

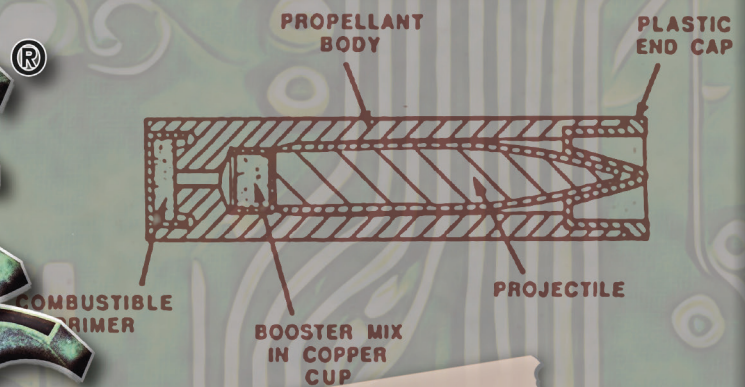


SPACE GOTHIC®

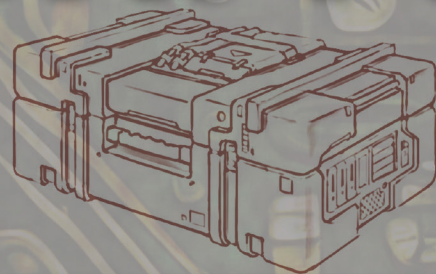
mit

ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE



AUSRÜSTUNG & WAFFENSYSTEME



papergames.de



ACHTUNG: Beschreibungen zu Dienstleistungen, Ausrüstungsgegenständen, Schutzkleidung, Substanzen, Transportmitteln und Waffensystemen finden sich in den *Space Gothic®* Quellenbänden *Overkill 1 bis 3*. Antike Waffen aus der terranischen Historie sind im URC-Regelband *Zero Tolerance* in Tabellen zusammengefasst.



2245
TSZ



BIOWARE

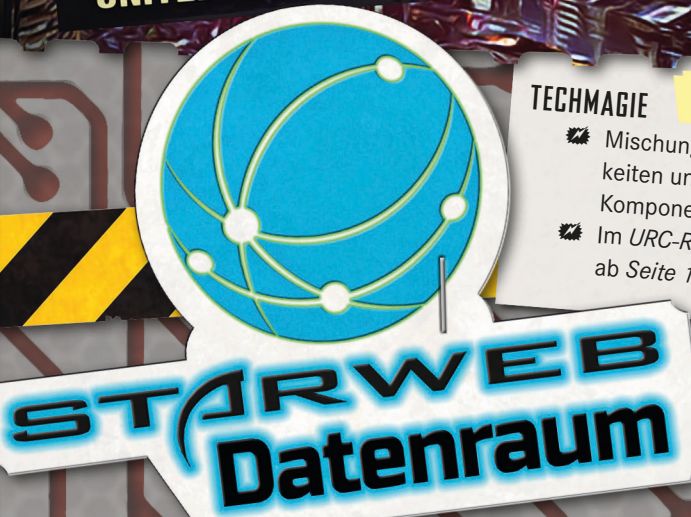
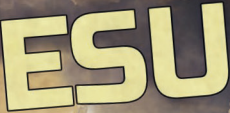
Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Adrenalinpool (Anwendung Gen-Tank)	-	200,00 bis 295,00
Amputationen heilen (Anwendung Gen-Tank)	-	360,00 bis 570,00
Blutmutation (Anwendung Gen-Tank)	-	380,00 bis 460,00
Gewebemutation (Anwendung Gen-Tank)	-	510,00 bis 640,00
Hirnmutation (Anwendung Gen-Tank)	-	570,00 bis 660,00
Knochenmutation (Anwendung Gen-Tank)	-	540,00 bis 650,00
Lebermutation (Anwendung Gen-Tank)	-	125,00 bis 190,00
Lungenmutation (Anwendung Gen-Tank)	-	230,00 bis 440,00
Muskulaturmutation (Anwendung Gen-Tank)	-	580,00 bis 700,00
Wasseranpassung (Anwendung Gen-Tank)	-	610,00 bis 690,00

