entaria

Dein Weltraumabenteuer

kapitel 17

fahrzeuge

„Schneller, größer, breiter. Fahrzeuge unterliegen dem Zwang, dem Willen seiner Fahrer sich anzupassen."

Version 2.5.20120101

Kapitel 17 - Fahrzeuge

Konstruktion von Fahrzeugen 3
Auswahl der Größe (GRO) 3
Panzerklasse (PAK) 3
Waffenoption (WOP) 3
Nutzlast 3
Fahrzeugspezialisierung 4
Fahrzeugeinrichtungen 4
Definition eines Fahrzeugtypes 4
Der letzte Schliff 5
Eintrag in den Fahrzeugbogen 5
Reparatur von Fahrzeugen 6
High- und Lowtech 6
Gebrauchte Fahrzeuge 6
Bioware Fahrzeuge 7
Tuning von Fahrzeugen 8
Fahrzeugeinrichtung 9
Absprengvorrichtung 9
Arme (nur Fahrzeuge mit zwei Beinen) 9
Antrieb (G) 9
Atmosphärenschild 11
Beiwagen (nur Motorräder, G) 11
Booster (nicht für Fahrzeuge mit Beinen) 11
Cockpitpanzerung 11
Computersystem 12
Cyberlink 12
Deflektorschild 12
Einrichtungspanzerung 12
Fangstrahl (nur Raumschiffe) 12
Fusionsreaktor 12
Gastank 13
Inneneinrichtung (G) 13
Innenversiegelung (G) 13
Lebenserhaltungssystem 14
Lebensraum (G) 14
Luftschiff (nur Luftfahrzeuge, G) 14
Materie-Antimaterie-Reaktor 14
Mannschaftsplatz (G) 15
Nahkampfwaffen (nur Kampfläufer mit Armen) 15
Notantrieb (nur Luftfahrzeuge) 15
Panzerung (G) 15
Raumfalt-Antrieb 15
Raumfalt-Sprungtank 15
Rettungskapseln 16
Scannerphalanx 16
Sensorphalanx 16
Sprungdüsen (nur Kampfläufer oder Beta-Anzug mit zwei Beinen) 16
Stealth-System 17
Tarngenerator 17
Versiegelung (G) 17
Waffenoption (G) 17
Waffen 18
Waffenpanzerung 18
Der Fahrzeugpark 19
Bodenfahrzeuge 20
Big Shnag 20
Druklow Kor7 20
M13 Ferret 20
Porsche Boxster SL II 21
Koretschkin Industries Mule 21
RX-25 "Heckenschwein" 21
Wykosama Z304 21
Luftfahrzeuge 23
Raumschiffe 24
Donnerrabe 24
Hakta-RALL5833-H2 24
Liebliche Gazera 25
Rapier 26
Stahlkern 26
Falkennest 27
Besondere Fahrzeuge 30
Kampfspinne 30

Konstruktion von Fahrzeugen

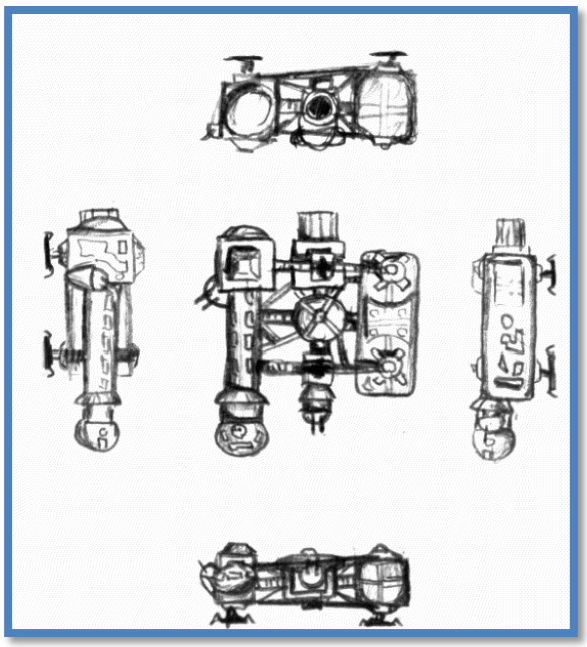
In der Allianz gibt es eine unzählige Anzahl von Fahrzeugen, Typen und Arten. Die Auflistung aller Fahrzeuge würde dieses Buch sprengen. Daher wird an dieser Stelle die Fahrzeugkonstruktion vorgestellt, damit individuell das Lieblingsfahrzeug konstruiert werden kann.

An erster Stelle sucht sich der Spieler die Größe des Fahrzeuges aus. Von der Größe leiten sich einige Grunddaten ab. Danach baut er Modular, wie bei einen Baukasten, den Antrieb, Fahrzeugausrüstung, Mannschaftsräume, Waffe und ähnliche Dinge in das Fahrzeug ein und definiert somit auch die Art des Fahrzeuges.

Dieses Konstruktionsset gilt für alle Arten von Fahrzeugen. Vom einfachen Motorrad bis hin zum großen Kampfraumschiff.

Auswahl der Größe (GRO)

Der Spieler sucht sich bei Beginn der Konstruktion die Größe des Fahrzeuges aus. Von der Größe (GRO) leiten sich die Panzerklasse (PAK), die maximal möglichen Waffenoptionen (WOP) und die Nutzlast (in LE) des Fahrzeuges ab.



Die Größe des Fahrzeuges multipliziert mit 5000 ergibt die Credits, die der Spieler anfänglich für ein solches Fahrzeug ohne Einrichtung hinblättern muss.

Ist einmal die Größe festgelegt, so kann sie später nicht mehr verändert werden.

Die Größe wird für die Konstruktion als Faktor benutzt, nachdem sich die Preise und Gewichte von Fahrzeugeinrichtung berechnen.

>>>An dieser Stelle wird für die Erläuterung der Konstruktion ein Beispiel benutzt. Das Fahrzeug das dabei gebaut werden soll, besitzt die Größe 40 und soll später ein leichter Raumfrachter der Klasse B werden. Die Größe multipliziert mit 5000 ergibt 200 kC die der Erbauer als ersten Kosten einrechnen muß. <<<

Panzerklasse (PAK)

Die Panzerung des Fahrzeuges. Die anfängliche Panzerung eines Fahrzeuges ist von der Größe des Fahrzeuges ab.

GRO	PAK
1-5	5
6-10	6
11-50	7
51-100	8
101-500	9
501-1000	10
1001-	11

Waffenoption (WOP)

Die Anzahl der maximal möglichen Waffenoptionen des Fahrzeuges gibt dieser Wert an. Die halbe Größe des Fahrzeuges entspricht die möglichen Waffenoptionen (GRO / 2, aufgerundet). Dieser Wert gilt als maximale Anzahl von WOP's. Wenn Waffen eingebaut werden, müssen diese noch mit einer Waffenoption ausgerüstet werden (Siehe Fahrzeugeinrichtungen)

Nutzlast

Die Nutzlast des Fahrzeuges in Ladungseinheiten (LE). Je größer ein Fahrzeug, umso mehr Ladung kann es aufnehmen. In der folgenden Liste werden Faktoren angegeben, mit denen die Größe des Fahrzeuges multipliziert wird. Das dabei entstehende Ergebnis, entspricht der Nutzlast in Ladungseinheiten (LE).

Von ihr werden die gesamten Fahrzeugeinrichtungen abgezogen, die in das Fahrzeug eingebaut werden.

Die übrig bleibenden Ladungseinheiten können dann für Passagiere und Ladung genutzt werden.

Sind keine Ladungseinheiten mehr übrig, so kann auch nichts mehr in das Fahrzeug eingebaut werden.

Wird ein Fahrzeug in einem anderen Fahrzeug transportieren, so wird die Spalte daneben benutzt, um die Ladungseinheiten zu bestimmen, die das Fahrzeug selbst an Platz einnimmt.

Im Übrigen passen maximal 300 kg Ladung in eine Ladungseinheit.

GRO	Nutz in LE	Fahrzeuggröße in LE	Fahrzeuggröße in LE von Fahrzeugen mit der Spezialisierung „Frachtern"
1-5	GRO x 4	GRO x 7	GRO x 9
6-10	GRO x 5	GRO x 9	GRO x 11
11-50	GRO x 6	GRO x 11	GRO x 13
51-	GRO x	GRO x 13	GRO x 15

100	7		
101-500	GRO x 8	GRO x 15	GRO x 17
501-1000	GRO x 9	GRO x 17	GRO x 20
1001-	GRO x 10	GRO x 19	GRO x 21

>>>Das Beispiel Raumschiff besitzt mit einer Größe von 40, eine Panzerung von 7 und maximal 20 Waffenoptionen. Die Nutzlast beläuft sich auf 240 LE.<<<

Fahrzeugspezialisierung

Die Spezialisierung eines Fahrzeuges ermöglicht es bei der Konstruktion, die Eigenschaften des Fahrzeuges in eine bestimmte Richtung zu verändern. Sie gelten als optionale Regeln und müssen nicht benutzt werden. Ein Fahrzeug muss deshalb keiner Spezialisierung zugeordnet werden.

Erhält jedoch ein Fahrzeug eine Spezialisierung, so kann es keine weitere Spezialisierung wählen. Außerdem ist es nicht möglich für ein bestehendes Fahrzeug zu einem späteren Zeitpunkt, eine Spezialisierung zu wählen.

Es gibt insgesamt vier Spezialisierungen: Frachter, Kampfpanzerung, Ultraleicht und Waffenplattform.

Bei den Spezialisierungen, werden einige Daten des Fahrzeuges grundlegend verändert. Die Veränderung betreffen die Panzerung, die Konstruktionspunkte, die maximale Anzahl der möglichen Waffenoptionen, die Nutzlast und den Bewegungswert.

Die Modifikationen stellen sich als Multiplikatoren dar, mit den der ursprüngliche Wert multipliziert wird oder als Boni, der auf den Wert auf addiert wird.

Wird der Bewegungswert verändert, kann dies erst geschehen, wenn ein Antrieb eingebaut worden ist und der Bewegungswert, endgültig feststeht. Erst dann treten die Modifikation des Bewegungswertes durch die Spezialisierung in Kraft.

Spezialisierung	PAK	WOP	Nutz	BEW
Frachter	-2	-	x 2	x 0,5
Kampfpanzerung	+2	-	-	x 0,5
Ultraleicht	x 0,5	x 0,5	-	+10
Waffenplattform	-	x 2	-	x 0,5

>>>An dieser Stelle wird die Spezialisierung anhand eines Bodenfahrzeuges verdeutlicht. Das Fahrzeug besitzt einen normalen Radantrieb und eine Größe 5. Die folgende Tabelle zeigt die Daten des gleichen Fahrzeuges, mit verschiedenen Spezialisierungen.

	PAK	WOP	Nutz	BEW
Normal	5	3	20	20
Frachter	3	3	40	10
Kampfpanzerung	7	3	20	10
Ultraleicht	3	2	20	30
Waffenplattform	5	6	20	10

Fahrzeugeinrichtungen

Die Fahrzeugeinrichtungen werden in zwei Gruppen unterschieden. Einmal in normale Fahrzeugeinrichtungen und in Grundeinrichtungen.

Der Unterschied ist, das bei einen Strukturtreffer der Einrichtung die normale Fahrzeugeinrichtung zerstört werden können und die Grundeinrichtung nicht. Fahrzeugeinrichtungen die als Grundeinrichtung gelten, sind mit einen "G" gekennzeichnet.

Fahrzeugeinrichtungen können auch später noch eingebaut oder auch ausgebaut werden. Dazu bezahlt der Spieler nur die angegebenen Kosten.

Bei dem Ausbau von Fahrzeugeinrichtungen zahlt der Spieler ein Zehntel der angegebenen Kosten. Diese werden benutzt, um den Techniker zu bezahlen, der die Ausrüstung ausbauen muss. Generell gilt, das ein Zehntel der angegebenen Preise der Einrichtungen, Technikerkosten sind.

Eine Grundeinrichtung jedoch kann nicht zu einem späteren Zeitpunkt eingebaut oder ausgebaut werden. Sie ist ein fester Bestandteil des Fahrzeuges.

Es gibt keine Beschränkung, wie oft ein und dieselbe Einrichtung in ein Fahrzeug einbaut werden darf. Es darf dabei jedoch nicht die Ladungseinheiten des Fahrzeuges überschreiten.

Einige der aufgelisteten Fahrzeugeinrichtungen besitzen Beschränkungen für deren Einbau. Diese Einrichtungen können nur in bestimmte Fahrzeugtypen eingebaut werden und gelten nicht für alle Fahrzeuge. Was ein Fahrzeugtyp ist, wird am Ende der Konstruktion erklärt und müsste in diesen Fall dann vorgezogen werden.

In das Fahrzeug, können noch weitere Teile eingebaut werden, die in der normalen Ausrüstungsliste stehen. Diese Ausrüstungsteile tauchen in der normalen Liste von Einrichtungen nicht auf und gelten als "Ladung". Sie können also nur zerstört werden, wenn die Ladung getroffen wird.

Definition eines Fahrzeugtyps

Am Ende einer Fahrzeugkonstruktion muss das Fahrzeug einem Fahrzeugtypen zu geschrieben werden. Also einer groben Einteilung zur Identifikation und Typen Bestimmung eines Fahrzeuges. Dies hat den Zweck, um die Fahrzeugfertigkeit zu bestimmen, um dieses Fahrzeug zu benutzen.

Es folgt eine Liste der möglichen Einteilungen der Fahrzeugtypen.

Fahrzeugtyp	mögliche Fahrzeuge
Bodenfahrzeuge	Motorrad, Auto, Van, LKW, Panzer
Motorrad	Bodenfahrzeug der Größe 1

Kampfläufer	Fahrzeug ab Größe 5 mit Beinen
Beta-Anzug	Kampfläufer der Größe 4 oder niedriger
Wasserfahrzeug	Fahrzeug mit Wasser- oder Schleicherturbine
Luftfahrzeuge	Ultraleight, Senkrechtstarter, Flugzeug, Luftschiff
Raumschiff A	Fahrzeug mit Manöverantrieb bis zur Größe 20
Raumschiff B	Fahrzeug mit Manöverantrieb bis zur Größe 100
Raumschiff C	Fahrzeug mit Manöverantrieb bis zur Größe 1000
Raumschiff D	Fahrzeug mit Manöverantrieb und einer Größe 1001 oder höher

>>>Um ein Gefühl für Größenverhältnisse zu bekommen sei erwähnt, das ein Motorrad eine Größe von 1, ein Auto von 3, ein Kleintransporter von 5, ein LKW von 10 und ein schwerer Panzer von 15 besitzt.
Bei Raumschiffen gilt folgende Liste:
Jäger, Scout GRO 15
Kleintransporter GRO 80
Korvette GRO 300
Kleiner Frachter GRO 900
Großer Frachter GRO 1500
Zerstörer GRO 1500
Kreuzer GRO 3000
Schlachtschiff GRO 8000
<<<

>>> das Beispiel: <<<

Einrichtung	Gewicht	Kosten
Größe 40, Frachter (PAK:7+1-1, WOP:20, LE:480)	-	200 kC
Materie-Antimaterie-Reaktor	4 LE	400 kC
Warpfeldantrieb (6 BEW)	40 LE	600 kC
Antigrav-Antrieb (16/2=8 BEW)	20 LE	400 kC
Atmosphärenschild	4 LE	8 kC
Computersystem Stufe 3	5 LE	100 kC
Deflektorschild Stufe I	4 LE	40 kC
Empfänger	2 kg	3 kC
Fusionsreaktor	4 LE	400 kC
Gastank (40 TE)	4 LE	0,4 kC
Innenversiegelung x 3	4 LE	12 kC
Lebenserhaltungssystem x10	5 LE	10 kC
Lebensraum 10 qm	10 LE	-
Raumfaltsprunggenerator	4 LE	160 kC
Scannerphalanx Stufe II	10 kg	30 kC
Ozilationssender Stufe III	8 kg	10 kC
Sensorphalanx Stufe III	1 LE	50 kC
Sprungtank (400 TE)	40 LE	4 kC
Versiegelung	20 LE	4 kC
Waffenoption 10	10 LE	10 kC
Waffenoption 5 (360°)	5 LE	21 kC
Waffenoption 5 (360°)	5 LE	21 kC
Partikelstrahler MK I	50 LE	200 kC
2x Ionenstrahler MK II	4 LE	140 kC
2x Leichte Raketenwerfer	6 kg	4 kC

>>>Durch die Wahl eines Frachtraumschiffes, verringert sich der Bewegungswert um die Hälfte. Dafür erhält das Schiff einen riesigen Laderaum von 480 LE, von denen die Einrichtung des Schiffes noch abgezogen wird. Somit bleibt ein Laderaum von insgesamt ## LE. Es ist außerordentlich gut bewaffnet und recht schnell.<<<

Der letzte Schliff

Dies ist das Ende, der Fahrzeugkonstruktion. Dem Fahrzeug sollte zu guter letzt noch ein Name oder Modelbezeichnung gegeben werden. Vielleicht noch die Firma die das Fahrzeug hergestellt hat und aus welchen Zweck, es gebaut worden ist. Die Form und die Standardfarben eines Neumodels, sind auch nicht unwichtig.

Eintrag in den Fahrzeugbogen

Nachdem alle Werte eines Fahrzeuges feststehen, werden diese Daten in den Fahrzeugbogen eingetragen. Die Fahrzeugdaten werden hierbei für den Fahrzeugkampf aufgearbeitet und für eine einfachere Handhabung besonders angeordnet.

Name: Der Name des Fahrzeuges.

