entaria

Dein Weltraumabenteuer

kapitel 18

waffen und panzerung

„Nach einer Statistik besitzt jeder Bürger der Allianz 1,4 Waffen. Davon sind 30% illegal.“

Version 2.5.20120101

Kapitel 18 – Waffen und Panzerung

Fernkampfwaffen 4
Erweiterung der Ladekapazität 5
Kombination von mehreren Fernkampfwaffen 5
Einwegwaffen 5
Projektilwaffen 9
Schrot-Projektilwaffen 9
Laserwaffen 9
Dynionwaffen 9
Kleinprojektilbeschleuniger 9
Plasmawerfer 9
Railgun 9
Injektor 10
Nadler 10
Mikrowellenwerfer 10
Kreischer 10
Schallschockwaffe 10
Taser 10
Luftdruckwaffen 10
Bolzenwerfer 11
Schurikenwerfer 11
Flammenwerfer 11
Granatwerfer 12
Minenwerfer 12
Raketenwerfer 12
Netzwerfer 12
Bolawerfer 13
Wurfstern/Wurfmesser 13
Bogen 13
Armbrust 13
Zwille 13
Entarische Rotationsarmbrust 13
Blasrohr 14
Netz 14
Bola 14
Wurfspeer 14
Brandsatz 14
Fly-Disk 15
Bioware Fernkampfwaffen 15
Troka-Kugeln 16
Kusum-Sterne 16
Mörser 16
Gausskanone 16
Bergbaulaser 16
Ionenstrahler 16
Partikelstrahler 16
Granatlafette 16
Großer Raketenwerfer 17
Munition 18
Granaten 19
Zeitzünder (nur Wurfgranate und Mienen) 19
Daten von Granaten 19
Granaten Liste 20
Splittergranaten 20
Hochexplosivgranaten 21
Brandgranaten 21
Toxigranaten 21
Blendgranate 21
Rauchgranaten 21
Polarisationsgranaten 21
Plasmagranaten 21
Plastiksprengstoff 21
Thermominen 21
Nahkampfwaffen 23
Nahkampfwaffen Liste 23
Klingenwaffen 25
Bioware-Nahkampfwaffen 25
Monofilament Waffen 25
Keramikwaffen 25
Energienahkampfwaffen 25
Stumpfe Waffen 26
Taser Nahkampfwaffen 26
Hitzeklingen 26
Kettensägen 26
Kettenwaffen 26
Peitsche 26
Waffenloser Kampf 26
Körperwaffen 26
Aruz-Schwert 27
Nyrog 27
Florita 27
Improvisierte Waffen 27
Bajonett 27
Natürliche Angriffsmöglichkeiten 27
Kettensägenschwert 27
Panzerung 28
Panzerungs Liste 28
Gepanzerte Kleidung 29
Panzerkleidung 29
Helme 29
Sicherheitspanzerung 29
Kampfanzüge 29
Alpha-Anzüge 29

Kristallrüstung 29
Fädenrüstung 30
Energieschirme 30
Spinnennetz 31
Olitus Flechte 31
Jelosh-Läufer 31
Schilder 32
Schilder Liste 32
Schockschild 32
Auto-Schockschild 32
Unruheschild 32
Hand-Energiefeld 33
Paradewaffen 33
Kotash-Schild 33

Fernkampfwaffen

Nun kommen die Fernkampfwaffen (Hechel, gier,....).

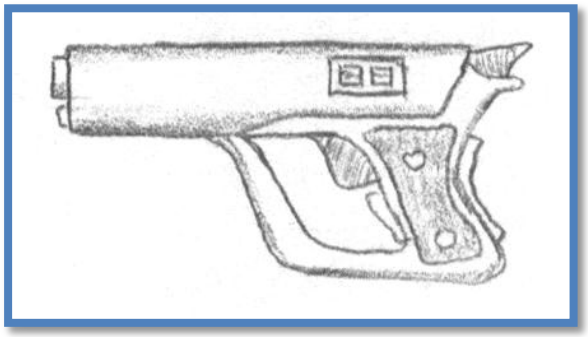
Name: Hier steht der Name der Waffe.

Typ

Unter Art ist beschrieben, um was für eine Art von Waffe es sich handelt. Es handelt sich hierbei, um Abkürzungen die nun erklärt sind:

E: Einhandwaffe. Der Träger dieser Waffe braucht nur eine Hand, um diese Waffe zu benutzten.

Z: Zweihandwaffe. Damit der Träger diese Waffe benutzen kann, muss er zwei Hände benutzen.



Gy: Gyrosystem. Ein Gyrosystem ermöglicht dem Träger ein problemfreies Anwenden, von schweren Waffen. Das Gyrosystem fängt mögliche Rückstöße einer Waffe auf und das Gewicht der Waffe wird auf den gesamten Körper des Trägers verteilt. Dadurch ist ein einfacheres Handling der Waffe möglich. Auf ein Gyrosystem kann man nur schwere Waffen montieren. Waffen die durch ein "Gy" (Gy=Gyrosystem) gekennzeichnet sind, können nur abgefeuert werden wenn sie mit einen solchen System oder ähnlichen System (siehe Ausrüstung) bestückt sind. Zum benutzten eines Gyrosystems braucht man generell zwei Hände und auch die Fertigkeit „Gyrosystem". Wird die Waffe ohne einen solchen Gyrosystem abgefeuert, erhält der Charakter eine WM:-6 auf „Fernkampf" und WM:-6 auf „Reflexe".

Sgy: Schweres Gyrosystem. Bei einem schweren Gyrosystem, handelt es sich um eine Halterung für Installationswaffen, also Waffen, die an Waffenoptionen von Fahrzeugen montiert werden. Waffe die einen schweren Gyrosystem brauchen, können auf gar keinen Fall, ohne einen solchen System abgefeuert werden. Ansonsten passt jede Fernkampfwaffe an dieses System. Waffen auf einen schweren Gyrosystem, werden ausschließlich mit der Fertigkeit "Fernkampfwaffe-Zielsystemwaffen" bedient.

A: Aufwärmphase. Solche Waffen müssen vor der Benutzung aufgewärmt werden, was eine halbe Handlung in Anspruch nimmt. Ist sie aufgewärmt, so läuft sie meist über eine Stunde, bevor die Energieeinheiten verbraucht sind. Die Energiezellen können ausgetauscht werden (eine Kampfrunde) oder sie laden sich von allein wieder auf (drei Stunde).

Waffenart

Die Waffenart gibt an, ob eine spezielle Waffenausbildung benötigt wird, für diese Waffe. Ein „Norm" gibt an, das es sich um eine normale Waffe handelt, also auch keine spezielle Ausbildung notwendig ist.

- Troka - Troka-Kugeln
- Kusum - Kusum-Stern
- Wurf - Wurfwaffe
- Sehne - Sehnenwaffe
- Blas - Blasrohr
- Fly - Fly-Disk
- SW - Schwere Waffe
- Flamm - Flammenwerfer
- Ziel - Zielsystemwaffe
- Plasma - Plasmawaffen
- Ball - Ballistische Werfer

Feuerart

Unter Feuerart steht, in welchen Modi die Waffe feuern kann. Es gibt Ein für Einzelschuss und Dau für eine Dauerfeuer.

Reichweite

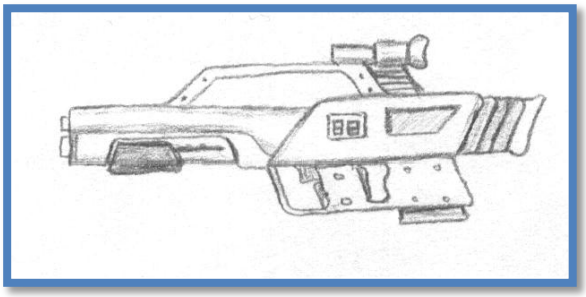
An dieser Stelle sind die normale Reichweite und die maximale Reichweite der Waffe in Metern angegeben.

Schadenswert (SW)

Die Höhe des Schadenswerts, wird an dieser Stelle angegeben. Ein großes S in einer Klammer bedeutet, dass es sich um einen speziellen Schaden handelt oder zusätzlich ein spezieller Schaden oder Effekt zum normalen Schaden hinzu kommt. Der Effekt oder Funktion dieses speziellen Schaden ist bei den einzelnen Waffen erklärt.

Bereichsfeuer-Modi (BEM)

Waffen die in der Feuerart "Dauerfeuer" schießen können oder von Haus aus schon einen Bereichsfeuer legen können, haben an dieser Stelle zwei Angaben. Die erste Angabe ist die Anzahl von expliziten Zielen und die zweite eine Angabe von Munition die dabei verschossen wird. Manche Waffen besitzen hinter den Angaben weitere Angaben in einer Klammer. Das bedeutet, das die ersten Angaben für das Einzelfeuer stehen und die in der Klammer, für das Dauerfeuer.



Manche Waffen besitzen keinen Bereichsmodifikation, sondern einen runden Wirkungsbereich. Diese Angaben

werden in Metern angegeben und mit "Radius" gekennzeichnet.

Ladekapazität

Bei Ladekapazität steht welche Mengen von Munition die Waffe aufnehmen kann. Die Munition der meisten Waffen wird in Magazinen oder ähnlichen Geräten geliefert. Ein Magazin zu wechseln kostet normalerweise eine halbe Handlung.

Tarnstufe

Abhängig von der Größe des Charakters kann er eine bestimmte Anzahl von Waffen mit sich herum tragen, ohne dass es einem automatisch auffallen würde. Mit dieser so genannten Tarnbasis kann der Charakter Waffen, Munition und Ausrüstung vor neugierigen Augen verstecken. Jede Waffenart besitzt eine feste Tarnstufe die den Tarnbasis des Charakters nicht übersteigen darf.

Es folgt eine Auflistung der Tarnbasen die abhängig von der Körpergröße des Charakters sind.

Körpergröße	Tarnbasis
Sehr groß	13
Groß	11
Normal	9
Klein	7
Sehr klein	5

##Beispiel>>>Ron (Terraner und normal groß, Max 9) trägt ein Messer, 2 Maschinenpistolen und 2 Magazine (macht 8 Tarnstufen)<<<

Gewicht und Preis

Gewicht in Kilogramm und Preis in Credits. Das Gewicht der Waffe ist inklusive einer Ladung Munition.

Erweiterung der Ladekapazität

Die Ladekapazität der Fernkampfwaffen lässt sich leicht erweitern. Ein umfangreicheres Magazin ist nur etwas teurer und etwas größer. Ein größeres Magazin enthält doppelt, dreifach, vierfach und mehr Schuss, wie ein normales Magazin. Dazu werden die Kosten und das zusätzliche Gewicht des Magazins, wie unter „Munition" beschreiben berechnet. Mit jeder Erweiterung des normalen Umfangs der Ladekapazität, steigt auch die Tarnstufe um einen Punkt.

>>>Ron kauft sich für seine Laserpistole ein größeres Magazin. Es soll anstatt 30 nun 90 Schuss besitzen, also die Ladekapazität wird zweimal erhöht. Somit steigt die Tarnstufe der Waffe um zwei Punkte auf insgesamt auf eine Tarnstufe 3. Die Kosten belaufen sich bei 60 weiteren Schuss 120 C (60 Schuss * 2 C). Das zusätzliche Gewicht beträgt 0,3 kg (60 Schuss * 0,005 kg). <<<

Kombination von mehreren Fernkampfwaffen

Wie jede andere Ausrüstung auch, ist es dem Charakter freigestellt mehrere Waffen miteinander zu kombinieren. Der Charakter kann so viele Waffen miteinander kombinieren wie er möchte. Bei einer Kombination werden die Einzelgewichte und die Tarnstufen der Waffen addiert. Eine klassische Kombination ist zum Beispiel ein Gewehr mit einem Mini Granatwerfer.
Es gibt Grenzen, beim Zusammenbau von Waffen:

Waffenkombinationen
2 Handfeuerwaffen
2 Gewehre
1 Gewehr und max. 3 Handfeuerwaffen
1 Schwere Waffe und 1 Gewehr
1 Schwere Waffe und 1 Gewehr und 1 Handfeuerwaffe
1 Schwere Waffe und max. 3 Handfeuerwaffen
1 Kanone und 1 Gewehr
1 Kanone und 1 Gewehr und 1 Handfeuerwaffe
1 Kanone und 1 Schwere Waffe
1 Kanone und max. 3 Handfeuerwaffen

Einwegwaffen

Einwegwaffen bestehen aus Keramik- und Duraplastverbundstoffen. Sie sind sehr leicht und widerstandsfähig. Einwegwaffen können nicht nachgeladen werden und werden weggeworfen, nachdem ihr Magazin entleert ist. Einwegwaffen gelten nur für Fernkampfwaffen, sie sind um die Hälfte leichter und kosten die Hälfte wie eine normale Waffe. Die Tarnstufe dieser Waffen wird um 1 gesenkt.

Handfeuerwaffen	Typ	Waffenart	Feuerart	Reichweite	SW	BEM	Tarnstufe	Ladekapazität	Gewicht	Preis
Projektil Pistole	E	Norm	Ein	30/60 m	3	-	2	15	2 kg	500 C
Projektil Maschinenpistole	E	Norm	Ein, Dau	30/60 m	3	- (2, 10)	3	30	4 kg	900 C
Pumpaktion Schrot Pistole	Z	Norm	Ein	7/15 m	2	1, 1	2	10	3 kg	600 C
Laserpistole	E	Norm	Ein	45/90 m	3	-	1	30	1 kg	1 kC
Dynion Pistole	E	Norm	Ein	30/60 m	3	-	2	15	2 kg	800 C
Dynion Maschinenpistole	E	Norm	Ein, Dau	30/60 m	3	- (2, 10)	3	30	4 kg	1,2 kg
KPB Pistole	E, A	Norm	Ein	15/30 m	2	2, 10	2	50	2 kg	1 kC
Leichter Plasmawerfer	E, A	Plasma	Ein	7/15 m	5(S)	-	3	4	4 kg	2 kC
Injektor Pistole	E	Norm	Ein	15/30 m	1(S)	-	1	8	0,5 kg	500 C
Mini Nadler	E, A	Norm	Ein	7/15 m	1	3, 30	2	150	1 kg	1 kC
Mikrowellen Pistole	E	Norm	Ein	15/30 m	1(S)	-	1	20	1 kg	2 kC
Kreischer Pistole	E	Norm	Ein	7/15 m	1(S)	-	1	30	1 kg	4 kC
Schallschlock Pistole	E	Norm	Ein	7/15 m	(S)	-	1	30	1kg	4 kC
Taser Pistole	E	Norm	Ein	7/15 m	1(S)	-	1	15	0,5 kg	1,5 kC
Luftdruckpistole	E	Norm	Ein	15/30 m	(S)	-	1	50	0,5 kg	200 C
Leichter Bolzenwerfer	E	Norm	Ein	7/15 m	4	-	3	10	4 kg	200 C
Leichter Schurikenwerfer	E	Norm	Ein	15/30 m	4	-	1	30	1,5 kg	1 kC
Leichter Flammenwerfer	E, A	Flamm	Ein	4/7 m	4	1 m, Radius	3	5	3 kg	1,2 kC
Mini Granatwerfer	E	Ball	Ein	30/60 m	(S)	(S)	3	3	2 kg	400 C
Leichter Bolawerfer	E	Norm	Ein	7/15 m	1(S)	-	3	5	2 kg	400 C
Leichter Bio-Nadelwerfer	E	Norm, Bio	Ein	30/60 m	2	-	1	10	0,5 kg	2 kC
Leichten Bio-Giftnadelwerfer	E	Norm, Bio	Ein	30/60 m	1(S)	-	1	10	0,5 kg	3 kC
Leichte Sporenschleuder	E	Norm, Bio	Ein	15/30 m	3	-	2	6	1 kg	3 kC
Gewehre	**Typ**	**Waffenart**	**Feuerart**	**Reichweite**	**SW**	**BEM**	**Tarnstufe**	**Ladekapazität**	**Gewicht**	**Preis**
Projektil Gewehr	Z	Norm	Ein, Dau	100/240 m	5	- (2, 20)	6	60	6 kg	1,6 kC
Projektil Scharfschützengewehr	Z	Norm	Ein	100/1200 m	5	-	5	30	5 kg	3 kC
Pumpaktion Schrotgewehr	Z	Norm	Ein	30/60 m	4	1, 1	6	20	6 kg	1,2 kC
Automatik Schrotgewehr	Z	Norm	Ein, Dau	30/60 m	4	1, 1 (2, 4)	7	30	8 kg	1,6 kC
Lasergewehr	Z	Norm	Ein	100/480 m	5	-	5	120	4 kg	5 kC
Scharfschützen Lasergewehr	Z	Norm	Ein	100/2,4 km	5	-	4	80	3 kg	7 kC
Dynion Gewehr	Z	Norm	Ein, Dau	100/240 m	5	- (2, 20)	6	60	6 kg	2,3 kC
Dynion Scharfschützengewehr	Z	Norm	Ein	100/1200 m	5	-	5	30	5 kg	4 kC
KPB Gewehr	Z, A	Norm	Ein	60/120 m	4	2, 20	6	200	6 kg	4 kC
Mittelschwerer Plasmawerfer	Z, A	Plasma	Ein	15/30 m	6(S)	-	7	8	8 kg	6 kC
Injektor Gewehr	Z	Norm	Ein	45/90 m	2(S)	-	6	20	3 kg	1,2 kC
Leichter Nadler	Z, A	Norm	Ein	15/30 m	3	3, 60	6	300	5 kg	4 kC
Mikrowellen Gewehr	Z	Norm	Ein	30/60 m	3 (S)	-	4	60	4 kg	6 kC
Kreischer Gewehr	Z	Norm	Ein	15/30 m	2(S)	-	4	60	5 kg	9 kC
Taser Gewehr	Z	Norm	Ein	15/30 m	2(S)	-	5	30	5 kg	4 kC
Luftdruckgewehr	Z	Norm	Ein	45/90 m	(S)	-	5	200	2 kg	500 C
Mittelschwerer Bolzenwerfer	Z	Norm	Ein	30/60 m	6	-	7	25	8 kg	800 C
Mittelschwerer Schurikenwerfer	Z	Norm	Ein	45/90 m	6	-	6	120	5 kg	4 kC
Mittelschwerer Flammenwerfer	Z, A	Flamm	Ein	7/15 m	4	2 m, Radius	6	10	6 kg	2,5 kC
Leichter Granatwerfer	Z	Ball	Ein	60/120 m	(S)	(S)	6	6	6 kg	1,2 kC
Minenwerfer	Z	Ball	Ein	60/120 m	(S)	(S)	7	5	7 kg	1,5 kC
Netzwerfer	Z	Norm	Ein	7/15 m	(S)	-	7	1	4 kg	600 C

