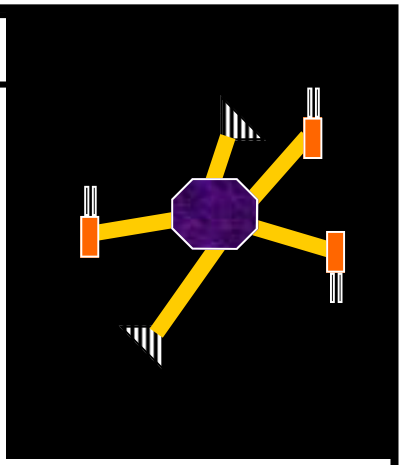
Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	122
LEH	45 Tage
Fracht (m³)	7,5
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Zy Komp	III Multitank 10 m³	WM +0	III 4 E Schild Zy Schweber
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	III 4 E Sternensog 2 %C	III 8 E Passagier B 2 Kab 45 T	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h
III 4 E Traktor 180° 8 RFLD	III Fracht B 7,5m³	III Plasma R +20 E	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h			III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h			III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG offene Str
Werft-System
Kampf-Pods
Energiemangel 49 von 40
Schild 2x RK+3 Verteilbar
Traktor WM+2 (A)
Reparatur WM+2 (A)



Raumboot KD 1 (Kampfplattform)

Die KD-1 ist eine Kampf-Plattform aus dem Krieg der 6 Rassen und normalerweise Ferngesteuert. Sie ist Hochtechnologie und wurde stark favorisiert. Diese Drohne war der Anfang der Abkürzungs-Ähra welche von den Menschen abgeguckt wurde.

Größe III Raumboot [Zyloh Imperium Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität —I schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 100 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 160 ,
TP-Panzerung 100% = 400
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0 , Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 5
Module Extern 5
2 Fahrzeug Handlungen, 6 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 1 Raumpilot
Rumpf-Preis 160 KCr = 160 K Z1

Modifikationen

Raumfahrzeug offene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen. Module +2 je
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug

Drohne (KEINE CREW PLÄTZE! Keine Crew-Auto-Aktionen)
Bewegt, scannt und Kämpft selbstständig. Ziele werden vorgegeben, aber es wird immer der Kürzeste/ wenigste BP verbrauchende Weg gewählt und das naheste / programmierte Ziel angegriffen.

Kanonenträger
WM+2 auf alle Geschütze EINER Art (Auto-Proben)
Energie-Waffen = Laser, Phaser, Disruptor, Desintegrator, Gravitron,...

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	KD 1 Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	1	Sensor	360
	5	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
				160 k	Cr
				160 k	Z1

TP-Rumpf	160
TP-Panzerung	400
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	6 II

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	100
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG offene Str
Drone
Kanonenträger
Probleme GL SG 10
Energie-Waffen WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	KD 1 Kriegs-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	5	Fertigkeit	1	Sensor	360
	5	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	6	Preis	
				252 k	Cr
				252 k	Z1

TP-Rumpf	160
TP-Panzerung	900
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6#
RK-Ballistik	6#
RK-Hitze	6#
RK-Elektro	6#
Automatische Handlungen	6 II

Aus.		Flieg.	

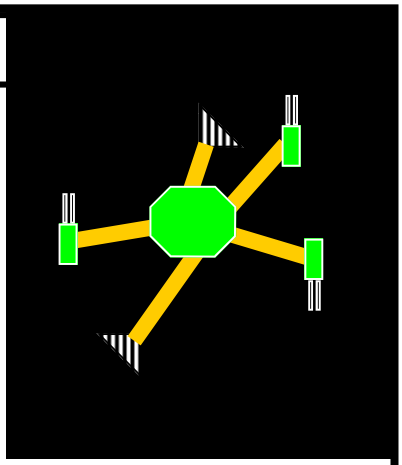
Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	100
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung Zy kom	III 4 E V Kampf C Auto +7	**WM –1**	III 4 E Schild Zyl Schwe
II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P	III Multitank 10 m³	III 4 E Stör System 15 RFLD	II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P
II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P	III 4E WM+1 Panz Rep 1W6+1 x25	III Fusion R +24 E	II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P
III 4 E Gravo P TR BP+2			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG offene Str
Drone
Kanonenträger
Probleme GL SG 10
Angriff / Abwehr WM+2
Schild 2x RK+3 Verteilbar
Energie-Waffen WM+2 (A)



Raumboot KP 7 (Kampfplattform)

Die KP-7 ist eine moderne Kampf-Plattform aus den Forschungs-Labors der Zylohs. Die Automatik ist viel Leistungsfähiger als alle zuvor und es werden normalerweise auch leistungsfähigere Module eingebaut.

Größe III Raumboot [Zyloh Imperium Technologie]
T-Lvl 7 (Qualität —I schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 100 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 160 ,
TP-Panzerung 100% = 400
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 7 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0 , Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 28 E/ min, 196 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 420 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 5
Module Extern 5
2 Fahrzeug Handlungen, 7 Autom. Handlungen. WM+7
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 1 Raumpilot
Rumpf-Preis 186,7 KCr = 186,7 K Z1

Modifikationen

Raumfahrzeug offene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen. Module +2 je
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug

Drohne (KEINE CREW PLÄTZE! Keine Crew-Auto-Aktionen)
Bewegt, scannt und Kämpft selbstständig. Ziele werden vorgegeben, aber es wird immer der Kürzeste/ wenigste BP verbrauchende Weg gewählt und das naheste / programmierte Ziel angegriffen.

Kanonenträger
WM+2 auf alle Geschütze EINER Art (Auto-Proben)
Energie-Waffen = Laser, Phaser, Disruptor, Desintegrator, Gravitron,...

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	KP 7 Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	7
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	1	Sensor	420
	5	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	7	Preis	
				186,7 k	Cr
				186,7 k	Z1

TP-Rumpf	160
TP-Panzerung	400
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	7 II

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	100
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion+	28	E/min
	196	E

Modifikationen
Raum FZG offene Str
Drone
Kanonenträger
Probleme GL SG 10
Energie-Waffen WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	KP 7 Kriegs-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	7
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	5	Fertigkeit	1	Sensor	420
	5	Pilot	–3		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	7	Preis	
				312,7 k	Cr
				312,7 k	Z1

TP-Rumpf	160
TP-Panzerung	800
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	3
RK-Hitze	6
RK-Elektro	9
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	400
RK-Kinetik	6#
RK-Ballistik	9#
RK-Hitze	9#
RK-Elektro	9#
Automatische Handlungen	7 II

Aus.		Flieg.	

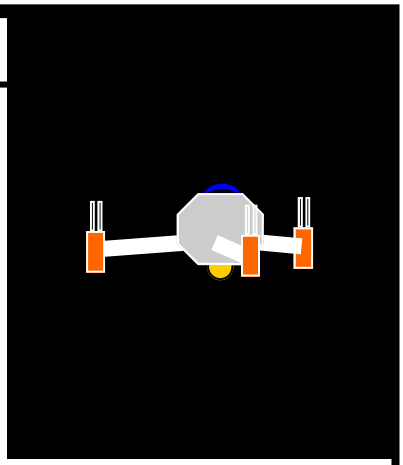
Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	100
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11000

Module INTERN / EXTERN

III WM—2 Panzerung Zy Hyper	III 4E WM-1 Zy Kampf C Auto +9	**WM –3**	III 4E WM-1 Schild 3W6 Zy HEU
II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P	III Multitank 10 m³	III 4E WM-1 Stör System 21 RFLD	II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P
II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P	III 4E WM+1 Panz Rep 1W6+1 x25	III WM—1 V Fusion R +28 E	II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P
III 4 E V Sternsog 3%C BP+2			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion+	56	E/min
	392	E

Modifikationen
Raum FZG offene Str
Drone
Kanonenträger
Probleme GL SG 10
Angriff / Abwehr WM+2
Schild 2x RK+3 Verteilbar
Energie-Waffen WM+2 (A)



Raumboot Jengoris Oban Dossel Gadarin (Kampfplattform)

Die Jengoris ist eine Kampf-Plattform aus dem Krieg der 6 Rassen und normalerweise Ferngesteuert. Sie ist von starker Miniaturisierung und eine Spitzen– Kampfdrohne.

Größe III Raumboot [Zyloh Imperium Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität +I Miniaturisiert I+I 1/3)
Größe 34 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 200 ,
TP-Panzerung 100% = 500
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3+2 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0 , Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 0,3 m³ = 333 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4 (4 verwendet)
Module Intern 3
Module Extern 3
3 Fahrzeug Handlungen, 5 Autom. Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 1 Raumpilot
Rumpf-Preis 1500 KCr = 1500 K Z1

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

Drohne (KEINE CREW PLÄTZE! Keine Crew-Auto-Aktionen)
Bewegt, scannt und Kämpft selbstständig. Ziele werden vorgegeben, aber es wird immer der Kürzeste/ wenigste BP verbrauchende Weg gewählt und das naheste / programmierte Ziel angegriffen.

Kanonenträger
WM+2 auf alle Geschütze EINER Art (Auto-Proben)
Energie-Waffen = Laser, Phaser, Disruptor, Desintegrator, Gravitron,...

Tech-Level Änderung
Eine höhere Technik macht das Fahrzeug effizienter.
Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“
Lenkhilfen WM+1 (Pilot) & Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)
Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl], BP+2,

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	34

Raum-Boot	Jengoris Oban Dossel Gadarin Grund-Ver.

Kategorie	III	Qualität	I M	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	1	Sensor	300
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	6	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	6	1 800 k	Cr
				1 800 k	Z1

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5 III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	60
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1	leer
Leer	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Drohne
Kanonenträger
Tech-Level Anpassung
Autopilot WM+5
WM+1 Pilot,
WM+1 Waffen Sensor, Tech
Energie-Waffen WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	34

Raum-Boot	Jengoris Oban Dossel Gadarin Kriegs-Ver.

Kategorie	III	Qualität	I M	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	1	Sensor	300
	3	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	5	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	5	1 557,3 k	Cr
				1 557,3 k	Z1

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	400
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	5 III

Aus.		Flieg.	

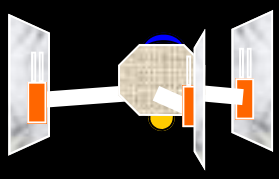
Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

III 4 E Turm 180° 63 Turm-P	III 4E WM-1 Kampf C Auto +8	WM +1	III 4E WM-1 Schild (-I) Zy Schwe
III 4 E Turm 180° 63 Turm-P	III 4 E V Stör 15 RFLD	III Plasma R +20 E	III 4 E Turm 180° 63 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Drohne
Kanonenträger
Tech-Level Anpassung
Schild 2x RK+3 Verteilbar
Autopilot WM+5
WM+1 Pilot,
WM+1 Waffen Sensor, Tech
Energie-Waffen WM+2 (A)



Raumboot GSP-19 (Gefecht & Scout Plattform)

Die GSP-19 ist eine moderne miniaturisierte Drone und soll Scout und Raumkampf Aufgaben erfüllen.

Größe III Raumboot [Zyloh Imperium Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität +I Miniaturisiert I+I 1/3)
Größe 34 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 200 ,
TP-Panzerung 100% = 500
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3+2 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0 , Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 03 m³ = 333 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4 (4 verwendet)
Module Intern 3
Module Extern 3
3 Fahrzeug Handlungen, 6 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 1 Raumpilot
Rumpf-Preis 1800 KCr = 1800 K Z1

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

Drohne (KEINE CREW PLÄTZE! Keine Crew-Auto-Aktionen)
Bewegt, scannt und Kämpft selbstständig. Ziele werden vorgegeben, aber es wird immer der Kürzeste/ wenigste BP verbrauchende Weg gewählt und das naheste / programmierte Ziel angegriffen.

Kanonenträger
WM+2 auf alle Geschütze EINER Art (Auto-Proben)
Energie-Waffen = Laser, Phaser, Disruptor, Desintegrator, Gravitron,...

Tech-Level Änderung
Eine höhere Technik macht das Fahrzeug effizienter.
Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“
Lenkhilfen WM+2 (Pilot) & Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)
Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl], BP+2,

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	34

Raum-Boot	GSP-19 Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	I M	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	1	Sensor	360
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	6	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	6	1 500 k	Cr
				1 500 k	Z1

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5 III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	60
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +0	leer
Leer	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Drohne
Kanonenträger
Tech-Level Anpassung
Autopilot WM+5
WM+1 Pilot,
WM+1 Waffen Sensor, Tech
Energie-Waffen WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	34

Raum-Boot	GSP-19 Kriegs-Version

Kategorie	III	Qualität	I M	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	1	Sensor	360
	3	Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	5	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	5	1 860,4 k	Cr
				1 860,4 k	Z1

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	400
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	6 III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

III 4 E Turm 180° 63 Turm-P	III 4E WM-1 Kampf C Auto +9	**WM +2**
III 4 E Turm 180° 63 Turm-P	III 4 E V Stör 15 RFLD	III Fusion R +20 E

III 4E WM-1 Schild (-I) Zy Def
III 4 E Turm 180° 63 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Drohne
Kanonenträger
Tech-Level Anpassung
Schild 2x RK+3 Verteilbar
Autopilot WM+5
WM+2 Pilot,
WM+1 Waffen Sensor, Tech
Energie-Waffen WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	34

Raum-Boot	GSP-19 Scout-Version

Kategorie	III	Qualität	I M	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	1	Sensor	360
	3	Pilot	+2	Zy Scout Sens	3600
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	5	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	5	1 854,8 k	Cr
				1 854,8 k	Z1

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	400
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	6 III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

III 4E WM-1 Zy Scout Se Auto +9	III 4E WM-1 Kampf C Auto +9	WM +2
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	III 4 E V Stör 15 RFLD	III Fusion R +20 E

III 4E WM-1 Schild (-I) Zy Def		
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Drohne
Kanonenträger
Tech-Level Anpassung
Schild 2x RK+3 Verteilbar
Autopilot WM+5
WM+2 Pilot,
WM+1 Waffen Sensor, Tech
Energie-Waffen WM+2 (A)

Raumboot Similan Jelor Fogan (Rettungs-Boot)

Die Similan ist ein Rettungsboot aus dem Krieg der 6 Rassen. Manchmal wurde es aber auch als Fernlenk-Zentrale benutzt.