Typ: Der Typ von Fahrzeuges. Bodenfahrzeug-Auto, Raumschiff Klasse A, Luftfahrzeug-Senkrechtstarter usw.

GRO: Die Größe des Fahrzeuges.

Antrieb: Die Art des Antriebes.

PAK: Die Höhe der Panzerklasse des Fahrzeuges.

WOP: Die Anzahl der Waffenoptionen des Fahrzeuges.

Nutzlast: Die Nutzlast des Fahrzeuges in Ladungseinheiten.

Endpreis: Der Preis eines neuwertigen Fahrzeuges.

Ladung: An dieser Stelle wird die Ladung des Fahrzeuges eingetragen. Personen werden auch an dieser Stelle eingetragen. Gibt es eine oder mehrere Innenversiegelungen an Bord des Fahrzeuges, so müssen die Personen oder die Ladung auf diese Versiegelungen aufgeteilt werden.

K-BEW: Der Kampf-Bewegungswert. Sie ist der Halbe Maximal-Bewegungswert (aufgerundete).

M-BEW: Der Maximal-Bewegungswert.

Einrichtungsliste: In die Einrichtungsliste werden aller Einrichtungen des Fahrzeuges mit dazugehörigen Gewicht eingetragen. Wird eine Einrichtung zerstört, so wird diese aus der Liste gestrichen.

Waffenliste: In die Waffenliste werden alle Waffen, Feuerart, Reichweite, Schaden, BEM, Munition und Gewicht eingetragen. Wird eine Waffe zerstört, so wird die Waffe aus dieser Liste gestrichen.

Reparatur von Fahrzeugen

Nach einem hitzigen Gefecht können schon erhebliche Schäden am Fahrzeug auftreten. Das dies nicht so bleiben soll, müssen die Schäden wieder repariert werden. Dafür braucht man Material, eine Werkstatt und einen Techniker. Die folgende Liste gibt die Reparaturpreise und Dauer an. Die Kosten in der Tabelle teilen sich in 50% Arbeitsaufwand und 50% Ersatzteile auf. Achtung: Wenn keine Ersatzteile vorhanden sind, können auch keine Reparaturen durchgeführt werden. Ersatzteile können als Ausrüstung (siehe unter „Ausrüstung") erworben werden.

Eintrag	Reparaturdauer	Kosten
pro PAK	2 Stunden	GRO x 200 C
pro Bordelektronik	10 Stunden	GRO x 100 C
pro Antrieb	10 Stunden	Antriebspreis x 0,1
pro Warpfeldantrieb	50 Stunden	Antriebspreis x 0,1
pro Reaktor Sicherheitsfeld	60 Stunden	GRO x 1 kC
pro Tankeinheit	1 Stunden	10 C
pro Waffe oder Einrichtung	2 Stunden	30% der Neukosten

High- und Lowtech

(Optionale Regel)

Auch Fahrzeuge können mit High- oder Lowtech ausgerüstet werden, oder bestehen generell aus ihr.

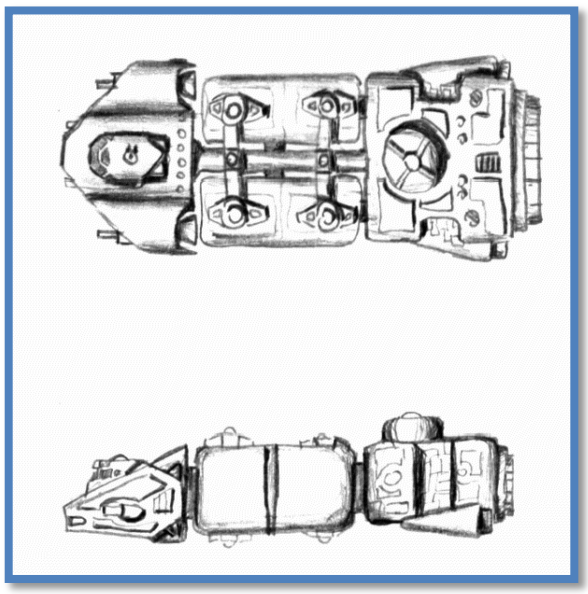
Hightech-Fahrzeuge

Jedes Fahrzeug und jede Einrichtung kann in modernster Technik erworben werden. Diese Versionen sind neuster Bauart und qualitativ hochwertiger.

Eine Ausrüstung in dieser Variante kostet das Dreifache und wiegt dabei nur die Hälfte.

Ein Hightech-Fahrzeug kostet ebenfalls das Dreifache, besitzt 50% mehr WOPs und eine Panzerung +1. An der Nutzlast ändert sich nichts.

Die Kosten und die Zeit für mögliche Reparaturen am Fahrzeug oder an deren Ausrüstung verdoppeln sich.



Bei Antriebssystemen erhöht sich die Leistung, so dass die BEW um 10% erhöht wird und auch die maximale Grenze 10% höher liegt.

Hightechausrüstung wird mit einen (H) in der Ausrüstungsliste der Charaktere gegenzeichnet.

Lowtech-Fahrzeuge

Ein Fahrzeug mit Lowtech-Einrichtungen oder ein Fahrzeug das generell aus Lowtech besteht muss nicht unbedingt alt und schlecht sein. Es gibt Firmen die sich darauf spezialisiert haben, günstige und gleichzeitig minderwertige Produkte auf den Markt zu bringen. Sicherlich ist die Qualität nicht gut und auch die verwendeten Materialen sind etwas einfacher als der Standard, doch auch für günstige Fahrzeuge gibt es einen Kunden.

Eine Lowtech-Einrichtung kostet nur die Hälfte und wiegt dabei aber das Dreifache. Die Kosten und die Zeit für mögliche Reparaturen und Wartungen halbieren sich.

Die Kosten für ein Lowtech-Fahrzeug halbieren sich, es besitzt 50% weniger WOPs und 50% weniger Panzerung.

Ein Antriebssystem aus Lowtech besitzt nicht die volle Leistung wie andere Antriebe. Die BEW wird um 10% minimiert und auch die maximale Grenze wird um 10% verringert.

Lowtechausrüstung wird mit einen (L) in der Ausrüstungsliste der Charaktere gegenzeichnet.

Gebrauchte Fahrzeuge

(optionale Regel)

Eine günstige Möglichkeit ist es, gebrauchte Fahrzeuge zu erwerben. Die Reglung hierfür ist einfach. Ein gebrauchtes Fahrzeug ist günstiger und somit weniger Wert. Wenn es weniger Wert ist, kann es auch nur weniger Leisten.

Der Charakter kann den prozentualen Abzug von den Neuanschaffungskosten selber bestimmen (in 10%-Schritten). Je höher die Abzüge, umso wahrscheinlicher ist es, das es Ausfälle im Betrieb des Fahrzeuges geben kann. Die folgende Tabelle gibt an, wie hoch diese Wahrscheinlichkeit ist. Dieser Wert wird auf dem Fahrzeugbogen vermerkt. Der Erfolgswurf für „Ausfallen" wird beim Start eines Antriebes und vor einem Fahrzeugkampf, sowie alle 10 Kampfrunden je einmal gewürfelt. Zusätzlich besitzt das gebrauchte Fahrzeug Schäden. Der Spielleiter führt dafür eine gewisse Anzahl von Strukturtreffer durch, wobei er immer selber auswählen darf, was bei dem Fahrzeug zerstört wird (siehe Strukturschäden an Waffen und Einrichtung). Die Schäden am Fahrzeug können repariert werden, die Wahrscheinlichkeit das es zu Ausfällen kommt kann jedoch nicht gesenkt werden.

Abzug von den Neuanschaffungskosten	Erfolgswert: Ausfallen	Strukturschäden
-10 %	1	1
-20 %	2	2
-30 %	3	4
-40 %	4	8
-50%	6	10
-60 %	8	15
-70%	10	20
-80 %	11	25
-90 %	11	30

Bioware Fahrzeuge

Seit mehr als 60 Jahren gibt es Bioware-Fahrzeuge die fast jedes Fahrzeug, auch Raumschiffe, ersetzen können. Hauptabnehmer dieser Fahrzeuge sind natürlich die Kronomäer, aber auch der Staat Entaria und teilweise der Walka Bund.

Bioware-Fahrzeuge gelten als echte Lebewesen, besitzen Organe, benötigen Nahrung zum Leben und können, und das ist der große Vorteil dieser Fahrzeuge, sich regenerieren.

Der Pilot eines solchen Fahrzeuges steht im ständigen körperlichen Kontakt mit dem Wesen. Dazu gibt es Fangarme mit Stachel, die in das Rückenmark des Piloten eindringen um eine direkte Verbindung zum Nervensystem zu erhalten. Diese Verbindung wirkt sich Regeltechnisch wie einer Cyberlink-Verbindung aus, nur mit dem Unterschied das der Pilot kein Neurolink besitzen muss. Diese Verbindung kostet den Piloten 5 Punkte Essenz und eine Handsteuerung gibt es nicht.

Das Bioware-Fahrzeug muss sich ernähren um zu funktionieren. Regeltechnisch wird hierzu ein Gastank eingebaut. Der Tankinhalt beinhaltet dann das Futter, das dann das Wesen zu sich nehmen kann.

Das Alter von Bioware-Fahrzeugen liegt deutlich höher, als bei anderen Bioware-Ausrüstungen. Ein Bioware-Fahrzeug kann 100 bis 600 Jahre alt werden (wird mit 1w6 bestimmt), bis die ersten Alterungserscheinungen auftreten. Alle 10 Jahre nach diesem Limit treten die Effekt ein, die auch bei gebrauchten Fahrzeugen gelten.

Das Wesen besitzt, wie alle anderen Bioware-Ausrüstungen auch, die Möglichkeit sich bis zu einen Jahr in Stasis zu verfallen. In diesen Zustand verbraucht es nur ein Minimum an Energie das es zum Überleben benötigt. Es kann in Stasis nicht benutzt werden. Das Erwachen aus der Stasis dauert nur eine Minute und es ist dann wieder voll funktionsfähig.

Das Wesen besitzt eine Intelligenz von 6, besitzt somit auch einen Rettungswurf gegen Magie und es kann selbständig das Fahrzeug steuern was wie ein Autopilot funktioniert.

Panzerklasse (PAK): Die Panzerklasse eines Bioware-Fahrzeuges ist um einen Punkt niedriger als bei einem normalen Fahrzeug.

High- und Lowtech: Gibt es bei Bioware-Fahrzeugen nicht.

Tuning: Ist bei Bioware-Fahrzeugen nicht möglich.

Strukturschäden: Ein Strukturschaden an einem Bioware-Fahrzeug hat die gleiche Auswirkung wie an einem normalen Fahrzeug. Ein Bioware-Fahrzeug besitzt jedoch keine Bordelektronik, sondern Nervenstränge. Deren Beschädigung hat die gleiche Auswirkung wie an der Bordelektronik eines normalen Fahrzeuges.

Reparatur: Reine Bioware-Teile können nicht repariert werden. Das Wesen kann sich jedoch regenerieren. Die Anzahl der Stunden die normalerweise benötigt werden um ein Fahrzeug zu reparieren, gleicht der Regenerationsgeschwindigkeit des Wesens. Das Wesen kann auch magisch geheilt werden. Dazu wird angenommen, dass die Reparaturstunden den Lebenspunkten entsprechen würden. Um also zum Beispiel eine Punkt des Antriebes magisch zu heilen, muss der Controller 10 Lebenspunkte heilen, da es normalerweise 10 Stunden dauern würde diesen Bereich zu reparieren.

Fahrzeugeinrichtung: Folgende Liste von Fahrzeugeinrichtung gibt es auch als Bioware. Technologische Fahrzeugeinrichtung kann nicht mit Bioware-Fahrzeugeinrichtung kombiniert werden. Normale Ausrüstung jedoch schon. In der Tabelle ist weiterhin angegeben welche Besonderheiten für die jeweilige Fahrzeugeinrichtung gelten.

Fahrzeugeinrichtung	Bioware-Sonderregeln
Absprengvorrichtung	Keine
Arme	Keine
Antrieb – Beine	Der Beinantrieb besitzt als BEW 15 und als Max-BEW +15.
Antrieb – Schwebe	Ein Wesen mit diesen Antrieb besitzt kleine Flügel und ein „Gassack" mit dem es schweben kann. BEW 15 und als Max-BEW +8
Antrieb – Schleicherturbine	Ein Wesen mit diesen Antrieb besitzt Flossen zum Antrieb. BEW 5 und als Max-BEW +2
Antrieb – Rotor	Ein Bioware-Fahrzeug mit diesen Antrieb besitzt große Flügel als Antrieb. BEW 6 und als Max-BEW +5
Antrieb – Warpfeldantrieb	Ein Wesen mit diesen Antrieb besitzt ein spezielles Organ als Antrieb, das den gleichen Effekt wie ein Warpfeld besitzt. Ein Warpfeldantrieb besitzt als BEW eine 1 und die Max-BEW eine +6.
Atmosphärenschild	Das Wesen besitzt eine sehr feste Haut und spezielle Kühlungsschlitze und Feuchtigkeitsdrüsen, so das es die Reibungshitze ertragen kann. Die Panzerklasse steigt mit +1. Dies gilt als Grundausrüstung „G".
Cockpitpanzerung	Keine
Einrichtungspanzerung	Keine
Fusionsreaktor	Anstatt eines Fusionsreaktors, besitzt das Wesen größere Herzen und innere Organe, um die benötigte Kraft auf zu bringen.

Gastank	Als Gastank besitzt es spezielle Flüssigkeits- und Fettspeicher die als Energiereserven dienen.
Innenversiegelung	Keine
Lebenserhaltungssystem	Keine
Lebensraum	Keine. Das Innere eines Bioware-Fahrzeuges gleicht Knochengewebe das sehr rund ist und hart ist. Muskelmembranen können als Tür fungieren.
Mannschaftsplatz	Keine
Nahkampfwaffe – Zange oder Hammer	Keine
Panzerung	Keine
Rettungskapseln	Kleine Bioware-Fahrzeuge die erst erwachen, wenn sie benötigt werden und nach gebrauch absterben.
Scannerphalanx	Stufe V ist die höchste Stufe.
Sensorphalanx	Stufe III ist die höchste Stufe
Sprungdüsen	Anstatt Sprungdüsen besitzt das Wesen stärkere Sprungmuskulatur.
Versiegelung	keine
Waffenoptionen	Die Waffenoptionen können nur Bioware-Waffen aufnehmen.
Waffen	keine
Waffenpanzerung	keine

Tuning von Fahrzeugen

Es ist möglich, dass jedes Fahrzeug, nachträglich noch modifiziert werden kann. Diesen Vorgang nennt man Tuning. Das Tuning ist nur sehr beschränkt, aber dafür einigermaßen billig. Die Erhöhung der BEW hat Auswirkung auf die M-BEW und somit natürlich auch auf die K-BEW. Ein Tuning des Warpfeldantriebs ist nicht möglich. Die folgende Tabelle gibt die möglichen Werte an, die erhöht werden können. Die Kosten hierfür, richten sich nach der Größe, bzw. nach dem Grundpreis des Antriebes. Tuning nimmt keinen zusätzlichen Laderaum in Anspruch.

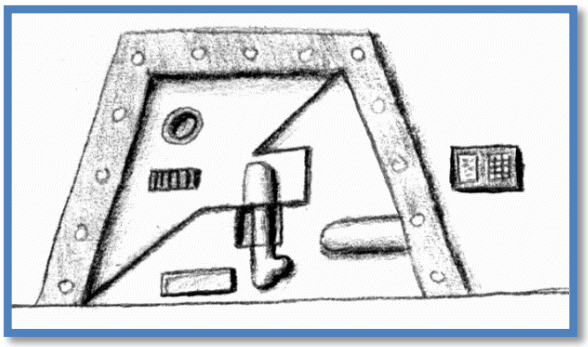
Wert	Maximal	Gewicht in LE	Preis
PAK	1	GRO	GRO x 500 C
BEW	2	1/10 GRO	Antriebspreis x 0,1 C

Fahrzeugeinrichtung

Absprengvorrichtung

Eine Absprengvorrichtung kann ein Sitz oder eine ganze Kabine sein, die sich im Notfall ab sprengt, um sich vom Fahrzeug zu lösen. Jede Absprengvorrichtung schleudert den Sitz oder die Kabine ca. 120 Meter seitlich in einen Winkel von 45° vom Fahrzeug weg. Mittels eines Fallschirmes oder eines Airbacksystems kommt dann der Sitz oder Kabine heil wieder auf den Boden zurück. Wird die Absprengvorrichtung im Weltraum benutzt, so fliegt die Kabine oder Sitz jede Runde 120 Meter weit und muss dann von einen Raumschiff gestoppt und aufgenommen werden.

Eine Absprengvorrichtung kann für jeden Mannschaftssitz eingerichtet werden, denn es an Bord des Fahrzeuges gibt. Handelt es sich bei der Absprengvorrichtung um eine Kabine, darf diese maximal 5 qm groß sein.



Um eine Absprengvorrichtung zu aktivieren, muss die Person auf dem Sitz oder in der Kabine einen speziellen Notgriff betätigen, was eine Handlung darstellt.
Gewicht: 1 LE pro Sitz, 3 LE pro Kabine
Preis: 5 kC pro Sitz, 20 kC pro Kabine

Arme (nur Fahrzeuge mit zwei Beinen)

Ein Fahrzeug kann maximal ein Armpaar besitzen. Mit Armen kann ein Fahrzeug nahkampfangriffe mit einer Waffe oder mit dem Arm direkt durchführen.