Schwerer Bolawerfer	Z	Norm	Ein	15/30 m	2(S)	-	7	10	5 kg	1 kC
Schwerer Bio-Nadelwerfer	Z	Norm, Bio	Ein	100/240 m	4	-	4	20	4 kg	5 kC
Schwerer Bio-Giftnadelwerfer	Z	Norm, Bio	Ein	100/240 m	2(S)	-	4	20	4 kg	6 kC
Leichter Bio-Säurespritzer	Z	Norm, Bio	Ein	7/15 m	3	3, 1	6	4	5 kg	7 kC
Ei-Spucker	Z	Norm, Bio	Ein	15/30 m	(S)	-	4	1	5 kg	6 kC
Bio-Schleimspritzer	Z	Norm, Bio	Ein	7/15 m	(S)	2 m, Radius	5	2	4 kg	5 kC
Schwere Waffen	**Typ**	**Waffenart**	**Feuerart**	**Reichweite**	**SW**	**BEM**	**Tarnstufe**	**Ladekapazität**	**Gewicht**	**Preis**
Projektil Maschinengewehr (I)	Z, Gy	SW	Dau	100/480 m	6	- (2, 80)	12	320	12 kg	5 kC
Schweres Lasergewehr (I)	Z, Gy	SW	Ein	100 m/2,4 km	6	-	9	240	8 kg	8 kC
Dynion Maschinengewehr (I)	Z, Gy	SW	Dau	100/480 m	6	- (2, 80)	12	320	12 kg	8 kC
Schweres KPB Gewehr (I)	Z, A, Gy	SW	Ein	100/240 m	5	2, 50	12	1000	11 kg	8 kC
Schwerer Plasmawerfer (I)	Z, A, Gy	SW, Plasma	Ein	60/120 m	7(S)	-	13	12	12 kg	10 kC
Schwerer Nadler (I)	Z, A, Gy	SW	Ein	60/120 m	4	3, 100	12	500	10 kg	8 kC
Schweres Mikrowellen Gewehr (I)	Z, Gy	SW	Ein	45/90 m	4(S)	-	12	100	8 kg	14 kC
Schwerer Bolzenwerfer (I)	Z, Gy	SW	Ein	60/120 m	7	-	13	60	14 kg	2 kC
Schwerer Schurikenwerfer (I)	Z, Gy	SW	Ein	60/120 m	7	-	12	240	10 kg	7 kC
Schwerer Flammenwerfer (I)	Z, A, Gy	SW, Flamm	Ein	15/30 m	4	4 m, Radius	10	15	11 kg	5 kC
Mittelschwerer Granatwerfer (I)	Z, Gy	SW, Ball	Ein	100/240 m	(S)	(S)	16	15	15 kg	4 kC
Schwere Sporenschleuder (I)	Z, Gy	SW, Bio	Ein	60/120 m	6	-	9	12	7 kg	6 kC
Schwerer Bio-Säurespritzer (I)	Z, Gy	SW, Bio	Ein	15/30 m	4	3, 1	9	6	8 kg	8 kC
Kanonen	**Typ**	**Waffenart**	**Feuerart**	**Reichweite**	**SW**	**BEM**	**Tarnstufe**	**Ladekapazität**	**Gewicht**	**Preis**
Projektil Kanone (I)	Z, Gy	SW	Ein	100/1200 m	7	-	16	10	15 kg	7 kC
Laser Kanone (I)	Z, Gy	SW	Ein	100 m/4,8 km	7	-	15	100	8 kg	19 kC
Dynion Kanone (I)	Z, Gy	SW	Ein	100/1200 m	7	-	16	10	15 kg	13 kC
KPB Kanone (I)	Z, A, Gy	SW	Ein	100/600 m	6	2, 80	15	1200	13 kg	12 kC
Plasma Kanone (I)	Z, A, Gy	SW, Plasma	Ein	100/240 m	8(S)	-	17	10	18 kg	20 kC
Schnellfeuer Nadler (I)	Z, A, Gy	SW	Ein	100/240 m	5	3, 150	16	1500	14 kg	13 kC
Mikrowellen Kanone (I)	Z, Gy	SW	Ein	60/120 m	5(S)	-	16	50	12 kg	20 kC
Bolzenwerfer Kanone (I)	Z, Gy	SW	Ein	100/240 m	8	-	17	15	16 kg	4 kC
Railgun Kanone	Z, Gy, A	SW	Ein	100/240 m	2(S)	-	16	50	20 kg	40 kC
Zielsystemwaffen	**Typ**	**Waffenart**	**Feuerart**	**Reichweite**	**SW**	**BEM**	**Tarnstufe**	**Ladekapazität**	**Gewicht**	**Preis**
Projektil Autokanone (I)	Sgy	Ziel	Dau	600/1200 m	7	- (2, 10)	-	30	20 kg	12 kC
Dynionen Autokanone (I)	Sgy	Ziel	Dau	600/1200 m	7	- (2, 10)	-	30	20 kg	17 kC
Schnellfeuer Plasmakanone (I)	Sgy	Ziel, Plasma	Dau	120/240 m	8(S)	- (2, 8)	-	24	80 kg	40 kC
Schwere Railgun Kanone	Sgy	Ziel	Ein	240/480 m	4(S)	-	-	25	120 kg	50 kC
Schwerer Granatwerfer (I)	Sgy	Ziel, Ball	Ein	240/480 m	(S)	(S)	-	30	30kg	12 kC
Termallanze (I)	Sgy	Ziel, Flamm	Ein	30/60 m	4	6 m, Radius	-	30	30 kg	20 kC
Zielerfassungsgerät	Z	Ziel	Ein	1,5 km/3 km	-	-	-	-	1 kg	1 kC

(ZEG)										
Leichter Raketenwerfer (I)	Z	Ziel	Ein	25 km/50 km	(S)	(S)	-	1	3 kg	2 kC
Leichter Weltraum-Raktenwerfer (I)	Z	Ziel	Ein	50 t km/100 t km	(S)	(S)	-	1	5 kg	4 kC
Leichter Mörser (I)	Sgy	Ziel	Ein	900 m/1800 m	8	5 m, R	-	1	600 kg	40 kC
Mittelschwerer Mörser (I)	Sgy	Ziel	Ein	1,2 km/2,4 km	9	10 m, R	-	1	1,2 t	60 kC
Schwerer Mörser (I)	Sgy	Ziel	Ein	1,5 km/3 km	10	15 m, R	-	1	1,8 t	80 kC
Gausskanone (I)	Sgy, A	Ziel	Ein	240 m/480 m	15	-	-	5	900 kg	80 kC
Ionenstrahler MK I (I)	Sgy	Ziel	Ein	100 t km/200 t km	10	-	-	60	300 kg	50 kC
Ionenstrahler MK II (I)	Sgy	Ziel	Ein	150 t km/300 t km	11	-	-	80	600 kg	70 kC
Ionenstrahler MK III (I)	Sgy	Ziel	Ein	200 t km/400 t km	12	-	-	100	900 kg	90 kC
Ionenstrahler MK IV (I)	Sgy	Ziel	Ein	250 t km/500 t km	13	-	-	120	1,2 t	110 kC
Partikelstrahler MK I (I)	Sgy	Ziel	Ein	250 t km/500 t km	16	10 m, R	-	10	15 t	200 kC
Partikelstrahler MK II (I)	Sgy	Ziel	Ein	300 t km/600 t km	18	15 m, R	-	10	30 t	400 kC
Partikelstrahler MK III (I)	Sgy	Ziel	Ein	350 t km/700 t km	20	20 m, R	-	10	45 t	600 kC
Bergbaulaser	Sgy	Ziel	Ein	600 m/1200 m	20(S)	-	-	500	600 kg	30 kC
6-Granatlafette (I)	Sgy	Ziel, Ball	Ein	240 m/480 m	(S)	(S)	-	60	600 kg	30 kC
10-Granatlafette (I)	Sgy	Ziel, Ball	Ein	240/480 m	(S)	(S)	-	100	900 kg	50 kC
20-Granatlafette (I)	Sgy	Ziel, Ball	Ein	240/480 m	(S)	(S)	-	200	1800 kg	100 kC
Wurfwaffen	**Typ**	**Waffenart**	**Feuerart**	**Reichweite**	**SW**	**BEM**	**Tarnstufe**	**Ladekapazität**	**Gewicht**	**Preis**
Wurfmesser / Wurfstern	E	Wurf	Ein	15/30 m	1	-	1	-	0,5 kg	10 C
Netz	E	Wurf	Ein	4/7 m	(S)	-	5	-	1 kg	30 C
Bola	E	Wurf	Ein	15/30 m	1(S)	-	1	-	1 kg	20 C
Monofilament-Bola	E	Wurf, Mono	Ein	15/30 m	3(S)	-	1	-	1 kg	100 C
Wurfspeer	E	Wurf	Ein	25/50 m	3	-	12	-	1 kg	10 C
Wurfhandgranate	E	Wurf	Ein	15/30 m	(S)	(S)	1	-	(S)	(S)
Aerodynamische Wurfhandgranate	E	Wurf	Ein	45/90 m	(S)	(S)	1	-	(S)	(S)
Brandsatz	E	Wurf	Ein	7/15 m	4	2 m, Radius	2	-	0,75 kg	ca. 20 C
Sehnenwaffen	**Typ**	**Waffenart**	**Feuerart**	**Reichweite**	**SW**	**BEM**	**Tarnstufe**	**Ladekapazität**	**Gewicht**	**Preis**
Bogen	Z	Sehne	Ein	60/120 m	3	-	10	-	0,5 kg	300 C
Leichte Armbrust	Z	Sehne	Ein	60/120 m	3	-	6	-	2 kg	600 C
Schwere Armbrust	Z	Sehne	Ein	100/240 m	4	-	8	-	4 kg	800 C
Zwille	Z	Sehne	Ein	7/15 m	2	-	1	-	0,25 kg	10 C
Entarische Rotationsarmbrust	Z	Sehne	Ein	60/120 m	(S)	-	8	15	5 kg	10 + (S) kC
Blasrohr	**Typ**	**Waffenart**	**Feuerart**	**Reichweite**	**SW**	**BEM**	**Tarnstufe**	**Ladekapazität**	**Gewicht**	**Preis**
Kurzes Blasrohr	E	Blas	Ein	4/7 m	1(S)	-	2	-	0,25 kg	10 C
Langes Blasrohr	Z	Blas	Ein	7/15 m	1(S)	-	5	-	0,5 kg	30 C
Fly-Disk	**Typ**	**Waffenart**	**Feuerart**	**Reichweite**	**SW**	**BEM**	**Tarnstufe**	**Ladekapazität**	**Gewicht**	**Preis**
Fly-Disk	E	Fly	Ein	30/60 m	3	-	3	-	1 kg	2,5 kC
Troka-Kugeln	**Typ**	**Waffenart**	**Feuerart**	**Reichweite**	**SW**	**BEM**	**Tarnstufe**	**Ladekapazität**	**Gewicht**	**Preis**
Troka-Kugeln	E	Troka	Ein	7/15 m	2	-	1	-	0,5 kg	100 C
Kusum-Sterne	**Typ**	**Waffenart**	**Feuerart**	**Reichweite**	**SW**	**BEM**	**Tarnstufe**	**Ladekapazität**	**Gewicht**	**Preis**
Kusum-Sterne	E	Kusum	Ein	7/15 m	2	-	1	-	0,25 kg	50 C

Projektilwaffen

Ja, es gibt sie immer noch. Schusswaffe die Projektile abschießen. An der Technik hat sich nicht viel verändert. Die Waffe wird mit Patronen gespeist, deren Spitze, das Projektil darstellt und deren Hinterteil eine Sprengladung, die das Projektil vorantreibt. Der Grund für die Beliebtheit der Waffe, ist in erster Linie der niedrige Preis. Projektilwaffen sind sehr laut, haben einen Rückstoß und haben ein gut sichtbares Mündungsfeuer.

Schrot-Projektilwaffen

Schrot-Projektilwaffe geben mit einen Schuss nicht ein Projektil ab, sondern gleich eine ganze Wolke aus Partikeln. Bei den Schrotwaffen werden, wie bei den ersten historischen Schusswaffen, mit Explosionskraft mehrere kleine Kugeln auf das Ziel abgefeuert.

Laserwaffen

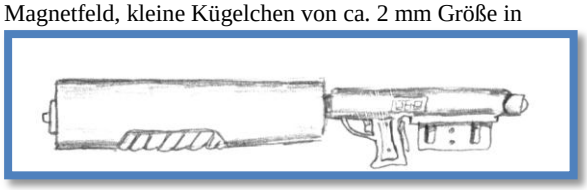
Laserwaffen arbeiten mit hoch energiereichem Laserlicht. Der Vorteil ist, dass diese Waffe einen hohen Wirkungsgrad hat und somit eine höhere Ladekapazität von Schüssen besitzt, als normale Waffen. Außerdem haben sie ein kleineres Gewicht und Umfang. Der Nachteil bei Laserwaffen ist deren hoher Preis. Laser machen kaum Geräusche, haben ein schlecht erkennbares Mündungsfeuer und haben keinen Rückstoß.

Dynionwaffen

Der Dynion-Effekt ist perfekt für eine Waffe geeignet, so das Dynionwaffen sehr häufig in der Allianz aufzufinden ist. In der Patrone der Dynionwaffe befindet sich eine kleine Menge des Dynionit-Minerals und in der Waffe eine Langzeitenergiequelle zusammen mit einem Kondensator. Soll die Waffe abgefeuert werden, gibt der aufgeladene Kondensator seine gesamte Energie in extrem kurzer Zeit in Form eines sehr starken elektrischem Stromschlages an die Patrone ab und das Mineral wandelt den Strom über den elektrogravitonischen Effekt in einen masselosen Impuls um. Über die Patronenkammer über den Lauf verlässt die Welle die Waffe und mittels des Rückstoßes wird die Patrone ausgeworfen. Der Impuls der Welle lässt sich als blauer Strahl erkennen, der sich von der Waffe mit ca. 2000 km/h weg bewegt.

Kleinprojektilbeschleuniger

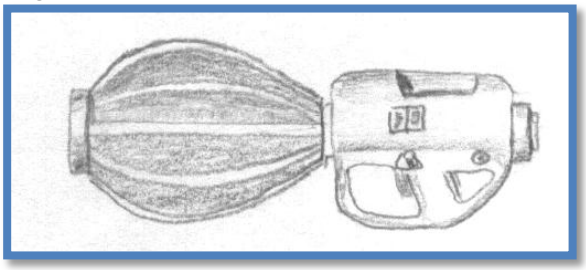
Ein Kleinprojektilbeschleuniger (KPB), im Söldnerjargon auch unter "Rassel" bekannt, beschleunigt in einen Magnetfeld, kleine Kügelchen von ca. 2 mm Größe in



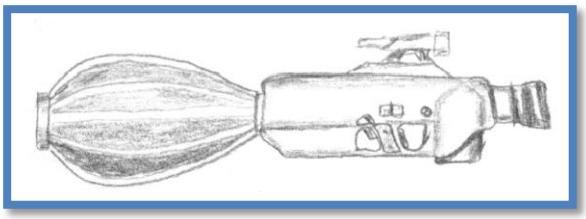
hoher Geschwindigkeit nach vorne. Beim abfeuern der Waffe werden immer eine hohe Anzahl von diesen Kügelchen abgefeuert. Kleinprojektilbeschleuniger machen kaum Geräusche, haben kein Mündungsfeuer und keinen Rückstoß. KPB Waffen machen einen unverkennbaren hohen Ton beim Feuern, das einem Kreischen ähnelt.

Plasmawerfer

Der Plasmawaffen wandelt in einer Brennkammer Materie zu Plasma, das durch einen Energiestoß den Lauf der Waffe verlässt. Dafür muss die Waffe, vor jeden Schuss, aufgewärmt werden. Wenn die Waffe einmal aufgewärmt ist, muss sie innerhalb der nächsten Minute



abgefeuert werden. Wird die Brennkammer nicht durch einen Schuss entleert, wird diese zerstört und der Schütze erleidet den Schaden der Waffe. Die Waffe ist danach unbrauchbar. Plasmawaffen sind Laut und haben ein sehr gut sichtbares Mündungsfeuer. Außerdem besitzen sie einen Rückstoß.



Kein Energieschirm schützt gegen diese Waffen und für die Schadensermittlung wird anstatt 1w6, 2w6 gewürfelt und der Schadenswert aufaddiert.

Für den Einsatz dieser Waffen wird die Fertigkeit „Spezialwaffe – Plasmawaffen" benötigt.

Railgun

Die Railgun stellt eine Weiterentwicklungen der Kleinprojektilbeschleuniger-Waffen (KPB-Waffen) dar. Nach der Lorenzkrafttheorie entwickelten Waffe, wird ein sehr kleines Geschoss sehr schnell mittels eines elektronmagnetischen Feldes auf einer Schienen beschleunigt. Anders als bei den KPB-Waffen wird jedoch nur ein Projektil beschleunigt, dass jedoch auf eine sehr hohe Geschwindigkeit. Railguns sind sehr groß und unhandlich, so dass es sie nur in Kanonen-Größe und größer erhältlich sind. Railguns müssen vor jedem Schuss einmal aufgewärmt werden und sie produzieren dabei und auch beim abfeuern sehr markante laute Geräusche. Ein Mündungsblitz ist nicht zu sehen, jedoch ein kondensstreifenähnliche Rauchfahne zwischen Schütze und Ziel.

Railguns besitzen nur einen sehr geringen Schaden, doch die Geschosse durchschlagen jede Panzerung. Zwischen Schützen und Ziel wird eine gerade Linie gezogen. Jedem Opfer auf dieser Linie steht ein Ausweichen-Wurf zu. Bei einem misslungenen Wurf erhält das Opfer normal Schaden, wobei Panzerung völlig ignoriert wird.

Bei Treffern gegen Fahrzeuge gilt der erwürfelte Schaden als die Anzahl der Strukturtreffer.

Injektor

Injektor sind Waffen, die kleine Nadeln verschießen, in denen eine Injektion einer Droge oder Gift enthalten sind. Die Wahl des Giftes bzw. Droge liegt beim Schützen. Der Nachteil der Nadeln ist, dass sie keine ausreichende Durchschlagskraft besitzen, um stark gepanzerte Ziele zu durchschlagen. Wird der Schaden des Injektor durch die Panzerung aufgehoben, also das Opfer verliert keine Lebenspunkte, so konnte das Gift/Droge dem Ziel nicht injiziert werden.

Injektoren machen kaum Geräusche, haben kein Mündungsfeuer und auch keinen Rückstoß.

Nadler

Nadler sind Waffen die, wie die KPB-Waffe auch, eine große Anzahl von Geschossen auf ihr Ziel abfeuert. Nadler benutzen Druckluft zum abfeuern ihrer kleinen Mininadeln. Außerdem besitzen sie Drehläufe, was somit eine Aufwärmphase fordert. Nadler machen kaum Geräusche und haben kein Mündungsfeuer.