CAMPING/ÜBERLEBEN

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Angelausrüstung (Rute; Garn; Ködersystem)	2,50	0,70 bis 1,95
Auto-Kletterhaken (1 Haken; BCI; Zugkraft 1200 kg)	0,30	0,65 bis 0,80
Essbesteck (Set: Messer; Gabel; Löffel)	0,06	0,20 bis 0,30
Fackeln (Flare-LED; je 5 Stück; 300 h Betriebszeit)	1,00	0,30 bis 0,40
Feldbett (Faltkonstruktion)	6,00	1,00 bis 2,00
Fernglas (Sichtmodi: Restlicht, Infrarot, Thermal)	0,50	2,50 bis 2,80
Filtermaske	0,40	0,50 bis 0,80
- staubfester Einsatz	0,15	0,60 bis 1,20
- mikrobefester Einsatz	0,15	0,70 bis 1,60
Gasmaske (Militärstandard)	0,60	0,70 bis 1,10
- Wechselfilter	0,20	0,70 bis 1,60
Gewürzmischung (Kochbedarf)	0,02	0,01 bis 0,02
Gleitschirm Fearless (Rucksack; Bausatz; Gurtzeug)	4,00	4,00 bis 6,00
Hanggleiter Cloudhunter (Rucksack; Bausatz; Gurtzeug)	5,20	7,00 bis 10,00
Insektenschutz/-gift (Salbe oder Spray)	0,50	0,20 bis 0,35
Klappspaten (Militärstandard)	1,00	0,10 bis 0,15
Kochgeschirr (Set)	0,50	0,05 bis 0,06
Kompass (Militärstandard)	0,05	0,20 bis 0,30
Magnethaken (1 Hakensystem; Zugkraft 1200 kg)	0,30	0,80 bis 1,20
Notsignalsender (1400 h Betriebszeit)	0,10	3,00 bis 3,60
Osmosemaske (Unterwasser-Atemmaske)	0,30	1,40 bis 1,90
Plane Thermoplastik (je qm; +45 °C bis -50 °C)	0,10	0,20 bis 0,60
Reinigungsspillen (für Trinkwasser; je 10 Stück)	0,02	0,30 bis 0,40
Rucksack (bis 10 kg Füllmenge)	0,30	0,10 bis 0,40
Rucksack (bis 30 kg Füllmenge)	0,45	0,20 bis 0,50
Rucksack (bis 60 kg Füllmenge)	0,65	0,40 bis 0,80
Rucksack (bis 90 kg Füllmenge)	1,10	0,70 bis 1,10
Seil (je Meter; leitfähig BCI-Signale; Zugkraft 1200 kg)	0,10	0,03 bis 0,04
Seil (je Meter; leitfähig BCI-Signale; Zugkraft 2000 kg)	0,15	0,04 bis 0,05
Signalrakete (je 5 Stück)	0,05	0,10 bis 0,15
Strickleiter (je Meter; Zugkraft 1200 kg)	0,20	0,05 bis 0,06
Strickleiter (je Meter; Zugkraft 2000 kg)	0,30	0,06 bis 0,07
Solarpanel (faltbar; je qm; Stromerzeugung)	0,20	0,40 bis 0,80
Survival-Pack (Angelhaken; Moskitonetz; etc.)	0,40	0,20 bis 0,25
Tarnnetz (je qm; abschirmfähiges Material)	0,10	0,30 bis 0,70
Taschenlampe (Flare-LED; 800 h Betriebszeit)	0,50	0,05 bis 0,06
Thermoschlafsack (+45 °C bis -50 °C)	1,00	1,20 bis 1,40
Überallzünder (je 30 Stück)	0,02	0,02 bis 0,03
Wasserflasche (1 Liter Fassungsvermögen)	0,10	0,05 bis 0,07
Wasserflasche (2 Liter Fassungsvermögen)	0,15	0,07 bis 0,09
Werkzeugsatz (Säge; Handaxt; Zange; etc.)	1,50	0,20 bis 0,25
Wüstenkombi (integriertes Wasserrecycling; bis +75 °C)	5,00	18,00 bis 23,00
Wurfanker (1 Greifhaken mit Seilöse)	4,00	0,40 bis 0,50
Zelt (Thermoplastik; 2 Personen; +45 °C bis -50 °C)	1,00	1,50 bis 1,80
Zelt (Thermoplastik; 5 Personen; +45 °C bis -50 °C)	3,00	1,70 bis 2,20
Zelt (Thermoplastik; 20 Personen; +45 °C bis -50 °C)	10,00	3,80 bis 5,00