Größe III Raumboot [Zyloh Imperium Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität +II Miniaturisiert II+I 1/4)
Größe 9 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 200 ,
TP-Panzerung 100% = 500
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3+2 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 , Passagiere 0, LEH 5 Tage,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 0,25 m³ = 250 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4 (4 verwendet)
Module Intern 1
Module Extern 3x2 =6
6 Autom. Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 7500 KCr = 7500 K Z1

Modifikationen

Aerodynamisch,
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP Drehungen kosten doppelt
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Tech-Level Änderung
Eine höhere Technik macht das Fahrzeug effizienter.
Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“
Lenkhilfen WM+2 (Pilot) & Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)
Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl], BP+2,

Sehr klein
Hangar- /Turm-Punkte –50%, Min Fertigkeit „+2“,
Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)
Modul—2 (INTERN)

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	9

Raum-Boot	Similan Jelor Fogan Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	II M	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	1		4	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	6	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	5	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	5	7 500 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	5	7 500 k	Z1

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	6

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	70
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,1
Tank-P #	100

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1	leer
Leer			Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Passagier Transporter
Kampf-Pods
Tech-Level Anpassung
Autopilot WM+5
WM+1 Pilot,
WM+1 Waffen Sensor, Tech

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	9

Raum-Boot	Similan Jelor Fogan Rettungs-Version

Kategorie	III	Qualität	II M	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	4	Sensor	300
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	5	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	5	7 539,3 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	5	7 539,3 k	Z1

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	900
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	400
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	6

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	44
LEH	90 Tage
Fracht (m³)	90
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,1
Tank-P #	10100

Module INTERN / EXTERN

III WM-2 Panzerung Zy Nano		WM –2+1	III 4 E Schild Zy Schweber
III 8 E Passagier B 2 Kab 45 T		III Plasma R +2 E	III 12 E Passagier A 2 Kab 90 T
III Multitank 10 m³			III Passagier E 40 Sitze

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Passagier Transporter
Kampf-Pods
Tech-Level Anpassung
Schild 2x RK+3 Verteilbar
Autopilot WM+5
WM+1 Pilot,
WM+1 Waffen Sensor, Tech
Entertainment WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	9

Raum-Boot	Similan Jelor Fogan Controler-Version

Kategorie	III	Qualität	II M	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	4	Sensor	300
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	5	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	5	7 559,3 k	Cr
Flugzeug	4	50 Drehen 1/5	5	7 559,3 k	Z1

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	900
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	400
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	19

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	2
LEH	45 Tage
Fracht (m³)	90
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,1
Tank-P #	10100

Module INTERN / EXTERN

III WM-2 Panzerung Zy Nano		III 4 E Schild Zy Schweber
III 8 E Passagier B 2 Kab 45 T	III Plasma R +2 E	III 12E WM-1 Tarn 6
III Multitank 10 m³		III 4 E Hangar 10 Hanga-P

WM –2+1

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Passagier Transporter
Kampf-Pods
Tech-Level Anpassung
Schild 2x RK+3 Verteilbar
Autopilot WM+5
WM+1 Pilot,
WM+1 Waffen Sensor, Tech
Entertainment WM+2 (A)

Raumboot KZ-00 (Komando-Boot)

Die KZ-00 ist ein modernes Kommandoboot für Fernsteuer-Flottillen von Drohnen. Sie ist deutlich größer als die alte Similan, dafür aber auch deutlich größer.

Größe III Raumboot [Zyloh Imperium Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität +II Miniaturisiert II+I 1/4)
Größe 25 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 200 ,
TP-Panzerung 100% = 500
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3+2 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 3, Crew 3 , Passagiere 0, LEH 6 Tage,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 0,25 m³ = 250 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4 (4 verwendet)
Module Intern 3
Module Extern 3x2 =6
21 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 10500 KCr = 10500 K Z1

Modifikationen

Aerodynamisch,
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP Drehungen kosten doppelt
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Tech-Level Änderung
Eine höhere Technik macht das Fahrzeug effizienter.
Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“
Lenkhilfen WM+2 (Pilot) & Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)
Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl], BP+2,

Passagier-Transporter
WM+2 auf Entertaining, Unterhaltungssystem Technik (Auto-Proben)
Die LEH kann separat pro Kabine programmiert werden u.ä.
Die LEH hat eine zusätzliche Dauer von [T-Lvl] Tagen (24h)

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	25

Raum-Boot	KZ-00 Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	II M	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	6	Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	6	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	6	10 500 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	6	10 500 k	Z1

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	6 Tage
Fracht (m³)	90
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,1
Tank-P #	100

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +2	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Passagier Transporter
Kampf-Pods
Tech-Level Anpassung
Autopilot WM+6
WM+2 Pilot,
WM+1 Waffen Sensor, Tech

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	25

Raum-Boot	KZ-00 Kommando-Version

Kategorie	III	Qualität	II M	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	6	Pilot	+0	Z Scout Sens	3600
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	10	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	10	10 687,2 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	10	10 687,2 k	Z1

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	900
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	3
RK-Hitze	6
RK-Elektro	9
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	400
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

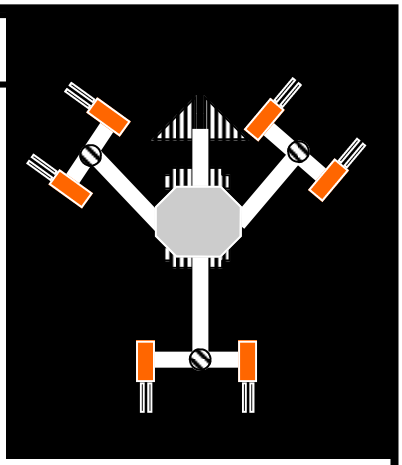
Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	5
LEH	60 Tage
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,1
Tank-P #	10100

Module INTERN / EXTERN

III WM-2 Panzerung Zy Hyper	III Multitank 10 m³	**WM —2+2**	III 4E WM-1 Schield Zy HEU 3W6
III 4E WM-1 Z Scout Sens Auto+9	III 4 E Passagier C 5 Kab 36h	III Fusion R +24 E	III 4 E Turm 360° 54 turm-P
III 4E WM+1 V s Linear BP+1 1%C			III 8 E Passagier B 5 Kab 54 T

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Passagier Transporter
Kampf-Pods
Tech-Level Anpassung
Schild 2x RK+3 Verteilbar
Autopilot WM+6
WM+2 Pilot,
WM+1 Waffen Sensor, Tech



Raumboot Dallio Groden Etzan Wergol
(große Verteidigungs-Plattform)

Die Dallio ist eine Defensiv-Kampf-Plattform aus dem Krieg der 6 Rassen. Sie war meist stationär und konnte Starkes Feuer verteilen. 6 Externe Module können NUR mit Waffen bestückt werden sind dafür aber IVer.

Größe III Raumboot [Zyloh Imperium Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität I Miniaturisiert I+I)
Größe 58 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 350 ,
TP-Panzerung 100% = 875
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0 , Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 1,33 m³ = 1333 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 8
Module Extern 8x2=16 (-6 = 10)
3 Fahrzeug Handlungen, 5 Autom. Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 3 Raumpilot
Rumpf-Preis 2325 KCr = 2325 K Z1

Modifikationen

Raumfahrzeug offene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen. Module +2 je
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug

Drohne (KEINE CREW PLÄTZE! Keine Crew-Auto-Aktionen)
Bewegt, scannt und Kämpft selbstständig. Ziele werden vorgegeben, aber es wird immer der Kürzeste/ wenigste BP verbrauchende Weg gewählt und das naheste / programmierte Ziel angegriffen.

Extrem groß
Modul-Plätze +3 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,75, Tank x4, TP (alle) x 1,75, WM—1 (Pilot)

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	58

Raum-Boot	Dallio Groden Etzan Wergol Grund-Ver.

Kategorie	III	Qualität	I M	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	8		4	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	3	Sensor	300
	16	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
				2325 k	Cr
				2325 k	Z1

TP-Rumpf	350
TP-Panzerung	875
Stress-Punkte	13
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5 III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1,333
Tank-P #	1333

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM —1+1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
IV	Leer	Leer	IV
IV	Leer	Leer	IV
IV	Leer		IV

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG offene St
Drohne
Kampf-Pods
Extrem groß

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	58

Raum-Boot	Dallio Groden Etzan Wergol Kriegs-Vers.

Kategorie	III	Qualität	I M	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	8	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	8		4	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	10	Fertigkeit	3	Sensor	300
	10	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
				2888,3 k	Cr
				2888,3 k	Z1

TP-Rumpf	350
TP-Panzerung	875
Stress-Punkte	13
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	1200
RK-Kinetik	18
RK-Ballistik	18
RK-Hitze	20
RK-Elektro	20
Automatische Handlungen	5 III

Aus.		Flieg.	

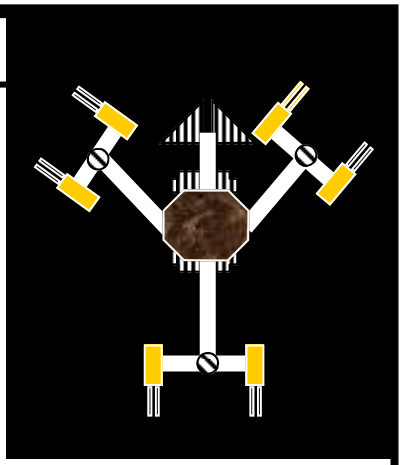
Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	21,333
Tank-P #	21333

Module INTERN / EXTERN

III 4 E Schild Bal Härter	III 4 E Kampf-C Auto +7	**WM —1+1**	III 4 E Schild Str Härter
III 4 E Schild Therm Härter	III 4E WM-1 Schild Zy Kugel	III Plasma R +20 E	III 4 E Schild Kin Härter
IV 8E (-1) Turm 120° 128 Turm-P	III Multitank 10 m³	III Plasma R +20 E	IV 8E (-1) Turm 120° 128 Turm-P
IV 8E (-1) Turm 120° 128 Turm-P	III Munition 5m³	III Plasma R +20 E	IV 8E (-1) Turm 120° 128 Turm-P
IV 8E (-1) Turm 120° 128 Turm-P	III Multitank 10 m³		IV 8E (-1) Turm 120° 128 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	80	E/min
	400	E

Modifikationen
Raum FZG offene St
Drohne
Kampf-Pods
Extrem groß
Angriff/Abwehr WM+2
Schild 2x RK+3 Verteilbar



Raumboot DD-100
(große Verteidigungs-Plattform)

Die DD100 ist die modernisierte Defensiv-Kampf-Plattform. Sie ist meist stationär und konnte Starkes Feuer verteilen. 6 Externe Module können NUR mit Waffen bestückt werden sind dafür aber IVer. Oftmals sind diese Boote aufgerüstete Alt-Versionen, die oftmals noch alte Module nutzen.

Größe III Raumboot [Zyloh Imperium Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität I Miniaturisiert I+I)
Größe 58 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 350 ,
TP-Panzerung 100% = 875
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0 , Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 1,33 m³ = 1333 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4 (4 verwendet)
Module Intern 8
Module Extern 8x2=16 (-6 = 10)
3 Fahrzeug Handlungen, 6 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 3 Raumpilot
Rumpf-Preis 2790 KCr = 2790 K Z1

Modifikationen

Raumfahrzeug offene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen. Module +2 je
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug

Drohne (KEINE CREW PLÄTZE! Keine Crew-Auto-Aktionen)
Bewegt, scannt und Kämpft selbstständig. Ziele werden vorgegeben, aber es wird immer der Kürzeste/ wenigste BP verbrauchende Weg gewählt und das naheste / programmierte Ziel angegriffen.

Extrem groß
Modul-Plätze +3 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,75, Tank x4, TP (alle) x 1,75, WM—1 (Pilot)

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	58

Raum-Boot	DD-100 Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	I M	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	8		4	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	3	Sensor	360
	16	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
				2790 k	Cr
				2790 k	Z1

TP-Rumpf	350
TP-Panzerung	875
Stress-Punkte	13
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	6 III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1,333
Tank-P #	1333

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
IV	Leer	Leer	IV
IV	Leer	Leer	IV
IV	Leer		IV

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG offene St
Drohne
Kampf-Pods
Extrem groß

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	58

Raum-Boot	DD-100 Defensiv-Version

Kategorie	III	Qualität	I M	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	8	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	8		4	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	10	Fertigkeit	3	Sensor	360
	10	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
				3360,4 k	Cr
				3360,4 k	Z1

TP-Rumpf	350
TP-Panzerung	875
Stress-Punkte	13
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	1500
RK-Kinetik	18
RK-Ballistik	18
RK-Hitze	20
RK-Elektro	20
Automatische Handlungen	6 III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	(5)0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	21,333
Tank-P #	21333

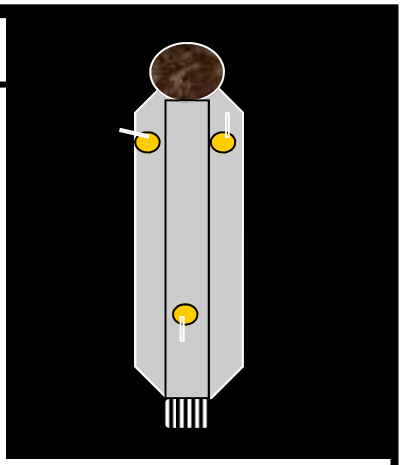
Module INTERN / EXTERN

III 4 E Schild Bal Härter	III 4E WM-1 Z Kampf-C Auto +9	**WM –1**
III 4 E Schild Therm Härter	III 4E Schild Zy Kugel	III Fusion R +20 E
IV 8E (-1) Turm 120° 128 Turm-P	III Multitank 10 m³	III Fusion R +20 E
IV 8E (-1) Turm 120° 128 Turm-P	III Munition 5m³	III Fusion R +20 E
IV 8E (-1) Turm 120° 128 Turm-P	III Multitank 10 m³	

III 4 E Schild Str Härter		
III 4 E Schild Kin Härter		
IV 8E (-1) Turm 120° 128 Turm-P		
IV 8E (-1) Turm 120° 128 Turm-P		
IV 8E (-1) Turm 120° 128 Turm-P		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	96	E/min
	576	E

Modifikationen
Raum FZG offene St
Drohne
Kampf-Pods
Extrem groß
Angriff/Abwehr WM+2
Schild 2x RK+3 Verteilbar



Raumboot Chellendala Egrimasergo Fanjii (Truppentransporter)

Die Chellendala ist ein Truppentransporter aus dem Krieg der 6 Rassen. Da dies meist Robotter waren und nur wenige Soldaten sind die Quartiere auch nicht wirklich für Zylohs gedacht gewesen. Das Raumboot war sehr günstig und wurde oftmals mit reiner Robot-Crew in den Kampf geschickt.