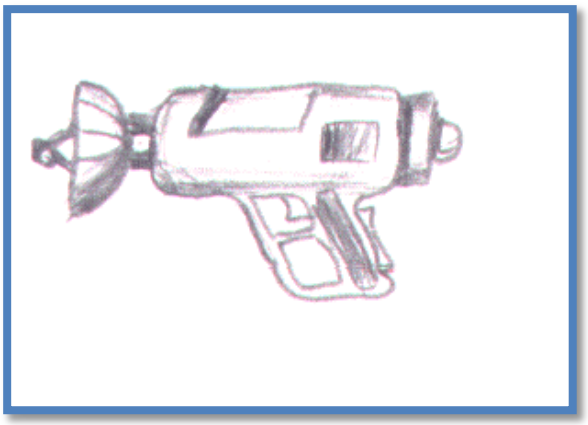
Mikrowellenwerfer

Diese Waffen sind die große Ausführung der bekannten Küchengeräte. Mikrowellenwerfer bündeln ihre Hochfrequenzwellen auf einen kleinen Bereich und erhitzen Flüssigkeiten, so dass sie verheerenden Schaden bei lebenden Wesen verursachen.

Wird ein Wesen von dieser Waffe getroffen, muss es einen Rettungswurf in Form einen Erfolgswurfes für "Konstitution" würfeln. Misslingt der Wurf, so wird von den Lebenspunkten des Opfers der angegebene Schadenswert abgezogen. Es wird kein Schadenswurf hinzu addiert und eine Panzerung schützt nicht gegen diese Waffe. Nur wenn das Opfer seinen Körper vollständig mit einer Panzerung von 5 oder höher schützt, können die Mikrowellen diese nicht durchdringen. Mikrowellenwerfer besitzen keine Mündungsfeuer und machen keine Geräusche.

Kreischer

Kreischer sind eine Entwicklung der Terraner. Durch einen modulierten Hochfrequenzstoß, werden Nervenbahnen der getroffenen Opfer gelähmt, was Muskelzuckungen und starken Schmerzen hervorruft. Zusätzlich zur Schadensermittlung wird ein Erfolgswurf "Konstitution" des Opfers gewürfelt. Misslingt der Wurf, so unterliegt das Opfer den oben genannten



Auswirkungen, so das für Erfolgswürfe ein WM:-3 besteht und die Bewegungsweite halbiert wird. Die Wirkung bleibt für drei Runden bestehen. Beim Abschuss der Waffe, entsteht ein leicht wieder erkennbares Geräusch, eines hohen lauten Kreischen. Die Waffe besitzt keinen Rückstoß und auch kein Mündungsfeuer.

Schallschockwaffe

Die Schallschockwaffen sind für Polizeieinsätze gegen Unruheherde konzipiert worden. Sie erzeugen einen Resonanzton der das Nervensystem der Person angreift, verursachen dabei jedoch keinen bleiben Schaden. Jedes Wesen das getroffen wird, verliert für 1w6 Minuten das Bewusstsein, wenn ihnen ein Rettungswurf gegen „Konstitution" misslingt. Gelingt der Rettungswurf, so hat die Waffe keinen Effekt.

Taser

Ein Taser besteht aus einen Wurfsystem für zwei kleine pfeilartige Elektroden, einer Mini Kabeltrommel und einen Energieübertragungssystem. Wird die Waffe abgefeuert, werden durch ein Gravitationsfeld beide Elektroden gleichzeitig abgefeuert. An jeder Elektrode hängt ein dünner Draht, der Elektrode und Waffe miteinander verbindet. Treffen beide Elektroden ihr Ziel, wird über die Elektroden und den Drähten, mit Hilfe des Energieübertragungssystems, ein hoher elektrischer Energiestoß ausgeschickt, der das Opfer betäuben soll. Zusätzlich zum Schaden wird ein Erfolgswurf "Konstitution" des Opfers gewürfelt. Misslingt der Wurf, so ist das Opfer betäubt und es fällt für 2 Runden bewusstlos zu Boden. Nach der kurzen Entladung durch das Energieübertragungssystem, werden sofort die Drähte zu den Elektroden gekappt und die Gravitationsfeldkammer mit neuen Elektroden bestückt. Der Schuss und die Entladung geschehen extrem leise. Einen Rückstoß oder Mündungsfeuer gibt es bei einem Taser nicht. Diese Waffe wird gerne von Sicherheitsbeamten und Kopfgeldjägern getragen, die darauf aus sind, Kriminelle lebend zu fangen.

Luftdruckwaffen

Als Sport- und Freizeit Waffe konzipiert, kann man mit der richtigen Munition, einiges an Schaden anrichten. Luftdruckwaffen verschießen kleine mit Farbe gefüllte Kügelchen, die beim Aufprallen zerplatzen. Nun kann man anstatt der Farbe, auch andere Materialien verschießen, wie zum Beispiel Sprengstoff, Säure, Gas

oder entzündliches Gel. Als Treibmittel wird Druckluft benutzt, die durch einen eingebauten Kompressor, aus der Umgebung aufgesogen wird. Die Waffe macht kaum Geräusche und besitzt kein Mündungsfeuer. Der niedrige Preis und deren guter und juristische stressfreier Transport, macht die Waffe bei angehenden Assassinen sehr beliebt.

Sprengstoff

Solche Kugeln bestehen aus einen Kern und einer Schale. Der Kern ist mit der Schale und die Schale mit der Außenwelt durch eine plastolinen Schicht voneinander getrennt. Der Kern ist der eigentliche Sprengstoff. Die Schale ist ein Aktivator der, wenn sie mit dem Sprengstoff zusammen kommt, eine Reaktion auslöst, die den Sprengstoff zu Explosion bringt. Die plastoline Schicht zerbricht, wenn auf die Kugel größeren Druck ausgeübt wird, was beim auftreffen auf ein Ziel geschieht. Der Sprengstoff besitzt verursacht bei einem Opfer oder auf einem Feld einen Schaden mit SW:4.

Säure

Säurekugeln bestehen aus einer Säure absorbierender Außenhaut und einer ätzenden Flüssigkeit in der Kugel. Zerbricht die Außenhaut, so ergießt sich die Säure auf das Opfer. Die Säure besitzt einen Schaden von eins pro Runde, wobei getragene Panzerung jede Runde einen Punkt ihrer Panzerung verliert. Die Säure ist insgesamt 3 Runden aktiv.

Gas

Gaskugeln besitzen innerhalb ihrer Hülle die konzentrierte Dosis eines Giftes oder Droge. Welche Art von Droge oder Gift liegt bei der Wahl des Käufers. Das Gas der Kugel reicht nur aus, um ein bestimmtes Feld oder Person damit einzuhüllen. Nach zerplatzt der Kugel verflüchtigt sich das Gas sofort. Es ist zu beachten dass zum Kaufpreis der Munition der Kaufpreis des Giftes bzw. Droge hinzu addiert werden muss. Pro Kugel muss der Preis für eine Dosis als Spray (200% des Kaufpreises) ausgegeben werden.

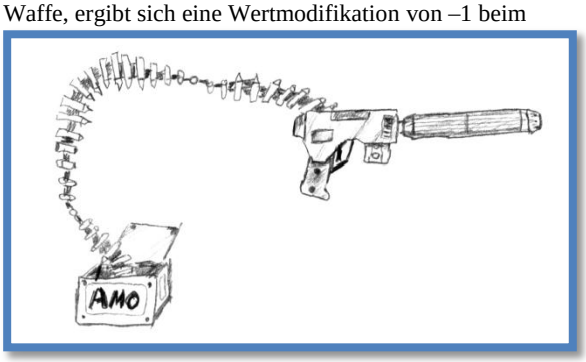
Entzündliches Gel

In der Kugel befindet sich unter einer schützenden Schicht, ein entflammbares Gel. Dieses Gel entzündet sich von selbst, wenn es mit der Außenluft in Kontakt kommt. Das Gel Reich aus, um eine Person oder ein Feld in Flammen zu setzen. Das Feuer besitzt einen SW:4 und brennt zwei Runden lang. Es gelten die üblichen Feuerregeln.

Bolzenwerfer

Bolzenwerfer, oder auch Bolter genannt, sind eigentlich die falsche Bezeichnung für diese Waffen. Bolter sind eine Mischung einer Schrotflinten und einer normalen

Projektilwaffe. Bolzenwerfer verschießen extrem große, dicke und schwere Geschosse aus Uran, Duranium oder anderen harten oder schweren Metallen. Als Treibmittel wird in Hülsen gepresstes Schwarzpulver genutzt. Die Waffen selbst, sind primitiv und grob gebaut. Bolzenwerfer sind noch billiger in ihrer Herstellung als normale Projektilwaffen. Sie sind sehr beliebt unter der Rasse der Grunk, die auf den Sound der Waffe stehen. Wegen dem starken Rückstoß und der unhandlichkeit der Waffe, ergibt sich eine Wertmodifikation von –1 beim



abfeuern in allen Feuerarten. Diese Modifikation entfällt auch nicht, bei der Benutzung eines Gyrosystems. Bolzenwerfer sind sehr laut und haben ein gut erkennbares Mündungsfeuer.

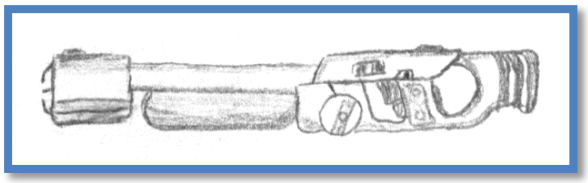
Schurikenwerfer

Diese Waffe, eine Entwicklung der Akuaner, verschießt kleine (5 cm Durchmesser) Monofilamentschuriken. Die Schuriken werden in einen Antigrav-Feld beschleunigt und am Laufende ausgestoßen. Der Nachteil der Waffe ist, dass sie Panzerungswerte von 3 und höher nicht durchschlagen können.

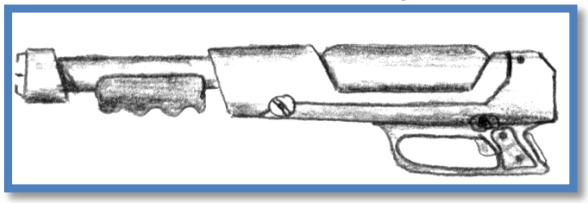
Die Schuriken selbst sind nicht zum Werfen geeignet.

Flammenwerfer

In dem Wirkungsbereich der Waffe, verspritzt der Flammenwerfer eine brennende Chemikalie die 1w12 Runden lang brennt. Wesen die sich zur dieser Zeit im Wirkungsbereich aufhalten, sind ebenfalls von der Chemikalie getroffen und brennen ebenso lange. Das



Feuer gilt als schlechte Sicht wenn es eine Schusslinie durchschneidet. Flammenwerfer machen wenig Geräusche und haben ein sehr gut und sofort erkennbares Mündungsfeuer. Flammenwerfer können nicht gegen fliegendes Ziel sondern nur für den Angriff gegen Bodenziele benutzt werden. Flammenwerfer besitzen einen festen Wirkungsbereich, der bei jeder Waffe angegeben ist. Vor dem Erfolgswurf des Charakters, muss er definieren, wohin er den Wirkungsbereich



platzieren will. Misslingt der Erfolgswurf, so wird vom eigentlichen Zielpunkt aus eine zufällige Richtung aus gewürfelt. Der neue Wirkungsbereich entsteht dann in 1w12 Metern Entfernung.

Für den Einsatz dieser Waffen wird die Fertigkeit „Spezialwaffe – Flammenwerfer" benötigt.

Granatwerfer

Granatwerfer verschießen Granaten die, wenn sie auftreffen, explodieren. Es gibt eine große Anzahl von unterschiedlichen Granaten (siehe "Granaten") die man in seinen Granatwerfer laden kann. Granatwerfer sind laut und haben ein kleines Mündungsfeuer. Der Schaden und der Wirkungsbereich hängen von der Wahl der Granate ab. Granatwerfer können nur für den Angriff gegen Bodenziele und nicht gegen fliegende Objekte eingesetzt werden.

Für den Einsatz dieser Waffen wird die Fertigkeit „Spezialwaffe – Ballistische Werfer" benötigt.

Minenwerfer

Ein Minenwerfer verschießt spezielle Haftmienen. Diese Mienen haften dann solange am Ziel, bis sie detonieren. Will eine Person eine Haftmiene entfernen, muss ihr ein Erfolgswurf für "Stärke" gelingen. Dabei explodiert die Miene bei einer gewürfelten 12. Die Mienen können, wie üblich durch einen Funkzünder, Sensorzünder oder durch einen Zeitzünder, zur Explosion gebracht werden. Ein Bedienfeld an der Waffe, ermöglicht es die Zeit für den Zeitzünder der Miene, vor dem Abfeuern, zu bestimmen. Ein Minenwerfer besitzt kein Mündungsfeuer und verursacht kaum Geräusche. Minenwerfer können nur für den Angriff gegen Bodenziele benutzt werden.

Für den Einsatz dieser Waffen wird die Fertigkeit „Spezialwaffe – Ballistische Werfer" benötigt.

Raketenwerfer

Raketenwerfer gehören in die Kategorie der Zielsystemwaffen und benutzen Raketen, die aus einen Raketentreibsatz und einen Raketensprengkopf besteht. Der Wirkungsbereich und der Schaden eines Sprengkopfes unterscheiden sich nicht zu den Werten einer Granate und sind auch bei diesen beschrieben. Raketenwerfer machen kaum Geräusche und haben kein Mündungsfeuer. Das Ziel kann ein Wesen, ein Fahrzeug oder ein Gebäude sein. Das ist dem Suchkopf egal.

Raketen werden oft gegen sich schnell bewegende Ziele eingesetzt. Der Suchkopf ist in der Lage, dem Ziel zu folgen und zu treffen. Raketenwerfer besitzen eine Minimalreichweite von 15 m. Wird diese Reichweite unterschritten, also befindet sich das Ziel innerhalb dieser Reichweite, kann das Zielsystem nicht benutzt werden.

Eine oft genutzte Möglichkeit der Waffe, ist die Trennung von Zielerfassungsgeräten und dem Raketenwerfer. Dazu wird dem Raketenwerfer ein Empfänger und dem Zielerfassungsgerät ein Sender eingebaut. Das Zielerfassungsgerät (ZEG) kann nun, von mobilen Einheiten im Feld, mit sich getragen werden. Ist ein Ziel in Sicht, kann das Zielsystem das Ziel erfassen und die Koordinaten und Flugbahn an einen entfernten Raketenwerfer übermitteln. Der Raketenwerfer, kann dabei gut gesichert und bewacht, außerhalb des Einsatzgebietes stehen. Er darf sich nur nicht zu weit, sprich außerhalb der Reichweite der Raketen, befinden. Nach Übermittlung der Koordinaten (eine Runde), kann die Rakete abgefeuert werden.

Zur Berechnung der Reichweite, wird die Reichweite zwischen Ziel und Träger des Zielsystems, benutzt und nicht die Reichweite zwischen Ziel und Raketenwerfer.

Bei der Zielerfassung auf Fahrzeuge mit Anti-Grav-Systemen oder Mini-Grav-Systemen, erhält der Schütze eine WM:+5, weil diese Antriebe leicht zu orten sind.

In den folgenden Preisen des ZEG und des Raketenwerfers sind nicht die Kosten für einen Sender bzw. Empfänger eingerechnet. Diese müssten extra erworben werden, wenn sie eingebaut werden sollen.

Eine etwas schwerere Variante ist der Weltraum-Raketenwerfer. Er ist ungefähr 50% größer als ein normaler Raketenwerfer und feuert spezielle Raketen ab, die speziell für den Einsatz im Weltraum geeignet sind, sowie schnell und wendig genug um Raumschiffe gefährlich zu werden.

Netzwerfer

Eigentlich zum einfangen von wilden Kreaturen gedacht, hat der Netzwerfer seinen Weg in das Gepäck eines jedem Kopfgeldjägers gefunden. Diese Waffe verschießt ein Knäuel von Seilen, das sich nach abfeuern vollkommen zu einen Netz ausbreitet. Anstatt einer Schadensermittlung, wird ein Erfolgswurf "Reflexe" des Opfers gewürfelt. Misslingt der Wurf, ist das Ziel in dem Netz gefangen und fällt automatisch hin. In dem Netz, kann sich das Opfer nicht bewegen und kann als einzige Handlung, sich befreien. Um sich zu befreien, muss es

eine Handlung opfern. Netzwerfer machen kaum Geräusche und haben kein Mündungsfeuer.

Bolawerfer

Eine beliebte Waffe unter den Briis, ist der Bolawerfer. Diese Waffe verschießt kleine Mini Bolas, die seine Opfer zu fesseln versuchen. Wird ein Opfer von solch einem Geschoß getroffen, wird zusätzlich zur Schadensermittlung ein Erfolgswurf "Reflexe" des Opfers gewürfelt. Misslingt der Wurf, ist das Opfer an einer Stelle seines Körpers umschlungen. Dazu wird ein weitere 1w12 gewürfelt. Bolawerfer besitzen kein Mündungsfeuer und verursachen kaum Geräusche.

1w12	Körperstelle	Effekt
1-6	Beine	Das Opfer ist an den Beinen gefesselt. Es fällt hin und braucht eine Handlung, um sich von der Bola zu lösen.
7-11	Arme	Die Bola hat sich an einen Arm und Hand Verschlungen. Hält es etwas in der Hand, so kann das Opfer es nicht mehr benutzten und auch nicht ablegen. Um sich von der Bola wieder zu befreien, braucht er eine Handlung.
12	Kopf	Der Kopf und Hals wurde getroffen. Das Opfer droht zu ersticken. Um sich von der Bola wieder zu befreien, braucht es eine Handlung.

Wurfstern/Wurfmesser

Diese einfachen und primitiven Fernkampfwaffen findet man überall und was durch ihre einfache und preiswerte Art zu erklären ist. Es ist möglich, bis zu zwei Wurfmesser oder drei Wurfsterne gleichzeitig mit einer Hand auf ein Ziel zu werfen. Für jede Waffe muss dann ein einzelner Erfolgswurf gewürfelt werden. Voraussetzung ist, dass die Waffen griffbereit für den Charakter erreichbar sind.

Bogen

Bögen findet man heute nur noch als Freizeitwaffe oder in den Händen in extravaganten Assassinen. Bögen bestehen aus teuren speziellen Mehrfaserplast und anderen Verbundstoffen. Sie sind, trotz ihrer primitiven Technik, immer noch tödlich. Bögen machen keine Geräusche und haben keine Mündungsfeuer. Das einlegen und das Abfeuern eines Pfeils, ist eine Handlung. Das Ziehen eines neuen Pfeils, verbraucht keine Handlung, wenn sie griffbereit für den Charakter erreichbar sind.

Schnellübersicht Fernkampfwaffen-Zusätze

Hier eine kurze Auflistung von Ausrüstungsgegenständen die für Fernkampfwaffen geeignet sind. Die vollständigen Beschreibungen sind in der Ausrüstungsliste nachzulesen.