Ein Arm besitzt immer Hände, mit dem das Fahrzeug sich festhalten kann oder etwas greifen kann. Der Schaden der Arme hängt von der Größe des Fahrzeuges ab und wird aus folgender Tabelle abgelesen.

GRO	Schadenswert
1-5	5
6-10	6
11-50	8
51-99	10

Handelt es sich um einen Kampfläufer, so kann er in jeder Hand eine der unten aufgeführten Nahkampfwaffen halten. Weiterhin kann er in einer Hand eine Waffe halten, die einen maximalen WOP-Wert von 2 besitzt. Waffen mit einem WOP-Wert von 3 kann er nur zweihändig halten.

Handelt es sich um einen Beta-Anzug, kann dieser in einer Hand zweihändige Nahkampfwaffe aus der normalen Waffenliste halten, wobei eine "Stärke" von 11 angenommen wird. Ein Beta-Anzug kann auch normale Fernkampfwaffen benutzen. Eine Waffe mit einem WOP-Wert von 1 kann er einhändig und eine Waffe mit 2, kann er nur zweihändig halten.

Die Arme gelten als schweres Gyrosystem und es werden mit ihnen die Dauerfeuerregeln aufgehoben. Die Waffen die das Fahrzeug in den Händen hält werden nicht von den WOP, jedoch von der Nutzlast des Fahrzeuges abgezogen. Werden Arme oder damit gehaltene Waffen im Kampf eingesetzt, kann der Pilot keine der im Fahrzeug installierten Waffen benutzen.
Gewicht: 1/10 GRO in LE
Preis: GRO x 2 kC

Antrieb (G)

Das Kernstück eines jeden Fahrzeuges, ist sein Antrieb. Jedes Fahrzeug kann maximal einen Antrieb besitzen. Ausnahmen sind jedoch beschrieben.

Der Spieler sucht sich nun für sein Fahrzeug den passenden Antrieb heraus und zahlt den unten angegebenen Preis. Der Bewegungswert des Antriebes wird jedoch noch modifiziert. Ein Prozent der Größe (GRO) des Fahrzeuges wird von dem Bewegungswert abgezogen. Ein negativer Wert ist dabei möglich. Bei Warpantrieben wird dieses Prozent nicht abgezogen.

Um ein Fahrzeug noch schneller zu machen, kann der Bewegungswert gesteigert werden. Die unten angegeben Liste verfügt über eine Spalte, in der man ablesen kann, wie oft ein Antrieb gesteigert werden darf. Die Kosten einer Steigerung sind unten angegeben.

Jedes Fahrzeug erhält einen Reisetank, der so klein ist, das er normalerweise bei einen Strukturtreffer nicht zerstört werden kann. Die maximale Reichweite mit einen solchen Reisetank ist unterschiedlich.

- Bei Bodenfahrzeugen wird der Bewegungswert mit 90 multipliziert, um die maximale Reichweite in Kilometern zu erhalten.
- Bei Luftfahrzeugen wird der Bewegungswert mit 720 multipliziert.

Raumschiffe mit Warpfeldantrieb erhalten nicht einen solchen Reisetank. Für sie gelten besondere Regeln. Der Reisetank kann vergrößert werden, so das die maximale Reichweite verdoppelt wird. Eine solche Vergrößerung kostet nichts und nimmt die Größe (GRO) des Fahrzeuges in Ladungseinheiten (LE) ein

Es folgt eine Beschreibung der unterschiedlichen Antriebssysteme und deren Sonderregeln.

Rad

Radantriebe sind die ältesten, primitivsten und dafür auch die billigsten Antriebe für Bodenfahrzeuge. Ein, mit

Rädern ausgerüstetes Fahrzeug, besitzt zwei, vier, sechs oder mehr Achsen, an dehnen Räder montiert sind.

Kette

Kettenantriebe sind sehr robust und sehr geländegängig. Sie sind genau so teuer in der Anschaffung wie Radantriebe. Dafür sind Kettenantriebe nicht besonders wendig und schnell.

Bein

Beinantriebe sind sehr Geländegängig. Ein Nachteil ist, das sie im schwierigen Gelände oder bei Rammversuchen, umkippen können.

Das Fahrzeug kann zwei, vier oder mehr Beine besitzen.

Schwebe

Ein Schwebeantrieb ist das Hi-End Produkt der Fahrzeugantriebe und den Bodenfahrzeugen. Ein solcher Antrieb, besteht aus einen modifizierten Anti-Grav-Generator. Der Generator bringt gerade soviel Energie auf, dass das Fahrzeug über dem Boden schwebt. Daher auch der Name: Schwebeantrieb. Ein solcher Antrieb macht ein Fahrzeug sehr schnell und wendig.

Ein Fahrzeug das ein schweres Gyrosystems (SGy) installiert haben, können dessen Waffen nur bei Kampfgeschwindigkeit abgefeuert werden.

Wasserturbine

Für Schiffe die in Gewässer eines Planeten fahren, wird dieser primitive Antrieb genutzt.

Schleichturbine

Die Schleichturbine gleicht einer normalen Wasserturbine. Nur das sie sehr leise ist und speziell für U-Boote entwickelt wurde. Eine Ortung des Fahrzeuges auf Grund der Geräusche seines Antriebes ist praktisch unmöglich.

Ein Fahrzeug das eine Schleichturbine besitzt, darf auch zusätzlich eine normale Wasserturbine und einen Schwebeantrieb einbauen.

Rotor

Das System eines Rotorantriebs ist sehr alt, aber nicht des so trotz werden sie immer noch eingesetzt. Bei diesem Antriebssystem befinden sich ein oder mehrere Rotoren am Fluggerät, die sich in schnelle Geschwindigkeit drehen. Die Rotoren verleihen dem Fluggerät auftrieb und bringt es auf Geschwindigkeit.

Rotorsysteme sind sehr laut und können schon aus weiter Entfernung gehört werden.

Ein Fahrzeug mit einem Rotorantrieb braucht zum Starten und Laden eine Rollbahn um die nötige Geschwindigkeit zu erreichen bzw. abzubremsen.

Mit einer Vektorschubkontrolle kann ein Fahrzeug auch senkrecht Starten und Laden. Dabei wird der Antrieb auf bewegliche Gelenke montiert oder generell so angebracht dass ein Auftrieb entsteht. Eine Vektorschubkontrolle kostet zusätzlich GRO x 3 kC.

Düse

Ein Düsenantriebsystem besteht aus einen primitiven Verdichtungsantriebssystem mit einer Druckausstoßöffnung. Diese Antriebsysteme sind ungefähr genau so alt wie die Rotorsysteme, aber wesentlich Effektiver. Auch das Düsenantriebsystem ist sehr laut, so dass von weiten schon gehört werden kann.

Ein Fahrzeug mit einem Düsenantrieb braucht zum Starten und Laden eine Rollbahn um die nötige Geschwindigkeit zu erreichen bzw. abzubremsen.

Mit einer Vektorschubkontrolle kann ein Fahrzeug auch senkrecht Starten und Laden. Dabei wird der Antrieb auf bewegliche Gelenke montiert oder generell so angebracht dass ein Auftrieb entsteht. Eine Vektorschubkontrolle kostet zusätzlich GRO x 5 kC.

Düsenantriebe können nicht im luftleeren Raum eingesetzt werden.

Orbitalraketen

Eine alte und doch sehr effiziente Art ein Raumschiff in einen Orbit zu bringen, sind kleine Orbitalraketen. Diese Schubraketen sind weit aus günstiger als Antigrav-Systeme und leisten fast das gleiche. Die Raketen besitzen leider nur eine fest gelegte Brenndauer und müssen nach Ihrem Gebrauch komplett ausgetauscht werden. Ein Satz Orbitalraketen reichen für einen Start und eine Landung und ein Fahrzeugkonstrukteur baut selten nur ein Satz Orbitalraketen in ein Fahrzeug ein. Das Fahrzeug kann in diesen Vorgängen kaum Manövrieren, geschweige denn im Kampf Manöver durchführen.

Antigrav-System

Ein Antigrav-System für Fluggeräte ist Zeitgemäß und hochmodern. Sie sind sehr leise, und äußerst Effektiv. Ein Fluggerät mit einen Antigrav-System kann immer senkrecht Starten und Landen.

Der Nachteil dieses Antriebsystemes ist der, das er sehr leicht zu scannen ist. Die Position eines Fahrzeuges mit einen Antigrav-System, kann auf 5 km Entfernung ermittelt werden. Ein Nachteil, der militärische Fahrzeuge mit Antigrav fragwürdig erscheinen lässt.

Antigrav-System nutzen Raumschiffe um auf Planeten zu landen, von Planeten in den Orbit zu gelangen und um in der Schwerelosigkeit Andockmanöver durchzuführen. Da ein Antigrav-System nur in einer Massenreichen Umgebung funktioniert, funktionieren diese Antriebe nicht im Massearmen Weltraum, maximal jedoch bis in den Orbit eines Planeten hinein.

Warpfeldantrieb

Für die Überbrückung von großen Distanzen in einem Sonnensystem, wird ein Warpfeldantrieb genutzt. In einer Atmosphäre kann dieser Antrieb nicht eingesetzt werden

und das Fahrzeug muss mit einem Fusionsreaktor ausgerüstet sein. Der Einsatz dieses Antriebes in Atmosphären nicht möglich.
Gewicht: ½ GRO in LE (Steigerung: 1/10 GRO in LE)
Preis: Der Preis richtet sich nach dem Antriebsystems.

Antrieb	BEW	Max	Preis	Steigerung
Rad	20	+10	GRO x 3 kC	GRO x 300 C
Kette	12	+8	GRO x 3 kC	GRO x 300 C
Bein	10	+10	GRO x 4 kC	GRO x 400 C
Schwebe	24	+12	GRO x 5 kC	GRO x 500 C
Wasserturbine	10	+6	GRO x 4 kC	GRO x 400 C
Schleichturbine	8	+4	GRO x 6 kC	GRO x 300 C
Rotor	8	+10	GRO x 5 kC	GRO x 500 C
Düse	22	+14	GRO x 7 kC	GRO x 700 C
Orbitalrakete	20	+10	GRO x 2 kC	GRO x 400 C
Antiegrav	16	+12	GRO x 10 kC	GRO x 1 kC
Warpfeld	1	+10	GRO x 10 kC	GRO x 1 kC

>>>Der leichte Raumfrachter erhält insgesamt zwei Antriebssysteme. Den Warpfeldantrieb und den Antigrav-Antrieb.

Der Warpfeldantrieb mit einen Bewegungswert von 1 der 400 kC kostet und 20 LE wiegt. Mit einer Steigerung von 5 Punkten, steigen auch die Kosten um 200 kC und das Gewicht um 20 LE.

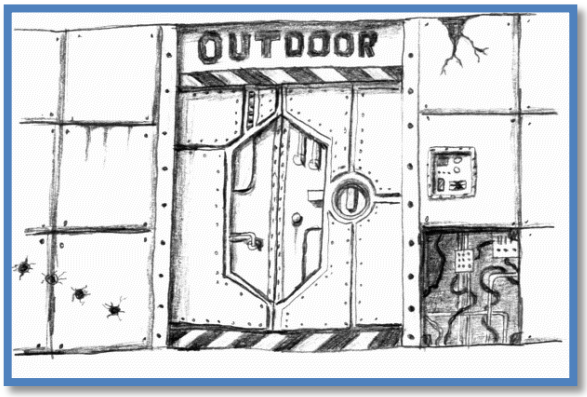
Der Antigrav-Antrieb besitzt einen Bewegungswert von 16, Kosten von 400 kC und ein Gewicht von 20 LE. Dieser Antrieb wird nicht gesteigert.

Von jeden Antrieb, außer dem Warpfeldantrieb, wird ein Prozent der Größe des Schiffes von den Bewegungswerten abgezogen. Jedoch ist ein Prozent von GRO 40 unerheblich, so das dies ignoriert wird.

Die Gesamtkosten für die Antriebsysteme belaufen sich auf 1.000 kC und von den Ladungseinheiten muss 60 LE abgezogen werden. <<<

Atmosphärenschild

Atmosphärenschilder schützen Raumschiffe vor der Reibungshitze die entsteht, wenn es in eine Atmosphäre eintaucht. Mit der tropfen artigen Form des Schildes, ist es allen Raumschiffen mögliche innerhalb einer Atmosphäre zu fliegen, ungeachtet ihrer eigenen aerodynamischen Form. Seit der Erfindung der Atmosphärenschilder, verzichtet man generell beim Bau von Raumschiffen darauf, auf die aerodynamische Verhältnisse eines Raumschiffes zu achten.Somit muss das Atmosphärenschild innerhalb eines Fluges in einer Atmosphäre immer eingeschaltet sein. Sonst stürzt es ab.



Atmosphärenschilder können nicht mit anderen Arten von Energieschildern kombiniert werden. Somit muss der Pilot eines Raumschiffes seine anderen Schilde, vor dem Eintritt in eine Atmosphäre, abschalten. Eine sehr kritische Zeit, in der das Raumschiff verwundbar ist.
Gewicht: 1/10 GRO in LE
Preis: GRO x 200 C

>>>Das Schiff soll ein Atmosphärenschild erhalten, was 4 LE an Platz weg nimmt und 8 kC kostet.<<<

Beiwagen (nur Motorräder, G)

Mit einem Beiwagen, wird an der Seite des Motorrades ein kleiner Wagen montiert, der mit den Antriebssystem des Motorrades gekoppelt ist. In diesen Beiwagen findet eine Person Platz, was einer zusätzlichen Nutzlast entspricht. Vor dem Platz der Person, also auf der kleinen Haube des Beiwagens, befindet sich eine weitere Waffenoption (WOP), auf der eine Waffe montiert werden kann. Die Maximale Bewegungsweite (M-BEW) erniedrigt sich, mit einer Montage eines Beiwagens, um 6 Punkte. Ein Motorrad kann maximal nur ein Beiwagen aufnehmen.
Gewicht: ½ LE
Preis: Der Preis ist abhängig vom Antriebssystems des Motorrad.

Antriebssystem	Preis
Rad	3 kC
Kette	3 kC
Schwebe	5 kC

Booster (nicht für Fahrzeuge mit Beinen)

Ein Booster ist eine Erweiterung eines eingebauten Antriebssystem, das dem Fahrzeug für eine Kampfrunde, einen erhöhten Schub verleiht. Die Bewegungsweite eines Booster, beträgt das doppelte der Maximal-Bewegungswert (M-BEW). Eingesetzt wird der Booster zusätzlich zu der normalen Bewegung. Der Booster ist nach dem Einsatz verbraucht und kann erst wieder in einer Stunde eingesetzt werden. Es ist maximal nur ein Booster pro Fahrzeug möglich.Nur ein Pilot, der die Fertigkeit "Fahrzeugmanöver-Booster" besitzt, kann diesen Booster auch einsetzen.
Gewicht: 1/10 GRO in LE
Preis: GRO x 1 kC

Cockpitpanzerung

Mit dieser Panzerung wird das Cockpit des Piloten und möglichen Kopiloten verstärkt, damit es vor möglichen Schäden geschützt ist. Wird bei einem Fahrzeugkampf das Cockpit getroffen, so erhält der Pilot eine zusätzliche Panzerung von 1 Punkten. Die Cockpitpanzerung kann bei einem Strukturtreffer nicht zerstört werden.

Gewicht: 1 LE
Preis: 5 kC

Computersystem

Ein Computersystem ist unablässig für den Gebrauch eines Raumfalt-Antriebs. Das Computersystem berechnet alle Daten, wie den Ein- und Austrittspunkt für den Faltantrieb. Je schneller und hochleistungsfähiger das Computersystem ist, um so größere Strecken kann das Raumschiff überbrücken. Die Stufe des Computersystems gibt die maximale Sprungreichweite in Sektoren an.
Gewicht: Das Gewicht ist System abhängig.
Preis: Der Preis ist System abhängig.

Computersystem	Gewicht	Preis
Stufe I	150 kg (½ LE)	5 kC
Stufe 2	450 kg (1 ½ LE)	10 kC
Stufe 3	1,5 t (5 LE)	100 kC
Stufe 4	7,5 t (25 LE)	1 MC
Stufe 5	15 t (50 LE)	100 MC

>>>Als Computersystem erhält das Schiff ein System der Stufe 3. Es kostet 100 kC und wiegt 5 LE. <<<

Cyberlink

Viele Profis lenken Fahrzeuge nur mit einem Neurolink, also mit einer Schnittstelle zwischen Gehirn und Fahrzeug. Damit sich eine Person in ein Fahrzeug "einstöpseln" kann, muss dieses mit einen Cyberlink ausgerüstet sein. Durch den direkten Kontakt und den Datenaustausch zwischen Pilot und Fahrzeug, erhält er eine WM:+1 auf alle Erfolgswerte im Umgang mit den Fahrzeug und dessen Waffen.
Gewicht: 1 kg
Preis: 5 kC

Deflektorschild

Deflektorschilder sind ähnlicher Geräte, wie die Energieschilder, die auch auf der Straße verwendet wird. Sie können nur im Vakuum eingesetzt werden und schützen das Fahrzeug vor äußeren Einflüssen, wie Meteoriteneinschlägen, Partikelstürmen, aber auch gegen Laserstrahlen oder anderen Energiewaffen. Die Leistung der Phasenfeldkonverter und der Feldgeneratoren sind so ausgelegt, daß das Deflektorschild vor Projektilwaffen, sowie gegen Energiewaffen schützen. Also gegen alle fremden Einflüsse von Außerhalb eines Fahrzeuges.