Größe III Raumboot [Zyloh Imperium Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität —I WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 175 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 280 ,
TP-Panzerung 100% = 700
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0 , Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 4 m³ = 4000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 6
Module Extern 6x2=12
15 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 310 KCr = 310 K Z1

Modifikationen

<u>Aerodynamisch,</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP Drehungen kosten doppelt
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Extrem groß</u>
Modul-Plätze +3 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,75, Tank x4, TP (alle) x 1,75, WM—1 (Pilot)

<u>Kampf-Pods</u>
Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	175

Raum-Boot	Chellendala Egrimasergo Fanjii Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	6		3	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	360
	12	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	310 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	310 k	Z1

TP-Rumpf	350
TP-Panzerung	875
Stress-Punkte	13
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	180
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	4
Tank-P #	4000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –2	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer		Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG offene St
Kampf-Pods
Extrem groß
Probleme SG 10

Leer	Leer

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	175

Raum-Boot	Chellendala Egrimasergo Fanjii Trupp-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	6		3	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	360
	12	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	425,2 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	425,2 k	Z1

TP-Rumpf	350
TP-Panzerung	875
Stress-Punkte	13
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	400
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	400
LEH	37h
Fracht (m³)	20
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	14
Tank-P #	14000

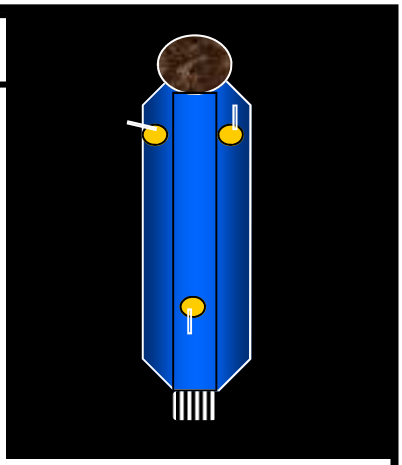
Module INTERN / EXTERN

III 4 E Turm 360° 54 Turm-P	III Multitank 10 m³	**WM –2**	III 4E WM-1 Schild Z-Schweb
III 4 E Turm 180° 72 Turm-P	III 4 E Sternensog 2%C	III Fusion R +24 E	III 4 E Turm 180° 72 Turm-P
III Passagier E 40 Sitze	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III Passagier E 40 Sitze
III Passagier E 40 Sitze	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III Passagier E 40 Sitze
III Passagier E 40 Sitze	III Fracht E 20m³		III Passagier E 40 Sitze

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG offene St
Kampf-Pods
Extrem groß
Probleme SG 10

III Passagier E 40 Sitze		III Passagier E 40 Sitze



Raumboot TT-88 (Truppentransporter)

Die TT-88 ist der aufgewertete Truppentransporter des Zylohimperiums mit dem alle arten von robottern und Einsatzkräften zum Einsatzort gebracht werden. Öfter zivile als militärische. Letztendlich ist sie nur Technologisch sicherer Geworden

Größe III Raumboot [Zyloh Imperium Technologie]
T-Lvl 6
Größe 175 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 350 ,
TP-Panzerung 100% = 875
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0 , Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 4 m³ = 4000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 6
Module Extern 6x2=12
15 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 1050 KCr = 1050 K Z1

Modifikationen

Aerodynamisch,
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP Drehungen kosten doppelt
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Extrem groß
Modul-Plätze +3 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,75, Tank x4, TP (alle) x 1,75, WM—1 (Pilot)

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	175

Raum-Boot	TT-88 Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	6		3	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	360
	12	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	1050 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	1050 k	Z1

TP-Rumpf	350
TP-Panzerung	875
Stress-Punkte	13
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	180
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	4
Tank-P #	4000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer		Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG offene St
Kampf-Pods
Extrem groß
Probleme SG 10

Leer Leer

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	175

Raum-Boot	TT-88 Trupp-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	6		3	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	360
	12	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	1172 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	1172 k	Z1

TP-Rumpf	350
TP-Panzerung	875
Stress-Punkte	13
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	400
LEH	37h
Fracht (m³)	20
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	14
Tank-P #	14000

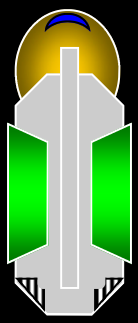
Module INTERN / EXTERN

III 4 E Turm 360° 54 Turm-P	III Multitank 10 m³	**WM –1**	III 4E Schild Z-Schweb
III 4 E Turm 180° 72 Turm-P	III 4 E Sternensog 2%C	III Fusion R +24 E	III 4 E Turm 180° 72 Turm-P
III Passagier E 40 Sitze	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III Passagier E 40 Sitze
III Passagier E 40 Sitze	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III Passagier E 40 Sitze
III Passagier E 40 Sitze	III Fracht E 20m³		III Passagier E 40 Sitze

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG offene St
Kampf-Pods
Extrem groß
Probleme SG 10

III Passagier E 40 Sitze		III Passagier E 40 Sitze



Raumboot Zyloh Barkasse (Schuttel)

Die Zyloh Barkasse ist ein Universelles Schuttel, welches durch seine Form in die allermeisten Raum-schiff-Hangars passt. Normalerweise wird es ohne Module erworben um dann personifiziert ausgebaut zu werden.

Größe III Raumboot [Zyloh Imperium Technologie]
T-Lvl 7 (Qualität —I schlecht WM—1)
Größe 100 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 160 ,
TP-Panzerung 100% = 400
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 7 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 169 h,
E-Versorgung [Fusion] 28 E/ min, 196 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 420 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 3
Module Extern 3
5 von 16 Autom.Handlungen. WM+7
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 3 Raumpilot
Rumpf-Preis 233,3 KCr = 233,3 K Z1

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Passagier-Transporter</u>
WM+2 auf Entertaining, Unterhaltungssystem Technik (Auto-Proben)
Die LEH kann separat pro Kabine programmiert werden u.ä.
Die LEH hat eine zusätzliche Dauer von [T-Lvl] Tagen (24h)

<u>Klappsystem</u> mit mehr Platz für andere Größen
Die Passagier-Plätze werden verringert um Platz für größere Wesen zu schaffen, oder mehr kleinere mit zu nehmen.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Zyloh Barkasse Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	7
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	420
	3	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	233,3 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	233,3 k	Z1

TP-Rumpf	160
TP-Panzerung	400
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	169 h
Fracht (m³)	60
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion+	29	E/min
	196	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Passagier Transporter
Klappsystem
Entertainment WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Zyloh Barkasse Privat-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	7
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Zyloh Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	420
	3	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	7	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	7	233,3 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	7	233,3 k	Z1

TP-Rumpf	160
TP-Panzerung	400
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	169 h
Fracht (m³)	20
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11000

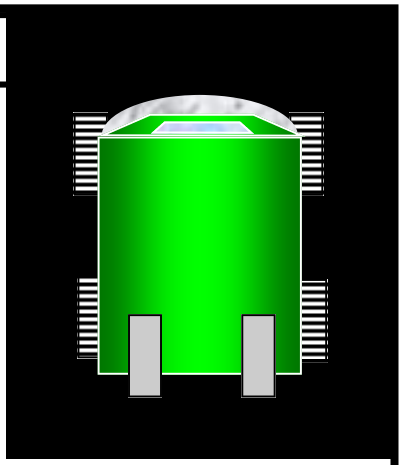
Module INTERN / EXTERN

III Fracht C 10 m³	III Multitank 10 m³	**WM –1**	III 4 E Schild Z Schweber
III 4 E Hangar 10 Hangar-P	III 4 E V Sternensog BP+2 3%C	III Fracht C 10 m³	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion+	28	E/min
	196	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Passagier Transporter
Klappsystem
Entertainment WM+2 (A)

15.3.6.III. Raumboote Sackarathas-Imperium



Raumboot Sackarathas Floß (Mini-Boot)

Das Sackarathas Floß ist ein sehr kleines Raumfahrzeug, das zusätzlich als Bodenfahrzeug konstruiert wurde. Es entspricht somit ganz der Art der Sackarathas sehr ungern zu fliegen.

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 4
Größe 37,5 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 50 ,
TP-Panzerung 100% = 125
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 0,25 m³ = 250 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 1
Module Extern 4
4 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 6 Raumpilot
Rumpf-Preis 360 KCr = 3600 K Fag-Ta

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

<u>extrem kleines Fahrzeug</u>
TP /4, Hangar-P /4, Module — 3 (INT), WM+1 Pilot

<u>Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug</u> (Felder pro BP = 1 Renn [#],)
Kette-Fzg BP—1, Geländetyp-Kette, Module+1, T-Lvl min 2
(1/2 BP Malus durch Panzerungen)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	37,5

Raum-Boot	Sackarathas Floß Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	6	Sensor	240
	4	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	360 k	Cr
Kette	2	1	4	3 600 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	50
TP-Panzerung	125
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild		
RK-Kinetik		
RK-Ballistik		
RK-Hitze		
RK-Elektro		
Automatische Handlungen	4	
Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	50
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,25
Tank-P #	250

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1	leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Extrem klein
Boden FZG Kette

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	37,5

Raum-Boot	Sackarathas Floß Privat-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	4	Fertigkeit	6	Sensor	240
	4	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	422 k	Cr
Kette	1	1	4	4 220 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	50
TP-Panzerung	1225
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	12
RK-Hitze	6
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	ja

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	20
LEH	37h
Fracht (m³)	20
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,25
Tank-P #	250

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung S Ball	III 4 E Panz Rep 1W6+1 x25	WM +1
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h		

III Panzerung schwer		
III Fracht E 20 m³		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Extrem klein
Boden FZG Kette

Raumboot Sackarathas Jolle (Forschungs-Boot)

Das Sackarathas Jolle ist ein sehr kleines Raum/-Boden-Fahrzeug. Es dient oftmals als Forschungs-Station für die Kolonien.

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 4
Größe 75 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 67 ,
TP-Panzerung 100% = 167
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 0,333 m³ = 333 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 2
Module Extern 4
4 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 360 KCr = 3600 K Fag-Ta

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

<u>sehr kleines Fahrzeug</u>
Hangar- /Turm-Punkte –50%, Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)
Modul—2 (INTERN)

<u>Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug</u> (Felder pro BP = 1 Renn [#],)
Kette-Fzg BP—1, Geländetyp-Kette, Module+1, T-Lvl min 2
(1/2 BP Malus durch Panzerungen)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Sackarathas Jolle Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	2		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	240
	4	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	360 k	Cr
Kette	2	1	4	3 600 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	67
TP-Panzerung	167
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild		
RK-Kinetik		
RK-Ballistik		
RK-Hitze		
RK-Elektro		
Automatische Handlungen	4	
Aus.		Flieg.

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	60
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1	leer
Leer	Leer		Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
sehr klein
Boden FZG Kette

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Sackarathas Jolle Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	2		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	240
	4	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	4	430 k	Cr
Kette	3	1	4	4 300 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	67
TP-Panzerung	1267
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	12
RK-Hitze	6
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	ja

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	37 h
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung S Ball	III 4 E Panz Rep 1W6+1 x25	WM +1	III Panzerung Schwer
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III 4 E Elektro TR BP+2		III Fracht C 10 m³

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
sehr klein
Boden FZG Kette
RK-Loch Hinten 0-6-0-0

Raumboot Kussus Nerr Torrg „Blatt im Wind“
(Transport-Drone Nachschub)

Das Kussus Nerr Torrg ist eine Nachschubdrone für den Support von Bodentruppen. Sie stammt aus der Zeit des Krieges der 6 Rassen und wurde in großer Zahle hergestellt. Ihre geringe Qualität ließ sie oftmals als nicht Bergewert zurück gelassen werden.

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 4 (Qualität —I schlecht WM—1)
Größe 75 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 53 ,
TP-Panzerung 100% = 133
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 0,333 m³ = 333 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 1
Module Extern 3
3 Fahrzeug-Aktionen & 4 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 156,67 KCr = 1 566,7 K Fag-Ta

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

<u>sehr kleines Fahrzeug</u>
Hangar- /Turm-Punkte –50%, Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)
Modul—2 (INTERN)

<u>Drohne</u> (KEINE CREW PLÄTZE! Keine Crew-Auto-Aktionen)
Bewegt, scannt und Kämpft selbstständig. Ziele werden vorgegeben, aber es wird immer der Kürzeste/ wenigste BP verbrauchende Weg gewählt und das naheste / programmierte Ziel angegriffen. Sie verfügt über 1 + [Qualitäts-WM] + [T-Lvl/2] Fahrzeug-Aktionen, plus [T-Lvl] Automatische Aktionen mit WM+ [T-Lvl],

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Kussus Nerr Torrg Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	156,67 k	Cr
				1 566,7 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	53
TP-Panzerung	133
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4 III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1 –1	leer
Leer			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
sehr klein
Drohne

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Kussus Nerr Torrg Nachschub-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	240
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	190,67 k	Cr
				1 906,7 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	53
TP-Panzerung	733
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	12
RK-Hitze	6
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4 III

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	20
LEH	37 h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

III Fracht E 20 m³	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	WM +1 –1	III Fracht E 20 m³
III WM+1 Panzerung S Ball			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
sehr klein
Drohne
RK-Loch Hinten 0-6-0-0
Schild nur im Stillstand

Raumboot Kussus „Blatt“
(Transport-Drone Nachschub)

Das Kussus ist eine modernere Nachschubdrone. Sie basiert auf dem Kriegsmodell der Kussus Nerr Torrg und ist eigentlich nur technisch modernisiert.

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität —I schlecht WM—1)
Größe 75 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 53 ,
TP-Panzerung 100% = 133
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 0,333 m³ = 333 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 1
Module Extern 3
4 Fahrzeug-Aktionen & 6 Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 220 KCr = 2200 K Fag-Ta

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

<u>sehr kleines Fahrzeug</u>
Hangar- /Turm-Punkte –50%, Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)
Modul—2 (INTERN)

<u>Drohne</u> (KEINE CREW PLÄTZE! Keine Crew-Auto-Aktionen)
Bewegt, scannt und Kämpft selbstständig. Ziele werden vorgegeben, aber es wird immer der Kürzeste/ wenigste BP verbrauchende Weg gewählt und das naheste / programmierte Ziel angegriffen. Sie verfügt über 1 + [Qualitäts-WM] + [T-Lvl/2] Fahrzeug-Aktionen, plus [T-Lvl] Automatische Aktionen mit WM+ [T-Lvl],

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Kussus Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	220 k	Cr
				2 200 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	53
TP-Panzerung	133
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	6 IV

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1 –1	leer
Leer			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
sehr klein
Drohne

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Kussus Nachschub-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	360
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	6	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	6	266 k	Cr
				2 660 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	53
TP-Panzerung	733
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4 III

Aus.		Flieg.	

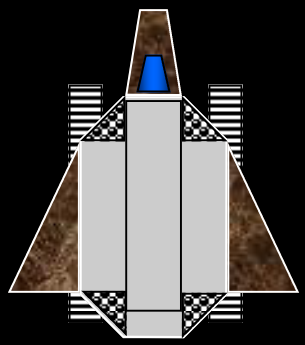
Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	20
LEH	37 h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,333
Tank-P #	333

Module INTERN / EXTERN

III Fracht E 20 m³	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	WM +1 –1	III Fracht E 20 m³
III WM+1 Panzerung S Nano			

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
sehr klein
Drohne
RK-Loch Hinten 3-3-3-3
Schild nur im Stillstand



Raumboot Sackarathas Schaluppe
(Patroullien-Boot)

Das Sackarathas Schaluppe wird gerne auf Kolonien als Patroullien-Schiff eingesetzt. Es ist auch ein Raum-/Bodenfahrzeug und eignet sich als Truppen-Transporter.