Name	Tarnstufe	Gewicht	Preis
Hightech	-1	Hälfte	Waffenpreis*3
Lowtech	+2	Dreifache	Waffenpreis/2
Erhöhung Ladekapazität	Je +1	-	Nach Munition
Einwegwaffen	-1	Hälfte	Waffenpreis/2
Bildvergrößerer	+1	0,25 kg	150 C
Gyrosystem-Körper	Nicht Tarnbar	4 kg	1 kC
Gyrosystem-Suspensor	Nicht Tarnbar	1 kg	4kC+10%Waffenpreis
Laservisier	+1	0,25 kg	100 C
Mobile Waffenhalterung-Stand	Nicht Tarnbar	5 kg	1 kC
Mobile Waffenhalt.-Schwebe	Nicht Tarnbar	12 kg	5 kC
Schalldämpfer	+1	0,25 kg	50 C
Waffenhalfter	-	0,25 kg	30 C

Armbrust

Die Armbrust ist, wie der Bogen auch, nur noch als Freizeitwaffe im Gebrauch. Die Waffe besitzt kein Mündungsfeuer und macht keine Geräusche. Das Laden einer Armbrust mit einem Bolzen ist eine Handlung.

Zwille

Eine einfache und primitive Waffe ist die Zwille. Eine Waffe, mit der Form eines Ypsilon besitzt. Diese Waffe ist oft in den Mengen von Demonstranten und bei Straßenkindern zu finden. Die Waffe besitzt kein Mündungsfeuer und macht keine Geräusche. Die Zwille verschießt kleine Steine oder Stahlkugeln. Das einlegen und abschießen eines Geschosses ist eine Handlung.

Entarische Rotationsarmbrust

Die magische Rotationsarmbrust, aus den Waffenschmieden auf Entaria, ist eine sehr beliebte Waffe unter magisch begabten Wesen. Sie ist die Standartausrüstung der Kristallgarde und einiger Spezialeinheiten des Militärs. Sie gehört zwar zu den besonderen Waffen, ist aber ohne weitere auf dicht besiedelten Planeten zu erwerben.

Die Rotationsarmbrust, nach dem Vorbild eines alten tringonischen Artefaktes erbaut, besteht aus einen ein Meter langen Holz- oder Duraplastschaft, in dem ein Glasbehälter eingelassen ist. Am Ende der Waffe befindet sich ein gekrümmter Bogen, der auf einer drehbaren Achse liegt. An den beiden Enden des Bogens ist je ein mandelförmiger Käfig angebracht, in dem ein magischer Kristall von Entaria eingelassen ist.

Der Schaft und der Glasbehälter, sowie alle anderen Teile der Waffe, wie Griff und Bogen sind mit kleinen dunkelroten Zeichen und Ornamenten überzogen.

Die Armbrust benutzt als "Munition" eine Mischung aus Quecksilber und Wasser. Diese ungewöhnliche Mischung wird durch einen Einfüllstutzen der Waffe, in den Glasbehälter gegossen.

Wird die Waffe abgefeuert, so dreht sich der Bogen der Armbrust um seine eigene Achse und initiiert die gespeicherten magischen Rituale. Ein Teil des im Glasbehälter gelagerten Gemisches, wird im Schaft der Waffe zu Plasma erhitzt und durch den rotierenden Bogen beschleunigt und ausgestoßen. Während dieser Prozedur wirbeln tausend kleine Blitze in der Farbe der

eingesetzten Kristalle um den Bogen herum. Dabei hinterlassen die Blitze kleine farbige Kondensstreifen in der Luft zurück. Das Heulen des rotierenden Bogens verlieh der Waffe auch den Namen "Kojoten Atem". Beim Abfeuern der Waffe hinterlässt der Plasmastrahl in der Luft, eine helle gelbe Leuchtspur. Diese Waffe kann nicht aus einer liegenden Position abgefeuert werden.

Wie hoch der Schaden der Armbrust ist, hängt von der Bestückung der Mandelkäfige am Ende des Bogens ab. Je hochwertiger die beiden eingesetzten Kristalle sind, umso höher ist auch der Schadenswert.

Es folgt eine Auflistung der Kristalle, deren Preise und deren Schäden. Die Preise stehen immer für zwei Kristalle, da an beiden Enden des Bogens ein Kristall eingesetzt wird. Der Preis der Kristalle muss immer noch auf den Preis der Armbrust hinzuaddiert werden.

Kristalltyp	Preis	SW
weißer Kristall	2 kC	4
Gelber Kristall	10 kC	6
Roter Kristall	20 kC	8
Grüner Kristall	100 kC	10
blauer Kristall	200 kC	12
Violetter Kristall	1 MC	14
Schwarzer Kristall	2 MC	16

Die Kristalle können jederzeit aus der Waffe entnommen und gegen hochwertigere Kristalle ersetzt werden. Die alten Kristalle sind dabei weiterhin brauchbar und können weiter verkauft werden.

Die Besonderheit der Waffe ist, das sie innerhalb von 3 Metern Radius weiteren Schaden verursacht. Die Lebenspunkte die das Ziel der Waffe verliert entspricht dem Schadenswert die jede andere Person innerhalb dieses Wirkungsbereiches erhält. Dabei spritzen helle gelbe Funkten vom ersten Opfer auf die anderen Opfer im Wirkungsbereiches über. Dieser weitere Schaden wirkt sich nur auf lebende Wesen auf und nicht auf Objekte oder auf das getroffene Ziel.

Die Kosten für die spezielle Quecksilber/Wasser-Mischung beträgt 3 C pro Schuss. Das Nachladen der Waffe dauert eine Minute.

Die Waffe ist laut und besitzt ein gut sichtbares Mündungsfeuer. Kein Energieschirm schützt vor dieser Waffe.

Anwendungen: 100

Blasrohr

Das Blasrohr ist eines der ältesten Fernkampfwaffen die es gibt. Sie ist die Nummer eins, unter den Waffen der frühen Assassinen und selbst heute gibt es welch, die mit ihr umgehen können. Das Blasrohr ist speziell für das verschießen von Giftpfeilen ausgelegt. Der Schaden der Pfeile ist unerheblich niedrig und der Effekt des Giftes ist vom Gift selbst abhängig. Verursacht der verschossene Pfeil keinen Schaden beim Opfer, so kann das Gift nicht injiziert werden und verursacht ebenfalls keinen Schaden.

Ein Blasrohr besitzt kein Mündungsfeuer und verursacht keine Geräusche. Das einlegen und abfeuern eines Pfeils ist eine Handlung.

Netz

Netze werden in primitiven Kulturen, für das lebendige Fangen von Lebewesen genutzt. Ein Netzt wird in die Richtung eines Gegners geworfen. Das Netzt breitet sich aus und wickelt das Opfer ein. Anstatt einer Schadensermittlung, wird ein Erfolgswurf "Reflexe" des Opfers gewürfelt. Misslingt der Wurf, ist das Ziel in dem Netz gefangen und fällt automatisch hin. In dem Netz, kann sich das Opfer nicht bewegen und kann als einzige Handlung, sich befreien.

Bola

Eine Bola dient, ähnlich wie ein Netz, ein Opfer lebend zu fangen. Bolas werden geschwungen auf ihre Opfer geworfen. Wird ein Opfer von solch einem Geschoß getroffen, wird zusätzlich zur Schadensermittlung ein Erfolgswurf "Reflexe" des Opfers gewürfelt. Misslingt der Wurf, ist das Opfer an einer Stelle seines Körpers umschlungen. Dazu wird ein weitere 1w12 gewürfelt.

1w12	Körperstelle	Effekt
1-6	Beine	Das Opfer ist an den Beinen gefesselt. Es fällt hin und braucht eine Handlung, um sich von der Bola zu lösen.
7-11	Arme	Die Bola hat sich an einen Arm und Hand Verschlungen. Hält es etwas in der Hand, so kann das Opfer es nicht mehr benutzten und auch nicht ablegen. Um sich von der Bola wieder zu befreien, braucht er eine Handlung.
12	Kopf	Der Kopf und Hals wurde getroffen. Das Opfer droht zu ersticken. Um sich von der Bola wieder zu befreien, braucht es eine Handlung.

Die Monofilament-Variante der Bola besitzt, anstatt einen Draht oder Kette der die Kugeln der Bola hält, dünne Monofilamentdrähte. Wickeln sich diese um das Opfer, so verursacht dies natürlich erhöhten Schaden. Jede Runde die das Opfer mit einer solchen Bola umwickelt ist, erhält das Opfer einen zusätzlichen Schaden von SW:2.

Wurfspeer

Wurfspeere sind im Durchschnitt 150 bis 200 cm lang und besitzen eine scharfe Spitzte an einen Ende. Sie findet man nur noch in primitiven Kulten oder bei Grunks. Ein Wurfspeer ist auch als Stoßspeer einsetzbar.

Brandsatz

Hierbei handelt es sich um ein improvisiertes Wurfgeschoß, besteht aus einer Glasflasche, die mit einer leicht brennbaren Flüssigkeit gefüllt ist. In der Flaschenöffnung befindet sich ein Tuch, das ebenfalls mit dieser Flüssigkeit durchtränkt ist. Wird der Brandsatz eingesetzt, wird das Tuch angezündet und die Flasche auf ihr Ziel geworfen. Hierbei, wird wie bei einer Handgranate, verfahren. Trifft die Flasche auf den Boden auf, so zerspringt die Flasche und die Flüssigkeit verspritzt sich in alle Richtungen. Das brennende Tuch,

entzündet die Flüssigkeit, so dass es ein schönes Feuer ergibt. Das entstehende Feuer brennt 1w12 Runden lang. Eine beliebte Waffe, bei schlecht ausgerüsteten Partisanen, Studenten und jeden anderen aufgebrachten Mob oder Gesindel.

Fly-Disk

Diese Waffe besteht aus einer Lenkeinheit und einer 20 cm durchmessende rotierende Scheibe. Die Scheibe besitzt unzählige scharfe Monofilamentklingen und gleitet auf einen Antigrav-Feld und kann somit fliegen. Gesteuert wird sie durch die Lenkeinheit, welche ein spezieller Handschuh oder eine Fly-Disk-Einheit seinen kann. Durch ausführen von speziellen Gesten, mit dem Handschuh, kann die Disk gesteuert werden. Besitzer einer Datenbuchse können die Disk auch mental steuern.

Das Anlegen und aktivieren des Handschuhes oder Steuereinheit dauert eine Kampfrunde. Die Disk kann sich bis 60 m vom Besitzer weg bewegen. Sie besitzt eine maximale Bewegungsweite von 20 und besitzt an alle benachbarten Feldern eine Kontrollzone. Sie kann bis zu einer Stunde in der Luft bleiben. Dann muss ein neuer Einergieclip eingelegt werden.

Für den Einsatz dieser Waffen wird die Fertigkeit „Spezialwaffe – Fly-Disk" benötigt.

Bioware Fernkampfwaffen

Biowarewaffen sind lebende Organismen die ihren Nährstoff durch Nadeln aus der Hand des Trägers beziehen. Ist einmal die Waffe leer geschossen, so kann mit Einsatz eines Lebenspunktes die Waffe ihre Munition wieder selbst herstellen, was eine Runde dauert. Biowarewaffen die einen Gyrostabilisator brauchen, können nicht mit den üblichen technischen Gyrosystemen kombiniert werden. Diese Waffen haben ihren eigenen Gyrostabilisator in Form von Gelenkarm, Saugnäpfen und Tentakeln.

Nadelwerfer

Grazile längliche Organismen, die kleine Nadeln auf ihre Opfer abfeuern können. Die Nadeln sind fingerlang und oft mit Widerhaken versehen. Die Nadeln sind hart genug, um Panzerungen zu durchschlagen.

Die Giftnadelwerfer ähneln den normalen Nadelwerfern. Die Nadeln die verschossen werden sind jedoch nicht so durchschlagkräftig, da sie einen kleinen Giftsack beherbergen der aufplatzt wenn die Nadel in einen Blutkreislauf gelangt.

Sporenschleuder

Sporenschleudern sind etwas klobiger und gröber als Nadelwerfer und sie feuern kleine Sporen auf ihre Ziele. Die Sporen zerplatzen auf den opfern und durchschlagen dabei auch stärkere Panzerung. Im Vergleich zu den Nadelwerfern ist ihre Reichweite geringer, doch der Schaden höher.

Säurespritzer

Der Organismus dieser Waffe verspritzt auf seine Opfer eine starke Säure die auch mehrere Opfer gleichzeitig treffen kann. Die Säure verflüchtigt sich sehr schnell und greift besonders organisches Material an.

Ei-Spucker

Der Ei-Spucker schleudert ein spezielles Ei auf sein Opfer. Der Träger der Waffe kann eine Runde vor dem Schuss bestimmen, was für ein Ei, der Organismus erzeugen soll. Es gibt mehrere Ei-Varianten:

Gifteier

Die Gifteier sind mit einen giftigen Sekret gefüllt sind, die aufplatzen wenn sie etwas treffen. Es besitzt die gleiche Wirkung wie ein schnelles Zellgift. Die Übertragungsart gleicht einem „Spray".

Parasiteneier

In dem Parasitenei hockt eine kleine Kreatur, die wenn sie auf ihr Ziel trifft, sich durch die Panzerung des Opfers und dann durch die Innereien frisst. Panzerungswerte bis zu 5 Punkten kann der Parasit noch durchfressen. Nachdem sich der Parasit durch die Panzerung gefressen hat (eine Runde), frisst er sich in die Innereien des Opfer, was 1w12 Runden dauert. Dabei verliert das Opfer jede Runde einen Lebenspunkt. Dann hat es sich voll gefressen und nistet sich im Opfer ein. Ab diesen Zeitpunkt verursacht es keinen Schaden mehr, muss aber mit einer kleinen Operation entfernt werden. Wird es nicht entfernt, so schlüpfen nach 1w12+2 Tagen fünf dieser Parasiten im Körper des Opfers die sich alle durch das Opfer hindurch fressen (gleicher Schaden wie oben). Die einstündige Operation muss eine Person mit der Fertigkeit "Meditech-Chirugie" durchführen, wobei sie eine Wertmodifikation von –4 erhält.

Klebeeier

Wenn ein Klebeei aufplatzt, verspritzen es sein Inneres, das aus klebrigen Fäden besteht, die sich sofort verhärtet. Die Fäden bedecken einen halbkugelförmigen Bereich von 2 Meter im Radius vom Aufschlagpunkt aus. Diese Fäden sind sehr hart und stabil und besitzen eine Panzerung von 4. Durch sie kann man nicht hindurch sehen, geschweige denn hindurch schießen. Die Fäden besitzen insgesamt 20 Konstruktionspunkte.

Eine perfekte Waffe, um sich seinen Rücken freizuhalten oder seinen Rückzug zu sichern. Geraten Personen in den Wirkungsbereich des Ei, wenn es zerplatzt, oder werden Personen von einen Ei getroffen, können sie an den Fäden des Ei kleben bleiben. Im Moment des zerplatzen müssen alle Wesen im Wirkungsbereich einen Erfolgswurf für "Reflexe" würfeln. Gelingt der Wurf, sind sie nur gering von den Fäden betroffen und können sich ohne Probleme davon lösen (eine Handlung). Misslingt der Erfolgswurf, so sind sie in den Fäden gefangen. Sie können sich nur lösen wenn ihnen ein Erfolgswurf für "Stärke" gegen eine normale Schwierigkeit gelingt oder sie die Fäden zerstören.

Schleimspritzer

Der Bio-Schleimspritzer versprüht, anstatt Schaden zu verursachen, eine klebrige Flüssigkeit, die alle Opfer in ihrer Bewegung behindern. Alle möglichen Opfer müssen einen Erfolgswurf für "Reflexe" würfeln. Bei einen misslungenen Erfolgswurf sind sie getroffen und die Bewegungsweite wird halbiert und für alle Fertigkeiten die auf die Bewegung des Körpers angewiesen sind, wie zum Beispiel auch Nah- und Fernkampffertigkeiten, erhält das Opfer eine WM:-3. Diese Modifikationen addieren sich nicht, wenn man zweimal getroffen wird. Der Schleim löst sich nach 2 Runden auf.

Troka-Kugeln

Eine Troka-Kugel ist eine kleine, 2,5 cm durchmessende Metallkugeln ist reichhaltigen mit magischen Verzierungen verziert und ist leicht magisch. Die Kugel wird auf mögliche Gegner geworfen, wobei mit der magischen Fähigkeit "Brennende Sonne", die Kugeln beim aufprallen, sogar explodieren.

Für den Einsatz dieser Waffen wird die Fertigkeit „Spezialwaffe – Troka-Kugeln" benötigt und es werden die gleichen Regeln wie bei Wurfwaffen angewandt.

Kusum-Sterne

Ein Kusum-Stern ähnelt einem Wurfstern, nur das er etwas größer ist. Der Syr-Kel-Ta wirft diese Sterne, ähnlich wie ein Wurfmesser, nur das er dabei eine spezielle Wurftechnik benutzt, so das der erhöhte Schaden erklärt ist. Mit der magischen Fähigkeit "Flammenstern" kann sich der Schaden der Sterne sogar erhöhen.

Für den Einsatz dieser Waffen wird die Fertigkeit „Spezialwaffe – Kusum-Sterne" benötigt und es werden die gleichen Regeln wie bei Wurfwaffen angewandt.

Mörser

Unter Mörser versteht man riesige Kanonen, mit einen Rohrdurchschnitt von 10 cm bis 100 cm und mehr. Sie verschießen riesige Sprengköpfe mit dem gleichen Prinzip wie eine Projektilwaffe. Mörser können nur für den Angriff gegen Bodenziele benutzt werden und sie besitzen eine Mindestreichweite von 30 m. Trifft ein Mörser sein Ziel nicht, so wird ein neuer Zielpunkt bestimmt. Zuerst wird zufällig die Richtung bestimmt und dann der neue Aufschlagpunkt, der sich 1w12 x 10 m vom alten Zielpunkt entfernt befindet.

Gausskanone

In einer riesigen Magnetfeldspule wird ein großes, etwas ein Tonnen schweres, kugelförmige Geschoss beschleunigt und abgefeuert. Das Geschoss erzielt durch seine Geschwindigkeit und Masse einen fürchterlichen Schaden gegen einzelne Ziele. Eine Gausskanone kann nicht im Vakuum und nur gegen Bodenziele eingesetzt werden. Zum laden und beschleunigen des Geschosses benötigt die Kanone viel Zeit, so dass die Waffe nur alle zwei Runden abgefeuert werden kann.

Bergbaulaser

Der Bergbaulaser ist nicht wirklich als Waffe nutzbar sondern ein Arbeitsgerät um im Weltraum Asteroiden zu schneide oder alten Weltraumschrott und Raumschiffe zu zerlegen. Der angegebene Schaden gilt nur, wenn der Laser länger auf den Zielpunkt gerichtet wird und dort auch verbleibt. Für Zerlegmanöver im Weltraum muss der Pilot vorher sehr genau sein Schiff ausrichten und kann erst dann mit dem Lasereinsatz beginnen. Hierzu kann es zu mehren Erfolgswürfen auf den Pilotenfähigkeiten abverlangt werden, die nach Umgebung (z.B. Asteroidenfeld) sogar mehrfach wiederholt werden müssen oder sogar mit Wertmodifikationen erschwert werden.

Ionenstrahler

##nur im Vakuum

#Die Energie für die Ionenstrahler werden aus den Fusionsreaktoren des Fahrzeuges gespeist. Der Energieverbrauch ist dabei zu vernachlässigen, doch Nachteil ist, wenn die Reaktoren einmal ausfallen, so sind die Waffen auch nicht mehr zu gebrauchen.