COMPUTER & ZUBEHÖR

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Atmosphären-Analyse-Programm (AAP; Software)	-	4,00 bis 8,00
Avatar (3D-Ganzkörper-Platzhalter für Programme)	-	0,40 bis 3,50
Brain-Computer-Interface (BCI; Tätowierung)	-	1,40 bis 8,10
BürgerPad (BCI; Armkonsole; Touchpad)	0,30	1,50 bis 3,70
Chronometer (Uhr Handgelenk; Militärstandard)	0,01	0,10 bis 30,00
Codebrecher (illegale Software)	-	8,50 bis 850,00
Computerkonsole (BCI; stationärer Arbeitsplatz)	3,40	0,70 bis 3,50
Computerspiel (Software)	-	0,10 bis 1,00
Datenanzug (BCI; nur für Cyber-Jockeys)	6,00	625,00 bis 930,00
Datenanzug (BCI; Latex-Cybersex-Edition)	8,00	26,00 bis 107,00
Datenbanken		
- Chemie (Software)	-	3,00 bis 4,50
- Geisteswissenschaften (Software)	-	3,00 bis 4,50
- Geowissenschaften (Software)	-	3,00 bis 4,50
- Informatik (Software)	-	3,00 bis 4,50
- Ingenieurwissenschaften (Software)	-	3,00 bis 4,50
- Lebenswissenschaften (Software)	-	3,00 bis 4,50
- Mathematik/Physik (Software)	-	3,00 bis 4,50
- Raumfahrt/Navigation TSU/BUP (Software)	-	3,00 bis 4,50
- Verhaltenswissenschaften (Software)	-	3,00 bis 4,50
Datenbrille (BCI; diverse modische Designs)	0,07	1,40 bis 2,60
Datenstation (BCI; Starweb-Systemknotenpunkt)	variabel	63,50 bis 114,80
Decoder (Gencode-Schlüssel; illegales Hackertool)	0,08	70,00 bis 160,00
Decoder (Starweb-Zugang; illegales Hackertool)	0,08	54,00 bis 130,00
EIS (Elektronisches Invasorpräventions System)	-	115,00 bis 230,00
Hardware-Konnektor (Kabel; abhörsicher; Länge variabel)	0,10	0,40 bis 0,90
KI (Künstliche Intelligenz; Software; Update)	-	160,00 bis 2400,00
Lawcomp (veraltes System; Holotastatur)	0,35	150,00 bis 175,00
LawPad (BCI; nur für Ordnungskräfte; Armkonsole)	0,35	100,00 bis 130,00
Lexikon der TSU (Software)	-	1,00 bis 1,60
Marionetten-Receivereinheit (BCI; Empfänger)	0,07	2,40 bis 4,70
Medicomp (BCI; ultradünn; Holotastatur; Touchpad)	0,30	50,00 bis 80,00
- Patientensonden (Einmalgebrauch; je 5 Stück)	0,01	0,20 bis 0,30
Medienpad (BCI; ultradünn; Holotastatur; Touchpad)	0,30	2,00 bis 4,00
MilPad (BCI; nur für Militärkräfte; Armkonsole)	0,35	90,00 bis 150,00
ODV-Bauteile (organische Basis; BCI; implantierbar)	-	12,30 bis 94,00
Pad-Betriebssystem (Software; Lizenzpaket)	-	0,06 bis 0,10
Palmtop (BCI; Touchpad)	0,10	0,80 bis 1,30
Produktionsdrucker (3D; BCI; Ersatz-/Waffenteile)	26,00	60,00 bis 148,00
- Einbaurahmen (Kaserne/Raumschiff)	9,00	5,00 bis 12,00
- Verbrauchsmaterial (Kanister Komponentenpaste)	2,00	2,50 bis 17,00
- Verschleißteile Drucker (Düsen/Zuleitungen)	1,70	2,00 bis 5,50
Programmiertool (Software)	-	130,00 bis 170,00
Protokollroutinen		
- Notabschaltung (Software)	-	5,40 bis 9,80
- Reparatur Datenbestand (Software)	-	5,40 bis 9,80
- Sicherheitscheck Datenbestand (Software)	-	5,40 bis 9,80
- Virusentfernung Datenbestand (Software)	-	5,40 bis 9,80
- Wartung Datenbestand (Software)	-	5,40 bis 9,80
Reiseführer 2245 TSU/BUP (Software)	-	3,70 bis 6,50
- Datupdate Reiseführer TSU/BUP (Software)	-	3,00
Scanner (3D; BCI; für Avatare und druckbare Modelle)	1,10	1,40 bis 4,30
Schad- und Viruscodes (illegale Software)	-	0,80 bis 850,00
Speicherkristall (universell; je 10)	0,40	0,20 bis 0,70
Starweb-Webcache (persönlicher Monatszugang)	-	0,50
Wandlermodul BCI (Set; Nachrüstung)	0,15	5 % vom Neupreis
Werkzeugsatz (Elektronikreparatur)	2,00	3,00 bis 4,50
Wörterbuch Schramm-Standard (Software)	-	0,20 bis 0,30
Zeitung (Einzelverkauf)	-	0,05
Zeitung (Jahresabonnement)	-	15,00