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 4
Größe 112,5 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 100 ,
TP-Panzerung 100% = 250
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 2 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 0,5 m³ = 500 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 3
Module Extern 4
8 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 360 KCr = 3600 K Fag-Ta

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

<u>kleines Fahrzeug</u>
Hangar- /Turm-Punkte –25%, Tank x0,5, TP (alle) x 0,5, WM+1 (Pilot)
Modul—1 (INTERN)

<u>Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug</u> (Felder pro BP = 1 Renn [#],)
Kette-Fzg BP—1, Geländetyp-Kette, Module+1, T-Lvl min 2
(1/2 BP Malus durch Panzerungen)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	112,5

Raum-Boot	Sackarathas Schaluppe Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	4	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	360 k	Cr
Kette	2	1	4	3 600 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	100
TP-Panzerung	250
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild		
RK-Kinetik		
RK-Ballistik		
RK-Hitze		
RK-Elektro		
Automatische Handlungen	8	

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	60
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
klein
Boden FZG Kette

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	112,5

Raum-Boot	Sackarathas Schaluppe Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	4	Fertigkeit	4	Sensor	240
	4	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	8	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	8	504 k	Cr
Kette	3	1	8	5 040 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	100
TP-Panzerung	1350
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	12
RK-Hitze	6
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	ja

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	8

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	0
LEH	37h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung S Ball	III 4 E Kampf-C Auto+6	**WM +1**	III Panzerung Schwer
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III 4 E Elektro TR BP+2	III Fission R +16E	III 4 E Turm 360° 54 Turm-P

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

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
sehr klein
Boden FZG Kette
RK-Loch Hinten 0-6-0-0
Angriff/Abwehr WM+2

Raumboot Pilran Geldog „Kralle des Zorns“
(Landbarer Turm / Einsatz-Zentrale)

Das Pilran Geldog stammt aus dem Krieg der 6 Rassen und wurde dort als Landbarer Geschützturm eingesetzt. Oftmals wurde es dadurch zum Mittelpunkt der Bodenaktionen und zur Einsatzzentrale

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 4
Größe 112,5 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 100 ,
TP-Panzerung 100% = 250
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 0,5 m³ = 500 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 2
Module Extern 3x2 = 6
13 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 540 KCr = 5400 K Fag-Ta

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

<u>kleines Fahrzeug</u>
Hangar- /Turm-Punkte –25%, Tank x0,5, TP (alle) x 0,5, WM+1 (Pilot)
Modul—1 (INTERN)

<u>Kampf-Pods</u>
Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	112,5

Raum-Boot	Pilran Geldog Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	2		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	6	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	540 k	Cr
				5 400 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	100
TP-Panzerung	250
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	60
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1	leer
Leer	Leer		Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
klein
Kampf-Pods

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	112,5

Raum-Boot	Pilran Geldog Kriegs-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	2		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	6	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	728 k	Cr
				7 280 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	100
TP-Panzerung	1350
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	15
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	ja

TP-Schutzschild	1500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	60
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,5
Tank-P #	10500

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung Sack Ball	III Multitank 10 m³	WM +1	IV 8E WM-1 Turm 360° 96 Turm-P
III WM+1 Panzerung Schwer	III 4 E Gravitron TR BP+2		belegt
III WM+1 Panzerung K Platten			III 4 E Schild Std Kugel

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
klein
Kampf-Pods
RK-Loch Hinten 3-9-3-3
Schild nur im Stillstand

Raumboot Pilran „Kralle“
(Landbarer Turm / Einsatz-Zentrale)

Das Pilran ist ein moderner mobiler Geschützturm, welcher auf der Pilran Geldog basiert. Üblicherweise landet er um dann mit dem Rücken in einer Höhle oder Gang zu stecken.

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 6
Größe 112,5 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 100 ,
TP-Panzerung 100% = 250
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 0,5 m³ = 500 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 2
Module Extern 3x2 = 6
15 von 15 Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 840 KCr = 8400 K Fag-Ta

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

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

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	112,5

Raum-Boot	Pilran Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	2		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	6	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	840 k	Cr
				8 400 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	100
TP-Panzerung	250
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	60
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1	leer
Leer	Leer		Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
klein
Kampf-Pods

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	112,5

Raum-Boot	Pilran Geldog Kriegs-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	2		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	6	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	6	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	6	1114 k	Cr
				11 140 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	100
TP-Panzerung	1350
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	12
RK-Hitze	12
RK-Elektro	12
Immun Kritisch	ja

TP-Schutzschild	1500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	60
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,5
Tank-P #	10500

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung Sack Nano	III Multitank 10 m³	WM +1	IV 8E WM-1 Turm 360° 96 Turm-P
III WM+1 Panzerung Schwer	III 4 E Verb Sternen 2%C BP+2		belegt
III WM+1 Panzerung K Platten			III 4 E Schild Std Kugel

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
klein
Kampf-Pods
RK-Loch Hinten 6-6-6-6
Schild nur im Stillstand

Raumboot Sackarathas Barkasse (Standard-Boot)

Das Sackarathas Barkasse wird gerne auf Kolonien als Universelles Boot zum umbauen benutzt.

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 4
Größe 150 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 200 ,
TP-Panzerung 100% = 500
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 2 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 4
Module Extern 4
11 von 17 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 3 Raumpilot
Rumpf-Preis 420 KCr = 4200 K Fag-Ta

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)
Kette-Fzg BP—1, Geländetyp-Kette, Module+1, T-Lvl min 2
(1/2 BP Malus durch Panzerungen)

Tech-Level Anpassung,
Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.
Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“
Lenkhilfen WM+1 (Pilot), Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],
BP+1,

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Sackarathas Barkasse Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	4		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	3	Sensor	240
	4	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	4	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	4	420 k	Cr
Kette	3	1	4	4 200 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	11

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	80
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +0	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
	Leer		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Boden FZG Kette
T-Lvl-Anpassung
Autopilot WM+4
Hilfe (Pilot) WM+1

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Sackarathas Barkasse Zivil-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	4	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	4		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	4	Fertigkeit	4	Sensor	240
	4	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	8	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	8	516 k	Cr
Kette	4	1	8	5 160 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1650
Stress-Punkte	6
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	12
RK-Hitze	6
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	ja

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	11

Aus.		Flieg.	

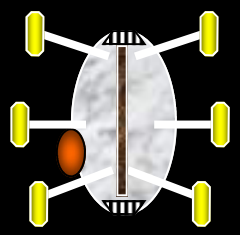
Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	0
LEH	37h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung S Ball	III 4 E Kampf-C Auto+6	**WM +1**	III Panzerung Schwer
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III 4 E Elektro TR BP+2	III Fission R +16E	III 4 E Turm 60° 90 Turm-P
	III 4 E Panz Rep 1W6+1 x25		

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

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
sehr klein
Boden FZG Kette
RK-Loch Hinten 0-6-0-0
Angriff/Abwehr WM+2



Raumboot Prubfar „Tannen-Zapfen“
(Truppen-Transport Lander)

Das Prubfar stammt aus der Zeit des Krieges der 6 Rassen und wurde als Truppentransporter oder Lander für Fahrzeuge eingesetzt.

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 4
Größe 150 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 200 ,
TP-Panzerung 100% = 500
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 2 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 3+1
Module Extern 3x2=6+1
8 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 3 Raumpilot
Rumpf-Preis 500 KCr = 5000 K Fag-Ta

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

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

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Prubfar Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	3	Sensor	240
	6	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	4	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	4	500 k	Cr
				5 000 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	8

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	110
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +0	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer
	Fracht Leer		Fracht Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Transporter
Pilot WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Prubfar Truppen Lander-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	3	Sensor	240
	6	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	8	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	8	584 k	Cr
				5 840 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1100
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	12
RK-Hitze	6
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	8

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	60
LEH	37 h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzer S Ball	III 4E WM+1 Panz Rep K 1W6+1 x25	**WM +0**	III 4 E Schild Schweber
III 4 E Passagier C 20 Sitze	III 4 E Gravo TR BP+2	III Fission R +16 E	III 4 E Passagier C 20 Sitze
III 4 E Passagier C 20 Sitze			
II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P			II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P
		III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³

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

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Transporter
Pilot WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Prubfar Fahrzeug Lander-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	3	Sensor	240
	6	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	8	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	8	602 k	Cr
				6 020 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1100
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	12
RK-Hitze	6
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	8

Aus.		Flieg.	

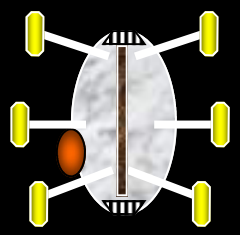
Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzer S Ball	III 4E WM+1 Panz Rep K 1W6+1 x25	**WM +0**	III 4 E Schild Schweber
III 4 E Hangar 10 Hang-P	III 4 E Gravo TR BP+2	III Fission R +16 E	III 4 E Hangar 10 Hang-P
III 4 E Hangar 10 Hang-P			
II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P			II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P
		III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³

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

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Transporter
Pilot WM+2 (A)



Raumboot Prubfar Lugude „Tannen-Harz“
(Truppen-Transport Lander)

Das Prubfar-Lugude ist die Moderne Version der Prubfahr und wird als moderner Lander eingesetzt.

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 6
Größe 150 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 200 ,
TP-Panzerung 100% = 500
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 2 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 3+1
Module Extern 3x2=6+1
10 von 15 Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 3 Raumpilot
Rumpf-Preis 750 KCr = 7500 K Fag-Ta

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

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

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Prubfar Lugude Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	3	Sensor	240
	6	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	6	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	6	750 k	Cr
				7 500 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	10

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	110
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +0	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer
	Fracht Leer		Fracht Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Transporter
Pilot WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Prubfar Lugude Truppen Lander-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	3	Sensor	360
	6	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	10	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	10	914 k	Cr
				9 140 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1100
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	10

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	60
LEH	37 h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzer S Nano	III 4E WM+1 Panz Rep K 1W6+1 x25	**WM +0**	III 4 E Schild Schweber
III 4 E Passagier C 20 Sitze	III 4 E V Sternensog 2%C BP+2	III Fusion R +24 E	III 4 E Passagier C 20 Sitze
III 4 E Passagier C 20 Sitze			
II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P			II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P
		III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Transporter
Pilot WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Prubfar Lugude Fahrzeug Lander-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	3	Sensor	240
	6	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	10	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	10	1028 k	Cr
				10 280 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1100
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	10

Aus.		Flieg.	

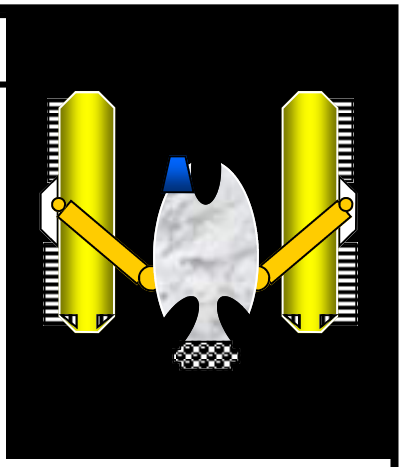
Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzer S Nano	III 4E WM+2 Panz Rep K 1W6+2 x25	**WM +0**	III 4 E Schild Schweber
III 4 E Hangar 10 Hang-P	III 4 E V Sternensog 2%C BP+2	III Fusion R +24 E	III 4 E Hangar 10 Hang-P
III 4 E Hangar 10 Hang-P			
II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P			II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P
		III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Transporter
Pilot WM+2 (A)



Raumboot Sackarathas Katamaran (Werft-Boot)

Der Sackarathas Katamaran wird gerne auf Kolonien als Schlepper und Werft-Boot eingesetzt.

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 4
Größe 187,5 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 250 ,
TP-Panzerung 100% = 625
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 5
Module Extern 5
13 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 420 KCr = 4200 K Fag-Ta

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)
Kette-Fzg BP—1, Geländetyp-Kette, Module+1, T-Lvl min 2
(1/2 BP Malus durch Panzerungen)

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	187,5

Raum-Boot	Sackarathas Katamaran Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	5	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	420 k	Cr
Kette	2	1	4	4 200 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	625
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	100
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Boden FZG Kette
Groß

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	187,5

Raum-Boot	Sackarathas Katamaran Zug-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	5	Fertigkeit	4	Sensor	240
	5	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	8	Preis	
Schweben	4	5 & Drehen 1 /2	8	540 k	Cr
Kette	3	1	8	5 400 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	1225
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	12
RK-Hitze	6
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

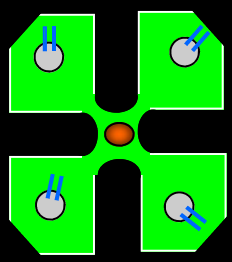
Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	6
LEH	36 Tage
Fracht (m³)	100
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	12
Tank-P #	12000

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung S Ball	III Multitank 10 m³	**WM –1**	III 4 E Schild Schweber
III 4 E Panz Rep 1W6+1 x25	III 4 E Passagier C 5 Kab 36h	III Fission R +16 E	III 4 E Panz Rep 1W6+1 x25
III 4 E Traktor 120° 7 RFLD	III 4 E Elektro TR BP+2	III 8 E Passagier B 1 Kab 36 T	

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

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Boden FZG Kette
Groß
RK-Loch Hinten 0-6-0-0



Raumboot Elbän Figh „kriechende Raupe“
(Kampf-Plattform)

Der Elbän Figh stammt aus dem Krieg der 6 Rassen und wurde dort als Landende Kampfplattform eingesetzt. Massive Feuerkraft bei harter Panzerung.

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 4
Größe 187,5 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 250 ,
TP-Panzerung 100% = 625
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 4
Module Extern 4x2=8
13 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 690 KCr = 6900 K Fag-Ta

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

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

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	187,5

Raum-Boot	Elbän Figh Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	4		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	8	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	600 k	Cr
				6 000 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	625
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild		
RK-Kinetik		
RK-Ballistik		
RK-Hitze		
RK-Elektro		
Automatische Handlungen	13	

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer		Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Groß

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	187,5

Raum-Boot	Elbän Figh Kampf-Plattform-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	4		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	240
	8	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	8	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	8	754 k	Cr
				7 540 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	1725
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	15
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	ja

TP-Schutzschild	1500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

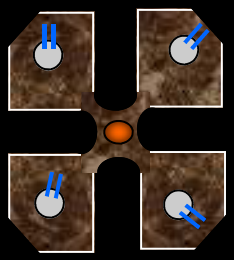
Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	12
Tank-P #	12000

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung S Ball	III Multitank 10 m³	WM –1	III 4 E Schild Kugel
III WM+1 Panzerung schwer	III 4 E Kampf-C Auto +6	III Fission R +16 E	III WM+1 Panzerung Sch-Platte
III 4 E Turm 360° 54 Turm-P	III 4 E Gravo TR BP+2		III 4 E Turm 360° 54 Turm-P
III 4 E Turm 360° 54 Turm-P			III 4 E Turm 360° 54 Turm-P

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

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Groß
Angriff/Abwehr WM+2
RK-Loch Hinten 0-6-0-0



Raumboot Elbän „Raupe“ (Kampf-Plattform)

Der Elbän ist eine moderne Landende Kampfplatt-form welche auf der Elbän Figh basiert. Massive Feuerkraft bei harter Panzerung.

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 6
Größe 187,5 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 250 ,
TP-Panzerung 100% = 625
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 4
Module Extern 4x2=8
15 von 15 Autom.Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 1035 KCr = 10350 K Fag-Ta

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

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

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	187,5

Raum-Boot	Elbän Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	4		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	8	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	1035 k	Cr
				10 350 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	625
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer		Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Groß

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	187,5

Raum-Boot	Elbän Kampf-Plattform-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	4		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	8	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	10	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	10	1175 k	Cr
				11 750 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	1725
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	12
RK-Hitze	12
RK-Elektro	12
Immun Kritisch	ja

TP-Schutzschild	1500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

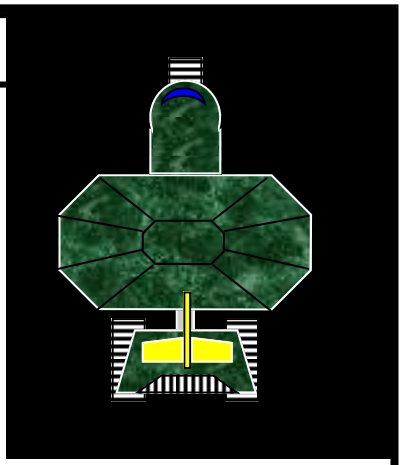
Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	12
Tank-P #	12000

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung S Nano	III Multitank 10 m³	WM –1	III 4 E Schild Kugel
III WM+1 Panzerung schwer	III 4 E Kampf-C Auto +6	III Fusion R +24 E	III WM+1 Panzerung Sch-Platte
III 4 E Turm 360° 54 Turm-P	III 4 E V Sternensog 2%C BP+2		III 4 E Turm 360° 54 Turm-P
III 4 E Turm 360° 54 Turm-P			III 4 E Turm 360° 54 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Groß
Angriff/Abwehr WM+2
RK-Loch Hinten 6-6-6-6



Raumboot Sackarathas Kutter (Passagier-Boot)

Der Sackarathas Kutter wird gerne auf Kolonien als Passagier-Boot eingesetzt.. Er startet Normalerweise von unterirdischen Hangars aus und eignet sich als Oberflächen Fahrzeug.