Partikelstrahler

##Riesige Kanonen für Raumschiffe

#nur Vakuum einsetzbar

#Die Energie für die Ionenstrahler werden aus den Fusionsreaktoren des Fahrzeuges gespeist. Der Energieverbrauch ist dabei zu vernachlässigen, doch Nachteil ist, wenn die Reaktoren einmal ausfallen, so sind die Waffen auch nicht mehr zu gebrauchen.

Granatlafette

Eine Granatlafette verschießt innerhalb kürzester Zeit eine Vielzahl von Granaten. Die Granaten treffen nicht ein bestimmtes Ziel, sondern eine Fläche, die sie mit den Granaten bedecken. Jede Lafette bedeckt eine unterschiedliche Fläche. Die Granatentypen sind nicht fest vorgeschrieben, so dass hier wieder frei gewählt werden kann. Es werden aber immer die gleichen Granaten auf einmal verschossen.

###########

Die Fläche, welche die Lafette bedeckt, ist Granatentyp abhängig und muss in der ###Fahrzeugwaffenliste abgelesen werden. Es gelten die gleichen Regeln wie beim Fahrzeugkampf. Für die Umrechnung, der Wirkungsbereiche in Meter Angaben, wird 15 m pro Feld angenommen.

Ist der EW:Angriff des Schützen mißglückt, so wird der gesamte Wirkungsbereich in eine zufällige Richtung, um 1w6 x 15 m verschoben.

Granatlafetten können nur für den Angriff gegen Bodenziele benutzt werden.

Granattyp auswählen, Reichweite (m) x 3 (5, 10) = Reichweite in Realmeter.

##################

Großer Raketenwerfer

Ein großer Raketenwerfer funktioniert genauso wie ein normaler Raketenwerfer. Es ist auch möglich ein externes Zielsystem mit dem Raketenwerfer zu koppeln.

##verschiedene Raketenwerfer sind immer auf einen bestimmten Typus ausgerichtet.

#Interkontinental-Rakete (#####km)

#Kontinental-Rakete (irgentwo auf dem Planeten)

#Orbital-Rakete (bis zu ###Blibs)

#Interplanetar-Rakete (wie ein kleines Raumschif, sehr schnell kann überall hin im Sonnensystem, dauert nur, (Reisezeit))

#Sprengköpfe

Hochexplosiv-Sprengkopf

Thermo-Spengkopf

Nuklear-Sprengkopf

B-Sprengkopf

Verbrennung-Sprengkopf (Atmosphäre verbrennen)

Vibrations-Sprengkopf (gibt Erdbeben (große Reichweit))

Munition

Eine Waffe will auch immer frisch geputzt und geladen sein. Hierfür braucht man eine Lappen (2 C) und Munition. Es ist zwar schön anzusehen, wenn der Held im HoloVid, 173 Schuss, ohne dabei nach zu laden, auf seine Gegner abgibt; und das nur mit einer 15 schlüssigen Projektil Pistole. Da das den Charakter nicht passieren soll und sie immer schön Munitionsvorräte anlegen sollen, gibt es diese Liste aus der man die Munition seiner Träume erkaufen kann.

Ach übrigens. Ein Magazin oder eine Rakete besitzt eine Tarnstufe von 1

Waffe	Preis pro Schuss in C	Gewicht in kg
Projektilwaffen, normal	1	0,01
Projektilwaffen, schwer	2	0,015
Projektilwaffen, Kanone	50	0,5
Schrot-Projektilwaffen	1	0,01
Laserwaffen	2	0,005
Dynionenwaffe, normal	2	0,01
Dynionenwaffe, schwer (I)	4	0,015
Dynionenwaffe, Kanone (I)	30	0,5
KPB-Waffe	0,1	0,002
Plasmawerfer	20	0,25
Injektor	1	0,025
Nadler	0,1	0,005
Mikrowellenwerfer	1	0,01
Kreischer	1	0,01
Taser	0,5	0,01
Luftdruck, Sprengstoff	50	0,02
Luftdruck, Säure	20	0,02
Luftdruck, Gas	0,1 + (S)	0,02
Luftdruck, Gel	30	0,02
Bolzenwerfer, normal	0,5	0,01
Bolzenwerfer, schwer (I)	1	0,015
Bolzenwerfer, Kanone (I)	20	0,5
Schurikenwerfer	0,2	0,005
Flammenwerfer	10	0,05
Raketentreibsatz	800	0,5
Weltraum-Raketentreibsatz	1000	1
Netzwerfer, groß	20	2
Bolawerfer	5	0,25
Bogen, Pfeil	2	0,25
Armbrust, Bolzen	2	0,25
Blasrohr	0,1	0,001
Leichter Mörser (I)	#	#
Mittelschwerer Mörser (I)	#	#
Schwerer Mörser (I)	#	#
Gausskanone (I)	500	1000
Ionenstrahler	-	-
Partikelstrahler	-	-

Granaten

Granaten werden in sechs unterschiedliche Kategorien eingeteilt. In Wurfhandgranaten, in Aerodynamische Wurfhandgranate, in Werfergranaten, in Minen, in Clamourmienen und Raketensprengköpfe. Jede Granate, Mine oder Sprengkopf besitzt je eine Tarnstufe von eins.

Wurfgranaten

Wurfgranaten sein die am meisten vorkommenden Granatentypen. Sie sind faustgroß und mit einem Zeitzünder (siehe Unten) versehen.

Aerodynamische Wurfgranaten

Eine Aerodynamische Wurfgranate besitzt eine Diskusform und kann wie ein Freesbee geworfen werden. Die Reichweite dieser Wurfhandgranaten ist dementsprechend größer. Auch diese Granatentypen sind mit einem Zeitzünder ausgestattet.

Werfergranaten

Diese Granatentypen werden für Granatwerfer benutzt. Sie besitzen eine Treibladung um die Granate aus dem Lauf der Waffe zu feuern. Sie explodieren sofort, wenn sie auf ein festes Ziel auftreffen.

Minen

Minen sind beliebte Hilfsmittel für primitive Fallen. Sie werden ausgelegt, vergraben oder anderweitig versteckt. Löst man den Auslöser aus, meistens durch drauf treten oder durch eine Reißschnur, explodiert die Miene. Der Auslösedruck der Miene, lässt sich vor dem Schärfen beliebig einstellen. Ein niedriges Gewicht um gegen Personen zu wirken und ein hohes Gewicht gegen Fahrzeuge. Jede Miene besitzt die Möglichkeit durch Stolperdrähte ausgelöst zu werden. Die Wahl der Länge und die Anzahl der Stolperdrähte, liegen beim benutzter der Miene. Es gibt auch die Möglichkeit die Miene durch einen Multisensor (20 C) auszurüsten. Damit kann, mittels eines Sensorstabes der offen liegen muss, mögliche Personen oder Fahrzeuge zu erkenne und wenn sie nah genug sind, die Miene auszulösen. Die maximale Reichweite des Multisensor entspricht dem Wirkungsbereich der Miene. Jede Miene kann an beliebige Oberflächen, durch ein Klebegeel, befestigt werden.

Mienen die durch Minenwerfer abgefeuert werden, besitzen eine besondere Klammervorrichtung. Diese Mienentypen klammern, sich an das jeweilige Objekt, auf das sie abgefeuert wurden. Mienen mit dieser Klammervorrichtung kosten nicht mehr als normale Miene, können aber nur durch einen Funk- oder Zeitzünder zur Explosion gebracht werden. Will eine Person eine Haftmiene entfernen, muss ihr ein Erfolgswurf für "Stärke" gelingen angenommen wird. Dabei explodiert die Miene bei einer gewürfelten 12.

Clamourmienen

Eine Clamourmiene gleicht einer normalen Miene, nur das sie einen kegelförmigen Explosionsbereichs besitzt, anstatt eines runden Explosionsradius. Um den gewünschten Effekt zu erzielen, müssen diese Mienen in den zukünftigen Wirkungsbereich ausgerichtet werden.

Werden Clamourmienen aus Minenwerfer abgefeuert, so ist der Wirkungsbereich entgegengesetzt der Richtung ausgelegt, wie die Miene am Untergrund haftet.

Raketensprengkopf

Ein Raketensprengkopf in Verbindung mit einem Raketentreibsatz, ergibt erst die gesamte Rakete. Sie werden von leichten Raketenwerfern abgefeuert.

Zeitzünder (nur Wurfgranate und Mienen)

Jede Wurfgranate und auch jede Miene besitzt einen eingebauten Zeitzünder. Bei den Mienen werden sie meistens nicht genutzt. Die Zeit des Zünders kann beliebig zwischen 1 und 999 Runden eingestellt werden (999 Runden entsprechen 99,9 Minuten). Wird der Zünder aktiviert, so zündet dieser, nach Ablauf der Runden, beim selben Initiativewert wie er aktiviert worden ist.

In Kampfrunden gilt folgende Regel, dass der Werfer eine Granate nicht genau abschätzen kann, wann eine Granate hoch geht. Dazu würfelt der Charakter nun einen 1w6, um zu bestimmen wann die Granate zündet. Die folgende Tabelle gibt Auskunft über den Zeitpunkt des zünden.

1w6	Zeitpunkt
1-4	sofort bei auftreffen
5	eine Runde später
6	zwei Runden später

Charakter mit der Fertigkeit Sprengtechnik, können genau abschätzen wann eine Granate explodiert und brauchen diesen 1w6 Wurf nicht zu würfeln. Sie bestimmen einfach wann der Zünder explodiert.

Daten von Granaten

Name

Unter dem Name ist der Grundtyp von Granate beschrieben

Wirkungsbereich

Der Wirkungsbereich der Granate.

Schadenswert

Der Schaden der Granate die sie im Wirkungsbereich verursacht.

Gewicht

Das Gewicht der Granate.

Preis

Der Preis der Granate in Credits.

Granaten Liste

Name	Wirkungsbereich	Schadenswert	Gewicht	Preis
Splittergranaten				
Splitter-Wurfgranaten (I)	4 m, Radius	4(S)	0,1 kg	40 C
Aerodynamische-Spitter-Wurfgranate (I)	4 m, Radius	4(S)	0,1 kg	50 C
Splitter-Werfergranate (I)	4 m, Radius	4(S)	0,1 kg	50 C
Splitter-Mine (I)	4 m, Radius	4(S)	0,1 kg	40 C
Splitter-Clamourmine (I)	4 m, 90° Winkel	4(S)	0,1 kg	45 C
Splitter-Raketensprengkopf (I)	4 m, Radius	4(S)	0,1 kg	40 C
Hochexplosivgranaten				
Hochexplosiv-Wurfgranaten (I)	10 m, Radius	8	0,1 kg	200 C
Aerodynamische-Hochexplosiv-Wurfgranate (I)	10 m, Radius	8	0,1 kg	300 C
Hochexplosiv-Werfergranate (I)	10 m, Radius	8	0,1 kg	300 C
Hochexplosiv-Mine (I)	10 m, Radius	8	0,1 kg	200 C
Hochexplosiv-Clamourmine (I)	10 m, 90° Winkel	8	0,1 kg	250 C
Hochexplosiv-Raketensprengkopf (I)	10 m, Radius	8	0,1 kg	200 C
Brandgranaten				
Brand-Wurfgranaten (I)	2 m, Radius	4	0,1 kg	40 C
Aerodynamische-Brand-Wurfgranate (I)	2 m, Radius	4	0,1 kg	50 C
Brand-Werfergranate (I)	2 m, Radius	4	0,1 kg	50 C
Brand-Mine (I)	2 m, Radius	4	0,1 kg	40 C
Brand-Clamourmine (I)	2 m, 90° Winkel	4	0,1 kg	45 C
Brand-Raketensprengkopf (I)	2 m, Radius	4	0,1 kg	40 C
Toxigranaten				
Toxi-Wurfgranaten (I)	10 m, Radius	(S)	0,1 kg	40 C + (S)
Aerodynamische-Toxi-Wurfgranate (I)	10 m, Radius	(S)	0,1 kg	50 C + (S)
Toxi-Werfergranate (I)	10 m, Radius	(S)	0,1 kg	50 C + (S)
Toxi-Mine (I)	10 m, Radius	(S)	0,1 kg	40 C + (S)
Toxi-Raketensprengkopf (I)	10 m, Radius	(S)	0,1 kg	40 C + (S)
Blendgranaten				
Blend-Wurfgranaten	30 m, Radius	(S)	0,1 kg	40 C
Aerodynamische-Blend-Wurfgranate	30 m, Radius	(S)	0,1 kg	50 C
Blend-Werfergranate	30 m, Radius	(S)	0,1 kg	50 C
Blend-Miene	30 m, Radius	(S)	0,1 kg	40 C
Blend-Clamourmine	30 m, 90° Winkel	(S)	0,1 kg	45 C
Blend-Rakentensprengkopf	30 m, Radius	(S)	0,1 kg	40 C
Rauchgranaten				
Rauch-Wurfgranaten	10 m, Radius	(S)	0,1 kg	40 C
Aerodynamische-Rauch-Wurfgranate	10 m, Radius	(S)	0,1 kg	50 C
Rauch-Werfergranate	10 m, Radius	(S)	0,1 kg	50 C
Rauch-Miene	10 m, Radius	(S)	0,1 kg	40 C
Rauch-Rakentensprengkopf	10 m, Radius	(S)	0,1 kg	40 C
Polarisationsgranaten				
Polarisations-Miene (I)	1200 m, Radius	(S)	0,5 kg	1 kC
Polarisations-Raketenspregkopf (I)	1200 m, Radius	(S)	0,5 kg	1 kC
Plasmagranaten				
Plasmagranate (I)	30 m, Radius	15	8 kg	5 kC
Plastiksprengstoff				
Plastiksprengstoff (I)	1 m, Radius	3	0,2 kg	500 C
Thermomine				
Thermomine (I)	-	2 (S)	1 kg	1 kC

Splittergranaten

Diese Granaten sind die wohl am häufigsten eingesetzten Granaten die es gibt. Diese kleinen "Eier" legt der Söldner gerne dem Gegner mal ins Nest. Bei leicht gepanzerten Zielen (Paz 3, 2, 1 oder 0) verlieren unabhängig vom Schadenswurf automatisch 2 Lebenspunkte.

Hochexplosivgranaten

Diese gefährlichen Granatentypen findet man bei Sabotageteams, um Häuser in die Luft zu sprengen.

Brandgranaten

Eine Brandgranate besteht größtenteils aus einer Chemikalie die bei Luftkontakt anfängt zu brennen. Mittels eines Treibsatzes explodiert die Granate und schleudert die Chemikalie in alle Richtungen, um somit eine größeren Wirkungsbereich abdecken zu können. Die verspritzte Chemikalie brennt insgesamt 1w12 Runden und besitzt jede Runde einen Schadenswert von 4. Wesen die sich zur Zeit der Detonation im Wirkungsbereich aufhalten, ist ebenfalls von der Chemikalie getroffen und brennt ebenso lange. Es gelten die üblichen Regeln für Feuer.

Toxigranaten

Eine Toxigranate funktioniert wie eine Rauchgranate. Doch der Nebel der sich bildet, ist meistens Geruchs- und farblos. Der Effekt der erzielt wird, gleicht dem von Drogen oder Giften. Welche Droge oder Gift die Toxigranate beinhaltet ist beliebig. Toxigranaten gibt es in allen Ausführungen. Man sucht sich eine Drogen oder Gift aus und verzehnfacht den Kaufpreis des Mittels. Dieser Preis wird auf die Preis der Granate auf addiert, um den endgültigen Endpreis zu erhalten.

Blendgranate

Wenn Blendgranaten explodieren, leuchten sie in einen hellen grellen Blitz auf. Sie blenden jeden der sich im Wirkungsbereich der Granate befindet und einen Erfolgswurf "Reflexe" nicht geschafft hat. Personen hinter einer Deckung welche die Sicht behindert, oder Personen die nicht in die Richtung der Granate schauen, sind von dem Blitz nicht betroffen. Der Werfer der Granate und Personen die wissen dass eine Blendgranate geworfen wurde, müssen nur gegen eine einfache Schwierigkeit würfeln. Der Blitzt blendet mögliche Schützten und kann Modifikationen auf die Sicht geben. Vergleiche hierzu Sichtmodifikationen unter dem Kampfsystem. Die Blendung dauert 1w12 Runden.

Rauchgranaten

Explodiert eine Rauchgranate, so bildete sich innerhalb einer Runde ein dichter, meist farbiger, Nebel. Der Nebel modifiziert die Sichtweite für mögliche Schützen innerhalb und außerhalb des Nebels. Der Nebel ist so Dicht, das die Sichtweite auf ein Meter fällt. Der Rauch löst sich im Freien nach einer Minute und in Gebäuden nach 10 Minuten wieder auf.

Polarisationsgranaten

Beim zünden dieses Sprengkopfes entsteht ein modellierter Energieblitz, der die Kopplungsspulen von Warpfeldspulen umpolariesiert. Eine beliebte Waffe, um Raumschiffe daran zu hindern, den Warpfeldantrieb zu zünden. Warpfeldantriebe besitzen eine Abschirmung gegen solche Fälle, die jedoch keinen sehr großen Wirkungsgrad besitzen. Es folgt eine Liste der Wahrscheinlichkeiten, das die Abschirmung bei einem Treffer, die Polarisierung absorbieren kann.

Stufe des Warpfeldantriebs	Abschirmung (1w12)
1	1-10
2	1-9
3	1-8
4	1-7
5	1-6
6	1-5
7	1-4
8	1-3
9	1-2
10	1

Das repolariesieren des Antriebes dauert eine Stunde je Stufe des Antriebes. Raumpiraten benutzen die Raketenversion um fliehende Schiffe zu stoppen und die Mienenversion, um sie in Raumhäfen, an Schiffe zu montieren, um diese dann später zu kapern.

Plasmagranaten

Noch gefährlicher als Hochexplosivgranaten sind Plasmagranaten. Diese seltenen Bomben bestehen aus einen kleinen Brennkammer die Materie zu Plasma fusioniert. Einmal aktiviert ist die Bombe nicht aufzuhalten. Nach 1w12 Runden ist die kritische Temperatur erreicht und das Plasma brennt sich durch die Kammer und zerstört die Umgebung. Plasmagranaten sind zu schwer, als das man sie werfen könnte. Diese Granaten besitzen natürlich auch noch zusätzlich einen Zeitzünder um die Explosionszeit auf später zu verschieben.

Plastiksprengstoff

Bei Abrissarbeiten und Spezialeinheiten, wird häufig Plastiksprengstoff benutzt. Diese graue Masse ist ohne Zünder ungefährlich. Wird jedoch ein spezieller Zünder in sie gesteckt und gezündet, so explodiert der Sprengstoff. Der Plastiksprengstoff lässt sich in alle Formen kneten und wird, zum öffnen von Safetüren und Panzerwänden häufig benutzt. Das besondere am Plastiksprengstoff ist, das wenn ein Experte den Sprengstoff benutzt und fachgerecht anbringt, das sich der Schaden verdoppelt. Pro Einheit Sprengstoff erhöhen sich die Höhe des Schadenswertes um einen Punkt und der Explosionsradius um einen Meter. Plastiksprengstoff kann nicht verschossen oder geworfen werden und ein Zünder kostet 10 C.