TECHMAGIE

! ACHTUNG !

- Mischung aus technischen Fertigkeiten und sanften magischen Komponenten
- Im URC-Regelband Codex Magicus ab Seite 124 zu finden

2



CYBERWARE - SUBDERMAL

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Augenersatz Justitia (BCI; Implantat)	0,40	134,00 bis 290,50
Augenersatz Media (BCI; Implantat)	0,50	172,00 bis 358,00
Augenersatz Milita (BCI; Implantat)	0,40	157,00 bis 310,40
Autogenes Training zur BCI-Eingewöhnung	-	0,50 bis 1,80
Biochipimplantat (BCI; Erkennungsmarke)	0,08	0,70 bis 2,60
Brain-Computer-Interface (BCI; Tätowierung)	-	1,40 bis 8,10
Datenbrille (BCI)	0,07	1,40 bis 2,60
Daumen mit Würgeschlinge (BCI; Implantat)	0,30	53,00 bis 147,80
Doppelgänger-Modifikation (BCI; Implantat)	1,30	390,00 bis 745,00
Fingerdepot - Hohlraum (BCI; Implantat)	0,20	35,00 bis 62,80
Fingerdepot - Kontaktstunner (BCI; Implantat)	0,40	40,00 bis 135,30
Fingerdepot - Stableuchte (BCI; Implantat)	0,30	40,00 bis 110,00
Fingerklingen (BCI; Implantat)	0,80	130,00 bis 290,00
Handklingen (BCI; Implantat)	1,00	195,00 bis 250,00
Marionetten-Receivereinheit (BCI; Empfänger)	0,07	2,40 bis 6,70
Muskulaturleistung (BCI; Implantat)	4,60	230,00 bis 346,00
Rezeptoren - Nase (BCI; Implantat)	0,10	30,00 bis 70,50
Rezeptoren - Ohren (BCI; Implantat)	0,20	50,00 bis 90,00
Schlangenzähne (BCI; Implantat; Giftsorte wählbar)	0,02	64,00 bis 155,00
Speicherbank (BCI; Implantat; ODV-Bauteile)	-	54,00 bis 106,50
Stimmmodulation (BCI; Implantat)	0,40	210,00 bis 340,00
Subdermale Rüstung (BCI; Implantat, Aramid)	3,50	340,00 bis 560,00
Taschenimplantat (BCI; Aramid)	0,90	185,00 bis 290,00
Wandlermodul BCI (Set; Waffen-/Gerätenachrüstung)	0,15	5 % vom Neupreis



CYBERWARE - IMPLANTATE

(1 von 2)