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 4
Größe 225 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 300 ,
TP-Panzerung 100% = 750
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 3 m³ = 3000 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 6
Module Extern 6
13 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 420 KCr = 4200 K Fag-Ta

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

<u>Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug</u> (Felder pro BP = 1 Renn [#],)
Kette-Fzg BP—1, Geländetyp-Kette, Module+1, T-Lvl min 2
(1/2 BP Malus durch Panzerungen)

<u>Sehr groß,</u>
Modul-Plätze +2, (IN & EXTERN),
Hangar- x1,5, Tank x3, TP (alle) x 1,5, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Sackarathas Kutter Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	6		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	240
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	420 k	Cr
Kette	2	1	4	4 200 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	750
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
	Leer		

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Boden FZG Kette
Sehr Groß

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Sackarathas Kutter Kolonie-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	6	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	6		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	5	Sensor	240
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	498 k	Cr
Kette	1	1	4	4 980 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	1350
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	12
RK-Hitze	6
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	1500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

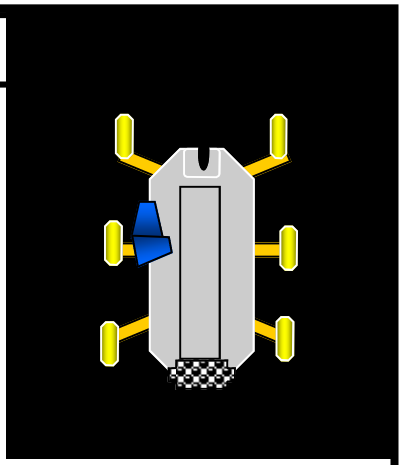
Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	30
LEH	37 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	13
Tank-P #	13000

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung S Ball	III Multitank 10 m³	**WM –1**	III 4 E Schild Std Kugel
	III 4 E Passagier C 5 kab 36 h	III Fissions R +16 E	III 4 E Hangar 10 Hang-P
III Fracht E 20 m³	III 4 E Passagier C 5 kab 36 h	III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³
II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36 h		II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P

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

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Boden FZG Kette
Sehr Groß
RK-Loch Hinten 0-6-0-0



Raumboot Mahulgorp „Fisch, bissig“
(schwerer Lander / Bomber)

Der Mahulgorp stammt aus dem Krieg der 6 Rassen und war ein Bomber der manchmal als Lander umgebaut worden war. Sackarathas hatten immer ein Problem mit dem Konzept des Bombers.

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 4
Größe 225 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 300 ,
TP-Panzerung 100% = 750
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 3 m³ = 3000 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 5
Module Extern 5x2=10
13 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 600 KCr = 6000 K Fag-Ta

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug geschlossene Struktur</u>
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

<u>Kampf-Pods</u>
Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.

<u>Sehr groß,</u>
Modul-Plätze +2, (IN & EXTERN),
Hangar- x1,5, Tank x3, TP (alle) x 1,5, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Mahulgorp Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	240
	10	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	600 k	Cr
				6 000 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	750
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Sehr Groß

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Mahulgorp Bomber-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	10	Fertigkeit	5	Sensor	240
	10	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	8	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	8	820 k	Cr
				8 200 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	1850
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	15
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung S Ball	III Kampf-C Auto +7	**WM –1**	III 4 E Schild Schweber
III WM+1 Panzerung Schwer	III 4E WM+1 Panz Rep 1W6+1 x25	III Fission R +16 E	III WM+1 Panzerung K Schutzpl
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	III 4 E Gravo TR BP+2	III Fission R +16 E	III 4 E Turm 60° 90 Turm-P
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P			III 4 E Turm 60° 90 Turm-P
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P			III 4 E Turm 60° 90 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	48	E/min
	192	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Sehr Groß
Angriff/Abwehr WM+2
RK-Loch Hinten 0-6-0-0

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Mahulgorp Fahrzeug-Lander-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	10	Fertigkeit	5	Sensor	240
	10	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	8	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	8	832 k	Cr
				8 320 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	1850
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	15
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung S Ball	III Kampf-C Auto +7	**WM –1**	III 4 E Schild Schweber
III WM+1 Panzerung Schwer	III 4E WM+1 Panz Rep 1W6+1 x25	III Fission R +16 E	III WM+1 Panzerung K Schutzpl
III 4 E Hangar 10 Hangar-P	III 4 E Gravo TR BP+2	III Fission R +16 E	III 4 E Hangar 10 Hangar-P
III 4 E Hangar 10 Hangar-P			III 4 E Hangar 10 Hangar-P
III 4 E Hangar 10 Hangar-P			III 4 E Hangar 10 Hangar-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	48	E/min
	192	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Sehr Groß
Angriff/Abwehr WM+2
RK-Loch Hinten 0-6-0-0

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Mahulgorp Truppen-Lander-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	10	Fertigkeit	5	Sensor	240
	10	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	8	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	8	794 k	Cr
				7 940 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	1850
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	15
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

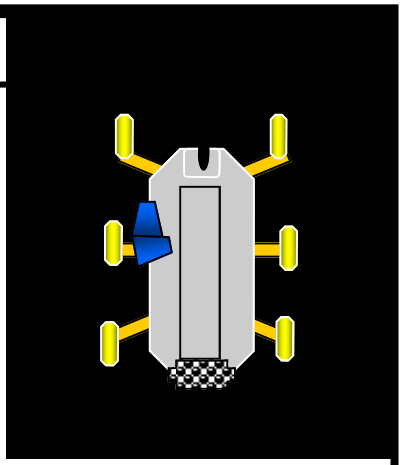
Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	120
LEH	37h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung S Ball	III Kampf-C Auto +7	**WM –1**	III 4 E Schild Schweber
III WM+1 Panzerung Schwer	III 4E WM+1 Panz Rep 1W6+1 x25	III Fission R +16 E	III WM+1 Panzerung K Schutzpl
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III 4 E Gravo TR BP+2	III Fission R +16 E	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h			III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h			III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	48	E/min
	192	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Sehr Groß
Angriff/Abwehr WM+2
RK-Loch Hinten 0-6-0-0



Raumboot Eddila „Fisch, bissig“
(schwerer Lander / Bomber)

Die Eddila ist der aufgewertete Bomber, der auf der Mahulgorp basiert. Eigentlich war es nur eine Studenten Projekt, auch dieses ungeliebte Schiff zu modernisieren. Aber mehr als eine Grundversion wurde nicht daraus.

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 5
Größe 225 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 300 ,
TP-Panzerung 100% = 750
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 3 m³ = 3000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 5
Module Extern 5x2=10
14 von 14 Autom.Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 750 KCr = 7500 K Fag-Ta

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

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

Sehr groß,
Modul-Plätze +2, (IN & EXTERN),
Hangar- x1,5, Tank x3, TP (alle) x 1,5, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Eddila Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	300
	10	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	5	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	5	750 k	Cr
				7 500 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	750
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

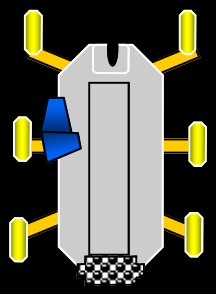
Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Sehr Groß



Raumboot Schään „Fisch, bissig“
(schwerer Lander / Bomber)

Die Schään ist der moderne Bomber, der auf der Mahulgorp basiert. Er mag langsam sein, abe rFeuerkraft und Panzerung ist hervorragend.

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 6
Größe 225 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 300 ,
TP-Panzerung 100% = 750
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 3 m³ = 3000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 5
Module Extern 5x2=10
15 von 15 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 900 KCr = 9000 K Fag-Ta

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

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

Sehr groß,
Modul-Plätze +2, (IN & EXTERN),
Hangar- x1,5, Tank x3, TP (alle) x 1,5, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Schään Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	3600
	10	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	900 k	Cr
				9 000 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	750
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Sehr Groß

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Schään Bomber-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	10	Fertigkeit	5	Sensor	360
	10	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	10	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	10	1198 k	Cr
				11 980 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	1850
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	12
RK-Ballistik	12
RK-Hitze	12
RK-Elektro	12
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung S Nano	III Kampf-C Auto +7	**WM –1**	III 4 E Schild Schweber
III WM+1 Panzerung Schwer	III 4E WM+1 Panz Rep 1W6+1 x25	III Fusion R +24 E	III WM+1 Panzerung K Schutzpl
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P	III 4 E V Sternensog 2%C BP+2	III Fusion R +24 E	III 4 E Turm 60° 90 Turm-P
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P			III 4 E Turm 60° 90 Turm-P
III 4 E Turm 60° 90 Turm-P			III 4 E Turm 60° 90 Turm-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	72	E/min
	532	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Sehr Groß
Angriff/Abwehr WM+2
RK-Loch Hinten 6-6-6-6

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Schään Fahrzeug-Lander-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	10	Fertigkeit	5	Sensor	360
	10	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	10	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	10	1208 k	Cr
				12 080 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	1850
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	15
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung S Ball	III Kampf-C Auto +7	WM –1	III 4 E Schild Schweber
III WM+1 Panzerung Schwer	III 4E WM+1 Panz Rep 1W6+1 x25	III Fusion R +24 E	III WM+1 Panzerung K Schutzpl
III 4 E Hangar 10 Hangar-P	III 4 E V Sternensog 2%C BP+2	III Fusion R +24 E	III 4 E Hangar 10 Hangar-P
III 4 E Hangar 10 Hangar-P			III 4 E Hangar 10 Hangar-P
III 4 E Hangar 10 Hangar-P			III 4 E Hangar 10 Hangar-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	72	E/min
	532	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Sehr Groß
Angriff/Abwehr WM+2
RK-Loch Hinten 0-6-0-0

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	225

Raum-Boot	Schään Truppen-Lander-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	8
Module INTERN von maximal	5	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	5		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	10	Fertigkeit	5	Sensor	360
	10	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	10	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	10	1170 k	Cr
				11 700 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	1850
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	15
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	15

Aus.		Flieg.	

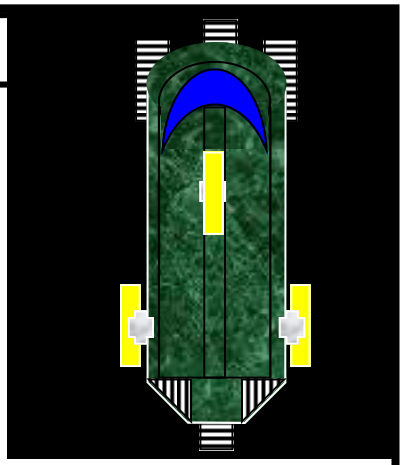
Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	120
LEH	37h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung S Ball	III Kampf-C Auto +7	WM –1	III 4 E Schild Schweber
III WM+1 Panzerung Schwer	III 4E WM+1 Panz Rep 1W6+1 x25	III Fusion R +24 E	III WM+1 Panzerung K Schutzpl
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III 4 E Gravo TR BP+2	III Fusion R +24 E	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h			III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h			III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	72	E/min
	532	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Kampf-Pods
Sehr Groß
Angriff/Abwehr WM+2
RK-Loch Hinten 0-6-0-0



Raumboot Sackarathas Pinasse (Wach-Boot)

Die Sackarathas Pinasse wird gerne als Wach-Boot eingesetzt. Hierbei ist ihre stärke die Panzerung statt die Feuerkraft. Oft hat sie eher Fahrzeug Bewaffnung.

Größe III Raumboot [Sackarathas Imp Technologie]
T-Lvl 4
Größe 262,5 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 350 ,
TP-Panzerung 100% = 875
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 4 m³ = 4000 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 7
Module Extern 7
13 von 13 Autom.Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 6 Raumpilot
Rumpf-Preis 420 KCr = 4200 K Fag-Ta

Modifikationen

Raumfahrzeug geschlossene Struktur
Das Fahrzeug verfügt über Atmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 F/BP „Drehungen kosten das 2 fache“

Fahrzeug-Art Bodenfahrzeug (Felder pro BP = 1 Renn [#],)
Kette-Fzg BP—1, Geländetyp-Kette, Module+1, T-Lvl min 2
(1/2 BP Malus durch Panzerungen)

extrem groß,
Modul-Plätze +3 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,75, Tank x4, TP (alle) x 1,75, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	262,5

Raum-Boot	Sackarathas Pinasse Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	7		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	6	Sensor	240
	7	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	420 k	Cr
Kette	2	1	4	4 200 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	350
TP-Panzerung	875
Stress-Punkte	10
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM –1	leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Boden FZG Kette
extrem Groß

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	262,5

Raum-Boot	Sackarathas Pinasse Wach-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	7		3	Sackarathas Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	6	Sensor	240
	7	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	4	1	12	Preis	
Schweben	8	5 & Drehen 1 /2	20	546 k	Cr
Kette	3	1	12	5 460 k	Fag-Ta

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	1850
Stress-Punkte	12
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	15
RK-Hitze	9
RK-Elektro	3
Immun Kritisch	ja

TP-Schutzschild	1500
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Automatische Handlungen	13

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	5
LEH	37 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	14
Tank-P #	14000

Module INTERN / EXTERN

III WM+1 Panzerung S Ball	III Multitank 10 m³	**WM –1**	III 4 E Schild Std Kugel
III WM+1 Panzerung Schwer	III 4 E Passagier C 5 kab 36 h	III Fissions R +16 E	III WM+1 Panzer K Schutzpl
II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P	III 4 E Gravo TR BP+2	III 4 E Elektro TR BP+2	II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P
II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P	III 4 E Gravo TR BP+2	III 4 E Elektro TR BP+2	II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P
II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P			II 2 E WM-1 Turm 180° 28 Turm-P

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

Modifikationen
Raum FZG geschlossene Str
Boden FZG Kette
extrem Groß
RK-Loch Hinten 0-6-0-0
Energie-Hunger 40 von 32

15.3.7.III. Raumboote Fayizzahr-Imperium

Raumboot Pell-Zeck „Insekt/Floh“ (Drohne)

Die Pell Zeck ist eine Kampfdrohne aus dem Krieg der 6 Rassen. Sie wurde billig in großen Mengen hergestellt und hatte große Verlustzahlen. Diese Dronen werden immer noch in den Kolonien gebaut.