Thermominen

Diesen Granatentyp gibt es nur als Haftminen-Version. Thermominen sind spezielle Granaten, die gegen Fahrzeuge und Träger von Alpha- oder Beta-Anzügen eingesetzt werden. Die Mienen werden von Minenwerfern abgefeuert und bleiben an der Oberfläche des Zieles haften. Meistens werden sie dann sofort gezündet. An der Haftfläche wird dann eine thermophysikalische Reaktion ausgelöst, die sich durch die Panzerung des Zieles brennt. Hat sich die Miene

durch die Panzerung gefressen, verursacht sie erst ihren Schaden am "weichen" Ziel innerhalb der Struktur. Der gleiche Schaden wird auch benutzt, wenn die Miene auf ungepanzerte Objekte oder Personen abgefeuert wird.

Nahkampfwaffen

Nun folgen die Nahkampfwaffen. Um es nicht dauernd zu wiederholen: Es gibt kein Energieschirm das gegen Nahkampfwaffen schützt.

Name
Hier steht der Name der Waffe.

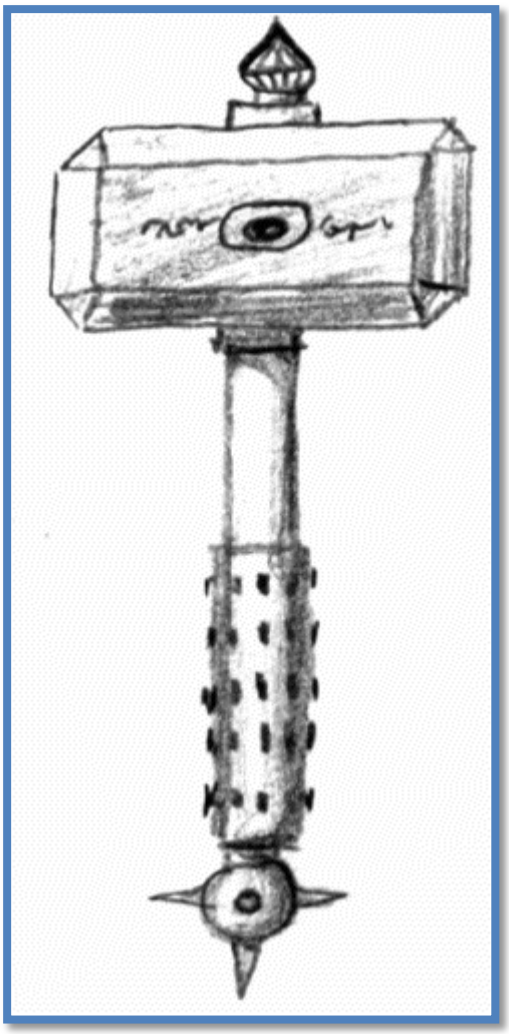
Minimal Stärke
Zum benutzen dieser Waffe benötigt der Charakter eine gewisse minimale Stärke. Ist er zu schwach, kann er diese Waffe auch nicht führen.

Typ
Unter Art ist beschrieben um was für eine Art von Waffe es sich handelt. Die Art der Waffen ist mit Kurzformen beschrieben, deren Erklärung nun folgt.

E
Einhandwaffe. Der Träger muss eine Hand frei haben um diese Waffe zu benutzten.

Z
Zweihandwaffe. Der Träger muss zwei Hände frei haben um diese Waffe zu benutzten.

A
Aufwärmphase. Die Waffe muss vor Benutzung aufgewärmt werden, was eine halbe Handlung dauert. Ist sie aufgewärmt, so läuft sie meist über eine Stunde, bevor die Energieeinheiten verbraucht sind. Die Energiezellen können ausgetauscht werden (eine Kampfrunde) oder sie laden sich von allein wieder auf (drei Stunde).



Waffenart
Die Waffenart gibt an, ob eine spezielle Waffenausbildung benötigt wird, für diese Waffe. Ein „Norm" gibt an, das es sich um eine normale Waffe handelt, also auch keine spezielle Ausbildung notwendig ist.

- Peitsch – Peitsche
- Körper – Körperwaffen
- Mono - Monofilamentwaffen
- Impr - Improvisierte Waffe
- Schild - Schild- und Paradewaffen
- Aruz - Aruz-Schwert
- Kotash - Kotash-Schild
- Nyrog - Nyrog
- Floita - Florita
- 2H - Zweihändige Waffen

Schadenswert
Der Schadenswert der Waffe. Im Kampf wird auf den Schadenswert der Waffe ein 1w6 addiert. Ist der Charakter der diese Waffe führt besonders Stark erhöht sich der Schaden. Stärke – 6 ergibt den Boni der auf den Schaden addiert wird.

Tarnstufe
Die Tarnstufe der Waffe

Gewicht und Preis
Gewicht in Kilogramm und Preis in Credits.

Nahkampfwaffen Liste

Name	Min Stä	Typ	Waffenart	SW	Tarnstufe	Gewicht	Preis
Schwerter							
Messer	2	E	Norm	2	1	0,5 kg	10 C
Küchenmesser	1	E	Norm	1	1	0,25 kg	-
Linke Handdolch	2	E	Norm	2	1	0,5 kg	10 C
Saigabel	2	E	Norm	2	1	0,5 kg	10 C
Einhandschwert	3	E	Norm	4	5	3 kg	500 C
Zweihandschwert	5	Z	2H	5	10	6 kg	1 kC
Monofilament Messer	1	E	Mono	3(S)	1	0,25 kg	100 C
Monofilament Einhandschwert	3	E	Mono	5(S)	5	1,5 kg	1,5 kC
Monofilament Zweihandschwert	5	Z	2H, Mono	6(S)	10	3 kg	3 kC
Keramikmesser	1	E	Mono	3(S)	1	0,25 kg	100 C
Keramikschwert	3	E	Mono	5(S)	5	1,5 kg	1,5 kC
Keramik Zweihandschwert	5	Z	2H, Mono	6(S)	10	3 kg	3 kC
Kettensägenschwert	4	E, A	Norm	4(S)	6	5 kg	1 kC
Energieschwert	1	E, A	Norm	1(S)	1	0,5 kg	7 kC
Hitzeschwert	3	E, A	Norm	4(S)	5	3 kg	1 kC
Kleine Biogiftklinge	1	E	Norm, Bio	2(S)	1	0,25	800 C

Große Biogiftklinge	3	E	Norm, Bio	4(S)	5	2 kg	1,5 kC
Kleine Bioklinge	1	E	Norm, Bio	2	1	0,25	500 C
Große Bioklinge	3	E	Norm, Bio	4	5	2 kg	1 kC
Hiebwaffen							
Kampfaxt	3	E	Norm	4	4	4 kg	400 C
Schlachtbeil	5	Z	2H	5	12	7 kg	900 C
Monofilament Kampfaxt	3	E	Mono	5	4	2 kg	1,2 kg
Monofilament Schlachtbeil	5	Z	2H, Mono	6	12	3,5 kg	2,7 kC
Knüppel	2	E	Norm	2	2	1 kg	10 C
Taser Knüppel	2	E	Norm	2(S)	2	1,5 kg	400 C
Kriegshammer	4	E	Norm	4	4	5 kg	300 C
Leichte Kettensäge	5	E, A	Norm	5	5	5 kg	1,2 kC
Schwere Kettensäge	7	Z, A	Norm	6	11	8 kg	3 kC
Tonfa	2	E	Norm	2	2	1 kg	10 C
Stuhlbein	2	E	Impr	2	3	1 kg	-
Hammer	2	E	Impr	4	3	2 kg	-
Stemmeisen	3	E	Impr	4	4	1,5 kg	-
Kurzes Stahlrohr	3	E	Impr	4	4	1,5 kg	-
Schaufel	3	Z	Impr	5	10	2 kg	-
Spitzhacke	3	Z	Impr	5	10	3 kg	-
Schlagend eingesetzte einhändige Handfeuerwaffe	2	E	Impr	2	(S)	(S)	(S)
Kettenwaffen							
Nunshako	3	E	Norm	3	2	2 kg	40 C
Morgenstern	5	E	Norm	5	3	5 kg	500 C
Dreschflegel	7	Z	2H	6	10	8 kg	1 kC
Kette	5	E	Norm	3	3	3 kg	-
Stangenwaffen							
Stoßspeer	3	Z	2H	4	12	1 kg	50 C
Helebarde	6	Z	2H	5	12	6 kg	700 C
Kampfstab	4	Z	2H	4	11	3 kg	20 C
Taserstab	4	Z	2H	4(S)	11	3 kg	800 C
Bajonett	2	Z	Norm	4	+1	+0,5 kg	+15 C
Langes Stahlrohr	5	Z	Impr	5	11	5 kg	-
Schlagend eingesetzte zweihändige Fernkampfwaffe	3	Z	Impr	4	(S)	(S)	(S)
Peitschen							
Peitsche	2	E	Peitsche	1(S)	2	0,5 kg	50 C
Monofilament Peitsche	2	E	Peitsche, Mono	3(S)	1	0,25 kg	4 kC
Taser Peitsche	2	E	Peitsche	1(S)	2	1 kg	400 C
Bioschlingranke	2	E	Peitsche, Bio	1(S)	1	0,5 kg	200 C
Bioschlingranke mit Dornen	2	E	Peitsche, Bio	2	1	0,5 kg	200 C
Tentakelfaust	2	E	Peitsche, Bio	1(S)	2	0,5 kg	200 C
Waffenloser Kampf							
Waffenloser Kampf	1	E	Norm	1	-	-	-
Körperwaffen							
Eine Körperwaffe	1	-	Körper	1	(S)	-	-
Zwei Körperwaffen	1	-	Körper	2	(S)	-	-
Drei Körperwaffen	1	-	Körper	3	(S)	-	-
Vier Körperwaffen	1	-	Körper	4	(S)	-	-
Fünf Körperwaffen	1	-	Körper	5	(S)	-	-
Sechs Körperwaffen	1	-	Körper	6	(S)	-	-
Sieben Körperwaffen	1	-	Körper	7	(S)	-	-
Acht Körperwaffen	1	-	Körper	8	(S)	-	-
Neun Körperwaffen	1	-	Körper	9	(S)	-	-
Zehn Körperwaffen	1	-	Körper	10	(S)	-	-
Elf Körperwaffen	1	-	Körper	11	(S)	-	-
Zwölf Körperwaffen	1	-	Körper	12	(S)	-	-
Aruz-Schwert							
Aruz-Schwert	3	E	Azuz	4	5	2 kC	88 kC
Florita							
Florita	3	Z	Florita	5	8	2 kg	26 kC
Nyrog							
Nyrog	3	Z	Nyrog	5	10	3 kg	47 kC

Natürliche Angriffsmöglichkeiten							
Biß / Horn / Pranke / Klingen	1	E	Norm	5	-	-	-
Kralle / Klauen / Stachel /Schwanz / Tentakel	1	E	Norm	4	-	-	-
Pfoten / Tatze / Hufe / Dorn	1	E	Norm	3	-	-	-

Klingenwaffen

Klingenwaffen, wie Schwerter, Messer, Äxte oder Ähnliche Waffen, besitzen geschärfte Klingen aus Metall oder einen anderen schweren Material, mit denen zugeschlagen oder gestoßen werden.

Bioware-Nahkampfwaffen

Biowarewaffen für den Nahkampf sind lebende Organismen die ihre Lebensenergie durch den Träger beziehen.

Bioklinge

Relativ einfache Klingen, ähnlich wie ein Dolch oder Schwert geformt. Kleine Schäden an der Waffe regeneriert der Organismus nach einem Tag.

Biogiftklinge

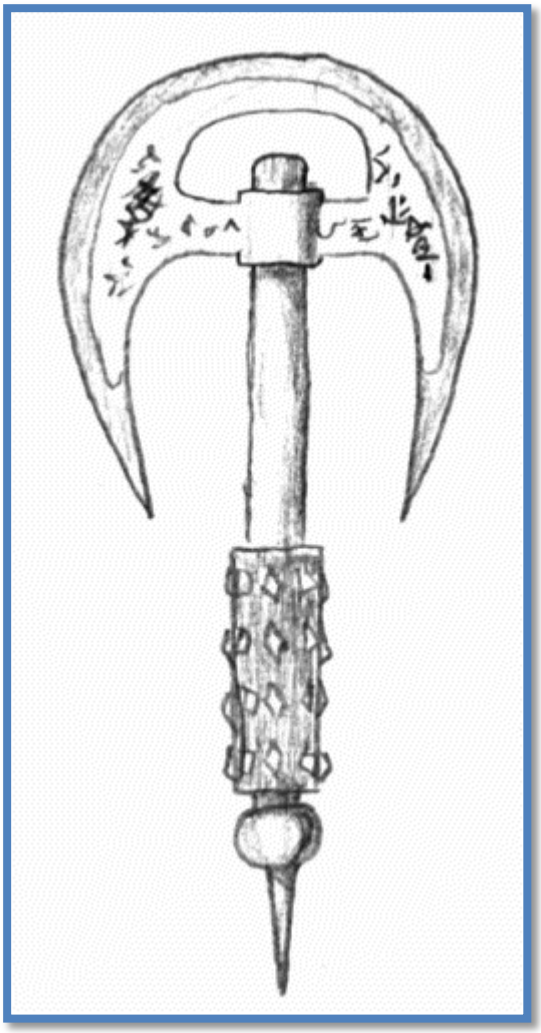
Der Organismus der Biogiftklinge sondert an ihrer Klinge ein Gift ab, sobald mit der Waffe ein Wesen getroffen wird. Das Gift gelangt somit in die Blutbahn des Opfers und verursacht sofort wie ein langsames Zellgift extra Schaden.

Schlingranke

Die Schlingerranke klammert sich am Unterarm des Trägers fest. Erst auf geistiges Kommando des Trägers hin, entfaltet sich die Waffe und kann wie eine 3 Meter lange Peitsche verwendet werden. Zusätzlich kann die Schlingranke noch kleine scharfe Dornen ausklappen, so dass sich der Schaden der Waffe erhöht. Mit den Dornen ist die Waffe nicht mehr so flexibel, so das es nicht möglich Gegner zu um fesseln.

Tentakelfaust

Dieses Wesen umschlingt die komplette Hand des Trägers, so dass er diese auch nicht mehr benutzen kann. Im Kampf führt der Träger Schläge aus wie mit einer Peitsche. Aus der Hand entfalten sich 20 bis 25 dürre Tentakel die das Opfer in bis zu 3 Meter Entfernung angreifen können. Die Tentakeln sind nicht stark genug um ein Opfer zu umschlingen und festzuhalten, jedoch besitzt es kleine Dorne an den Spitzen die Schaden verursachen können. Durch die hohe Anzahl der Tentakel und deren verwirrenden Flug, erhält das Opfer eine WM:-3 auf „Ausweichen".



Monofilament Waffen

Solche Waffen gelten als das höchste in der Materialtechnologie der Nahkampfwaffentechnik. Die Klingen sind mit einer besonderen Schmied- und Schärfungstechnik bearbeitet worden, so dass ihre Klingen ihrer Schneiden zu einen Molekül zulaufen. Dadurch sind diese Waffe besonders scharf. Die Klingen besitzen eine solch dünne Materialstärke, das man durch sie hindurch sehen kann. Der Nachteil ist, dass sie sehr schnell zerbrechen. Wird ein kritischer Fehler beim Angriff gewürfelt, so zerbricht die Waffe sofort, nachdem der Effekt des Fehlers eingetreten ist. Bei Monofilamentpeitschen ist es zu beachten, das sie nicht besonders belastbar sind, so dass sie bei einem zu hohen Gewicht reißen. Es besteht außerdem eine hohe Gefahr das sich der Benutzter der Peitsche, selbst verletzt. Er trifft sich immer selbst, wenn er einen kritischen Fehler würfelt.

Für den Einsatz dieser Waffen wird die Fertigkeit „Spezialwaffe – Monofilamentwaffen" benötigt.

Keramikwaffen

Keramikwaffen zählen zu der Gattung der Monofilament Waffen. Keramikwaffen sind noch anfälliger, als Monofilamantwaffen. Sie zerbrechen sofort bei einem kritischen Fehler oder kritischen Schaden. Bei einem kritischen Schaden verursachen sie jedoch doppelten Schaden. Die feinen Splitter zerspringen und dringen dabei tief in das Gewebe des Opfers ein.

Keramikwaffen sind übrigens schwer mit Scanner zu orten.

Energienahkampfwaffen

Diese Waffe ist einst als Werkzeug konstruiert worden. Eine Energienahkampfwaffe besitzt anstatt einer Klinge, ein Energiefeld, das durch den Feldzirkulations Effekt, Objekte schneiden kann. Schaltet man die Waffe ab, so hält man nur noch den Griff der Waffe in der Hand. So kann sie überall hin mitnehmen, ohne dass die Waffe viel Platz einnimmt. Die Energiezelle der Waffe hält für eine Stunde Dauerbetrieb. Danach muss sie ausgetauscht

werden. Das besondere an dieser Waffe ist, das sie keine Schadenswürfel besitzt, sondern einen festen Schaden, der sofort von den Lebenspunkten des Wesens oder von den Konstruktionspunkte des Objektes abgezogen wird. Eine Panzerung schützt nicht.

Stumpfe Waffen

Unter den stumpfen Waffen, fallen alle primitive Waffen die keine Klingen oder schneiden besitzen, wie Hämmer, Kampfstäbe oder Ähnliches. Sie verursachen ihren Schaden rein durch die Kraft des Trägers und der Masse der Waffe.

Taser Nahkampfwaffen

Eine, unter Sicherheitskräften sehr beliebte Nahkampfwaffe, sind Taserwaffen. Wird ein Opfer von einer solchen Waffe getroffen, entlädt sich ein Energiestoß, der das Opfer paralysieren soll. Bei einen Treffer kommt es zusätzlich zur normalen Schadensermittlung zu einen speziellen Effekt. Das Opfer muss einen Erfolgswurf für "Konstitution" würfeln. Misslingt der Wurf, so ist das Opfer für 2 Runden betäubt und fällt zu Boden. Für die Taser-Peitsche gelten die üblichen Peitschen und Umfesselungsregeln. Jede Runde die das Ziel von der Peitsche gefesselt ist, kann der Taser aktiviert werden um das Opfer zu betäuben.

Hitzeklingen

Diese archaischen Waffen werden kaum noch hergestellt. Die Klingen dieser Waffen werden mittels einer Energiekapsel auf mehrere tausend Grad aufgeheizt. Einmal aufgewärmt, glüht die Waffe tiefrot und verursacht fürchterliche Verbrennungen wenn mit ihr zugeschlagen wird.

Zusätzlich zum normalen Schaden erhält das Opfer einen Feuerschaden mit SW:4.