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Arbeitsprogramm (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,40 bis 2,80
Astrogeologie (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	4,30 bis 6,70
Barkeeper Deluxe (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,70 bis 2,40
Beichtstuhl (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	1,00 bis 1,75
Bestimmungsleitfaden (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	1,60 bis 3,50
Bibel (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,60 bis 1,30
Blocker 2245 (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	5,20 bis 7,80
Booster (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	3,00 bis 10,50
Bürgerfitness (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,30 bis 0,80
Bürgergesundheit (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,30 bis 0,80
BürgerPad (BCI; Armkonsole; Touchpad)	0,30	1,50 bis 3,70
Bushido (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,70 bis 1,80
CashManager (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,40 bis 1,60
Codeknacker (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	2,30 bis 4,80
Coder (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	9,20 bis 17,40
Copilot - Interstellar (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	21,40 bis 35,20
Copilot - Planetar (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	17,60 bis 27,50
Copilot - Tierkontrolle (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	5,20 bis 11,00
Datenpool (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	1,50 bis 3,40

CYBERWARE - IMPLANTATE

(2 von 2)

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Diagnosetool (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	2,60 bis 4,60
Dialogmanager (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	1,20 bis 2,70
Drillsergeant (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,60 bis 1,30
Drohnen-/Roboterkontrolle (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	6,90 bis 16,20
EIS - IQ-Status: Delta (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	94,00 bis 130,60
EIS - IQ-Status: Epsilon (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	105,00 bis 184,90
EMP-Schutzfilter (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	12,20 bis 24,10
ERIC-Translator (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	465,00 bis 510,00
Firewall (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	6,10 bis 15,30
FTJ-Tool (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,70 bis 2,00
Handbücher-Bibliothekstool (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	9,90 bis 17,40
Hohe Diplomatie - TSU (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	15,00 bis 23,00
KI - IQ-Status: Alpha (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	93,00 bis 145,80
KI - IQ-Status: Beta (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	155,00 bis 220,60
Knigge 2244 (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	1,00 bis 2,40
Koran (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,60 bis 1,30
Krankenkasse Kundenservice (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,30 bis 0,80
Landsknecht (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	27,00 bis 46,00
LawPad (BCI; nur für Ordnungskräfte; Armkonsole)	0,35	100,00 bis 130,00
Lexikon der TSU (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,50 bis 1,60
Maschinenverständnis (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	82,70 bis 168,00
Medienwerkstatt (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	1,60 bis 3,90
Medikamente (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	1,95 bis 2,50
MilPad (BCI; nur für Militärkräfte; Armkonsole)	0,35	90,00 bis 150,00
Modetrends (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	1,40 bis 3,80
Musikbox (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,70 bis 2,30
Navigation (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	2,80 bis 5,10
NFC-Booster (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	6,50 bis 13,20
Parteiprogramme (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,90 bis 2,30
Planetare Erzgewinnung (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	4,30 bis 6,70
Polizeimodul (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	98,00 bis 142,00
Preiskalkulierer (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	2,10 bis 5,60
Protokollautomat - InSic (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	370,00 bis 430,00
Psychologietool - Notfall (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	3,60 bis 5,80
Reiseführer 2245 (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	4,70 bis 7,50
Relaxen und Einschlafen (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	1,70 bis 4,30
Reparaturen - Elektrotechnik (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	7,80 bis 14,20
Reparaturen - Mechanik (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	7,80 bis 14,20
Scanneremulation (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	12,80 bis 22,60
Scharfschütze (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	24,50 bis 41,00
Schlossknacker - Digital (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	5,00 bis 18,30
Schlossknacker - Mechanik (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	7,00 bis 24,70
Signalstörung (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	3,20 bis 6,00
Sudoku 2244 (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,40 bis 1,60
Speicherkristall (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,02 bis 0,07
Spielesammlung (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,20 bis 2,60
Sprachmodulator Standard (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,10 bis 0,70
Starweb-Zugang (BCI; Pad-Steckmodul Webcache)	0,01	0,60 bis 0,80
Sturmsoldat (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	28,00 bis 49,30
Taktikmodul (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	8,30 bis 17,90
Tanach (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,60 bis 1,30
Terranische Geschichte (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,50 bis 1,60
TSU-Gesetzeskatalog (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	82,00 bis 130,00
TSU-Trojaner 2245 (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	230,00 bis 412,50
Virenschutz (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	1,80 bis 6,70
Virustool (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	54,00 bis 95,30
Vitalfunktionen (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	1,00 bis 1,80
Werbeblocker (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	3,30 bis 6,40
Witzesammlung 2243 (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	0,10 bis 0,40
Zwangszugang - InSic (BCI; Pad-Steckmodul)	0,01	405,00 bis 523,00