Größe III Raumboot [Fayizzah Imper. Technologie]
T-Lvl 4 (Qualität —I Schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 25 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 40 ,
TP-Panzerung 100% = 100
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 0, Crew 0 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 0,25 m³ = 250 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 0
Module Extern 3
II Fahrzeug-Aktionen 4 Autom. Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 6 Raumpilot
Rumpf-Preis 146,7 KCr = 14 670 EM

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>extrem kleines Fahrzeug</u>

TP /4, Hangar-P /4, Module — 3 (INT), WM+1 Pilot

<u>Drohne</u> (KEINE CREW PLÄTZE! Keine Crew-Auto-Aktionen)
Bewegt, scannt und Kämpft selbstständig. Ziele werden vorgegeben, aber es wird immer der Kürzeste/ wenigste BP verbrauchende Weg gewählt und das naheste / programmierte Ziel angegriffen. Sie verfügt über 1 + [Qualitäts-WM] + [T-Lvl/2] Fahrzeug-Aktionen, plus [T-Lvl] Automatische Aktionen mit WM+ [T-Lvl

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	25

Raum-Boot	Pell-Zeck Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	—I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	0		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	6	Sensor	240
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	146,7 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	4	14 670	EM

TP-Rumpf	40
TP-Panzerung	100
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4 II

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	60
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,25
Tank-P #	250

Module INTERN / EXTERN

leer		WM +1—1	Leer
Leer			
			Tarnung Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Extrem klein
Drohne
Probleme SG 10

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	25

Raum-Boot	Pell-Zeck Angriffs-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	0		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	6	Sensor	240
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	8	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	8	182,7 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	8	18 270	EM

TP-Rumpf	40
TP-Panzerung	100
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	4 II

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,25
Tank-P #	250

Module INTERN / EXTERN		
III 4 E Gravo TR BP+2		WM +1—1
II 2E WM-1 Turm 60° 40 Turm-P		
		III 4 E Schild F Schweber
		II 2E WM-1 Turm 60° 40 Turm-P
		III 4 E Tarnung Holo T-Lvl 4

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Extrem klein
Drohne
Probleme SG 10

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	25

Raum-Boot	Pell-Zeck Wach-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	0		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	6	Sensor	240
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	2	1	4	Preis	
Schweben	2	5 & Drehen 1 /2	4	182,7 k	Cr
Flugzeug	2	50 Drehen 1/5	4	18 270	EM

TP-Rumpf	40
TP-Panzerung	600
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	3
RK-Ballistik	0
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	4 II

Aus.		Flieg.	

Offiziere	0
Crew	0
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,25
Tank-P #	250

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung F Komp		WM +1—1	III 4 E Schild F Schweber
II 2E WM-1 Turm 60° 40 Turm-P			II 2E WM-1 Turm 60° 40 Turm-P
			III 4 E Tarnung Holo T-Lvl 4

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Extrem klein
Drohne
Probleme SG 10

Raumboot Pell-Jigg „Insekt/Schabe“ (Drohne)

Die Pell Jigg ist ein Piloten –Nachbau der Pell-Zeck und wird als Jagt-Boot auf Kolonien eingesetzt. Gerade Jugendliche lieben das Gefühl der Freiheit. Viele der Boote werden auf dem Schrottplatz zusammengeschraubt

Größe III Raumboot [Fayizzahr Imper Technologie]
T-Lvl 4 (Qualität —II Schrott WM—2)
Glückswurf gegen Probleme SG 20,
Größe 25 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 25 ,
TP-Panzerung 100% = 62
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 0,25 m³ = 250 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 0
Module Extern 3
4 von 13 Autom. Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 6 Raumpilot
Rumpf-Preis 64,8 KCr = 6 4800 EM

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>extrem kleines Fahrzeug</u>

TP /4, Hangar-P /4, Module — 3 (INT), WM+1 Pilot

<u>T-Lvl Anpassung</u>
BP+1, Hilfen (Pilot) WM+1, Auto-Pilot WM+4

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	25

Raum-Boot	Pell-Jigg Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	—II	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	0		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	6	Sensor	240
	3	Pilot	—1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	64,8 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	4	6 480	EM

TP-Rumpf	25
TP-Panzerung	62
Stress-Punkte	3
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	30
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,25
Tank-P #	250

Module INTERN / EXTERN

leer		WM +1—2	Leer
Leer			
			Tarnung Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Extrem klein
Drohne
Probleme SG 20

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	25

Raum-Boot	Pell-Jigg Jagd-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	0		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	6	Sensor	240
	3	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	8	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	8	100,8 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	8	10 080	EM

TP-Rumpf	25
TP-Panzerung	62
Stress-Punkte	3
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	4

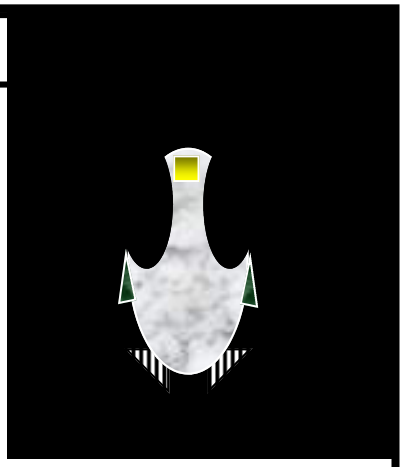
Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,25
Tank-P #	250

Module INTERN / EXTERN		
III 4 E Gravo TR BP+2		WM +1–1
II 2E WM-1 Turm 60° 40 Turm-P		
		III 4 E Schild F Schweber
		II 2E WM-1 Turm 60° 40 Turm-P
		III 4 E Tarnung Holo T-Lvl 4

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynmisch
Extrem klein
Drohne
Probleme SG 20



Raumboot Fayizzahr Floß (Taxi)

Das Fayizzahr Floß weicht stark von denen anderer Imperien stark ab. Oftmals springen die Passagiere beim Überflug ab statt auf die Ladung zu warten. Das führte zu manchen Unfällen bei Touristen.

Größe III Raumboot [Fayizzahr Imper. Technologie]
T-Lvl 4
Größe 25 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 50 ,
TP-Panzerung 100% = 125
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 4 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fission] 16 E/ min, 64 E
Tank 0,25 m³ = 250 Tank-P
Sensor Reichweite 240 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 0
Module Extern 3x2 =6
4 von 13 Autom. Handlungen. WM+4
Dronen-Steuer-Reichweite 40 Felder
Min-Fertigkeit 6 Raumpilot
Rumpf-Preis 540 KCr = 54 000 EM

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>extrem kleines Fahrzeug</u>

TP /4, Hangar-P /4, Module — 3 (INT), WM+1 Pilot

<u>Kampf-Pods</u>
Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	25

Raum-Boot	Fayizzahr Floß Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	0		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	6	Sensor	240
	6	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	540 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	4	54 000	EM

TP-Rumpf	50
TP-Panzerung	125
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	60
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,25
Tank-P #	250

Module INTERN / EXTERN

leer		WM +1	Leer
Leer			Leer
Leer			Leer
			Tarnung Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Extrem klein
Kampf-Pod

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	25

Raum-Boot	Fayizzahr Floß Taxi-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	4
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	0		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	6	Sensor	240
	6	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	4	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	4	572 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	4	57 200	EM

TP-Rumpf	50
TP-Panzerung	125
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	4

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	37 h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,25
Tank-P #	10250

Module INTERN / EXTERN

III Multitank 10 m³		WM +1
III Fracht E 20 m³		
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h		

III 4 E Schild F Schweber	
III Fracht E 20 m³	
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	
Tarnung Leer	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fission	16	E/min
	64	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Extrem klein
Kampf-Pod
Probleme SG 10

Raumboot Fayizzahr Jolle (Transporter)

Die Fayizzahr Jolle wird als Beiboot für Kleinhändler empfohlen. Klein, gut zu transportieren und trotzdem günstig. Es ist sehr schnittig wie die meisten Fayizzahr Fahrzeuge.

Größe III Raumboot [Fayizzahr Imper. Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität —I Schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 50 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 54 ,
TP-Panzerung 100% = 132
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 0,33 m³ = 333 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 1+1
Module Extern 3+1
10 von 15 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 220 KCr = 22 000 EM

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Sehr klein
Hangar- /Turm-Punkte –50%, Tank x0,33, TP (alle) x 0,33, WM+1 (Pilot)
Modul—2 (INTERN)

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	50

Raum-Boot	Fayizzahr Jolle Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	—I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	360
	3	Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	220 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	22 000	EM

TP-Rumpf	54
TP-Panzerung	132
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	10

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	60
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,33
Tank-P #	333

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
sehr klein
Transporter
Pilot WM+2 (A)
Probleme SG 10

Module INTERN / EXTERN

leer	Leer	WM +1—1	Leer
Leer			
Frecht Leer	Fracht Leer		Tarnung Leer

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	50

Raum-Boot	Fayizzahr Jolle Händler-Version

Kategorie	III	Qualität	—I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	1	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	1		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	5	Sensor	360
	3	Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	266 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	26 600	EM

TP-Rumpf	54
TP-Panzerung	132
Stress-Punkte	5
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	10

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	5
LEH	37 h
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	10,33
Tank-P #	10333

Module INTERN / EXTERN

III 4 E Passagier C 5 Kab 36h	III Multitank 10 m³	**WM +1—1**	III 4 E Schild F Schweber
II 2E WM-1 Turm 60° 40 Turm-P			II 2E WM-1 Turm 60° 40 Turm-P
Frecht Fracht E 20 m³	Fracht Fracht E 20 m³		III 4 E Tarnung Holo Lvl 4

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
sehr klein
Transporter
Pilot WM+2 (A)
Probleme SG 10

Raumboot Tach-Takk „Baumkrankheit“ (Jäger)

Die Tach-Takk ist der leichte Jäger der Fayizzahr aus dem Krieg der 6 Rassen. Sie sind auf hohe Geschwindigkeiten ausgelegt und waren furchtbar gut darin aus Deckungen heraus auf zu tauchen und an zu greifen.

Größe III Raumboot [Fayizzahr Imper. Technologie]
T-Lvl 5
Größe 75 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 100 ,
TP-Panzerung 100% = 250
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3+2 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 0,5 m³ = 500 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 2
Module Extern 3
6 von 19 Autom. Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 675 KCr = 67 500 EM

Modifikationen

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

- **Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &**
  Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
  Geländetyp Flugzeug
  „Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

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

- **Modul—1 (INTERN)**

Tech-Level Anpassung,
Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.
Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“
Lenkhilfen WM+1 (Pilot), Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],
BP+2, Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Tach-Takk Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	2		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	3	Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	5	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	5	675 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	5	67 500	EM

TP-Rumpf	100
TP-Panzerung	250
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	6

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	50
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

Leer	Leer	WM +1	Leer
Leer	Leer		
			Tarnung Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
klein
Tech-Lvl Anpassung
Hilfen WM+1 (Pilot)
(Sensor, Waffen, Technik)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Tach-Takk Kriegs-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	2		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	3	Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	7	1	9	Preis	
Schweben	7	5 & Drehen 1 /2	9	745 k	Cr
Flugzeug	7	50 Drehen 1/5	9	74 500	EM

TP-Rumpf	100
TP-Panzerung	250
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	6

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	50
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

III 4 E Turm 60° 90 turm-P	III 4 E Plasma TR BP+2	**WM +1**
III 4 E Schild F Schweber	III Plasma R +20 E	

III 4 E Turm 60° 90 turm-P
III 8 E Tarnung Std T-Lvl 5

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
klein
Tech-Lvl Anpassung
Hilfen WM+1 (Pilot)
(Sensor, Waffen, Technik)

Raumboot Ungh-Takk „Baumschubser“ (Jäger)

Die Ungh-Takk ist der moderne leichte Jäger der Fayizzahr und auf hohe Geschwindigkeiten ausgelegt. Sie wurde teurer aber bekam mehr Feuerkraft als ihr Vorgänger.

Größe III Raumboot [Fayizzahr Imper. Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität +I gut WM+1)
Größe 75 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 120 ,
TP-Panzerung 100% = 300
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3+2 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 2 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 0,5 m³ = 500 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4 (4 verwendet)
Module Intern 3
Module Extern 4x2=8
14 von 21 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 3300 KCr = 330 000 EM

Modifikationen

Raumfahrzeug Aerodynamisch
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.
Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

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

Tech-Level Anpassung,
Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.
Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“
Lenkhilfen WM+1 (Pilot), Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],
BP+2, Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Ungh-Takk Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	360
	8	Pilot	+3		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	6	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	6	3 300 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	6	330 000	EM

TP-Rumpf	120
TP-Panzerung	300
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	110
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

Leer	Leer	WM +1+1	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer
Leer			Leer
			Tarnung Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
klein
Tech-Lvl Anpassung
Kampf-Pods
Hilfen WM+1 (Pilot)
(Sensor, Waffen, Technik)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Ungh-Takk Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	3		4	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	300
	8	Pilot	+3		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	7	1	10	Preis	
Schweben	7	5 & Drehen 1 /2	10	3 768 k	Cr
Flugzeug	7	50 Drehen 1/5	10	376 800	EM

TP-Rumpf	120
TP-Panzerung	800
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	0
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	750
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	12
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	50
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

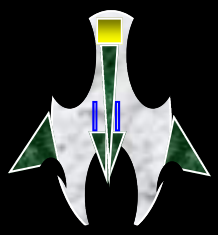
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung F Nano	III 4 E Kampf-C Auto+7	**WM +1+1**
IV 8E WM-1 Turm 60° 160 Turm-P	III 4 E V Sternensog BP+2 3%C	III Fusion R +24 E
III 4 E Turm 360° 54 Turm-P		

III 4E WM+2 Schild F HEU 3W6
IV 8E WM-1 Turm 60° 160 Turm-P
III 4 E Turm 360° 54 Turm-P
III 12 E V Tarnung T-Lvl 6

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
klein
Tech-Lvl Anpassung
Kampf-Pods
Angriff/Abwehr WM+2
Hilfen WM+1 (Pilot)
(Sensor, Waffen, Technik)



Raumboot Fayizzahr Schaluppe (Lander)

Die Fayizzahr Schaluppe wird als Ziviles Raumboot verwendet. Meist transportiert es Fracht und Fahrzeuge vom Raumschiff zum Boden und zurück.

Größe III Raumboot [Fayizzahr Imper. Technologie]
T-Lvl 6
Größe 75 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 100 ,
TP-Panzerung 100% = 250
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3+2 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 0,5 m³ = 500 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 2
Module Extern 3
7 von 21 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 810 KCr = 81 000 EM

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

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

Tech-Level Anpassung,
Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.
Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“
Lenkhilfen WM+1 (Pilot), Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],
BP+2, Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Fayizzahr Schaluppe Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	2		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	3	Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	6	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	6	810 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	6	81 000	EM

TP-Rumpf	100
TP-Panzerung	250
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	7

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	50
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

Module INTERN / EXTERN

Leer	Leer	WM +1	Leer
Leer	Leer		
			Tarnung Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
klein
Tech-Lvl Anpassung
Hilfen WM+1 (Pilot)
(Sensor, Waffen, Technik)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	75

Raum-Boot	Fayizzahr Schaluppe Transport-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	2	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	2		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	3	Fertigkeit	4	Sensor	360
	3	Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	6	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	6	810 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	6	81 000	EM

TP-Rumpf	100
TP-Panzerung	250
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	600
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	7

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	5
LEH	37 h
Fracht (m³)	20
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	0,5
Tank-P #	500

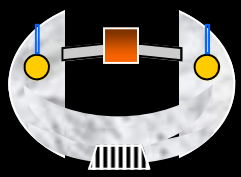
Module INTERN / EXTERN

III Fracht E 20 m³	III 4 E Passagier C 5 Kab 36h	**WM +1**
II 2E WM-1 Turm 60° 40 Turm-P	III 4E Hangar 10 Hangar-P	

III 4E WM+1 Schild F Deflektor
II 2E WM-1 Turm 60° 40 Turm-P
III 8 E Tarnung std T-Lvl 5

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
klein
Tech-Lvl Anpassung
Hilfen WM+1 (Pilot)
(Sensor, Waffen, Technik)



Raumboot Tirr-Zeck „Insekt/Spinne“
(Truppentransporter)

Die Tirr-Zeck ist ein Truppentransporter aus dem Krieg der 6 Rassen. Meist landeten sie garnicht, sondern ließen die Truppen beim Überflug abspringen.