Deflektorschilder gibt es in 5 Stufen. Mit aufsteigender Stufennummer, steigt auch der effektive Schutz durch das Schild. Die Schilder besitzen anstatt der Angabe einer Panzerung, den Wert eines Erfolgswertes. Das getroffene Fahrzeug würfelt pro Treffer einen Erfolgswurf. Gelingt der Wurf, so wurde der Schaden absolut vom Deflektorschild absorbiert und das Fahrzeug nimmt keinen Schaden. Das Deflektorschild schützt nicht vor Rammschäden und kann nicht zusammen mit einen anderen Schild eingesetzt werden. Wird das Deflektorschild des Fahrzeuges bei einen Strukturtreffer getroffen, sinkt die Stufe des Systems um einen Punkt, bis es bei null vollständig zerstört ist.

Gewicht: 1/10 GRO in LE
Preis: Der Preis ist von der Stufe des Schildes abhängig.

Stufe	Erfolgswert	Preis
Stufe I	1	GRO x 1 kC
Stufe II	2	GRO x 2 kC
Stufe III	3	GRO x 4 kC
Stufe IV	4	GRO x 8 kC
Stufe V	5	GRO x 16 kC

>>>Das Raumschiff erhält als minimalen Schützt gegen die äußeren Einflüsse des Weltraumes ein Deflektorschild der Stufe I. Die Kosten belaufen sich auf 40 kC und die Einrichtung nimmt 4 LE ein .<<<

Einrichtungspanzerung

Eine Einrichtungspanzerung, schützt eine einzige Einrichtung eines Fahrzeuges. Wird eine geschützte Einrichtung bei einem Strukturtreffer getroffen, so wird sie nicht zerstört, sondern die Panzerung um die Einrichtung herum. Erst bei einem weiteren Treffer der gleichen Einrichtung kann sie zerstört werden.

Einrichtungen, die mit einer Einrichtungspanzerung geschützt sind, werden in der Einrichtungsliste mit einen "P" gekennzeichnet.

Die Einrichtungspanzerung kann nur einmal pro Einrichtung, aber mehrmals für verschiedene Einrichtungen erworben werden. Die Einrichtungspanzerung wird nicht in die Einrichtungsliste eingetragen, sondern die Einrichtung die geschützt wird mit einen "P" markiert.
Gewicht: -
Preis: 5 kC

Fangstrahl (nur Raumschiffe)

Ein Fangstrahl besteht aus polarisierten Dynionenstrahlen und werden von Erzschürfern genutzt um Meteoriten im All einzufangen. Es ist aber auch möglich, das damit große Schiffe auch kleine Schiffe festgehalten können. Die effektive Reichweite des Fangstrahles beträgt 1200 m und er kann nur im Vakuum eingesetzt werden. Raumschiffe können dann kleine Schiffe fangen, wenn ihre eigene GRO mindestens doppelt so groß ist, wie die des kleineren Schiffes. Um ein kleines Schiff zu fangen, muss das große Schiff erst einmal nah genug heran kommen. Danach muss dem Piloten des kleinen Schiffes, ein Pilotenwurf gelingen, um dem Strahl auszuweichen. Misslingt der Wurf, so ist das kleine Schiff im Fangstrahl gefangen und kann vom großen Schiff eingeholt werden. Sich vom Strahl wieder zu lösen ist nicht möglich.
Gewicht: 2 LE
Preis: 30 kC

Fusionsreaktor

Das Herz eines jeden Raumschiffes ist der Fusionsreaktor. Er produziert die lebensnotwendige Energie, für das Überleben im Weltall. Der Energieausschuss ist riesig so das, wenn sich das Raumschiff nicht bewegen würde, Jahrhunderte lang mit

Energie versorgt wäre. Da aber die Antriebsysteme wahre Energiefresser sind, verbraucht sich diese sehr schnell.

Jedes Fahrzeug das einen Warpfeldantrieb besitzt, braucht einen Fusionsreaktor. Auch wer einen Materie-Antimaterie-Reaktor sein eigen nennt, braucht einen Fusionsreaktor.

Der Fusionsreaktor besitzt vier Sicherheitsfelder. Jedes Sicherheitsfeld, schützt den Reaktor bei einen Strukturtreffer vor der Zerstörung. Bei jedem Strukturtreffer verliert der Reaktor ein Sicherheitsfeld. Erst wenn keine Sicherheitsfelder vorhanden sind und der Reaktor noch einmal getroffen wird, ist der Reaktor zerstört.

Bei der Zerstörung des Fusionsreaktors, treten keine Besonderheiten auf, außer dass das Schiff keine Energie besitzt um sich fortzubewegen. Da der Fusionsreaktor alle Energieverbraucher an Bord des Fahrzeuges versorgt, funktionieren somit auch keine technischen Geräte mehr. Keine Waffensysteme, kein Licht, kein Lebenserhaltungssystem. Ein guter Zeitpunkt das Schiff zu verlasse.

Für einen Fusionsreaktor muss ein Gastank eingeplant werden, aus dem er sein Gasgemisch für seine Fusionierung bezieht.

Fusionsreaktoren werden oft bei großen Bodenfahrzeugen wie U-Booten und Frachtschiffen eingebaut, um deren Reichweite zu vergrößern.
Gewicht: 1/10 GRO in LE
Preis: GRO x 10 kC

>>>Als Hauptenergiequelle erhält der Frachter einen Fusionsreaktor. Die Größe beträgt 4 LE und der Preis 400 kC. <<<

Gastank

Ein Gastank nimmt ein spezielles veredeltes Gasgemisch auf, das von Fusionsreaktoren genutzt wird. Es ist unabkömmlich für den Gebrauch von Raumschiffantrieben wie ein Warpfeldantrieb.

Für einen normalen Reisetank der Vorschrift beim Bau eines Raumschiffes ist, braucht man die GRO des Schiffes an Tankeinheiten. Mit einem solchen Reisetank kommt das Raumschiff 20.000 ANE weit. Um den Verbrauch auf eine ANE zu errechnen, muss die Größe des Fahrzeuges durch 20.000 geteilt werden.

Mit der Erweiterung des Tanks, kann auch der Raumfalt-Sprungtank (siehe unten) eines Schiffes vergrößert werden.

Die Kosten um einen Gastank zu füllen, belaufen sich auf ca. 10 C pro Tankeinheit. Je nach Planet und deren Servicestufe.

Da ein Gastank aus vielen kleinen Segmenten besteht, verliert es bei einem Strukturtreffer nur 1/10 seiner maximalen Tankeinheiten.
Gewicht: 1/10 LE pro TE
Preis: 10 C pro TE

>>>Für den Gebrauch des Fusionsreaktor erhält das Raumschiff einen Gastank mit 40 TE. Die Kosten belaufen sich auf 400 C und die Größe beträgt 4 LE. <<<

Inneneinrichtung (G)

Mit der Inneneinrichtung wird Lebensraum (siehe unten) verschönert. Nicht immer ist die graue Standartwand, Jedermann's Geschmack.

- Eine normale Qualität gilt als Standart.
- Bei einer guten Inneneinrichtung gibt es andersfarbige Wände und eine Auslegeware.
- Bei einer sehr guten Einrichtung ist die Qualität besser, der Farbton geschmackvoller und modischer.
- Bei einer luxusausführung der Inneneinrichtung gibt es Zierleisten und Amateuren aus Wurzelholz.
- Eine prunkvolle Einrichtung besteht aus geschnitzten Gebeinen und handgearbeiteten Wandverzierungen.

Der Preis der Einrichtung wird pro Quadratmeter Lebensraum bezahlt. Ein späterer Einbau ist möglich.
Gewicht: -
Preis: Der Preis richtet sich nach Qualität der Einrichtung.

Qualität	Preis pro qm
Normal	-
Gut	100 C
Sehr gut	300 C
Luxus	500 C
Prunkvoll	1000 C

Innenversiegelung (G)

Eine Innenversiegelung, besteht aus verstärkten Innenwänden und Drucktüren, so das bei einen Druckabfall innerhalb des Fahrzeuges, dieser Bereich vom restlichen Teil des Fahrzeug isoliert werden kann.

Als Voraussetzung muss das Fahrzeug natürlich eine normale Versiegelung besitzen (siehe unten).

Bei dem einmaligen Kauf der Innenversiegelung, teilt man das Fahrzeug in zwei Teile auf. Die Schnittkante besteht aus einer Panzerwand, die der Außenwand des Fahrzeuges entspricht. In regelmäßigen Abständen, ist eine Drucktür eingebaut.

Beim erneuten Kauf, der Innenversiegelung, wird das Fahrzeug in drei Bereiche und beim nochmaligen Kauf in vier Bereiche geteilt und so weiter. Eine Innenversiegelung kann beliebig oft erworben werden. Auch ist es möglich, zu einen späteren Zeitpunkt in ein Fahrzeug eine diese Grundeinrichtung ein zu bauen.
Gewicht: 1 LE
Preis: GRO x 100 C

>>>Der Frachter erhält insgesamt drei versiegelbare Bereiche. Den Frachtraum, der Quartiersektion und die Brücke. Dies kostet 12 kC und nimmt 3 LE ein.<<<

Lebenserhaltungssystem

Sobald ein Fahrzeug eine Versiegelung besitzt, muss auch ein Lebenserhaltungssystem eingebaut werden. Mindestens für den Piloten des Fahrzeuges.

Ein Lebenserhaltungssystem gibt es in unzähligen Stufen. Je Stufe kann es ein Lebewesen mit ausreichend, Wärme, Kühlung und Atemluft versorgen, solange es sich innerhalb des Fahrzeugs befindet. Jede weitere Stufe, kann es ein weiteres Wesen versorgen.

Befinden sich mehr Wesen im Fahrzeug, als die Stufe des Lebenserhaltungssystems angibt, droht das System zusammen zu brechen. Die Luft kann nicht mehr gereinigt werden und die Thermosystem liefert nicht mehr genug Energie.

Das System bricht jedoch nicht sofort zusammen, sondern kann eine Zeitlang provisorisch funktionieren. Die Lebewesen, die zuviel an Bord sind, werden von der Stufe der Lebenserhaltung abgezogen. Das daraus resultierende Ergebnis, sind die Tage, bis das System zusammenbricht. Ist das Ergebnis null oder besitzt ein negatives Vorzeichen, bricht das System sofort zusammen.

Bei einem Strukturtreffer des Lebenserhaltung, wird ein Zehntel der Lebenserhaltung zerstört (Minimum 1).
Gewicht: 0,5 LE pro Stufe
Preis: 1 kC pro Stufe

>>>Für eine vernünftige Versorgung aller Anwesenden auf dem Raumschiff, wird ein Lebenserhaltungssystem der Stufe 10 eingebaut. Dies nimmt 5 LE ein und kostet 10 kC<<<

Lebensraum (G)

Damit Lebewesen in einen Fahrzeuge sitzen, sich bewegen und leben können, muß Laderaum in Lebensraum umgewandelt werden. Dies kostet kein Geld und für eine Ladungseinheit (LE) erhält man 1 qm Lebensraum mit einer Höhe von 3 Metern .

Es ist wichtig, das für mögliche Mannschaftsmitglieder einen Kopiloten oder Passagiere, Lebensraum geschaffen wird. Ein späterer Ein/Umbau ist möglich.
Gewicht: 1 LE für 1 qm
Preis: -

>>>Der Lebensraum auf dem Raumschiff ist stark begrenzt, so das nur 10 Ladungseinheiten in Lebensraum umgewandelt wird. Das ergibt insgesamt 10 qm. <<<

Luftschiff (nur Luftfahrzeuge, G)

Im Luftkampf ein Witz, trotzdem manchmal vertreten, sind Luftschiffe. Als billige Waffenplattform werden sie besonders von Grunk benutzt, um ihre Bodentruppen zu unterstützen.

Luftschiffe sind sehr anfällig gegenüber Schäden da sie keine nennenswerte Panzerung besitzen und sie sind sehr langsam.

Ein Luftschiff besitzt zwei Panzerungen. Eine steht für die Kanzel des Fahrzeuges, die der nomalen Panzerung entspricht. Wird jedoch die Hülle getroffen, so besitzt sie nur eine Panzerung von 2. Vor jeden Strukturtreffer wird entscheiden ob die Kanzel oder die Hülle getroffen wird. Bei einen 1w12 Wurf, ist es bei einer 1-8 die Hülle und bei einer 9-12 die Kanzel. Bei einen Treffer der Hülle, gilt dies wie ein Treffer des Antriebes.

Der Bewegungswert des Fahrzeuges muss neu berechnet werden und somit sinkt er auf 1/10, wobei der Wert nicht niedriger als eins und nicht höher als 3 seien kann. Der Bewegungswert kann nicht gesteigert werden.

Außerdem besitzt ein Luftschiff zwei Größen. Die erste Größe ist die normale Größe und wird auch für Rammversuche benutzt. Der zweite Wert ist die sechsfache GRO und wird für die Berechnung von Zielmodifikation von Angreifern benutzt. Dies ist die Größe, die das Luftschiff an Platz einnimmt.

Diese Einrichtung kann nur einmal für ein Fahrzeug erworben werden.
Gewicht: 5 LE
Preis: -

Materie-Antimaterie-Reaktor

Der Materie-Antimaterie-Reaktor besteht aus einer Produktionseinheit für Antimaterie, 4 bis 10 Magnetfeldbehältern zu Aufbewahrung von Antimaterie und dem Reaktorkern selbst. Der Reaktor liefert die nötige Energie, die ein Raumfalt-Antrieb für einen Sprung benötigt.

Der Materie-Antimaterie-Reaktor besitzt vier Sicherheitsfelder. Jedes Sicherheitsfeld, schützt den Reaktor bei einem Strukturtreffer vor der Zerstörung. Bei jedem Strukturtreffer des Reaktors verliert es ein Sicherheitsfeld. Erst wenn keine Sicherheitsfelder vorhanden sind und der Reaktor noch einmal getroffen wird, ist der Reaktor zerstört.

Nun kommt es darauf an, ob sich Antimaterie im Reaktor oder sich in den Magnetfeldbehältern befindet. Befindet sich keine Antimaterie im Reaktor, so bleibt die Zerstörung des Reaktors folgen los.

Befindet sich jedoch Antimaterie im Reaktor oder in den Behältern, so wird ein 1w12 gewürfelt. Bei einen Ergebnis von 6 oder niedriger, tritt das Sicherheitssystem in Kraft und schleudert den Kern sowie die Behälter in den Raum. Schafft es das Sicherheitssystem nicht, die "heißen" Teile abzustoßen, ergibt dies einen tollen Feuerball im Raum. Das Schiff wird vollständig zerstört und eine Gravitonenwelle verursacht einen Schaden mit einen SW:12 in 12 km Radius.

Für einen Materie-Antimaterie-Reaktor braucht das Fahrzeug einen Fusionsreaktor und einen Sprungtank.
Gewicht: 1/10 GRO in LE
Preis: GRO x 10 kC

>>>Das Raumschiff erhält einen Materie-Antimaterie-Reaktor, mit 4 LE Größe und mit 400 kC Kosten. <<<

Mannschaftsplatz (G)

Die Einrichtung eines Mannschaftsplatzes ist immer dann nötig, wenn dem Piloten einige Aufgaben abgenommen werden sollen. So können Mannschaftsplätze für einen Kopiloten oder für mögliche Schützen eingerichtet werden. Ein Platz an einer Sensoreinheit oder am Funkgerät sind auch Mannschaftsplätze.

Wird einmal ein Mannschaftsplatz definiert, so verliert der Pilot die Kontrolle über diesen Bereich oder Gerät.

Eine Ausnahme ist der Kopilot. Er übernimmt eine Kontrollfunktion und kann die gleichen Aufgaben übernehmen wie der Pilot. Es ist maximal ein Kopilot pro Fahrzeug möglich.

Die Definition eines Mannschaftsplatzes kostet kein Geld oder Laderaum. Voraussetzung ist jedoch, das sich in dem Fahrzeug für die zukünftige Mannschaft ein Lebensraum befindet und eine entsprechende Höhe der Nutzlast frei ist.

Für den Piloten muss kein Mannschaftsplatz eingerichtet werden oder sein Gewicht von der Nutzlast abgezogen werden. Er ist in der Planung eines Fahrzeuges inbegriffen. Ein späterer Einbau ist möglich.
Gewicht: -
Preis: -

>>>Es wird definiert das es einen Platz für einen Kopiloten und zwei Schützen gibt. <<<

Nahkampfwaffen (nur Kampfläufer mit Armen)

Es gibt unterschiedliche einhändige Nahkampfwaffen, die speziell für Kampfläufer entwickelt wurden. Sie werden an den Armen montiert oder werden in den Händen gehalten. Sie kosten keine Waffenoptionen (WOP) und auf den Schaden der Waffe, wird der Schadenswert addiert, die der Kampfläufer ohne Waffen besitzt.

Die unten angegebenen Bäume werden nicht gekauft, sondern "gepflückt". Um einen Baum auszureisen, wird eine Handlung des Piloten gebraucht. Nach drei gelungenen Treffern mit einem Baum, ist dieser zerstört.
Gewicht: siehe Tabelle
Preis: siehe Tabelle

Waffe	SW	Gewicht	Preis
Kreissäge	+6	80 kg	15 kC
Zange	+5	80 kg	10 kC
Ramme	+6	100 kg	13 kC
Hammer	+3	70 kg	8 kC
Axt/Schwert	+6	60 kg	15 kC
Baum	+2	-	-

Notantrieb (nur Luftfahrzeuge)

Für den Notfall gibt dieses Reservesystem eines Antigrav-Antriebs. Es wird in Luftfahrzeuge eingebaut und besitzt einen maximalen Bewegungswert von 1 (M-BEW) der auch nicht gesteigert oder gesenkt werden kann. Dieses System wird auch oft für den Start oder Landungen eingesetzt, wenn das Luftfahrzeug keine Vektorschubkontrolle besitzt.
Gewicht: 1/10 GRO in LE
Preis: GRO x 1 kC

Panzerung (G)

Diese Einrichtung steigert die normale Panzerklasse (PAK) am gesamten Fahrzeug um einen Punkt. Diese Einrichtung gibt es in mehrere Stufen und jede Stufe schützt einen Punkt mehr.
Gewicht: siehe Tabelle
Preis: LE x 1 kC

PAK	Gewicht in LE
1	GRO
2	GRO x 2
3	GRO x 4
4	GRO x 6
5	GRO x 8

Raumfalt-Antrieb

Ein Raumfaltsprungsystem, oder auch Faltantrieb genannt, überbrückt ganze Sektoren innerhalb 21 Stunden. Der genaue Ablauf ist unter "Raumreisen" beschrieben.