Dienstleistungen

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Ahnenforschung (pro Woche)	-	12,00 bis 15,00
Anwalt (pro Tag)	-	20,00 bis 70,00
Datenkurier (pro Tag und Lichtjahr)	-	8,00 bis 54,00
Detektiv (pro Tag)	-	2,00 bis 5,00
Diener (pro Monat)	-	30,00 bis 50,00
Feuerwehreinsatz (pro Mann)	-	2,00 bis 4,00
Handwerker (pro Stunde)	-	1,20 bis 3,60
Hotelzimmer (Unterkunft pro Nacht)	-	-
- Luxus (behördliche ID-Meldepflicht)	-	14,50 bis 110,00
- Standard (behördliche ID-Meldepflicht)	-	1,10 bis 3,00
- Waben (behördliche ID-Meldepflicht)	-	0,30 bis 0,95
- Versteck (illegaler Unterschlupf ohne ID-Check)	-	1,70 bis 8,50
Hyperfunknachricht (je 10 Sekunden)	-	1,50
Hyperraum-Kuriersendung (je kg und Lichtjahr)	-	10,00 bis 20,00
KI-Seelsorge (Starweb-Medizinportal; pro Stunde)	-	0,50 bis 1,20
KI-Sprechstunde (Starweb-Medizinportal; pro Stunde)	-	0,70 bis 1,60
Leibwächter (pro Tag)	-	3,00 bis 19,00
Med-Tech (pro Stunde)	-	3,00 bis 22,00
Mietzahlung (pro Woche)	-	-
- Gewerbefläche (Büro, Lager oder Geschäft)	-	4,00 bis 30,00
- Haus	-	2,10 bis 16,00
- Wohnung	-	1,40 bis 10,00
- Wohnwabe	-	0,30 bis 1,90
Planetare Verkehrstickets für TSU/BUP	-	-
- Kreuzfahrt (Mittelklasse/Luxusklasse)	-	170,00 bis 950,00
- ÖPNV (KI; planetares Monatsticket Bus/Monorail)	-	0,50 bis 0,90
- ÖPNV (KI; planetares Tagesticket Bus/Monorail)	-	0,06 bis 0,10
- Orbitalshuttle (zur Orbitalstation Kolonie/zum Planet)	-	0,60 bis 1,20
- Taxi (KI; Land/Luft; je 10 Kilometer Distanz)	-	0,30 bis 1,80
Polizeieinsatz (pro Mann)	-	2,00 bis 4,00
Post (je kg und Lichtjahr)	-	0,50
Privatlehrer (pro Tag)	-	2,00 bis 7,00
Scout (pro Tag)	-	2,00 bis 4,00
Söldner (pro Tag und Nachschublogistik der Kompanie)	-	6,00 bis 23,00
Stellplatz Transportmittel (pro Woche)	-	0,50 bis 2,80
Tätowierung (permanent; je Stunde Arbeit)	-	0,90 bis 6,50
Taxifahrt (KI; Land/Luft; je 10 Kilometer Distanz)	-	0,30 bis 1,80
Techniker (pro Stunde)	-	2,00 bis 4,00
Wissenschaftler (pro Tag)	-	5,00 bis 26,00