Größe III Raumboot [Fayizzahr Imper. Technologie]
T-Lvl 5
Größe 100 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 200 ,
TP-Panzerung 100% = 500
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3+2 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 3
Module Extern 3x2=6
6 von 19 Autom. Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 875 KCr = 87 500 EM

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Tech-Level Anpassung,</u>
Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.
Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“
Lenkhilfen WM+1 (Pilot), Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],
BP+2, Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)

<u>Kampf-Pods</u>
Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Tirr-Zeck Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	6	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	5	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	5	875 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	5	87 500	EM

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild		
RK-Kinetik		
RK-Ballistik		
RK-Hitze		
RK-Elektro		
Automatische Handlungen	6	

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	90
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

Leer	Leer	WM +0	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer
			Tarnung Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Kampf-Pods
Tech-Lvl Anpassung
Hilfen WM+1 (Pilot)
(Sensor, Waffen, Technik)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	120

Raum-Boot	Tirr-Zeck Truppen-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	4	Sensor	300
	6	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	5	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	5	1001 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	5	100 100	EM

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1000
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	0
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	6

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	40
LEH	37 h
Fracht (m³)	10
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11000

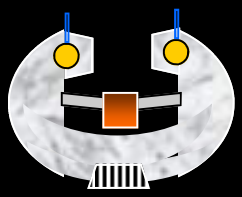
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung F Komp	III Multitank 10 m³	**WM +0**
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III Fracht C 10 m³	III Plasma R +20E
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h		
II 2E WM-1 Turm 360° 24 turm-P		

III 4 E Schild F Schweber	
III 4 E Std Hangar 10 Turm-P	
III Hangar Zus +30 Hang-P	
II 2E WM-1 Turm 360° 24 turm-P	
III 4 E Tarn Holo T-Lvl 4	

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	40	E/min
	200	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Kampf-Pods
Tech-Lvl Anpassung
Hilfen WM+1 (Pilot)
(Sensor, Waffen, Technik)



Raumboot Tirr-Tysd „Insekt/Wespe“
(Truppentransporter)

Die Tirr-Tysd ist ein moderner Truppentransporter, welcher auf dem Design der Tirr-Zeck basiert.

Größe III Raumboot [Fayizzahr Imper. Technologie]
T-Lvl 6
Größe 100 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 200 ,
TP-Panzerung 100% = 500
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3+2 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 2 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 3
Module Extern 3x2=6
14 von 21 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 1050 KCr = 105 000 EM

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Tech-Level Anpassung,
Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.
Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“
Lenkhilfen WM+2 (Pilot), Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],
BP+2, Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Tirr-Tysd Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	6	Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	6	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	6	1 050 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	6	105 000	EM

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	90
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN			
Leer	Leer	WM +0	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer
			Tarnung Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Kampf-Pods
Tech-Lvl Anpassung
Hilfen WM+2 (Pilot)
Hilfen WM+1 (Sensor
, Waffen, Technik)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	120

Raum-Boot	Tirr-Tysd Truppen-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	4	Sensor	360
	6	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	6	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	6	1176 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	6	117 600	EM

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	1000
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	0
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	14

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	2
Passagiere	40
LEH	37 h
Fracht (m³)	20
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung F Komp	III Multitank 10 m³	WM +0	III 4 E Schild F Schweber
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III Fracht E 20 m³	III Fusion R +24E	III 4 E Std Hangar 10 Turm-P
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h			III Hangar Zus +30 Hang-P
II 2E WM-1 Turm 360° 24 Turm-P			II 2E WM-1 Turm 360° 24 Turm-P
			III 4 E Tarn Holo T-Lvl 4

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Kampf-Pods
Tech-Lvl Anpassung
Hilfen WM+1 (Pilot)
(Sensor, Waffen, Technik)

Raumboot Fayizzahr Barkasse (Passagier-Boot)

Die Fayizzahr Barkasse wird als Personen-Schuttel im Zivilen Bereich verwendet.

Größe III Raumboot [Fayizzahr Imper. Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität —I Schlecht WM—1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 100 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 160 ,
TP-Panzerung 100% = 400
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3+2 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 145 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 1 m³ = 1000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 3
Module Extern 3x2=6
5 von 15 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 300 KCr = 30 000 EM

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Passagier-Transporter
WM+2 auf Entertaining, Unterhaltungssystem Technik (Auto-Proben)
Die LEH kann separat pro Kabine programmiert werden u.ä.
Die LEH hat eine zusätzliche Dauer von [T-Lvl] Tagen (24h)

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Fayizzahr Barkasse Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	300 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	30 000	EM

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	145 h
Fracht (m³)	90
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	1
Tank-P #	1000

Module INTERN / EXTERN

Leer	Leer	WM –1	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer
			Tarnung Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Passagier Transport
Kampf-Pods
Probleme SG 10
Entertainment WM+2 (A)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	100

Raum-Boot	Fayizzahr Barkasse Shuttel-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	3	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	3		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	4	Sensor	360
	6	Pilot	–1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	300 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	30 000	EM

TP-Rumpf	200
TP-Panzerung	500
Stress-Punkte	7
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	5

Aus.		Flieg.	

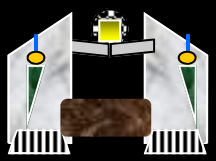
Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	80
LEH	181 h
Fracht (m³)	20
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	11
Tank-P #	11000

Module INTERN / EXTERN

	III Multitank 10m³	**WM –1**	III 4 E Schild F Schweb
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III Fracht E 20 m³	III Fuision R +24 E	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h
III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h			III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h
II 2E WM-1 Turm 60° 40 Turm-P			II 2E WM-1 Turm 60° 40 Turm-P
			III 4 E Tarnung Holo T-Lvl 4

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Passagier Transport
Kampf-Pods
Probleme SG 10
Entertainment WM+2 (A)



Raumboot Danurar „Säugetier/Ratte“
(schwerer Lander)

Die Danurar ist ein schwerer Lander aus dem Krieg der 6 Rassen. Sie landen um Schwergepanzerte Infanterie und Panzer aus zu laden. Hierbei lassen sie die Hangar Module zurück und nehmen sie später wieder auf.

Größe III Raumboot [Fayizzahr Imper. Technologie]
T-Lvl 5 (Qualität +I Gut WM+1)
Größe 125 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 300 ,
TP-Panzerung 100% = 750
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3+2 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4 (4 verwendet)
Module Intern 5
Module Extern 5x2=10
19 von 19 Autom. Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 3000 KCr = 300 000 EM

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Tech-Level Anpassung,
Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.
Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“
Lenkhilfen WM+1 (Pilot), Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],
BP+2, Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)

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

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

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	125

Raum-Boot	Danurar Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	5		4	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	10	Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	5	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	5	3 000 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	5	300 000	EM

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	750
Stress-Punkte	10
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	19

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	150
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

Leer	Leer	WM —1+1	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Tech-Lvl Anpassung
Kampf-Pods
groß
Auto-Pilot WM+5
Hilfen WM+1 (Pilot)
Hilfen WM+1 (Sensor
, Waffen, Technik)

Tarnung
Leer

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	125

Raum-Boot	Danurar Lander-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	5		4	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	300
	10	Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	5	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	5	3 177 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	5	317 700	EM

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	1250
Stress-Punkte	10
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	0
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	19

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	20
LEH	37 h
Fracht (m³)	150
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	12
Tank-P #	12000

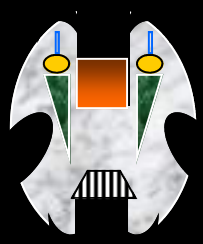
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung F komp	III Multitank 10 m³	WM –1+1	III 4 E Schild F Schweber
III 4 E Turm 120° 72 Turm-P	III 8 E Verb Stör 15 RFLD	III Plasma R +20 E	III 4 E Turm 120° 72 Turm-P
III 4 E Hangar 10 Hang-P	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III Plasma R +20 E	III 4 E Hangar 10 Hang-P
III 4 E Hangar 10 Hang-P			III 4 E Hangar 10 Hang-P
III 4 E Hangar 10 Hang-P			III 4 E Hangar 10 Hang-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	60	E/min
	300	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Tech-Lvl Anpassung
Kampf-Pods
groß
Energiemangel 65 von 60
Auto-Pilot WM+5
Hilfen WM+1 (Pilot)
Hilfen WM+1 (Sensor
, Waffen, Technik)

III 8 E
Tarnung
Std Lvl 5



Raumboot Fess Tza „Säugetier/Wiesel“
(schwerer Lander)

Die Fess Tza ist ein moderner schwerer Lander . Sie landen um Schwergepanzerte Infanterie und Panzer aus zu laden. Hierbei lassen auch sie die Hangar Module zurück und nehmen sie später wieder auf.

Größe III Raumboot [Fayizzahr Imper. Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität +I Gut WM+1)
Größe 125 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 300 ,
TP-Panzerung 100% = 750
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3+2 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4 (4 verwendet)
Module Intern 5
Module Extern 5x2=10
21 von 21 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 3600 KCr = 360 000 EM

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Tech-Level Anpassung,</u>
Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.
Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“
Lenkhilfen WM+2 (Pilot), Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],
BP+2, Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)

<u>Kampf-Pods</u>
Externe Modul-Plätze werden effektiv verdoppelt. Sie liegen aber jeweils Teilweise außerhalb der Panzerung und sind somit anfällig für Kritische Treffer.

<u>groß,</u>
Modul-Plätze +1 (IN & EXTERN), Hangar- x1,25, Tank x2, TP (alle) x 1,25, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	125

Raum-Boot	Fess Tza Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	5		4	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	360
	10	Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	6	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	6	3 600 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	6	360 000	EM

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	750
Stress-Punkte	10
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	150
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

Leer	Leer	WM —1+1	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer			Leer
Leer			Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Tech-Lvl Anpassung
Kampf-Pods
groß
Auto-Pilot WM+6
Hilfen WM+2 (Pilot)
Hilfen WM+1 (Sensor
, Waffen, Technik)

Tarnung
Leer

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	125

Raum-Boot	Fess Tza Lander-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	5		4	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	360
	10	Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	7	1	10	Preis	
Schweben	7	5 & Drehen 1 /2	10	3 930 k	Cr
Flugzeug	7	50 Drehen 1/5	10	393 000	EM

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	1350
Stress-Punkte	10
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	0
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	600
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	20
LEH	37 h
Fracht (m³)	0
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	12
Tank-P #	12000

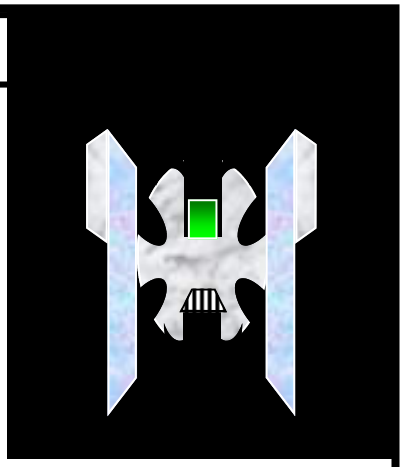
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung F Nano	III 4 E V Sternensog 2%C BP+2	**WM —1+1**	III 4E WM-1 Schild F Deflektor
III 4E WM+1 Turm 120° 72 Turm-P	III Multitank 10 m³	III Fusion R +24 E	III 4E WM+1 Turm 120° 72 Turm-P
III 4 E Hangar 10 Hang-P	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III Fusion R +24 E	III 4 E Hangar 10 Hang-P
III 4 E Hangar 10 Hang-P			III 4 E Hangar 10 Hang-P
III 4 E Hangar 10 Hang-P			III 4 E Hangar 10 Hang-P

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	72	E/min
	532	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Tech-Lvl Anpassung
Kampf-Pods
groß
Auto-Pilot WM+6
Hilfen WM+2 (Pilot)
Hilfen WM+1 (Sensor
, Waffen, Technik)

III 12 E
V Tarnung
T-Lvl 6



Raumboot Fayizzahr Katamaran (Werft-Schiff)

Der Fayizzahr Katamaran die Werft-Schiff Variante des Fess Tza. Er ist aber deutlich günstiger gebaut worden und hängt sich an das Schiff wie ein Flughund an einen Baum.

Größe III Raumboot [Fayizzahr Imper. Technologie]
T-Lvl 6
Größe 125 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 250 ,
TP-Panzerung 100% = 625
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3+2 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 2 m³ = 2000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4 (4 verwendet)
Module Intern 5
Module Extern 5
21 von 21 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 4 Raumpilot
Rumpf-Preis 900 KCr = 90 000 EM

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Tech-Level Anpassung,</u>
Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.
Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“
Lenkhilfen WM+2 (Pilot), Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],
BP+2, Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)

<u>groß,</u>
Modul-Plätze +1 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,25, Tank x2, TP (alle) x 1,25, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	125

Raum-Boot	Fayizzahr Katamaran Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+o	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	5		4	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	5	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	6	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	6	900 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	6	90 000	EM

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	1125
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	0
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	600
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	150
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

Module INTERN / EXTERN

Leer	Leer	WM –1	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	
			Tarnung Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Tech-Lvl Anpassung
Kampf-Pods
groß
Auto-Pilot WM+6
Hilfen WM+2 (Pilot)
Hilfen WM+1 (Sensor
, Waffen, Technik)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	125

Raum-Boot	Katamaran Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+o	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	5		4	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	4	Sensor	360
	5	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	7	1	10	Preis	
Schweben	7	5 & Drehen 1 /2	10	1 316 k	Cr
Flugzeug	7	50 Drehen 1/5	10	131 600	EM

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	1125
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	0
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	600
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	9
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	54 Tage
Fracht (m³)	20
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	2
Tank-P #	2000

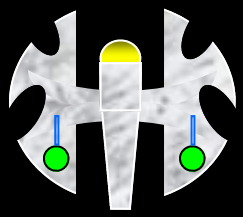
Module INTERN / EXTERN

III Panzerung F Nano	III Multitank 10 m³	WM –1
III 4E WM+2 Panzer Rep 1W6+2 x25	III 4 E V Sternensog 2%C BP+2	III Fusion R +24 E
III 4 E Traktor 360° 12 RFLD	III 8 E Passagier B 5 Kab 54 T	III Fracht E 20 m³

III 4E WM+1 Schild F Deflektor
III 4E WM+2 Panzer Rep 1W6+2 x25
III 12 E V Tarnung T-Lvl 6

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Tech-Lvl Anpassung
Kampf-Pods
groß
Auto-Pilot WM+6
Hilfen WM+2 (Pilot)
Hilfen WM+1 (Sensor
, Waffen, Technik)



Raumboot Zarro-Zeck „Insekt/giftig“
(schwerer Jäger)

Die Zarro-Zeck ist ein schwerer Jäger aus dem Krieg der 6 Rassen. Seine Größe ließ ihn oftmals überschätzt werden. Dabei übernahm er oft die Aufgabe des Staffelführers einer „Fernlenk-Staffel“.