Ein Raumfalt-Antrieb bezieht seine Energie aus dem Materie-Antimaterie-Reaktor eines Schiffes und die Energie die er dabei verbraucht ist immens.
Gewicht: 1/10 GRO in LE
Preis: GRO x 4 kC

>>>Das Raumschiff soll natürlich auch Sprungfähig sein und erhält somit auch einen Raumfalt-Antrieb. Der Preis liegt bei 160 kC und das Gewicht bei 4 LE. <<<

Raumfalt-Sprungtank

Ein Sprungtank nimmt eine bestimmte Menge von veredelten Gasen auf, um genügend Energie für einen Raumsprung daraus zu gewinnen.

Der Sprungtank kann die GRO des Fahrzeuges multipliziert mit 10 an Tankeinheiten (TE) aufnehmen.

Eine Tankeinheit (TE) verbraucht 1/10 einer Ladungseinheit (LE).

Bei einem Strukturtreffer verliert der Sprungtank 1/10 seiner maximalen Tankeinheiten.
Gewicht: GRO in LE
Preis: GRO x 100 C

>>>Der Sprungtank des Raumschiffes besitzt 400 Tankeinheiten. Das Gewicht liegt bei 40 LE und kostet 4 kC. <<<

Rettungskapseln

Rettungskapseln sind häufig die einzige Möglichkeit sich von einen Raumschiff zu retten. Eine Rettungskapsel bietet immer nur einer bestimmten Anzahl von Personen Platz. Sie ist mit kleinen Düsen mit beschränkter Brenndauer ausgerüstet. Mit Ihr wird kann ein rettender Planet angeflogen werden (Reichweite = 1 ANE). Mit einen Antigrav-Antrieb kann dann auf dem Planeten notzulanden werden. Hitzereflektoren schützen die Kapsel, beim Eintritt in die Atmosphäre, vor dem verglühen. Die Rettungskapsel bietet den geretteten Personen für 20 Tagen Nahrung, Flüssigkeit und Luft zum atmen. Sehr große Wesen nehmen in einer Kapsel gleich zwei Plätze ein.

Nach dem Gebrauch ist eine Rettungskapsel nur noch Schrott wert.
Gewicht: Das Gewicht richtet sich nach der Rettungskapseln Typ.
Preis: Der Preis richtet sich nach dem Rettungskapseln Typ.

Kapsel Typ	Personen	Gewicht	Preis
Typ A	1	1 LE	10 kC
Typ B	2	2 LE	20 kC
Typ C	4	4 LE	40 kC

Scannerphalanx

Die Scannerphalanx besteht aus Multifunktionscanneren die auf allen Bandbreiten die nahe Umgebung abtasten. Sie sind speziell für die atmosphärenreiche Umgebung auf Planeten entwickelt worden und können jedoch auch im Vakuum eingesetzt werden.

Sie tasten den Boden, sowie den Luftraum nach Hindernissen oder anderen Fahrzeugen ab.

Zwar können sie kein Kali-Plast durchdringe, aber sie können mögliche Fahrzeuge äußerlich nach Waffen abtasten.

Die Reichweite der Scannerphalanx gibt die optimale Reichweite in flacher Umgebung ohne Hindernisse wieder. In einem hügelreichen oder gar bergigen Gelände erniedrigt sich die Reichweite um das vielfache. Gerade bei Bodenfahrzeugen, kann eine Phalanx nur andere Bodenfahrzeuge entdecken, wenn sie sich im ersten Drittel der Reichweite des Scanners befinden. Bodenfahrzeuge im zweiten oder dritten Drittel können nicht entdeckt werden.

Scannerphalanxen werden sehr oft auch im Weltraum, in partikelreichen Feldern oder in Meteroidenfeldern benutzt, weil sie effektiver die nahe Umgebung scannen können, als eine Sensorphalanx.

Die Phalanx gibt es in sechs verschiedenen Stufen mit variierenden Reichweiten.
Gewicht: Das Gewicht richtet sich nach der Stufe der Phalanx.
Preis: Der Preis richtet sich nach der Stufe der Phalanx.

Stufe	Reichweite	Gewicht	Preis
Stufe I	1 km	5 kg	10 kC
Stufe II	5 km	10 kg	30 kC
Stufe III	10 km	50 kg	50 kC
Stufe IV	50 km	100 kg	100 kC
Stufe V	100 km	1 LE	300 kC
Stufe VI	500 km	5 LE	500 kC

>>>Als Kurzstreckenscanner erhält das Schiff eine Scannerphalanx der Stufe II. Das Gewicht liegt bei 10 kg und der Preis bei 30 kC. <<<

Sensorphalanx

Jedes Raumschiff besitzt eine Sensorphalanx. Sie sind die Augen und Ohren des Schiffes, ohne ihnen eine Reise durch ein Sonnensystem nicht möglich ist. Sie besteht aus Multifunktionscanneren die auf allen Bandbreiten die Umgebung im Weltraum abtasten. Sie suchen die Flugbahn nach Hindernissen ab und können andere Raumschiffe orten. Zwar können sie kein Kali-Plast durchdringe, aber sie können die Schiffe äußerlich nach Waffen abtasten. Die Phalanx gibt es in sechs verschiedenen Stufen mit variierenden Reichweiten.

Eine Sensorphalanx ist für den Einsatz im Weltraum gebaut und kann nicht in einer Störungsvollen Atmosphäre eingesetzt werden.

Die Reichweite einer Sensorphalanx kann zusätzlich noch erheblich eingeschränkt werden. Der Grund für mögliche Einschränkungen können Metoriedenfeld, Gasnebel, Trümmerfelder oder ähnliche Anomalien sein.
Gewicht: Das Gewicht richtet sich nach der Stufe der Phalanx.
Preis: Der Preis richtet sich nach der Stufe der Phalanx.

Stufe	Reichweite	Gewicht	Preis
Stufe I	1 ANE	30 kg	10 kC
Stufe II	10 ANE	100 kg	20 kC
Stufe III	100 ANE	1 LE	50 kC
Stufe IV	500 ANE	5 LE	100 kC
Stufe V	1 k ANE	10 LE	500 kC
Stufe VI	5 k ANE	100 LE	1 MC

>>>Für 50 kC erhält der leichte Frachter eine Sensorphalanx der Stufe III. Das Gewicht liegt bei 1 LE. <<<

Sprungdüsen (nur Kampfläufer oder Beta-Anzug mit zwei Beinen)

Mit Sprungdüsen kann ein Kampfläufer eine bestimmte Anzahl von Metern hoch oder weit springen. Der Pilot kann entscheiden, ob er seine Sprungweite für einen weiten Sprung oder für einen Sprung in die Höhe nutzen will. Er kann auch eine Kombination von hoch und weit

versuchen. Die zurückgelegten Meter dürfen dabei aber nicht die Sprungweite überschreiten.

Bei der Landung nach dem Sprung, läuft der Kampfläufer Gefahr umzukippen (siehe Fahrzeugkampf).

Die Sprungdüsen gibt es in mehreren Stufen und pro Stufe steigt die Reichweite der Düsen um 15 m.

Die Sprungweiten muss bei einen Sprung voll ausgenutzt werden und kann nicht unterschritten oder anders gewählt werden. Die Sprungdüsen können nur einmal in einer Stunde eingesetzt werden.

Bei einem Strukturtreffer, wird die Stufe der Düse um eins erniedrigt.
Gewicht: 1/10 GRO pro Stufe in LE
Preis: GRO x 2 kC pro Stufe

Stealth-System

Stealth-Systeme tarnen Fahrzeuge vor der Entdeckung mit Sensoren und Scannern. Das System schützt nicht vor der optischen Entdeckung, so das Fahrzeug immer noch gesehen werden kann.

Ein Fahrzeug mit einen aktiven Stealth-System kann nicht mit einen Sensor oder Scanner erkannt werden. Es ist für die Sensoren unsichtbar.

Nur wenn jemand vermutet oder es auch weiß das ein Stealth-System eingesetzt worden ist, darf der Pilot oder ein andere zuständige Mannschaftsmitglied einen Erfolgswurf auf der Fertigkeit "Elektronik" durchführen. Voraussetzung dafür ist, das eine Sensor- oder Scannerphalanx vorhanden ist. Gelingt der Wurf, so ist die Position des Fahrzeuges für eine Runde bekannt. Jede Runde darf der Erfolgswurf wiederholt werden.

Zielsystemwaffen können nur dann auf das Fahrzeug abgefeuert werden, wenn die Position bekannt ist.

Ansonsten kann das System keine Zielpeilung durchführen.

Das ein- und abschalten eines Stealth-Systeme dauert eine Runde. Wird eine Waffe vom Fahrzeug abgefeuert, wenn das System eingeschaltet ist, kann jede Phalanx das getarnte Fahrzeug entdecken und deren Position offenbaren.

Stealth-Systeme arbeiten mit der zweifach gedrehten Feldbrechungseffekt auf der Basis von Travikon-Feldspulen. Die Spulen sind sehr anfällig, so das sie nur eine Lebensdauer von einer Stunde besitzen. Danach müssen sie wieder ausgetauscht werden. Die Kosten für neue Spule, belaufen sich dabei um GRO x 1 kC.
Gewicht: GRO in LE (Minimum 5 LE)
Preis: GRO x 10 kC

Tarngenerator

Tarngeneratoren arbeitet mit der gleichen Technologie, wie ein Lichtverzerungs-Generator. Also mit der umgekehrten Feldphasenverzerrung. Ein Tarngenerator bricht das Licht um dem Fahrzeug, so das eine Entdeckung erschwert wird. Bewegt sich das Fahrzeug nicht, so gilt es als Unsichtbar im normalen Lichtspektrum. Bewegt es sich, so ist es nur schwer aus zu machen und es erhält eine +5 auf Tarnen. Zum Aufbau des Energiefeldes, der das Licht später bricht, braucht der Generator zwei Runden. Der Generator kann nicht mit anderen Energieschildern zusammen genutzt werden. Das Energiefeld des Generators ist sehr empfindlich, so dass keine Materie oder Energie es durchbrechen darf. Geschieht dies doch, so bricht das Energiefeld zusammen und das Fahrzeug wird wieder sichtbar.
Gewicht: GRO in LE
Preis: (GRO x 1 kC) + 50 kC

Versiegelung (G)

Eine Versiegelung beschreibt einer luftdichten Hülle eines Fahrzeuges, die auch hohen Innen- aus Außendrucke aushalten kann. Eine Versiegelung ist unumgänglich für Raumschiffe und U-Boote.

Mit einer Versiegelung steigt die Panzerklasse des Fahrzeuges um einen Punkt und es ist zu beachten, das ein Lebenserhaltungssystem eingebaut werden muß, damit Lebewesen ihn ihm überleben können. Wird auf ein Lebenserhaltungssystem verzichtet, muß jeder an Bord des Fahrzeuges für sein eigenes Überleben sorgen. Ein Raumanzug, Strahlen oder Taucheranzug (je nach einsatzbereit des Fahrzeuges) mit einer Atemmaske kann dabei sehr nützlich sein.

Eine Versiegelung kann nur einmal eingebaut werden.

Kommt es bei einen Kampf oder andere äußere Einflüsse, zu einen Strukturtreffer, so besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, das es zum Bruch der Versiegelung gekommen ist. Es treten dabei verschiedene Effekte ein, die nach der Umgebung abhängig sind, in der sich das Fahrzeug gerade befindet.

Um diese Effekte einzudämmen, kann eine Innenversiegelung eingebaut werden.
Gewicht: ½ GRO in LE.
Preis: GRO x 100 C

>>>Für das Raumschiff unumgänglich ist einen Versiegelung. Sie kostet 4 kC und wiegt 20 LE. <<<

Waffenoption (G)

Um ein Fahrzeug zu bewaffnen, muss zu erst eine Waffenoption eingerichtet werden. Die GRO des Fahrzeuges gibt die maximale Anzahl von Waffenoptionen an, die ein Fahrzeug besitzen darf.

Eine Waffenoption kann eine Waffe der Größe eins aufnehmen. Um Waffen aufzunehmen, die Größer sind, müssen Waffenoptionen zusammengelegt werden. Dies wird bei dem Kauf der Waffenoption bestimmt.

Eine Waffenoption kann man sich als ein Art Geschützturm vorstellen. Je größer der Turm, umso größer kann auch die Waffe sein, die dort eingebaut werden kann. Es können natürlich auch mehrere kleinere

Waffen in einen großen Turm eingebaut werden, dürfen dabei jedoch nicht die WOP des Turmes überschreiten.

Dabei ist zu beachten dass eine Person, immer nur eine Waffe benutzen kann.

Optionale Regel: Bei der Konstruktion kann eine Waffenoption als „Verlinkte Waffenoption" gekennzeichnet werden. Alle Waffen die in diese Waffenoption eingebaut werden sind in Fahrtrichtung starr ausgerichtet und miteinander gekoppelt. Diese Waffen können nur vom Piloten benutzt werden und können alle gleichzeitig abgefeuert werden. Der Pilot benötigt dazu jedoch das Spezialmanöver „Verlinkte Waffen". Eine solche Waffenoption wird mit einem V gekennzeichnet.
Gewicht: 1 LE pro WOP
Preis: 1 kC pro WOP

>>>Das Raumschiff der Größe 40 kann maximal 20 WOP besitzen. Bei der Konstruktion werden auch diese 20 WOP eingeplant. Davon werden einmal 10 WOP und zweimal 5 WOP zusammen gelegt. Diese Türme könnten je eine Waffe der Größe 10 und zweimal je eine von 5 aufnehmen, oder mehrere kleinere Waffen, wie zum Beispiel 5 Gewehre oder ein Mittelschwerer Mörser (4) mit einen Raketenwerfer (1) zusammen. Die Türme werden von den Bordschützen des Schiffes bedient. Die große Waffenoption mit 10 Punkten wird vom Cockpit aus gesteuert.<<<

Waffen

Vor dem Waffeneinbau, muss jedes Fahrzeug mit Waffenoption ausgestattet sein. Die geben an, in welche Richtung die Waffe feuern kann und wie groß die Waffe seinen kann, die eingebaut werden kann.

Die folgende Liste gibt die Waffenarten und deren Größe in WOP-Punkten an.

Waffenart	WOP
Leichte Handfeuerwaffe	1
Schwere Handfeuerwaffe	1
Gewehr	1
Schweres Gewehr	1
Kanone	2
Projektil Autokanone	3
Dynionen Autokanone	3
Schnellfeuer Plasmakanone	3
Überschwerer Granatwerfer	2
Zielerfassungsgerät (ZEG)	0
Leichter Raketenwerfer	1
Leichter Mörser	3
Mittelschwerer Mörser	4
Schwerer Mörser	5
Gausskanone	8
Ionenstrahler MK I	3
Ionenstrahler MK II	4
Ionenstrahler MK III	5
Ionenstrahler MK IV	6
Partikelstrahler MK I	10
Partikelstrahler MK II	20
Partikelstrahler MK III	30
6-Granat Lafette	9
10-Granat Lafette	15
20-Granat Lafette	20

Zusätzlich zu der Waffe kann die maximale Munition der Waffe vermehrt werden. Dazu definiert der Konstrukteur die maximale Anzahl der Schuss, kauft die Munition ein und zieht sie von den Ladungseinheiten ab. Die einmal definierte Anzahl darf in Zukunft nicht erhöht werden.

Ein Nachladen der Waffen wird ignoriert. Ist die Munition verbraucht, so ist die Waffe halt leer und kann nicht mehr benutzt werden. Bei Waffen die normalerweise immer nur einen Schuss in der Waffen besitzen, wie zum Beispiel der Raketenwerfer, so wird dieser augenblicklich nachgeladen, weil die Konstruktion der Waffe vorsieht das sofort neue Raketen in die Waffen eingelegt werden.

Waffen werden nicht bei einen "Einrichtungstreffer" zerstört, sondern nur bei einen "Waffentreffer".

Optional: Projektilwaffen in Raumschiffen besitzen einen negativen Nebeneffekt. Setzt ein Raumschiff, montierte Projektilwaffen im Weltraum ein, so erhält der Pilot für diese Runde einen negative Wertmodifikation von -1 auf seinen Manöver- und Fahrzeugwurf. Die Beschleunigung der Waffen richtet sich beim abfeuern gegen das Fahrzeug, so das der Pilot hier gegensteuern muss.
Gewicht: Das Gewicht hängt von der Waffe ab.
Preis: Der Preis hängt von der Waffe ab.