AUSSTATTUNG

DIVERSES

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Diplomatenkoffer (Metall, Kunstleder)	1,20	1,35 bis 1,90
Graphit-Sprühstift	0,10	0,01
Handschellen (Titanplastik; Justizausführung)	0,35	0,40 bis 0,80
Hochdruck-Kugelschreiber	0,10	0,01
Höhenmesser (BCI)	0,05	0,35 bis 0,45
Klebeband (reifestes Haftgewebe; Zugkraft 90 kg)	0,02	0,03 bis 0,06
Koffer (Set; Aramid)	1,60	2,10 bis 2,70
Koffer (Set; Kunststoff)	1,80	1,00 bis 1,20
Körperpflegeset (Reinigungsgel; Rasierer etc.)	0,15	0,40 bis 1,80
Laser-Entfernungsmesser (BCI)	0,25	1,00 bis 1,25
Material-Recycler (BCI; Ausfhrung Forschung)	12,00	4,60 bis 9,20
Material-Recycler (BCI; Ausfhrung Haushalt)	4,00	1,20 bis 2,30
Material-Recycler (BCI; Ausfhrung Industrie)	35,00	16,50 bis 32,80
Safe (gro; BCI)	58,00	48,00 bis 86,00
Safe (klein; BCI)	12,50	21,00 bis 34,50
Transportbehlter (vakuumtauglich)		
- Frachtcontainer (gro)	4300,00	40,00 bis 110,00
- Frachtcontainer (klein)	2100,00	20,00 bis 70,00
- Metallkiste (gro)	10,00	5,00 bis 10,00
- Metallkiste (klein)	3,00	1,00 bis 2,00
- Metallfass (gro)	10,00	3,00 bis 7,00
- Metallfass (klein)	3,00	0,80 bis 1,50
- Plastikfass (gro)	10,00	3,00 bis 5,00
- Plastikfass (klein)	3,00	0,60 bis 1,30
- Plastikbox (gro)	3,00	2,00 bis 5,00
- Plastikbox (klein)	1,50	0,50 bis 1,20

GEBHREN

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Beglaubigung (Dokumente/Lizenzen; Zentralbehrde)	-	0,10
Behinderung Nahverkehr (Bus/Monorail Strafzahlung)	-	2,00 bis 11,00
Bibliotheksnutzung TSU/BUP (pro Jahr)	-	1,00
Eheschlieung (Zentralbehrde)	-	2,50
Einbrgerungsverfahren BUP (Planetarbehrde)	-	0,50
Einbrgerungsverfahren TSU (Zentralbehrde)	-	1,60
EH-Geldchip (Duplikat; Bank)	-	1,70
Eintrittskarten		
- Diskothek	-	0,30 bis 65,00
- Kino (SimStim, 3D-Surround etc.)	-	0,10 bis 0,60
- Livekonzert	-	1,35 bis 6,00
- Livesportveranstaltung	-	2,10 bis 12,50
- Museum	-	0,05 bis 0,60
- Privatklub	-	5,00 bis 150,00
Fahr-/Fluglizenz (Eintragung Zentralbehrde)	-	0,10
Freikauf Sozialdienst (Zentralbehrde)	-	2000,00
Geldumtausch (75,00 Euro = 1,00 EH; bis 2300 TSZ)	-	0,50
ID-Karte (3-jhrliche Kontrolle; Zentralbehrde)	-	ohne Kosten
ID-Karte (Ersatz; Zentralbehrde)	-	25,00
IGID-Gebhren (pro Monat)	-	0,50
Kontoerffnung (Geldinstitut)	-	0,10
Kreditkarte (Ausstellung; Geldinstitut)	-	0,10
Kreditkarte (Ersatz; Geldinstitut)	-	0,10
Kremation (im Todesfall; inklusive Urne/Beisetzung)	-	0,25 bis 115,00
Starweb-Webcache (persnlicher Monatszugang)	-	0,50
VidPhon-Gesprchseinheit (ffentlicher Fernsprecher)	-	0,01
Visumkarte (Ausstellung; Zentralbehrde)	-	0,40
Visumkarte (Ersatz; Zentralbehrde)	-	5,00