Kettensägen

Eigentlich ein altes Arbeitsgerät, für das Abholzen von Bäumen, hat sie sich aber auf den Bereich der Nahkampfwaffen, durchgesetzt. Sehr beliebt bei Gladiatoren und Nahkampftruppen der Armee. Kettensägen gibt es mit der üblichen, mit Klingen übersäten, Kette oder auch als Kreissägenversion.

Kettenwaffen

Kettenwaffen besitzen immer einen Griff und ein Gewicht, das mit einer Kette mit dem Griff verbunden ist.

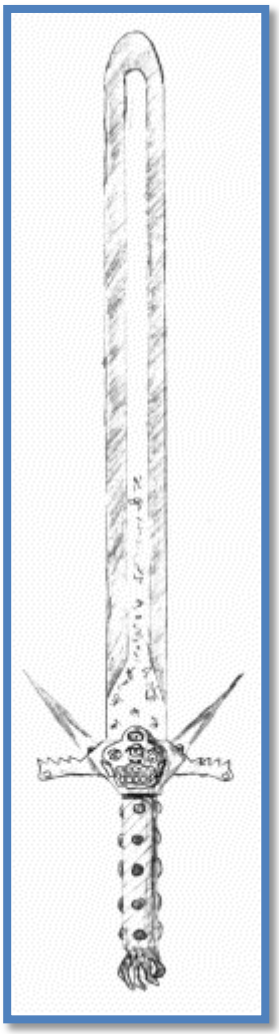
Peitsche

Die Peitsche ist eine beliebte Waffe um Wesen zu Quälen oder im Kampf zu Fesseln. Eine Peitsche ist ca. 3 m lang und besteht aus Leder oder einen dehnbaren Verbundgeflecht. Mit einer Peitsche kann der Charakter Personen in bis zu 3 Meter Entfernung angreifen. Trifft er sein Opfer, so wird zusätzlich zur Schadensermittlung ein Erfolgswurf "Reflexe" des Opfers gewürfelt. Misslingt der Wurf, so wird mit einen 1w12 die umfesselte Körperstelle ermittelt.

Der Peitschenträger kann auch mit einen einfachen Erfolgswurf versuchen Objekte mit der Peitsche zu umschlingen. Ist es dem Träger gelungen kann er sich zum Beispiel an der Peitsche hängen und über eine Schlucht schwingen.

1w12	Körperstelle	Effekt
1-6	Beine	Das Opfer ist an den Beinen gefesselt. Es fällt hin und braucht eine Handlung, um sich von der Peitsche zu lösen.
7-11	Arme	Die Peitsche hat sich an einen Arm und Hand Verschlungen. Hält es etwas in der Hand, so kann das Opfer es nicht mehr benutzten und auch nicht ablegen. Um sich von der Peitsche wieder zu befreien, braucht er eine Handlung.
12	Kopf	Der Kopf und Hals wurde getroffen. Das Opfer droht zu ersticken. Um sich von der Peitsche wieder zu befreien, braucht es eine Handlung.

Für den Einsatz dieser Waffen wird die Fertigkeit „Spezialwaffe – Peitsche" benötigt.



Waffenloser Kampf

Der Kampf ohne Waffe ist die einfachste Möglichkeit sich seiner Haut zu erwehren. Der Charakter braucht keine Waffen und er kann immer und überall jemanden die Nase blutig hauen. Voraussetzung für den Waffenloser Kampf ist, das der Charakter mindestens zwei Hände frei hat um Anzugreifen. Greift er mit vier Armen an (z.B. ein Landoraner) und er besitzt "Mehrhändiger Kampf" auf Stufe 3 oder 4, so kann er einmal zusätzlich angreifen.

Für den Kampf ohne Waffen darf der Angreifer weiterhin keine schwere Panzerung benutzen. Wird trotzdem eine schwere Panzerung getragen, so erhält er eine WM:-2 auf den Angriff.

Körperwaffen

Eine Körperwaffe kann eine Unterarmschnappklingen, Fingersporne oder andere Cyberwarewaffen sein. Das besondere bei dieser Waffe ist, das umso mehr Körperwaffen der Charakter besitzt, umso größer auch der Schaden ist den er im Kampf verursacht. Der Einsatz der Körperwaffen erfolgt mit der Fertigkeit "Nahkampf ". Wichtig ist das die Waffen dabei auch eingesetzt werden kann. Eine Waffe z.B. in einem verkrüppelten Arm oder ein Cybersporn im Raumanzug mitten im Weltraum zu benutzen funktioniert nicht (im letzen Fall schon, aber nur einmal.)

Für den Einsatz dieser Waffen wird die Fertigkeit „Spezialwaffe – Körperwaffen" benötigt.

Aruz-Schwert

Das Aruz-Schwert ist ein geschwungenes Einhandschwert mit breiter Klinge und ähnelt einem altertümlichen Breitsäbel. Das Schwert ist magisch und kann im Kampf nie zerstört werden. Es wird auf die Aura des Rydos-Mönchs zugeschnitten, so das auch nur der Rydos-Mönch aus seinem Schwert einen vollen Nutzen ziehen. Andere Personen, oder gar andere Rydos-Mönche, können mit dem Schwert eines anderen Rydos-Mönchs, nichts anfangen. Das Schwert ist mit magischen Symbolen überzogen und kann sofort als Rydos-Mönch Waffe erkannt werden. Die Herstellung der Waffe übernehmen die ältesten der Rydos-Mönche, wozu sie den Spruch "Aruz-Schwert" herstellen brauchen. Jeder Punkt auf das Attribut Intelligenz über 6 gilt als zusätzlicher Schadensbonus der Waffe.

Für den Einsatz dieser Waffen wird die Fertigkeit „Spezialwaffe – Aruz-Schwert" benötigt.

Nyrog

Die Spezialwaffe der Ros-Kel-Ta ist das Nyrog. Ein Stab, der genau so lang ist, wie der Kel-Kämpfer groß ist. An seinem unteren Ende befindet sich eine Metallkugel, mit der zugeschlagen werden kann. An ihrem oberen Ende befindet sich eine kurze Kette, an dessen Ende sich ein weiterer Stab befindet. Der zweite Stab besitzt nur ¼ der Länge, des längeren Stabes. Die Waffe wird wie ein Dreschflegel eingesetzt, wobei die Metallkugel am unteren Ende noch zusätzlich zum Einsatz kommt.

Für den Einsatz dieser Waffen wird die Fertigkeit „Spezialwaffe – Nyrog" benötigt.

Florita

Das Florita, ist ein Stab dessen Länge, der Größe des Kel-Ta entspricht. An einem Ende sitzt ein gerader, Unterarm lange Spitze und am anderen Ende sitzt eine Kette, an dessen Ende wiederum eine Handflächen Lange Klinge sitzt. Das Florita wird wie ein Speer eingesetzt, wobei die Klinge an der Kette, mit schwingenden Bewegungen, mögliche Opfer verletzten soll. Am unteren Ende der Stange sitzen drei Klingen, die man herausnehmen kann. Diese Klingen werden Kusum-Sterne genannt und sind mit Runen und magischen Staub behaftete Wurfsterne.

Für den Einsatz dieser Waffen wird die Fertigkeit „Spezialwaffe – Florita" benötigt.

Improvisierte Waffen

Fast jeder Gegenstand ist als improvisierte Waffe, einsetzbar. So gibt es Stuhlbeine, Spitzhacken oder Stahlrohre die gegen ein Ziel benutzt werden kann. Die Improvisierten Waffen sind den entsprechenden Waffenarten zugeteilt.

Um jedoch improvisierte Waffen richtig einsetzen zu können, wird die Fertigkeit „Spezialwaffe – Improvisierte Waffen" benötigt.

Bajonett

Ein Bajonett alleine gilt als Dolch, der jedoch, wenn er auf das Laufende eines Gewehrs montiert wird, wie ein Speer benutzt werden kann. Durch das Bajonett erhöhen sich somit die Tarnstufe und das Gewicht eines Gewehrs.

Natürliche Angriffsmöglichkeiten

Mit natürlichen Angriffsmöglichkeiten sind hauptsächlich die Angriffsmöglichkeiten von Kreaturen gemeint, die sie im Kampf gegen ihre Feinde oder Opfer einsetzen. Also Krallen, Hörner oder den Biss. Manche Kreaturen sind in der Lage mehrfach mit ihrer Angriffsmöglichkeit oder sogar mit mehreren Angriffsmöglichkeiten gleichzeitig anzugreifen. In diesen Fall erleiden sie dadurch keinerlei negative Wertmodifikation auf ihren Angriff.

Kettensägenschwert

An der Stelle wo ein normales Schwert seine Klinge besitzt sitzt eine Kettensäge die rund um das Schwert läuft. Die einzelnen Fragmente der Kettensäge sind sehr scharf und durchsägen besonders leicht organisches Material. Bei einem Kritischen Erfolg beim Angriff mit dem Kettensägenschwert, wird sofort ein weiterer 1w6 Wurf gewürfelt, der auf den Schaden der Waffe aufaddiert wird.

Panzerung

Die Panzerungen werden in zwei Klassen unterteilt. Der leichten Panzerung und der schweren Panzerung. Bei der leichten Panzerung handelt es sich um noch tarnbare Panzerung, so dass sie noch als normale Kleidung durch gehen würde. Leichte Panzerung ist vom Gesetz aus gesehen absolut legal und dient zum Selbstschutz. Eine schwere Panzerung ist sofort als solche erkennbar und gilt in Händen von nicht autorisierten Personen als illegal. Eine schwere Panzerung besteht aus mehreren Schichten Panzerplatten, sie ist sehr schwer und behindert stark den Träger in seiner Bewegung.

Name
Der Name der Panzerung wird hier erwähnt.

Panzerung (Paz)
Die Panzerung wird bei der Schadensermittlung auf die Konstitution des Charakters addiert.

Zone
Hier steht, wo die Panzerung den Träger schützt. Die Zonen sind abgekürzt.

- R = Rumpf
- A = Arme
- B = Beine
- K = Kopf

Für die normale Schadensberechnung ist nur der Schutz des Rumpfes interessant. Nur bei einem kritischen Schaden, kann es interessant werden, ob auch diese Stelle von der Panzerung geschützt wird.

Ini-Modi (IM)
Manche Panzerungen behindern die Initiative des Trägers und können sogar diesen Wert in einen negativen Bereich bringen. Die Modifikation von verschiedenen Panzerungen addiert sich.

BEW und Ausweichen-Modi (BAM)
Manche Panzerungen modifizieren die Bewegungsweite sowie das Attribut Ausweichen des Trägers. Die Höhe der Modifikation sind an dieser Stelle angegeben. Mehrere Modifikationen addieren sich.

Gewicht
Das Gewicht in Kilogramm.

Preis
Der Preis in Credits.

Panzerungs Liste

Name	Paz	Zone	IM	BAM	Gewicht	Preis
Leichte Panzerung						
Lederkleidung	1	R, A, B	-	-	3 kg	100 C
Verstärkte Kleidung	2	R, A, B	1	-	2 kg	500 C
Gepanzerte Kleidung	3	R, A, B	3	-	3 kg	1 kC
Panzerjacke	4	R, A	3	1	3 kg	2 kC
Panzerweste	4	R	3	-	2 kg	1 kC
Panzerhose	4	B	1	1	3 kg	1,5 kC
Panzerarmschiene	4	A	1	-	0,5 kg	500 C
Panzermantel	4	R, A, B	4	2	6 kg	3 kC
Plattenpanzerweste	5	R	5	1	4 kg	2 kC
Helme						
Helm	1	K	-	-	1 kg	200 C
Panzerhelm	3	K	1	-	1,5 kg	300 C
Sicherheitshelm	4	K	2	-	2 kg	500 C
Energiehelm	-	K	-	-	0,5 kg	1 kC
Schwere Panzerung						
Sicherheitspanzerung (I)	5	R, A, B, K	4	1	6 kg	2 kC
Kampfanzug (I)	6	R, A, B, K	6	3	140 kg	10 kC
Alpha-Anzug (I)	7	R, A, B, K	8	(S)	500 kg	80 kC
Magische Rüstung						
Kristallrüstung	2	R, A, B, K	2	1	-	22 kC
Fädenrüstung	1	R, A, B, K	2	-	-	12 kC
Bioware Panzerung						
Spinnennetz	(S)	R, A, B, K	-	-	1 kg	25 kC
Olitus Flechte	1(S)	R, A, B, K	1	-	0,5 kg	30 kC
Jelosh-Läufer	6(S)	R, A, B, K	-	-	190 kg	1 MC
Energieschirme						
Panzer-Energieschirm (PEN)	(S)	R, A, B, K	-	-	1 kg	10 kC
Strahlen-Energieschirm (SEN)	-	R, A, B, K	-	-	1 kg	5 kC
Vakuum-Energieschirm (VEN)	-	R, A, B, K	-	-	1 kg	5 kC

Gepanzerte Kleidung

Ein Kleidung die gepanzert ist, gilt nicht als Chic, sondern als Lebensnotwendig auf den meisten Planeten der Allianz. Sie gibt es in allen Variationen und Qualitäten.

Panzerkleidung

Eine Panzerkleidung besteht aus speziellen Stoffen, modernen Karbonitfasern und dünnen Schichten Duratitan. Bei einer genauen Kontrolle der Kleidung erkannt man erst das es sich bei der Kleidung um eine Körperpanzerung handelt.

Helme

Die Helme sollen den Kopf des Trägers schützen und bestehen aus unterschiedlichsten Materialien. Ein Energiehelm ist speziell für Drogoliten entwickelt worden. Ihn gibt es in der Vakuum- und in der Strahlen-Version (siehe unten). Da Drogoliten keinen hermetisch geschlossenen Schutzanzug tragen können, da sie sonst ihre Umgebung nicht wahrnehmen könnten, tragen diese anstatt einen Helme ein Energiefeld, das sie schützen soll. Es gelten die üblichen Regeln für Energiefelder (siehe unten).

Sicherheitspanzerung

Eine Sicherheitspanzerung, die schwächste aller schweren Panzerungen, besteht aus einen kompletten Anzug aus dünnen starren Duratitanplatten und feinen Karbonitsträgen. Der Anzug ist nur etwas stärker gepanzert als normale Panzerkleidung, aber er ist billiger, leichter und behindert den Träger in seiner Bewegungsfreiheit nicht so sehr. Dafür wurde darauf verzichtet die Panzerung zu tarnen, so dass sie sofort als solche zu erkennen ist.

Kampfanzüge

Ein Kampfanzug zählt zu den schweren Panzerungen und sind hochmoderne Panzerungen aus starren Platten und Synthetik und einen Teil-Exoskelet. Ausgerüsten mit persönliche Kontrollen und einen kleinen Kontrollcomputer. Kampfanzüge sind sehr schwerfällig und können ohne seine hydraulischen Hilfen sich nicht bewegen. Ohne eine Ausbildung in der Handhabung eines Kampfanzuges, kann kaum jemand etwas mit dieser Panzerung anfangen. Jeder Kampfanzug kann hermetisch von der Außenwelt abgeschottet werden, so dass er wie ein Schutzanzug wirkt und auch im Weltraum eingesetzt werden kann. Eine Atemmaske gehört zu der Standardausrüstung. Durch ihr Teil-Exoskelet besitzen Kampfanzüge ein eingebauten Gyrostabilisator und eine feste "Stärke" von 8. Das Gewicht des Kampfanzuges trägt der Anzug im übrigen von selbst, so das dies nicht von der Traglast der Trägers abgezogen wird. Kampfanzüge können bei Dauerbetrieb 20 Stunden im Einsatz sein.

Alpha-Anzüge

Auch in der Personenpanzerung gibt es keinen Entwicklungsstillstand. Alpha-Anzügen gelten als die Hochtechnologie unter den Personenpanzerungen. Diese Anzüge können selbst Panzern und anderen schweren Fahrzeugen gefährlich werden. Der Träger eines solchen Anzuges muss ausgebildet sein, um ein solches System zu bedienen. Alpha-Anzüge sind meistens doppelt so groß wie ihre Träger und ihr Grundgerüst besteht aus einem Exoskelett, das die Panzerung tragen soll. Die Panzerung selbst, besteht aus mehreren Sichten von starren Duratitanplatten und Duraplastfäden. Der Träger ist von seiner Außenwelt hermetisch abgeschlossen und eine Emigron-Beschichtung schützt ihn außerdem vor Giften, Toxinen, Strahlung und anderen schädlichen Umwelteinflüssen.

Ein Bewegen bei Ausfall des Exoskelettes ist nicht möglich. Die Anzüge sind so konstruiert, das sie auch in extremen Umweltbedingungen, wie Vakuum und extreme Außendrücke aushalten kann, so dass eine Atemmaske immer fest installiert ist. Durch das Exoskelett des Alpha-Anzug besitzt der Träger eine feste "Stärke" und eine feste Traglast, sowie eine Hebekraft (siehe Unten). Träger von Alpha-Anzügen werden in ihrer Mobilität soweit eingeschränkt, das sie eine feste Bewegungsweite von 5 besitzen, die auch nicht durch laufen erhöht werden kann. Ebenso erhält der Träger einen festen Wert von 5 für das Attribut „Ausweichen“. Der Alpha-Anzug besitzt ein festeingebautes Gyrosystem und kann bei Dauerbenutzung 10 Stunden in Betrieb sein. Das Gewicht des Alpha-Anzuges trägt der Anzug selbst und es wird nicht von der Tragkraft des Trägers abgezogen.

Größe des Wesen	Gewicht des Alphaanzuges	Traglast/Hebekraft	Stärke
Sehr klein	Körpergewicht des Trägers * 0,5	200 kg / 1400 kg	7
Klein	Körpergewicht des Trägers * 0,75	250 kg / 1800 kg	8
Normal	Körpergewicht des Trägers * 1	300 kg / 2100 kg	9
Groß	Körpergewicht des Trägers * 1,5	350 kg / 2500 kg	10
Sehr Groß	Körpergewicht des Trägers * 2	400 kg / 3000 kg	11

Kristallrüstung

Mit einer Kristallrüstung werden dem Träger unter die Haut magische Kristalle verpflanzt, die den Träger vor physischen Einwirkungen schützen sollen. Die farbigen Kristalle sind speziell behandelte, verzauberte Kristalle von Entaria. Sie wachsen nach der Einpflanzung aus der Haut heraus und bedecken die gesamte Oberfläche des Trägers. Dadurch verändert sich das Aussehen des Trägers, so dass vom Attribut "Charisma" ein Punkt abgezogen werden muss. Eine Identifikation der Person wird auch schwieriger, da auch das Gesicht mit kleinen Kristallen bedeckt ist. Es sind zwar die Grundzüge der Gesichtsstruktur vorhanden, es ist aber schwieriger geworden die Person wieder zu erkennen.

Die Verpflanzung der Kristalle übernimmt eine Person mit der Fertigkeit "Meditech-Chirurgie" und die Verzauberung eine Person mit dem Spruch "Spruch speichern". Die Einpflanzung dauert 1 Tag. Bei dieser Operation verliert der Charakter 4 Punkt seiner Essenz. Die Wirkung der Rüstung bleibt solange bestehen, bis die Kristalle wieder entnommen werden oder sich die Magie verflüchtigt. Nach einer Entnahme der Kristalle vom Träger, werden die Kristalle unbrauchbar.