>>>Das Raumschiff erhält einen Partikelstrahler MK I (10 WOP), zwei leichte Raketenwerfer (je 1 WOP) und zwei Ionenstrahler MK II (je 4 WOP). Je ein Raketenwerfer und Ionenstrahler wird in einen Waffenturm eingebaut, von wo der Bordschütze zugriff erhält. <<<

Waffenpanzerung

Mit einer Waffenpanzerung, wird eine Waffe des Fahrzeuges speziell geschützt. Bei einem Strukturtreffer der Waffen, wird nicht die Waffe, sondern deren Panzerung zerstört. Nur bei einem nochmaligen Treffer der gleichen Waffe, wird diese zerstört.

Eine Waffenpanzerung kann nur einmal pro Waffe, jedoch für beliebig viele Waffen erworben werden.

Waffen die eine Waffenpanzerung besitzen, werden mit einen "P" gekennzeichnet.

Eine Waffenpanzerung wird nicht in die Einrichtungsliste eingetragen.
Gewicht: -
Preis: 5 kC

Der Fahrzeugpark

Im Fahrzeugpark steht für die Spielcharaktere eine Auswahl von Fahrzeugen bereit. Die in vier Gruppen unterteilt sind:

- Bodenfahrzeuge
- Luftfahrzeuge
- Raumschiffe
- Besondere Fahrzeuge

Jedes Fahrzeug besitzt einige Daten:

Name: Der Name des Fahrzeuges

Typus: Der Typ des Fahrzeuges

Baureihe: Die Baureihe aus der das Fahrzeug entstammt

Beschreibung: Die eigentliche Beschreibung des Fahrzeuges

Einrichtung: Die technischen Daten und die eingebaute Einrichtung des Fahrzeuges

Kosten: Die Kosten des Fahrzeuges

Freie LE: Die Ladungseinheiten die noch über sind und für z.B. Ladung verwendet werden können

Erwerb

Die angegebenen Kosten im Fahrzeugpark sind Neuanschaffungskosten. Es ist natürlich erlaubt beim Kauf eines Fahrzeuges mit dem Verkäufer zu verhandeln. Die Kaufsumme kann je Punkt um 1% gesenkt werden.

Eigner / Besitzer

Nach dem Erwerb eines Fahrzeuges wird der Charakter als Besitzer in die Papiere eingetragen. Es gibt keine zentrale Meldestelle in dem alle Besitzerdaten gesammelt werden. Jeder Planet und nur selten jedes Sonnensystem, verwaltet die Fahrzeuge und deren Besitzer selbst. Die Eignerpapier bestehen aus einem fälschungssichern Chipkarte auf der Bild, DNA-Abdruck und sonstige Daten des Besitzers und die Geschichte des Fahrzeuges gespeichert sind. Geht diese Karte verloren, so muss der Besitzer die Karte erneut auf dem Ausstellungsplaneten beantragen.

Baustoff von Raumschiffen

Die Raumschifferbauer sind seit geraumer Zeit dazu übergegangen in die Struktur des Baumaterials, Kalia-Lotren-Fluorid-Polymer (KLFP), kurz Kali-Plast, unter zu mischen. Somit kann keine bekannte Technologie, mit Sensoren das Schiff durchdringen, um die "Privatsphäre" des Piloten und seiner Crew zu stören. Ein beliebter Baustoff, der auch bei einigen Häusern benutzt wird.

Bodenfahrzeuge

Big Shnag

Typus: Frachtgleiter

Baureihe: Ro9-Schwerer Transportgleiter der Firma Koretschkin Industries.

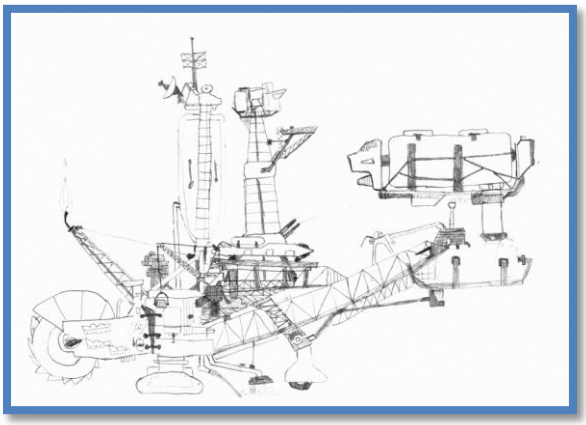
Der schwere Schwebegleiter aus dem Hause Koretschkin Industries ist nie ein Verkaufsschlager geworden. Im Markt der Transportgleiter konnte der Big Shnak sich nicht gegen die Marktbegleiter durchsetzen. Der Transporter ist zu schwerfällig und zu teuer. Trotzdem ist der Ro9 ein gutes Fahrzeug um im rauen Gelände zu seinem Ziel zu kommen.

Einrichtung	Gewicht	Kosten
Bodenfahrzeug Größe: 10 Panzerung: 6-2=4 WOP: 5 Nutzlast: 50*2=100 LE	-	50 kC
Fahrzeugspezialisierung – Frachter (PAK-2, Nutzlast * 2, BEW *0,5)	-	-
Antrieb - Schwebe (BEW: 24*0,5=12) (G)	5 LE	50 kC
Lebensraum x4 (G)	4 LE	-
Mannschaftsplatz x1 (G)	-	-
Gesamte - Gewicht / Kosten	9 LE	100 kC
Noch 91 LE Nutzlast frei		

Druklow Kor7

Typus: schwerer Beta-Anzug

Baureihe: Minikampfläufer der Kor-Serie aus dem Hause Druklow



Druklow ist bekannt für ihre überschweren Kampfläufer die sie herstellen. Im Jahre 351 NS brachte das Hause Druklow den ersten schweren Beta-Anzug der Kor-Serie auf den Markt. Erst ab der Version 6 war er so gut, dass er auch von Söldnern und Armeen geschätzt wurde. Die vorherigen Modelle litten an Überhitzung und Materialermüdung an den Antriebsgestellen. Dieses Model, der Kor7, gewann im Jahre 366 NS sogar den HeavyShell Preis von Eltrus. Er ist sehr beliebt unter mobilen Kampfeinheiten und er ist berühmt für seine Zuverlässigkeit.
Der Kor7 ist zwar sehr langsam, schwer und auch nicht sehr billig, doch dies gleicht er durch seine schwere Hightech Panzerung und der starken Bewaffnung wieder aus. Der Druklow Kor7 zählt zu den schweren Beta-Anzügen der kurz vor der Grenze steht, als Kampfläufer zu zählen. Er ist weit verbreitet unter den Spezialeinheiten lokaler Milizen und ist bei zahllosen Söldnern und Soldaten vieler Staaten hoch geschätzt. Wird der Kor7 eingesetzt, bedeutet dies oft die Niederlage der gegnerischen Partei.

Einrichtung	Gewicht	Kosten
Größe 4, Kampfläufer (Beta-Anzug) (PAK:5+2+3+1=11, WOP:2, LE:16)	-	20 kC
Fahrzeugspezialisierung – Kampfpanzerung (PAK +2, BEW/2)	-	-
Antrieb – Zwei Beine: BEW 5 (45 km/h); (G)	2 LE	16 kC
Arme (P)	0,4 LE	8 kC
Cockpitpanzerung	1 LE	5 kC
Cyberlink (P)	1 kg	5 kC
Einrichtungspanzerung x 3	-	15 kC
Lebenserhaltungssystem 1 (P)	0,5 LE	1 kC
Mannschaftsplatz x 1(G)	-	-
Nahkampfwaffe – Kreissäge am Linken Arm montiert (P)	80 kg	15 kC
Panzerung 3 (G) (H) Pak +3	8 LE	24 kC
Scannerphalanx Stufe II	10 kg	30 kC
Funksender III	0,5 kg	0,5 kC
Empfänger	2 kg	3 kC
Versiegelung (G) Pak +1	2 LE	0,4 kC
Waffenoption x2 (G) (H)	1 LE	6 kC
Laser Kanone (P)	8 kg	19 kC
Waffenpanzerung	-	5 kC
Schweres Lasergewehr einhändig gehalten für rechten Arm	8 kg	8 kC
Gesamt-Gewicht / Kosten	14,9 + 117,5 kg	180,9 kC
Noch 0,8 LE frei		

M13 Ferret

Typus: Aufklärungs-Buggy

Baureihe: Z73-34 der Firma Hitashimok

Das kleine, auf extreme geländegängigkeit ausgelegte Fahrzeug, ist mit seiner hohen Geschwindigkeit und robusten Einfachheit ideal für zivile Erkundung von unbekanntem Terrain geeignet. Seine Rahmenkonstruktion die primär aus Rohren besteht, trägt dabei zur Preis- und Gewichtsreduzierung bei, was dazu geführt hat, dass man den M13 häufig auf wilden Grenzplaneten und bei Kolonisten sowie Siedlern findet. Das geringe Gewicht und die Anpassungsfähigkeit an unterschiedliche Gravitationsstärken machen den Ferret auch für das mitführen auf Raumschiffen ideal. Das Militär vieler Staaten nutzen diese Typ von Fahrzeug, jedoch die hier gezeigte Baureihe ist ehre im zivilen Bereich anzutreffen.

Einrichtung	Gewicht	Kosten
Bodenfahrzeug Größe 3 Panzerung: 7 * 0,5 = 4 WOP: 2 * 0,5 = 1 Nutzlast: 12	-	15 kC
Fahrzeugspezialisierung – Ultraleicht (BEW + 10)	-	-
Antrieb – Räder (BEW: 20 + 10 = 30 (G)	1,5 LE	9 kC
Reisetank (G)	3 LE	-
Lebensraum x 4 (G)	4 LE	-
Mannschaftsplätze x 2 (G)	-	-
Gesamt-Gewicht / Kosten	8,5 LE	24 kC
Noch 3,5 LE frei		

Porsche Boxster SL II

Typus: historischer Sportwagen

Baureihe: Porsche Boxster

Nachbau aus alten Zeiten, etwas aufgepeppt, um in der modernen Welt Entarias nicht vollkommen unterzugehen.

Der Boxster SL II ist ein reinrassiger, ultraleichter Sportwagen.

Einrichtung	Gewicht	Kosten
Größe 3, Bodenfahrzeug, Ultraleicht (PAK:5+1, WOP:1, LE: 13)	-	15 kC
Antrieb – Rad, BEW 38	3,9 LE	16,2 kC
Lebensraum 4	4 LE	-
Mannschaftsplatz 2	-	-
Inneneinrichtung 4	-	2 kC
Booster (Rad)	0,3 LE	3 kC
Panzerung +1	3 LE	3 kC
Gesamt-Gewicht / Kosten	11,2 LE	39,2 kC
Noch 1,8 LE frei		

Koretschkin Industries Mule

Typus: PickUp

Baureihe: KI 49-r21 – PickUp aus dem Hause Koretschkin

Der von Koretschkin Industries hergestellte Mule wird hauptsächlich im zivilen Bereich für kleine Frachttransporte verwendet und findet besonders bei Farmern reißenden Absatz. Es wurden aber auch schon mit Waffen nachgerüstete Versionen in Händen von planetaren Milizen und Rebellengruppen gesichtet, die als Truppentransporter, Sanitäts- oder Feuerunterstützungsfahrzeuge dienten.

Einrichtung	Gewicht	Kosten
Größe 5 (PAK:5, WOP:3, LE :20)	-	25 kC
Antrieb – Rad; BEW 20 (180 km/h); (G)	2,5 LE	15 kC
Lebensraum 6 (G)	6 LE	0 kC
Mannschaftsplatz 4 (G)	-	0 kC
Gesamt-Gewicht / Kosten	8,5	40 kC
Noch 11,5 LE frei		

RX-25 "Heckenschwein"

Typus: Sondierungsfahrzeug

Baureihe: Chassis Cygnus, RX-25

Dieses kleine Sondierungsfahrzeug auf Basis des "Cygnus"-Chassis ist durch seine Tarnungs-Ausrüstung nahezu unsichtbar. Optimal eingesetzt kann dieses Fahrzeug tagelang unerkannt in feindlichem Gebiet operieren. Das RX-25 ist speziell für das Fahrzeugmagazin des "BERTA" L-3 Landungspanzers konzipiert. Die unbeschreibliche Enge, mit der die Besatzung während des Einsatzes konfrontiert wird, brachte dem Cygnus (lat. für "Schwan") den Beinamen "Heckenschwein" ein.

Einrichtung	Gewicht	Kosten
Größe 6, Bodenfahrzeug (PAK:6, WOP:3, LE: 30)	-	30 kC
Schwebeantrieb BEW 28	10,2 LE	66 kC
Lebensraum 3	3 LE	-
Mannschaftsplatz 2	-	-
Scannerphalanx Stufe I	0,02 LE	10 kC
Tarngenerator (P)	6 LE	56 kC
Stealth-System	6 LE	60 kC
Waffenturm-Hauptturm (P)	2 LE	2 kC
Waffenturm-Cockpit (P)	1 LE	1 kC
Cockpitpanzerung	1 LE	5 kC
Waffenpanzerung x3	-	15 kC
Einrichtungspanzerung x4	-	20 kC
Booster (P)	0,6 LE	6 kC
Kom IV	1 kg	1 kC
Mikrowellenwerfer – Hauptturm (P)	8 kg	14 kC
Leichter Raketenwerfer – Hauptturm (P)	3 kg	2 kC
Schweres Lasergewehr – Cockpit (P)	8 kg	8 kC
Gesamt-Gewicht / Kosten	30 LE	296 kC
Noch 0 LE frei		

Wykosama Z304

Typus: schwerer Kampfläufer

Baureihe: Schwerer Kampfläufer aus dem Hause Wykosama

Das Hauptaugenmerk dieses schweren, 17 m großen Kampfläufers, sind mit Sicherheit die zwei schweren Mörser-Geschütze auf seinen Schultern. Diese Mörser sind neuster Bauart und besitzen eine erweiterte Reichweite von 4,5 km. Zusammen mit der 10ner Granatlafette die am Rücken montiert ist, dem leichten Raketenwerfer am Kopf und der Autokanone die der Kampfläufer in seinen Händen hält, ist dieser Wykosama ein gefürchteter Gegner. Zusätzlich besitzt der Z304 eine schwere Panzerung und zusätzliche Panzerung an fast jeder Einrichtung, so dass er schwer zu knacken ist.

Außerdem ist der Kampfläufer noch sehr mobil für seine Bewaffnung und Panzerung, so dass er gerne für schnelle Attacken im Feindesland eingesetzt wird.
Die Firma Wykosama stellt die Z-Serie schon seit über 80 Jahren her, die bekannt ist für ihre Mobilität und schweren Panzerung. Der Z304er ist vor 2 Jahren auf den Markt gekommen und hat sich mit seinen neuen Geschützen und neuen Absprengvorrichtung zu einem Verkaufsschlager entwickelt. In dieser kurzen Zeit sind schon 400 Stück verkauft worden, so dass der Z304 wohl noch einige Jahre auf den Schlachtfeldern der Allianz zu sehen seien wird.

Einrichtung	Gewicht	Kosten
Größe 26, Kampfläufer (PAK:7+2+1=10, WOP:26, LE :156)	-	125 kC
Fahrzeugspezialisierung – Waffenplattform (WOP x2, BEW /2)	-	-
Antrieb – Zwei Beine; BEW 10 (90 km/h); (G)	39 LE	114,4 kC
Absprengvorrichtung – Kabine (P)	3 LE	20 kC
Arme (P)	2,6 LE	52 kC
Cockpitpanzerung	1 LE	5 kC
Cyberlink (P)	1 kg	5 kC
Einrichtungspanzerung x 7	-	35 kC
Lebenserhaltungssystem 3 (P)	0,5 LE	1 kC
Mannschaftsplatz x3 (G)	-	-
Panzerung 2 (G) Pak +2	52 LE	104 kC
Scannerphalanx Stufe III (10 km) (P)	50 kg	50 kC
Funksender III (P)	0,5 kg	0,5 kC
Empfänger (P)	2 kg	3 kC
Versiegelung (G) Pak +1	13 LE	2,6 kC
Waffenoption 15 Rücken(G)	15 LE	15 kC
Waffenoption 5 Linke Schulter (G)	5 LE	5 kC
Waffenoption 5 Rechte Schulter (G)	5 LE	5 kC
Waffenoption 1 Kopf (G)	1 LE	1 kC
10-Granat Lafette (15 WOP) (P)	3 LE	50 kC
Schwere Mörser x2 (je 5 WOP) (H) (P)	6 LE	480 kC
Leichter Raketenwerfer (1 WOP) (P)	3 kg	2 kC
Projektil Autokanone wird durch Arme gehalten	20 kg	12 kC
Waffenpanzerung x4	-	20 kC
Munition	6,5 LE	-
Gesamt-Gewicht / Kosten	146,1 LE + 76,5 kg	982,5 kC
Noch 3 LE frei		

Luftfahrzeuge

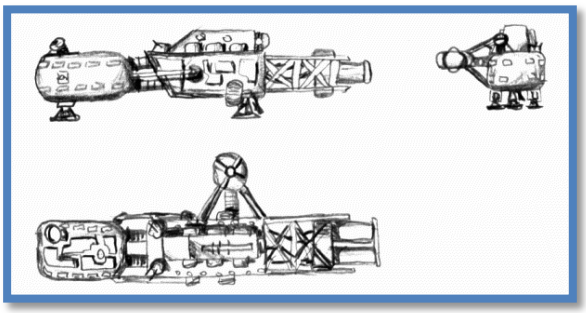
Raumschiffe

Donnerrabe

Typus: Raumschiff Klasse A

Baureihe: Desnian C12/A2 Blitz – Kurzstreckenjäger

Die C12 Serien ist unter Fachleuten und selbst im Hause Desnian sehr umstritten. Mit der C12 Serie wurden die besten Materialien und neusten Geräte verbaut die es derzeit im Markt gibt. Angefangen vom Korpus des Schiffes bis zu der Panzerung und Bewaffnung handelt es sich fast alles um reinstes Hightech. Heraus gekommen ist ein kleiner leichter Angriffsjäger von gerade mal 4 Meter Länge, der für sein Einsatzgebiet sehr teuer ist. Dabei ist er vergleichbaren Jägern haushoch überlegen. Die A2 Variante besitzt eine sehr hohe Panzerung und mit dem Ionenstrahler MK III sogar eine sehr gefährliche Waffe mit hoher Reichweite. Der Strahler ist jedoch auch der Schwachpunkt des Schiffes. Es ist die einzige Bewaffnung, so dass ein solcher Jäger mit beschädigtem Strahler sofort vom Kampfgebiet abziehen muss. Weiterhin wurde auf eine Cockpitpanzerung verzichtet, genauso wenig gibt es einen Booster, die sonst üblich sind bei so kleinen Schiffen. Dafür sind diese Schiffe wendig und sehr schnell, was sie ihren neuartigen Turbowarp-Antrieben zu verdanken haben. Bei Testläufen und Vergleichstests mit anderen Jägern, hat die A2 ihren Beinamen „Blitz" erhalten, den sie bis heute auch behalten hat.