Größe III Raumboot [Fayizzahr Imper. Technologie]
T-Lvl 5
Größe 150 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 300 ,
TP-Panzerung 100% = 750
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3+2 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 5 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Plasma] 20 E/ min, 100 E
Tank 3 m³ = 3000 Tank-P
Sensor Reichweite 300 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 6
Module Extern 6
19 von 19 Autom. Handlungen. WM+5
Dronen-Steuer-Reichweite 50 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 750 KCr = 75 000 EM

Modifikationen

<u>Raumfahrzeug Aerodynamisch</u>
Das Fahrzeug verfügt über Athmosphäre und Schutz vor Raum-Strahlung in den Bereichen der Lebewesen.

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

<u>Tech-Level Anpassung,</u>
Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.
Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“
Lenkhilfen WM+1 (Pilot), Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],
BP+2, Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)

<u>Sehr groß</u>
Modul-Plätze +2, (IN & EXTERN),
Hangar- x1,5, Tank x3, TP (alle) x 1,5, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Zarro-Zeck Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	6		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	300
	6	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	5	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	5	750 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	5	75 000	EM

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	750
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	19

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

Leer	Leer	WM –1	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
	Leer		
			Tarnung Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	20	E/min
	100	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Tech-Lvl Anpassung
Sehr groß
Auto-Pilot WM+5
Hilfen WM+1 (Pilot)
Hilfen WM+1 (Sensor
, Waffen, Technik)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Zarro-Zeck Kriegs-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	5
Module INTERN von maximal	6	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	6		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	5	Sensor	300
	6	Pilot	+0		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	5	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	5	881,4 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	5	88 140	EM

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	1250
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	0
RK-Hitze	6
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	19

Aus.		Flieg.	

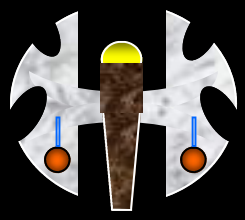
Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	20
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	13
Tank-P #	13000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung F Komposit	III 4 E Kampf-C Auto +7	WM –1	III 4 E Schild Lade 1W6 x 0-15
III 4 E Turm 120° 72 Turm-P	III 4 E Schild F Schweber	III Plasma R +20 E	III 4 E Turm 120° 72 Turm-P
III 4 E Turm 120° 72 Turm-P	III Multitank 10 m³	III Plasma R +20 E	III 4 E Turm 120° 72 Turm-P
	II 2E WM-1 LEH 20 Tage	II 2 E WM+0 Panz Rep 1W6+2 x5	III 8 E Tarnung T-Lvl 5

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Plasma	60	E/min
	300	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Tech-Lvl Anpassung
Sehr groß
Angriff / Abwehr WM+2
Auto-Pilot WM+5
Hilfen WM+1 (Pilot)
Hilfen WM+1 (Sensor
, Waffen, Technik)



Raumboot Hailurr-Tsa „Säugetier/Nachtjäger“ (schwerer Jäger)

Der Hailurr-Tsa ist ein moderner schwerer Jäger und übernimmt er oft die Aufgabe des Staffelführers einer „Fernlenk-Staffel“. Oftmals wurden die Zarro-Zeck umgebaut und renoviert.

Größe III Raumboot [Fayizzahr Imper. Technologie]
T-Lvl 6
Größe 150 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 300 ,
TP-Panzerung 100% = 750
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3+2 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 3 m³ = 3000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 6
Module Extern 6
21 von 21 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 900 KCr = 90 000 EM

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

Tech-Level Anpassung,
Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.
Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“
Lenkhilfen WM+2 (Pilot), Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],
BP+2, Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)

Sehr groß
Modul-Plätze +2, (IN & EXTERN),
Hangar- x1,5, Tank x3, TP (alle) x 1,5, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Hailurr-Tsa Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	6		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	360
	6	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	6	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	6	900 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	6	90 000	EM

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	750
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

Leer	Leer	WM –1	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
	Leer		
			Tarnung Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Tech-Lvl Anpassung
Sehr groß
Auto-Pilot WM+6
Hilfen WM+2 (Pilot)
Hilfen WM+1 (Sensor
, Waffen, Technik)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Hailurr-Tsa Millitär-Version

Kategorie	III	Qualität	+0	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	6	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	6		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	6	Fertigkeit	5	Sensor	360
	6	Pilot	+1		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	7	1	10	Preis	
Schweben	7	5 & Drehen 1 /2	10	1 099,4 k	Cr
Flugzeug	7	50 Drehen 1/5	10	109 940	EM

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	1250
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	0
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	20
Fracht (m³)	120
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	13
Tank-P #	13000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung F Nano	III 4 E Kampf-C Auto +7	**WM –1**	III 4 E Schild Lade 1W6 x 0-15
III 4 E Turm 120° 72 Turm-P	III 4 E Schild F Schweber	III Fusion R +24 E	III 4 E Turm 120° 72 Turm-P
III 4 E Turm 120° 72 Turm-P	III Multitank 10 m³	III 4 E V Sternensog 2%C BP+2	III 4 E Turm 120° 72 Turm-P
	II 2E WM-1 LEH 20 Tage	II 2 E WM+0 Panz Rep 1W6+2 x5	III 12 E Tarnung T-Lvl 6

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Tech-Lvl Anpassung
Sehr groß
Energie-Mangel 54 von 48E
Angriff / Abwehr WM+2
Auto-Pilot WM+6
Hilfen WM+2 (Pilot)
Hilfen WM+1 (Sensor
, Waffen, Technik)

Raumboot Fayizzahr Kutter (Versorgungs-Boot)

Der Fayizzahr Kutter wird gerne als Arbeits-Tier für Geldschwache Firmen verwendet. Billig, aber schnell.

Größe III Raumboot [Fayizzahr Imper. Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität —I Schlecht WM-1)
Glückswurf gegen Probleme SG 10,
Größe 150 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 240 ,
TP-Panzerung 100% = 600
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 1 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 3 m³ = 3000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 3 (3 verwendet)
Module Intern 6+1
Module Extern 6+1
7 von 21 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 5 Raumpilot
Rumpf-Preis 250 KCr = 25 000 EM

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

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

Sehr groß
Modul-Plätze +2, (IN & EXTERN),
Hangar- x1,5, Tank x3, TP (alle) x 1,5, WM—1 (Pilot)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	150

Raum-Boot	Fayizzahr Kutter Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	6		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	360
	6	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	250 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	25 000	EM

TP-Rumpf	300
TP-Panzerung	750
Stress-Punkte	9
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	7

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	140
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

Leer	Leer	WM –1–1	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
	Leer		
Fracht Leer	Fracht Leer		Tarnung Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Transporter
Sehr groß
Pilot WM+2 (A)
Probleme SG 10

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	190

Raum-Boot	Fayizzahr Kutter Versorgungs-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	6		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	360
	6	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	360 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	36 000	EM

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	1100
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	0
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	7

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	20
LEH	37 h
Fracht (m³)	140
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung F Nano	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	**WM –1–1**	III 4 E Schild F Schweber
III 4 E Hangar 10 Hangar-P	III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³	III 4 E Hangar 10 Hangar-P
III Hangar erw +30 Hang-P	III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³	III Hangar erw +30 Hang-P
	III Fracht E 20 m³		
III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³		III Tarn Netz T-Lvl 3

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Transporter
Sehr groß
Pilot WM+2 (A)
Probleme SG 10

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	190

Raum-Boot	Fayizzahr Kutter Milliz-Version

Kategorie	III	Qualität	–I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	3	Allgem. Tech.	nein
	6		3	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	5	Sensor	360
	6	Pilot	–2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	3	1	6	Preis	
Schweben	3	5 & Drehen 1 /2	6	378 k	Cr
Flugzeug	3	50 Drehen 1/5	6	37 800	EM

TP-Rumpf	250
TP-Panzerung	1100
Stress-Punkte	8
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	0
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	7

Aus.		Flieg.	

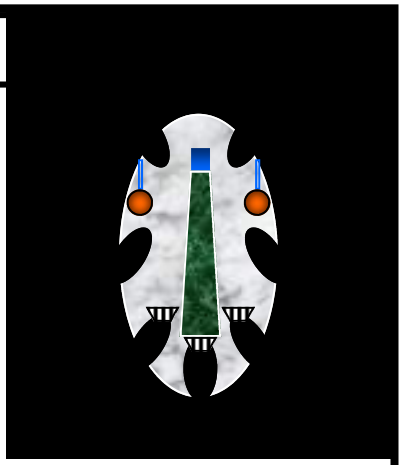
Offiziere	1
Crew	1
Passagiere	20
LEH	37 h
Fracht (m³)	140
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	13
Tank-P #	13000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung F Nano	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	**WM –1–1**	III 4 E Schild F Schweber
III 4 E Hangar 10 Hangar-P	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III Fracht E 20 m³	III 4 E Hangar 10 Hangar-P
III Hangar erw +30 Hang-P	III 4 E Passagier C 20 Sitze 36h	III Fusion R +24 E	III Hangar erw +30 Hang-P
	III Multitank 10 m³		
III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³		III 4 E Tarn Holo T-Lvl 4

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Transporter
Sehr groß
Pilot WM+2 (A)
Probleme SG 10



Raumboot Fayizzahr Pinasse (Versorgungs-Boot)

Der Fayizzahr Pinasse ist das Luxus Versorgungs-Boot. Schnell und sehr geräumig. Ein teil der Externen Module kann abgesetzt werden und es ist mit der Danurar-Modul-Technik kompatibel.

Größe III Raumboot [Fayizzahr Imper. Technologie]
T-Lvl 6 (Qualität +I gut WM+1)
Größe 175 Hangar-Punkte.
TP-Rumpf 420 ,
TP-Panzerung 100% = 1050
RK +Ball 0 Kin 0 Hitze 0 Elektro 0
BP = 3+2 (Normal Triebwerke)
E-Verbrauch 6 E pro min,
Offiziere = 1, Crew 3 von 3, Passagiere 0, LEH 1 h,
E-Versorgung [Fusion] 24 E/ min, 144 E
Tank 4 m³ = 4000 Tank-P
Sensor Reichweite 360 Felder Max Reichweite,
T-Verbrauch Reaktor [T-Lvl]x 4 Tank-P / h.
Modifikationen 4 (4 verwendet)
Module Intern 7+1
Module Extern 7+1
21 von 21 Autom. Handlungen. WM+6
Dronen-Steuer-Reichweite 60 Felder
Min-Fertigkeit 6 Raumpilot
Rumpf-Preis 2 700 KCr = 270 000 EM

Modifikationen

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

Landefähig BP+0, Geländetyp Raumfahrzeug &
Geländetyp Schweber 5 FLD/BP „Drehungen kosten das 2 fache“
Geländetyp Flugzeug
„Drehungen kosten das 5 fache“, 50 Felder pro BP Geradeaus

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

Extrem groß
Modul-Plätze +3 (IN & EXTERN),
Hangar- x1,75, Tank x4, TP (alle) x 1,75, WM—1 (Pilot)

Tech-Level Anpassung,
Eine höhere Technik-Ausnutzung macht das Fahrzeug effizienter.
Es erhält Automatische Aktionen (Crew) + [T-Lvl] „zusätzlich“
Lenkhilfen WM+2 (Pilot), Autopilot Fertigkeit WM [T-Lvl],
BP+2, Hilfen WM+1 (Sensor / Waffen / Technik)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	175

Raum-Boot	Fayizzahr Pinasse Grund-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	0	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	7		4	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	0	Fertigkeit	6	Sensor	360
	7	Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	5	1	6	Preis	
Schweben	5	5 & Drehen 1 /2	6	2 700 k	Cr
Flugzeug	5	50 Drehen 1/5	6	270 000	EM

TP-Rumpf	420
TP-Panzerung	1050
Stress-Punkte	13
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	
RK-Kinetik	
RK-Ballistik	
RK-Hitze	
RK-Elektro	
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	1 h
Fracht (m³)	160
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	3
Tank-P #	3000

Module INTERN / EXTERN

Leer	Leer	WM —1+1	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	Leer	
Fracht Leer	Fracht Leer		Tarnung Leer

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	24	E/min
	144	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Transporter
Sehr groß
Tech Lvl Anpassung
Pilot WM+2 (A)
Auto-Pilot WM+6 (8)
Hilfen WM+2 (Pilot)
Hilfen WM+1 (Sensor
, Waffen, Technik)

15	Fahrzeug-Technik Fahrzeug-Bogen

Treibstoff-Faktor x	4	benötigte Hangar –Punkte	175

Raum-Boot	Fayizzahr Pinasse Versorgungs-Version

Kategorie	III	Qualität	+I	Tech-Level	6
Module INTERN von maximal	7	Modifikationen Von maximal	4	Allgem. Tech.	nein
	7		4	Fayizzahr Imperium	
Module EXTERN von Maximal	7	Fertigkeit	6	Sensor	360
	7	Pilot	+2		
Antrieb	BP	Geschw Fld / BP	E/m		
Raumflug	7	1	10	Preis	
Schweben	7	5 & Drehen 1 /2	10	2 974 k	Cr
Flugzeug	7	50 Drehen 1/5	10	297 400	EM

TP-Rumpf	420
TP-Panzerung	1550
Stress-Punkte	13
RK-Kinetik	6
RK-Ballistik	0
RK-Hitze	9
RK-Elektro	6
Immun Kritisch	nein

TP-Schutzschild	500
RK-Kinetik	9
RK-Ballistik	6
RK-Hitze	9
RK-Elektro	9
Automatische Handlungen	21

Aus.		Flieg.	

Offiziere	1
Crew	3
Passagiere	0
LEH	90 Tage
Fracht (m³)	40
Tank-P / m³	1000
Tank (m³)	13
Tank-P #	13000

Module INTERN / EXTERN

III Panzerung F Nano	III Multitank 10 m³	WM —1+1	III 4 E Schild F Schweber
III 4 E Hangar 10 Hang-P	III 12 E Passagier A 1 Kab 90T	III Fusion R +24 E	III 4 E Hangar 10 Hang-P
III 4 E Hangar 10 Hang-P	III 8 E Passagier B 5 Kab 54 T	III Fusion R +24 E	III 4 E Hangar 10 Hang-P
II 2 E Turm 180° 24 Turm-P	III 4 E Rafin Multi 600/h 5m³	III 4 E V Sternensog 2%C BP+2	II 2 E Turm 180° 24 Turm-P
III Fracht E 20 m³	III Fracht E 20 m³		III 4 E Tarn Holo T-Lvl 4

Versorgung (E/min) Verbrauch TA-P /h		
Fusion	48	E/min
	288	E

Modifikationen
Raum FZG Aerodynamisch
Transporter
Sehr groß
Tech Lvl Anpassung
Pilot WM+2 (A)
Auto-Pilot WM+6 (8)
Hilfen WM+2 (Pilot)
Hilfen WM+1 (Sensor
, Waffen, Technik)