B-Bodys, Drogoliten und Morpher können keinen Nutzen aus dieser Rüstung ziehen. Ebenso kann die Kristallrüstung nicht mit Dermalpanzerung oder einer anderen Panzerung kombiniert werden, welche die Haut des Charakters verändert. Die Rüstung ist sehr beliebt unter magisch begabten Personen da in ihr problemlos gezaubert werden kann. Zusätzlich steigert die Fertigkeit „Kel" um zwei Stufen. Diese Panzerung gilt fast schon zur Standardausrüstung der Kristallgarde von Entaria.

Fädenrüstung

Mit der Fädenrüstung, werden dem Träger spezielle magische Silberfäden unter die Haut eingezogen. Diese Fäden sind mit Kristallstaub bezogen und sind magisch. Die Fäden bedecken nach der Behandlung, in einer netzartigen Form, den gesamten Körper. Das einziehen der Fäden übernimmt eine Person mit der Fertigkeit "Biotech". Dann beginnt die Verzauberung der Fäden, durch einen Pal-Controller. Die Controller muss den Zauberspruch "Spruch speichern" auf die Fäden zaubern. Danach erhält der Träger eine Panzerung mit einem Wert von 1 und eine Steigerung des Erfolgswertes des Rettungswurfes gegen Magie um einen Punkt. Bei dieser Operation verliert der Charakter 3 Punkt seiner Essenz. Die Fädenrüstung und deren magischer Effekt, bleiben solange bestehen, bis die Magie gebrochen, aufgelöst oder die Fäden der Haut entnommen werden. Diese Art von Rüstung beeinträchtigt nicht die Fähigkeit Kel einzusetzen.

Das einziehen der Fäden und die Verzauberung dauert 1 Tag. Die Entnahme der Fäden, ohne dabei den Träger zu verletzen, ebenso. Nach der Entnahme der Fäden, werden sie unbrauchbar.

Die Fädenrüstung funktioniert nicht mit einer Kristallrüstung, Dermalpanzerung oder einer andern Panzerung welche die Haut des Trägers verändert, zusammen. B-Bodys, Drogoliten und Morpher können keinen Nutzen aus dieser Rüstung ziehen.

Energieschirme

Durch Dynion, einer künstlich erzeuge Energieform, können durch Feldgeneratoren und Phasenfeldkonvertern, formbare Dynionfelder erzeugen, die Personen vor Gefahren von außen schützen. Die heutige technische Entwicklung, gibt die Möglichkeit, Dynionfeldgeneratoren, im Volksmund Energieschirme, in kleinen leichten Versionen mit sich zu tragen. Sie werden an einen Gürtel geschnallt und können jederzeit aktiviert werden. Wird der Generator eines solche Gerätes eingeschaltet, bildet sich um den Träger herum, ein Dynionfeld, das in schützen soll. Das Feld passt sich seinen Bewegungen an und hält einen sehr engen Abstand zum Körper des Trägers. Das Energiefeld beeinträchtigt die Bewegungsfreiheit des Trägers nicht im Geringsten. Es gibt mehrere Typen unter den Energieschirmen, die für unterschiedlichste Einsatzgebiete konzipiert wurden. Für den Schutz vor Schußwaffen, gibt es die Panzer-Energieschirme. Weiterhin gibt es Vakuumschirme und Strahlenschirme. Alle Energieschirme haben eins gemeinsam. Sie funktionieren auf der Basis der Energieform Dynion.

Außerdem kann eine Person nie zwei oder mehr Energieschirme auf einmal benutzten. Auch wenn es sich um unterschiedliche Energieschirme handelt; sie brechen zusammen, wenn sich die Energiefelder überlappen. Dieser Überlappungseffekt tritt nicht auf, wenn zwei Energiefelder aufeinander treffen. Nur bei Energiefeldern die das gleiche Objekt umhüllen soll. Damit der Charakter nutzen aus einen Energieschirm ziehen kann, muss er eine Handlung dafür aufbringen, um das Gerät ein zu schalten. Danach baut sich das Energiegitter um den Charakter herum auf, was ebenfalls eine Runde dauert. Nun kann der Charakter den Energieschirm für maximal eine Stunde benutzen. Danach schaltet sich automatisch das Gerät ab, weil sonst die Falroon-Kolektoren des Gerätes durchbrennen werden würden. Danach lässt sich den Energieschirm erst wieder einschalten, bis es sich wieder abgekühlt hat. Die Abkühldauer beträgt 10 Minuten. Insgesamt hält die Energie eines Energieschirmes für 10 Stunden.

Panzer-Energieschirme (PEN)

Ein Energieschirm, das gegen Projektilwaffen und Energiewaffen schützt (PEN), besteht aus mehreren Schichten Dynionenenergie. Sie hält sowohl schnell fliegenden Projektile auf, als auch energiereichen Entladungen und Lichtformen, wie Laserstrahlen. Gegen Nahkampfangriffe, schützen diese Schirme nicht.

Ein Sensor des Schirmes erkennt Geschosse die von Innen aus dem Schirm heraus abgefeuert werden und öffnet an dieser Stelle das Energiefeld. So kann der Träger einer Energieschirmes ohne Einschränkungen eine Waffe abfeuern. Durch den Schirm erhält der Träger vier Energiepunkte. Kommt es zur Schadensermittlung, so verliert er anstatt Lebenspunkte zuerst diese Energiepunkte. Sind die Energiepunkte aufgebraucht, so sind die Falroon-Kolektoren überhitzt und das Energiegitter bricht zusammen. Die Kollektoren müssen nun wieder abkühlen, bevor das Gerät wieder betriebsbereit ist.

Strahlen-Energieschirm (SEN)

Nach dem aktivieren, baut sich ein Dynionen-Energiefeld um den Träger auf, das so ausgerichtet, das es gegen alle bekannten schädlichen Strahlen (Röntgen, Radioaktivität usw.) schützt. Das Energieschild kann, wie andere Schirme auch, nicht mit anderen Energieschildern kombiniert werden.

Vakuum-Energieschirm (VEN)

Das Dynionen-Energiefeld, das sich nach Aktivierung aufbaut, besteht aus mehreren Schichten und Feldrastern. Das Feld ist Luft undurchlässig und steht hohen Druckunterschieden stand. Der Träger muss für seine eigene Luftversorgung vorsorgen, ansonsten erstickt er.

Spinnennetz

Beim Erwerb des Spinnennetzes, wird dem Träger eine larvenartige Spinne am Körper des Trägers angesetzt (Verlust von einen Punkt Essenz). Die Spinne klammer sich sofort an den Träger und verbindet sich mit ihm. Diese Mutterspinne beginnt sofort mit der Produktion von kleinen Eiern, aus denen nach einen Tagen kleine, Fingernagel große, Spinnen schlüpfen. Die Spinnen verteilen sich auf dem gesamten Körper und schützen den Träger. Jeden Tag erhöht sich die Anzahl der Spinnen um ein vielfaches, bis ein Sättigungsgrad erreicht ist und der gesamte Körper des Trägers mit mehreren Schichten lebenden Spinnen bedeckt ist. Die Spinnen besitzen ein maximale Anzahl von 10 Lebenspunkten. Wird der Körper des Trägers durch äußere Gewalt getroffen, so erniedrigen sich erst die Lebenspunkte der Spinnen, bis der Träger selbst getroffen wird. Sind keine Lebenspunkte der Spinnen übrig, können diese auch den Träger nicht mehr schützen. Die Mutterspinne produziert sofort neue Spinnen, um wieder auf das alte Maximum zu erreichen. Somit regenerieren sich die Lebenspunkte der Spinnen jeden Tag um einen Punkt.

Die Lebenszeit der Mutterspinne beträgt fünf Jahr. Danach stirbt die Spinne und mit ihr auch alle kleinen Spinnen.

Durch die totale Bedeckung des Körpers, fällt das Attribut "Charisma" um die Hälfte an Punkten (aufgerundet). Körperlichen Kontakt mit dem Träger dieser Spinnen, wird von den meisten Wesen gemieden. Außerdem muss sich der Träger an die andauernde Bewegungen der Spinnen gewöhnen. Die Eingewöhnungszeit beträgt zwei Monate. An jeden Monatsende würfelt er einen Erfolgswurf "Intelligenz". Misslingt der Wurf, so hält es der Träger nicht mehr aus und er entledigt sich der Spinnen. Gelingt der Wurf geht alles klar. Möchte sich der Träger sich der Spinnen nicht entledigen, obwohl sein Erfolgswurf misslang, so erleidet er eine Geisteskrankheit die zufällig bestimmt wird.

Diese Panzerung kann nicht zusammen mit einer getragenen Panzerung, Dermalpanzerung oder anderen Panzerung kombiniert werden.

Olitus Flechte

Die Olitus-Flechte ist eine Pflanze, die aus der Haut des Trägers wächst. Sie ist sehr dünn und beeinträchtigt den Träger kaum in seinen Bewegungen. Die Flechte produziert auf ihrer Oberfläche ein heilendes Sekret, das sie durch ihre Wurzeln, in die Haut des Träger abgibt. Dadurch verdoppelt sich die Heilungsrate des Trägers. Die Lebenszeit der Flechte ist praktisch unbegrenzt. Es sind Flechten bekannt die über 400 Jahre alt sind. Alle zwanzig Jahre steigt die Festigkeit der Flechte an. Somit nimmt die Panzerung um einen Punkt zu. Ebenso steigt die negative Modifikation der Initiative um einen Punkt an.

Bei Erwerb der Flechte, wird dem Träger an verschiedensten Stellen des Körpers kleine Samen unter die Haut injiziert, wobei er einen Punkt Essenz verliert. Es dauert ungefähr einen Monat, bis Flechte ausgewachsen ist, so das man erst dann nutzen aus ihr ziehen kann.

Diese Panzerung kann nicht zusammen mit einer Dermalpanzerung, Kristallrüstung einer getragenen Panzerung oder Ähnlichem kombiniert werden.

Jelosh-Läufer

Der Jelosh-Läufer ist keine Panzerung im herkömmlichen Sinne. Es handelt sich dabei um eine kompliziert Operation, wobei der Körper des Trägers entfernt wird und der Kopf, mit Gehirn und ein Teil der Wirbelsäule, in einen neuen Körper ein gepflanzt wird, wobei der Träger 17 Punte seiner Essenz verliert. Der neue Körper, der Jelosh-Läufer, oder auch Läufer-Panzerung genannt, ist der Körper einer primitiven Kreatur (siehe "Kreaturen der Allianz"). Diese Kreaturen sind von Natur aus, sehr gefährlich und tödlich. Da man die Körper nicht genetisch Klonen kann, muss man also für einen solchen Panzerung einen echten Jelosh-Läufer fangen und das auch noch lebend. Für die Umwandlung in den neuen Körper, müssen diverse Test und genetische Anpassungen durchlaufen werden, die den Jelosh-Läufer und den zukünftigen Träger betreffen. Bei der Operation wird der Jelosh-Läufer getötet und die Körperfunktionen übernimmt dann das Gehirn des neuen Trägers. Die Vorbereitung, mit der Operation und späteren Ausheilungszeit, beträgt 5 Monate.

Der neue Körper des Trägers besitzt ab dann völlig neue Daten und ist mit einen B-Body vergleichbar. Der Körper sieht nicht mehr genauso aus, wie der alte Jelosh-Läufer. Der Kopf und somit das Gesicht des Trägers ist ein Teil des Körpers geworden. Außerdem ist die Hautfarbe des Jelosh-Läufers von dunkel grau auf hell grau mit grauen streifen gewechselt. Ein Effekt der beim absterben des Jelosh-Läufers eintritt.

Für die Umwandlung gelten die gleichen Regeln wie bei der chirurgischen Einbau eines B-Bodys (siehe „Cyberware"). Der Träger verliert 17 Punkte seiner Essenz und muss in der späteren 5 Monaten sich an den Körper gewöhnen.

Der große Vorteil eines Jelosh-Läufers ist das es sich um ein lebendes Wesen handelt. Der Träger kann weiterhin Nutzen aus Cyber-, Gen-, Bio- oder Magieware ziehen und es gelten für diese die üblichen Regeln.

Der Körper des Jelosh-Läufers wird maximal 300 Jahre alt und Drogoliten und Drah können keinen Nutzen aus dieser Panzerung ziehen.

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
10	11	5	9	-	-	37
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		-	-	-	17	6

Angriff: Krallen (SW:5), eine Sporenschleuder in jeden Arm
Körpergröße: 190 cm
Gestalt: normal
Besonderheit: Bewegungsfühler, Druckausgleichsblase, Eigenheilung, Hornpanzer, Panzerhaut, Hüpfer, Regeneration, Verstärkte Hornhaut, Verstärkten Körperbau

Schilder

Der Einsatz von Schildern ist sehr vielfältig. Zum einen werden Schilder bei Unruhen von Polizeikräften genutzt, aber auch im Fernkampf machen Schilder oder auch im klassischen Duell Sinn.

Um Schilder einsetzen zu können, benötigt der Charakter die Fertigkeit „Spezialwaffe-Schild- und Paradewaffen".

Schilder werden fast immer in einer Hand getragen, wodurch klar ist, dass diese Hand keine anderen Gegenstände halten kann.

Der Effekt von mehrere Schilder oder Paradewaffen addieren sich nicht.

Name
Der Name des Schildes.

Min. Stärke
Die Minimale Stärke die der Träger besitzen muss.

Typ
Es gibt zwei Arten von Schildern. Parade-Schilder und Schutz-Schilder.

- *Parade*: Der Träger dieses Schildes erhält eine WM:+1 seinen Ausweichen-Wurf.
- *Schutz*: Der Träger dieses Schildes erhält eine WM:+1 auf Panzerung.
- *A* = Dieses Schild muss mit einer halben Handlung aufgewärmt oder aktiviert werden.

Begrenzung
Nicht jedes Schild schützt gegen alles. Bei der Begrenzung ist angegeben gegen was das Schild schützt. Gibt es keine Begrenzung, wird es wie eine Panzerung die am Körper getragen wird.

Tarnstufe
Die Tarnstufe des Schildes um es vor den Blicken anderer zu verbergen.

Gewicht
Das Gewicht des Schildes.

Preis
Der Preis des Schildes.

Schilder Liste

Name	Min. Stärke	Typ	Begrenzung	Tarnstufe	Gewicht	Preis
Schockschild	3	Schutz	Nur gegen Nahkampfwaffen	12	3 kg	400 C
Auto-Schockschild	3	Schutz, A	Nur gegen Nahkampfwaffen	4	2 kg	1 kC
Unruheschild	5	Schutz	Keine	-	5 kg	500 C
Schwere Unruheschild	7	Schutz*	Keine	-	7 kg	800 C
Hand-Energiefeld	1	Schutz, A	Nur gegen Fernkampfwaffen	1	1 kg	5 kC
Tonfa	2	Parade	Nur gegen einhändige Nahkampfwaffen	2	1 kg	10 C
Saigabel	2	Parade	Nur gegen einhändige Nahkampfwaffen	1	0,5 kg	10 C
Linke Handdolch	2	Parade	Nur gegen einhändige Nahkampfwaffen	1	0,5 kg	10 C
Buckler	2	Parade	Nur gegen einhändige Nahkampfwaffen	5	0,5 kg	40 C
Mantel	2	Parade	Nur gegen einhändige Nahkampfwaffen	1	1 kg	80 C
Kotash-Schild	3	Schutz	Keine	2	1 kg	63 kC

Schockschild

Schockschilder sind meistens Rund mit einem Durchmesser von einem Meter, bestehen aus Duraplast und werden normalerweise von Milizen und Polizeikräften eingesetzt. Die Schilder sind natürlich etwas unhandlich, doch schützen sie gut im Nahkampfangriffe.

Auto-Schockschild

Das Auto-Schockschild funktioniert wie ein normales Schockschild, nur das es sich zusammenfalten lässt. Ein Mechanismus klappt mit einer Aufwärmphase 6 bis 12 Duraplastlamellen aus, die sich zu einem runden Schild formen. Diese Auto-Schockschilde sind somit leichter zu transportieren und zu tarnen.

Unruheschild

Unruheschilde bestehen aus einem Verbund aus Duraplast und Duraniumgeflecht. Sie sind sehr schwer, über einem Meter breit und oft Körperhöhe. Mittels eines Schlitzes im Schild, kann der Träger sehen, was auf der anderen Seite des Schildes passiert. Milizen und Polizeikräfte setzen diese Schilder gegen Unruheherde ein. Sie schützen gegen Nah- und Fernkampfangriffen, weil sie so hoch sind so dass sie die gesamte Front des Trägers schützen.

Die schweren Unruheschilder sind noch schwerer als die normalen Unruheschilder und werden auch bei Hausräumungen gegen Terroristen eingesetzt. Die Schilder schützen auch gegen Explosionen. Der Schutz der Schilder ist so groß, so dass sogar Personen hinter dem Träger durch das Schild geschützt werden. Ein

schweres Unruheschild fungiert als „Deckung" (siehe „Der Fernkampf").

Hand-Energiefeld

Hand-Energiefelder sind so leicht, so dass sie leicht in der Hand oder Unterarm getragen werden und funktionieren auf eine ähnliche Weise wie normale Dynionfeld-Energieschirme. Einmal aktiviert entsteht vor dem Träger ein zwei Meter durchmessenes Energiefeld. Das Energiefeld schützt vor Fernkampfangriffen, jedoch nicht gegen Nahkampfangriffe. Hand-Energiefelder können nicht mit anderen Energieschirmen kombiniert werden. Die Energiezelle des Gerätes reicht für eine Stunde Dauerbetrieb.

Paradewaffen

Paradewaffen funktionieren alle gleich. Mit diesen Waffen werden Nahkampfangriffe eines Angreifers blockiert oder umgeleitet.

Tonfas werden mit der Querstange in der Hand gehalten und schützen somit den Unterarm um damit eine Nahkampfwaffe zu blocken oder umzuleiten. Tonfas können auch als Knüppel eingesetzt werden.

Saigabeln und Linke Handdolche blockieren oder leiten Angriffe um und können auch als Dolche eingesetzt werden.

Die 30 cm durchmessende Buckler werden an den Unterarm geschnallt und blockieren Angriffe.

Mäntel umwickeln oder leiten Nahkampfangriffe um.

Kotash-Schild

Das Kotash-Schild ist eine Defensivwaffe in Form von 5 zusammenhängende 30 cm durchmessenden Scheiben, die nur die Rydos-Mönche richtig benutzen können. Ohne die passende Fertigkeit, kann diese Waffe nicht eingesetzt werden. Hält der Rydos-Mönch das magische Schild in einer Hand, kann er damit Nah- sowie Fernkampfangriffe abwehren, so dass sich Regeltechnisch seine Panzerung um normalerweise einen Punkt, manchmal auch um zwei oder mehrere Punkte steigt. Für die Herstellung eines solchen Schildes, braucht der Charakter den Spruch "Kotash-Schild" herstellen.