Die erst 4 Jahre alte Baureihe wird zusammen mit kleinen Miniträgerschiffen ausgeliefert, die gerade mal 10 Jäger fassen können. Derzeit ist das Fürstentum Gyzitry der einzige Abnehmer dieser sehr teuren Schiffe, die diese dann für Sonderaufträge und Eskortmission einsetzen möchte.

Einrichtung	Gewicht	Kosten
Größe 5, Raumschiff Klasse A, (PAK: 5 + 3 + 1 + 1 = 10), WOP: 3 + 2 = 5, LE: 20) (H)		75 kC
Warpfeld Antrieb 11 + 1 = 12 (G) (H)	3,75 LE	165 kC
Antigrav Antrieb 16+2 = 18 (G) (H)	1,25 LE	150 kC
Cyberlink (P)	1 kg	5 kC
Einrichtungspanzerung x5	-	25 kC
Fusionsreaktor (P)	0,5 LE	50 kC
Reisetank 5	0,5 LE	0,05 kC
Lebenserhaltungssystem 1 (H)	0,25 LE	6 kC
Lebensraum x1 (G)	1 LE	-
Mannschaftsplatz – Pilot (G)	-	-
Panzerung PAK +1 (H)	2,5 LE	7,5 kC
Scannerphalanx Stufe 1 – 1 km Reichweite (P)	5 kg	10 kC
Sensorpahalanx Stufe 1 – 1 ANE Reichweite (P)	30 kg	10 kC
Versiegelung PAK +1 (G) (H)	1,25 LE	1,5 kC
Waffenoption 5 – Frontgeschütz (G) (H)	2,5 LE	15 kC
Ionenstrahler MK III Reichweite +50% (P) (H)	1,5 LE	270 kC
Waffenpanzerung x1	-	5 kC
Ozilationssender 1 Reichweite 1k ANE (P)	2 kg	5 kC
Gesamt Gewicht / Kosten	15 LE	800.050 C
0 Ladungseinheiten als Frachtraum frei		

Hakta-RALL5833-H2

Typus: Raumschiff Klasse A

Baureihe: Kleiner Frachter der Hakta-Klasse

Ein kleines Transportraumschiff, mit den Maßen 8x3x3 Meter. Ein Doppelflügelschott am Heck, führt in den Laderaum des Schiffes. Eine kleine Notluke befindet sich an der Oberseite, über der Pilotenkanzel. Die Oberfläche des Schiffes ist stark verkratzt, verbeult und teilweise vergammelt, was auf eine schlechte Wartung schließen lässt. Die einzige Markierung des Schiffes ist die Codierung am Rumpf des Schiffes.

Es handelt sich um ein umgebautes Schiff der Hakta-Klasse. Ein kleines Mini-Transportraumschiff das häufig vom Militär oder Sicherheitskräften für Truppentransporten genutzt wird.

Durch das Doppelflügelschott gelangt man in den Frachtraum, der den Namen nicht verdient hat. Es handelt sich um einen kleinen 2x5 Meter großen Raum, an dessen Nordseite, sich eine Luke und ein nachträglich installierter Sprungantrieb und Computersystem befindet. Weiter befinden sich in einer Ecke eine Kiste und ein provisorischen Sanitärbereich. Durch die Luke erreicht man die kleine Pilotenkanzel, die für eine Person Platz bietet. Von hieraus kann man auch das Schiff durch die Notluke verlassen.

An den Wänden des Laderaumes, sind hoch klappbare Bänke montiert, die man auch zu schmalen Pritschen umbauen kann.

Einrichtung	Gewicht	Kosten
Größe 10, Raumschiff Klasse A (PAK:6, WOP:5, LE: 50)	-	50 kC
Antiegrav-Antrieb 16	5 LE	100 kC
Warpfeld-Antrieb 1	5 LE	100 kC
Materie-Antiemateriereaktor	1 LE	100 kC

Fusionsreaktor	1 LE	100 kC
Gastank 110 Tankeinheiten	1 LE	0,1 kC
Raumfalt-Sprungtank	10 LE	1 kC
Raumfalt-Antrieb	1 LE	40 kC
Computersystem Stufe 1	0,5 LE	5 kC
Lebenserhaltung x4	2 LE	4 kC
Atmospährenschild	1 LE	2 kC
Versiegelung (paz +1)	5 LE	1 kC
Sensorphalanx 1, 1 ANE	30 kg	10 kC
Scannerphalanx 1, 1 km	5 kg	10 kC
Funksender IV, 1500 km	1 kg	1 kC
Dzilationssender 1, 1k ANE	2 kg	5 kC
Empfänger	2 kg	3 kC
Autopilot +2	3 kg	5 kC
Gesamt-Gewicht / Kosten	33 LE	487,1 kC
Noch 17 LE frei		

Liebliche Gazera

Typus: Raumschiff Klasse C

Baureihe: Mittelgroßer Multifunktionsschiff der Baureihe T-3228 Z2

Das 207 Meter lange Schiff der Baureihe T-3228 aus den Raumwerften des Megakonzerns Tashito, ist sehr variable einsetzbar. Die Z2 Serie des Schiffes ist jedoch stärker bewaffnet als die Frachtervarianten und besitzt ein großes medizinisches Forschungslabor. Der Frachtraum ist jedoch immer noch geräumig genug um auch größere Waren aufzunehmen.

Die Liebliche Gazera war einst, eins von 12 Schiffen die vom Hadrischen Nebel im Jahre 263 NS gekauft wurden. Im Dienste des Militärs diente es als Kommandoschiff für kleinere Operationen und als Transporter für wichtiges Personal. Im Jahre 292 NS geriet die Liebliche Gazera in einen Zwischenfall mit Dretop-Piraten und wurde geentert. Das Raumschiff galt seit dem als verloren und reiht sich von da ab in die Flotte der Piraten ein. Es dient als Kommandoschiff und zur Unterstützung bei Angriffen. Das Schiff selbst wird oft von 3 bis 6 weiteren kleineren Kampfschiffen begleitet und dient selbst als Begleitschutz für eins der Trägerschiffe der Piraten.

Schon mit den fünf Ionenstrahlern MK IV ist es ein tödlicher Gegner. Für nahe Distanzen besitzt das Schiff noch 6 kleinere Ionenstrahler von MK I was Feindschiffe leicht zerstören kann. Die Hauptwaffe ist jedoch der schwere Partikelstrahler in der Nase des Schiffes. Mit dieser Waffe, was einen beachtlichen Teil des Platzes vom Schiff einnimmt, kann die Liebliche Gazera auch schwere Panzerungen von Kreuzern durchschlagen und fürchterliche Schäden verursachen. Das Schiff selbst ist für seine Klasse sehr stark gepanzert, so dass es auch in vorderster Reihe mit dem Feind kämpfen kann.

Einrichtung	Gewicht	Kosten
Größe 300, Raumschiff Klasse C, (PAK: 9 + 2 + 1 = 12, WOP: 150, LE: 2400)		1.500

Antiegrav-Antrieb 16 G	150	3.000
Warpfeld-Antrieb 3 G	210	3.600
Atmosphärenschild P	30	30
Cockpitpanzerung	1	5
Computersystem Stufe 3 P	5	100
Computersystem Stufe 1 P	0,5	5
Deflektorschild Stufe 2 P	30	600
Einrichtungspanzerung x 14		70
Fangstrahl	2	30
Fangstrahl	2	30
Fusionsreaktor P	30	3.000
Gastank 300 Tankeinheiten (TE)	30	3
Gastank 300 Tankeinheiten (TE)	30	3
Inneneinrichtung Normal G	-	-
Innenversiegelung – Mannschaftsquartiere G	1	30
Innenversiegelung – Passagierbereich A G	1	30
Innenversiegelung – Passagierbereich B G	1	30
Innenversiegelung – Frachtraum G	1	30
Innenversiegelung – Maschinenraum G	1	30
Innenversiegelung – Labor G	1	30
Lebenserhaltungssystem Stufe 200 P	100	200
Lebensraum 100 G	100	
Materie-Antimaterie-Reaktor P	30	3.000
Mannschaftsplatz (Pilot, Kopilot, Sensorik, Waffentürme x14, Navigation, Energieverteilung)	-	-
Panzerung +2	600	600
Raumfalt-Antrieb P	30	1.200
Raumfalt-Sprungtank	300	30
Rettungskapseln Typ A	1	10
Rettungskapseln Typ A	1	10
Rettungskapseln Typ A	1	10
Rettungskapseln Typ A	1	10
Rettungskapseln Typ A	1	10
Rettungskapseln Typ A	1	10
Rettungskapseln Typ B	2	20
Rettungskapseln Typ B	2	20
Rettungskapseln Typ B	2	20
Rettungskapseln Typ B	2	20
Rettungskapseln Typ C	4	40
Rettungskapseln Typ C	4	40
Scannerphalanx Stufe IV (50 km) P	0,1	100
Sensorphalanx Stufe IV (500 ANE) P	5	100
Versiegelung G	150	30

Waffenturm WOP 6 Rechts G	6	6
Waffenturm WOP 6 Link G	6	6
Waffenturm WOP 6 Oben G	6	6
Waffenturm WOP 6 Unten G	6	6
Waffenturm WOP 30 Front G	30	30
Waffenturm WOP 6 Hinten G	6	6
Waffenturm WOP 1 Mitteoben G	1	1
Waffenturm WOP 1 Mittunten G	1	1
Waffenturm WOP 3 ReihelinksA G	3	3
Waffenturm WOP 3 ReihelinksB G	3	3
Waffenturm WOP 3 ReihelinksC G	3	3
Waffenturm WOP 3 ReiherechtsA G	3	3
Waffenturm WOP 3 ReiherechtsB G	3	3
Waffenturm WOP 3 ReiherechtsC G	3	3
Ionenstrahler MK IV (Turm rechts) P	4	110
Ionenstrahler MK IV (Turm links) P	4	110
Ionenstrahler MK IV (Turm oben) P	4	110
Ionenstrahler MK IV (Turm unten) P	4	110
Partikelstrahler MK III (Turm front) P	150	600
Ionenstrahler MK IV (Turm hinten) P	4	100
Leichter Raktenwerfer (Turm Mitteoben) P	3 kg	2
Leichter Raktenwerfer (Turm Mittunten) P	3 kg	2
Ionenstrahler MK I (ReihelinksA) P	1	50
Ionenstrahler MK I (ReihelinksB) P	1	50
Ionenstrahler MK I (ReihelinksC) P	1	50
Ionenstrahler MK I (ReiherechtsA) P	1	50
Ionenstrahler MK I (ReiherechtsB) P	1	50
Ionenstrahler MK I (ReiherechtsC) P	1	50
Waffenpanzerung x 14	-	70
Autopilot +8	3 kg	13
Funksender IV (1500 km) P	1 kg	1
Ozilationssender (20 M ANE) P	0,1	100
Cryotank x10	10	100
Medizinisches Labor P	1	600
ECM P	2 kg	10
Gesamt Gewicht / Kosten	2131 LE	20.054.000 C
Noch 269 LE als Frachtraum frei		

Rapier

Typus: Raumschiff Klasse A

Baureihe: Desnian C4/A7 Schwerer Raumjäger

Der schwere Raumjäger der Rapier-Klasse zeichnet sich durch eine hohe Überlebensrate im Kampfeinsatz aus. Dies macht das zwar sehr schnelle, aber nicht sprungfähige Schiff besonders bei Piloten von PVS sehr beliebt. Mit seiner vielseitig einsetzbaren Bewaffnung ist er in der Lage nicht nur Gegner im Raumkampf erfolgreich auszuschalten, sondern auch im Erdkampf den eigenen Reihen wertvolle Unterstützung zukommen zu lassen. Die normale Besatzung besteht aus einem Piloten und zwei Mannschaftsmitglieder die in den Geschütztürmen sitzen.

Einrichtung	Gewicht	Kosten
Größe 15, Raumschiff Klasse A (PAK:7+1, WOP:8, LE: 90)	-	75 kC
Antigrav-Antrieb 16	7,5 LE	150 kC
Warpfeld-Antrieb 11	22,5 LE	300 kC
Lebenserhaltung 3	1,5 LE	3 kC
Lebensraum (G) 3	3 LE	-
Fusionsreaktor (P)	1,5 LE	150 kC
Atmosphärenschild (P)	1,5 LE	3 kC
Deflektorschild 5 (P)	1,5 LE	240 kC
Versiegelung (G) (Paz+1)	7,5 LE	1,5 kC
Booster (P)	1,5 LE	15 kC
ECM (P)	2 kg	10 kC
Cyberlink	1 kg	5 kC
Einrichtungspanzerung x 11 (G)	-	55 kC
Waffenpanzerung x 4 (G)	-	20 kC
Oberer Waffenturm WOP 6 (P/G)	6 LE	6 kC
Unterer Waffenturm WOP 6 (P/G)	6 LE	6 kC
Gastank 15 Tankeinheiten (P)	1,5 LE	150 C
Mannschaftsplatz x 3 (G)	-	-
Cockpitpanzerung	1 LE	5 kC
Sensorenphalanx Stufe I (P)	30 kg	10 kC
Scannerphalanx Stufe V (P)	1 LE	300 kC
Absprengvorrichtung x 3	1 LE	5 kC
Autopilot +8	3 kg	13 kC
Multiempfänger	2 kg	3 kC
Zerhacker V (WM-5)	0,5 kg	20 kC
Funksender IV	1 kg	1 kC
Oszilationssender IV	10 kg	25 kC
Leichter Raketenwerfer (P) oberer Turm, WOP –1	3 kg	2 kC
Ionenstrahler MK III (P) oberer Turm, WOP –5	3 LE	90 kC
Leichter Raketenwerfer (P) unterer Turm, WOP –1	3 kg	2 kC
Ionenstrahler MK III (P) unterer Turm, WOP –5	3 LE	90 kC
Gesamt-Gewicht / Kosten	71 LE	1.605.700 C
Noch 19 LE frei		

Stahlkern

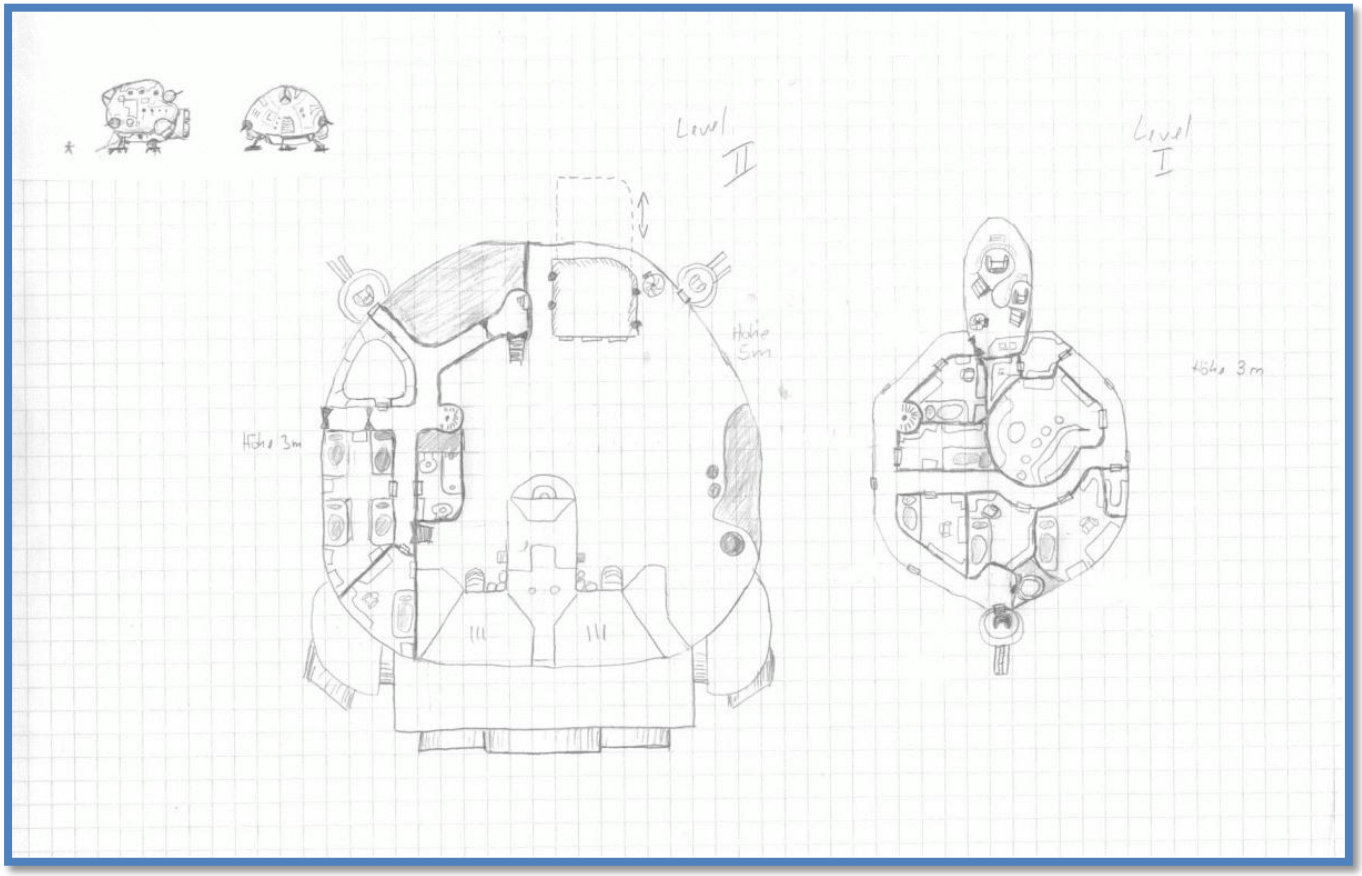
Typus: Raumschiff Klasse B

Baureihe: Menorischer Frachter KG 3

Die Stahlkern, ein Menorischer Frachter des Typs KG 3 mit der Kennummer 5Z-773836TT, ist ein 10 m hohes

kugelartiges Raumschiff. Dieser Frachtertyp wurde vor über 120 Jahren für klein Transporte entwickelt und wurde hauptsächlich in Handelsflotten eingesetzt. Der KG3 zeichnet sich für seine Art von Frachter, mit seiner mittelmäßigen Geschwindigkeit und verstärkten Panzerung aus. Der Raumfrachter ist ein

Booster	2,4 LE	24 kC
Rettungskapsel xl Typ A	1 LE	10 kC
Panzerung +1	24 LE	24 kC
Sensorphalanx III, 100 ANE	1 LE	50 kC



multifunktionales Schiff für den Transport von Passagieren und kleiner Fracht. Durch diese Stärken findet man diesen Typ bei Handelskapitänen und Schmugglern wieder die weniger auffallen wollen.

Die Stahlkern wurde zusätzlich mit stärkeren Sensoren, Scannern, Cyberlink, einem Booster, einen besseren Computerkern und Bewaffnung, sowie dem stärksten Deflektorschild ausgestattet. Das Schiff wurde bis Dato, 12 mal auf unterschiedliche Eigner umgeschrieben.

Einrichtung	Gewicht	Kosten
Größe 24, Raumschiff Klasse B, Frachter (PAK:7, WOP:12, LE: 288)	-	120 kC
Antiegrav-Antrieb 8	12 LE	240 kC
Warpfeld-Antrieb 3	16,8 LE	288 kC
Materie-Antiematerriereaktor	2,4 LE	240 kC
Fusionsreaktor	2,4 LE	240 kC
Gastank 24 Tankeinheiten	2,4 LE	240 C
Raumfalt-Sprungtank	24 LE	2400 C
Raumfalt-Antrieb	2,4 LE	96 kC
Computersystem Stufe 3 (P)	5 LE	100 kC
Lebenserhaltung x10	5 LE	10 kC
Atmospährenschild	2,4 LE	4,8 kC
Deflektorschild Stufe 5	2,4 LE	384 kC
Versiegelung (paz +1)	12 LE	2,4 kC
Innenversiegelung x2	2 LE	4,8 kC
Lebensraum 75	75 LE	-
Scannerphalanx III, 10 km		50 kC
Funksender IV, 1500 km		1 kC
Dzilationssender IV, 1M ANE		25 kC
Störmodul (1)		1 kC
Empfänger		3 kC
ECM		10 kC
Autopilot +8		15 kC
Cyberlink		5 kC
Inneneinrichtung, gut 75 qm		7,5 kC
Manschaftsplatz x4	-	-
Waffenturm WOP 2 hinten	2 LE	2 kC
Waffenturm WOP 5 Rechts	5 LE	5 kC
Waffenturm WOP 5 Links	5 LE	5 kC
Einrichtungspanzerung xl	-	5 kC
Waffenpanzerung x4	-	20 kC
Ionenkanone MK II (links) (P)	600 kg	70 kC
Ionenkanone MK II (rechts) (P)	600 kg	70 kC
Leichter Raketenwerfer (hinten) (P)	3 kg	2 kC
Leichter Raketenwerfer (hinten) (P)	3 kg	2 kC
Gesamt-Gewicht / Kosten	211 LE	2.739.140 C
Noch 77 LE frei		

Falkennest

Typus: Raumschiff Klasse C

Baureihe: Desnian GG6/1 – Miniträgerschiff

Die GG6 ist eine Weiterentwicklung der kleineren GG5-Miniträgerschiffe, die nun 10 anstatt 6 Schiffe aufnehmen kann. Das Schiff ist 90 m lang, sehr flach und besitzt auf jeder Seite 5 Auswurföffnungen für je ein Jägerschiff. Auf der Bauchunterseite, besitzt es eine Auffangöffnung um die Raumschiffe wieder aufzunehmen. Die Schiffe werden dann, im Trägerschiff auf Schienen gehoben, mit denen die Jäger wieder an ihre Auswurföffnungen gebracht werden. Die GG6-Serie ist speziell für die C12-Kampfjäger gebaut worden, so dass auch keine anderen Jäger transportiert werden können. Die Firma Desnian wollte für die neuen Hightech-Jäger ein passendes Trägerschiff anbieten, so dass auch die GG6-Schiffe einen Hightech-Rumpf erhalten haben. Anders jedoch wie die Jäger, ist das Trägerschiff im Inneren aus altbewährter Technik erschaffen. Somit hebt sich das Schiff durch seinen neuartigen Rumpf gegenüber anderen Trägerschiffen ab, doch sonst gibt es keine Unterschiede zu anderen Schiffen dieser Art. Der Rumpf ist jedoch auch wirklich das Beste, was ein Kampfschiff besitzen kann. Das GG6 gehört mit dem Rumpf zu den am stärksten gepanzerten Raumschiffe überhaupt, so das es den Beinamen „Bunker“ bekommen hat. Generell jedoch sind die GG-Serien aus dem Hause Desnian schon ungewöhnlich, da Trägerschiffe normalerweise die zehn- oder zwanzigfache Größe besitzen als diese kleinen Miniträger.

Durch seine Größe, der schwachen Bewaffnung und seiner einzigmöglichen Ladung (den Kampfjägern), ist das Einsatzgebiet der GG6 stark eingeschränkt. Strategisch werden diese Schiffe sehr nah an Kampfgebiete herangebracht, damit sie ihre Jäger absetzen können. Die Träger müssen in der Nähe verweilen, weil die Jäger keine hohe Reichweite besitzen. Dadurch dass normalerweise 4 bis 8 Trägerschiffe verwendet werden, besteht der Vorteil, dass die Schiffe aus unterschiedlichen Richtungen ihre Ladung abwerfen können.

Die Falkennest ist eins der vom Fürstentum Gyzitry bestellten Schiffen, die derzeit vom Militär eingesetzt wird. Das Falkennest hat die neuen C12/A2-Jäger geladen und steht im Verband mit 5 weiteren Miniträgern, zwei Korvetten und einem Zerstörer.

Besatzung (52 Personen):

- Kapitän
- Steuermann
- Zweiter Steuermann
- Sensoroffizier
- Energieoffizier
- Navigationsoffizier
- Funkoffizier
- 6x Schützen
- 5x Bordwachen
- Chefkoch
- Hilfskoch
- Medizinischer Offizier
- 2x Sanitäter
- 1x Maschinenoffizier
- 2x Maschinist
- 1x Computerspezialist
- Flugdeckoffizier
- Zweiter Flugdeckoffizier
- 2x Einweiser
- Flugdeck-Hauptmechaniker
- 10x Flugdeck-Mechaniker
- 10x Piloten

Einrichtung	Gewicht in LE	Kosten in kC
Größe 150, Raumschiff Klasse C (PAK: 9 + 5 + 2 + 1 = 17, WOP 112, LE: 1200, Fahrzeugspezialisierung: Kampfpanzerung) (H)	-	2.250
Warpfeld Antrieb 10 / 2 = 5 (G)	210	2.850
Antigrav Antrieb 16 / 2 = 8 (G)	75	1.500
Einrichtungspanzerung x23	-	115
Fusionsreaktor (P)	15	1.500
Reisetank A 150 TE	15	1,5
Reisetank B 100 TE	10	1
Materie-Antiematerie-Reaktor (P)	15	1.500
Raumfalt-Sprungtank	150	15
Raumfalt-Antrieb (P)	15	600
Computersystem Stufe 4 (P)	5	1.000
Computersystem Stufe 1 (P)	0,5	5
Atmosphärenschild (P)	15	30
Fangstrahl (P)	2	30
Fangstrahl (P)	2	30
Waffenpanzerung x6 (G)	-	30
Versiegelung (G)	75	15
Innenversiegelung – Mannschaftsquartiere (G)	1	15
Innenversiegelung – Frachtraum A (G)	1	15
Innenversiegelung – Frachtraum B (G)	1	15
Innenversiegelung – Maschinenraum (G)	1	15
Innenversiegelung – Flugdeck A (G)	1	15
Innenversiegelung – Flugdeck B (G)	1	15
Lebenserhaltungssystem Stufe 60(P)	30	60
Mannschaftsplatz (Pilot, Kopilot, Sensorik, Energieverteilung, Navigation, Waffentürme x6)	-	-
Inneneinrichtung normal (G)	-	-
Lebensraum x70 (G)	70	-
Rettungskapsel Typ B	2	20
Rettungskapsel Typ B	2	20
Rettungskapsel Typ B	2	20
Rettungskapsel Typ B	2	20
Rettungskapsel Typ B	2	20
Rettungskapsel Typ B	2	20
Rettungskapsel Typ B	2	20
Rettungskapsel Typ B	2	20
Rettungskapsel Typ B	2	20
Rettungskapsel Typ C	4	40
Rettungskapsel Typ C	4	40
Rettungskapsel Typ C	4	40
Rettungskapsel Typ C	4	40
Scannerphalanx Stufe IV (P)	0,1	100
Sensorenphalanx Stufe IV (500 ANE) (P)	5	100
Sensorenphalanx Stufe I (1 ANE) (P)	0,2	10
Autopilot +8	0,02	13
Funksender IV (1500 km) (P)	0,001	1
Ozilationssender (20 M ANE) (P)	0,1	100
Ozilationssender I (1 k ANE)	0,001	5
ECM (P)	0,001	10
Waffenturm WOP 6 Rechts A (G)	6	6
Waffenturm WOP 6 Rechts B (G)	6	6
Waffenturm WOP 6 Rechts C (G)	6	6

Waffenturm WOP 6 Links A (G)	6	6
Waffenturm WOP 6 Links B (G)	6	6
Waffenturm WOP 6 Links C (G)	6	6
Ionenstrahler MK IV (Rechts A) (P)	4	110
Ionenstrahler MK IV (Rechts B) (P)	4	110
Ionenstrahler MK IV (Rechts C) (P)	4	110
Ionenstrahler MK IV (Links A) (P)	4	110
Ionenstrahler MK IV (Links B) (P)	4	110
Ionenstrahler MK IV (Links C) (P)	4	110
Frachtraum A (20 LE)	20	-
Frachtraum B (20 LE)	20	-
Flugdeck A (175 LE)	175	-
Flugdeck B (175 LE)	175	-
Gesamt Gewicht / Kosten	1200 LE	12.997 kC

Besondere Fahrzeuge

Die besonderen Fahrzeuge fallen aus dem normalen Schema der Fahrzeugkonstruktion heraus. Sie besitzen Sonderregeln oder bei der Konstruktion gab es Besonderheiten. Sie sind nicht meistens nicht käuflich und gelten als Prototyp und Fahrzeugstudien.

Kampfspinne

Typus: Spezialausführung eines Beta-Anzuges

Baureihe: GITS-7

Eine Kampfspinne ist eine neuartige Version eines Beta-Anzugs. Sie sind leichter, kleiner und schneller als ihre großen Brüder. Sie sind für Operationen in urbanen Gelände hinter den feindlichen Linien gebaut und sollen Aufklärereinheiten oder Saboteuren als Schutz dienen. Bei der Konstruktion wurde auf besonders kompakte und leise Fahrzeugteile geachtet, so das die Kampfspinne kaum zu hören und ein bißchen größer als ein Motorrad ist. Durch ihre Bauart ist sie nur ca. 1,20 m hoch, so das sie sich sehr gut hinter Objekten verstecken kann.

Die Spinne besitzt wie ihr biologisches Vorbild 6 Beine, mit zusätzlich zwei kurzen Greifarmen mit denen der Pilot auch feinste Arbeiten, wie Reparaturen, ausführen kann.

Die Spinne besitzt ein großes Hinterteil und ein etwas kleineres Vorderteil. Der Piloten sitzt dabei waagerecht mit dem Bauch nach unten und mit dem Unterkörper und angezogenen Beinen in dem Hinterteil der Spinne. Der Oberkörper ragt in den vorderen Teil hinein, in dem die Steuereinheit sitzt. Die Waffen der Spinne sind am Oberteil befestigt, sind immer nach vorne ausgerichtet und können auch nicht in eine andere Richtung ausgerichtet werden.

Weil eine manuelle Steuerung zu kompliziert wäre, wird die Kampfspinne ausschließlich mit Neurolink gelenkt.

Eine der Besonderheit der Kampfspinne ist das Antriebssystem. An den Enden der Beine befinden sich kleine Räder, mit denen sich das Fahrzeug auf ebenen Grund noch schneller als normal bewegen kann. Der Bewegungswert steigt um zwei Punkte, wenn sich das Fahrzeug über geraden Flächen, wie einer Straße, ein Flur oder Ähnlichen bewegt.

Zusätzlich besitzen die Räder ein besonderes Magnetisierungssystem und kleine, mini Klammern, die auf 90% der bekannten Oberflächen haften können. Somit kann die Kampfspinne sich auch an Wänden und Decken von Räumen bewegen. Dabei sinkt der Bewegungswert jedoch auf eins.

Eine weitere Besonderheit, ist der eingebaute Autopilot, der nicht nur die Steuerung der Spinne, sondern auch deren Waffensystem benutzen kann. Der Autopilot ist überdurchschnittlich Intelligent und gleicht einem normalen Droidengehirn mit der Intelligenz von 4.

Als weitere Ausrüstung, besitzt er zwei spezielle Enterhakenwerfer an dem Hinterteil der Spinne. Die Werfer sind mit einer Nachladeautomatik ausgerüstet, so das jeder dreimal nachgeladen werden kann. Jeder Enterhakenwerfer ist mit einer Winde verbunden, mit der sich die Spinne hinauf oder hinab lassen kann. Die Geschwindigkeit der Winden liegt bei 10 m pro Kampfrunde. Die maximal 100 m langen Seile, können eine Zuglast von 4,5 Tonnen aushalten (Kosten: 200 C pro Seil).

Regeltechnisch gesehen, bestehen keine Unterschiede zwischen einer Kampfspinne und einem Beta-Anzug. Die Spinne besitzt zwar zwei Arme, kann sie jedoch nicht im Nahkampf einsetzen. Dafür werden die Beine benutzt, so dass der Schadenswert 4 beträgt. Die Arme sind so ausgelegt, das sie maximal eine Handfeuerwaffe halten können.

Die Fahrzeugeinrichtung einer Kampfspinne noch einmal im Einzelnen:

Einrichtung	Gewicht	Kosten
Größe 1, Beta-Anzug / Kampfpanzerung / Kampfspinne (PAK:5+2+1+1, WOP:1, LE:4)	-	5 kC
Spezial Beinantrieb, M-BEW:10	½ LE	10 kC
Antriebssteigerung M-BEW+6	6/10 LE	2,4 kC
Sprungdüse Stufe 1	1/10 LE	2 kC
1x WOP	1 LE	1 kC
Versiegelung, PAK+1	½ LE	1 kC
Panzerung Stufe 1, PAK +1	1 LE	1 kC
Cyberlink	1 kg	5 kC
Funksender III	0,5 kg	500 C
Empfänger	2 kg	3 kC
Störmodul	0,5 kg	1 kC
Scannerphalanxe Stufe 1, 1 km	5 kg	10 kC
Spezial Arme, 2 Stück	30 kg	2 kC
Spezial Hakenwerfer	10 kg	1 kC
Spezial Hakenwerfer	10 kg	1 kC
Spezial Winde	2 kg	2 kC
Spezial Kampfautopilot Stufe 5	3 kg	14 kC
Schweres Laser Gewehr	8 kg	8 kC
Gesamt-Gewicht / Kosten	1182 kg	64,9 kC
18 kg Nutzlast noch frei		

Durch die speziale Bauweise der Kampfpanzerung, besitzt die Kampfspinne eine erhöhte Panzerung von 9. Dadurch erniedrigt sich die Geschwindigkeit aber auf eine M-Bew: 8 (72 km/h) Auf glatten Oberflächen steigt der Bewegungswert auf 10 (90km/h).

Durch das fehlende Lebenserhaltungssystem, muß der Pilot, mindestens eine Atemmaske tragen. Dadurch ist das Fahrzeug jedoch in der Lage, auch Unterwasser oder im Weltraum zu operieren.

Diese Version besitzt noch keine Einrichtungs- oder Waffenpanzerung.