ILLEGALE DIENSTE/GTER



Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Bestechung von Ordnungskrften		
- Umgehung von Kontrollen	-	2,00 bis 5,00
- Bagatelldelikte	-	5,00 bis 8,00
- Verbrechen	-	10,00 bis 20,00
- Schwerverbrechen	-	50,00 bis 100,00
- Mord	-	200,00 bis 500,00
Einbrecherwerkzeug		
- Dmmschuhe fr leise Fortbewegung	0,50	9,00 bis 28,50
- Dietriche (Set; mechanische Schlossffnung)	0,10	3,40 bis 11,25
- Filteranzug fr Krpertemperatur	2,50	16,00 bis 35,00
- Schlossknacker (digitale Schlossffnung)	0,40	17,50 bis 85,00
Flschungsgerte		
- Decoder (Gencode-Schlssel; illegales Hackertool)	0,08	70,00 bis 160,00
- Decoder (Starweb-Zugang; illegales Hackertool)	0,08	54,00 bis 130,00
- Druck-/Prgesystem fr ID-Karten etc.	18,50	650,00 bis 970,00
Geflschte Dokumente		
- Manipulation ID-Karte (Lizenzen, Daten etc.)	-	100,00 bis 150,00
- Neue ID-Karte (willkrliche Angaben)	-	350,00 bis 400,00
- Neue ID-Karte (Daten von verstorbenem Brger)	-	600,00 bis 750,00
- Neue ID-Karte (ausgewhlte Brgerkopie)	-	800,00 bis 950,00
Gifte (je 5 Anwendungen)		
- Botulinumtoxin (Lsung)	0,01	0,20 bis 0,60
- Centox (Aerosol)	0,01	36,00 bis 40,00
- Curata (Lsung)	0,01	12,00 bis 17,00
- Dehydroperal (Pulver)	0,01	35,00 bis 42,00
- Dormatox (Aerosol, Pulver)	0,01	0,50 bis 0,80
- Dormicin (Pulver)	0,01	0,40 bis 0,90
- Hunterex (Lsung, Pulver)	0,01	0,80 bis 1,00
- Kuraxin (Aerosol)	0,01	40,00 bis 45,00
- Necrosol (Pulver)	0,01	30,00 bis 33,00
- Noxorol (Aerosol, Lsung, Pulver)	0,01	0,30 bis 0,50
- Transpirox „Zerberus“ (Aerosol)	0,01	31,00 bis 38,00
Gifttring (BCI; getarnter Hohlraum im Inneren)	0,20	10,00 bis 490,00
Lawcomp/LawPad (Diebesgut)	0,35	50,00 bis 80,00
Leichenentsorgung		
- Einbetonieren/Vergraben	-	5,00 bis 18,50
- Material-Recycler (Ausfhrung Industrie)	-	5,00 bis 13,00
- Surebad/Verbrennen	-	10,00 bis 15,00
- Sezieren/Zerlegen	-	5,00 bis 11,00
- Luftschleuse Weltall	-	5,00 bis 7,00
Mordauftrag	-	35,00 bis 950,00
Schmuggel (pro kg und Lichtjahr)	-	10,00 bis 80,00
Waffen		
- Besorgen (Waffenpreis Liste + Aufschlag)	-	15,00 bis 55,00
- Legalisieren	-	10,00 bis 50,00
- Spurlos Vernichten	-	2,00 bis 10,00



KLEIDUNG

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Allwetterkombi (luftdicht)	0,20	0,20 bis 0,35
Anzug (luxuris)	0,20	14,00 bis 230,00
Anzug (elegant)	0,25	10,00 bis 50,00
Anzug (sportlich)	0,40	5,00 bis 10,00
Anzug (billig)	0,20	1,10 bis 4,20
Bootsschuhe (magnetische Sohle)	4,00	2,00 bis 5,00
Bordkombi (Raumschiffbedarf)	0,50	1,00 bis 5,00
Dienstkleidung (diverse Ausfhrungen)	0,50	0,60 bis 2,40
Gravradmaske	0,20	0,02 bis 0,20
Gurte (fr Kurz Waffen/Munition/Ausrstung)		
- Hftholster (Aramid)	0,45	1,50 bis 10,00
- Ladeholster (fr Vibrowaffen)	1,70	3,20 bis 21,50
- Patronengrtel (Aramid; Lnge variabel)	0,40	0,40 bis 1,10
- Schnellziehholster (Aramid)	0,38	1,50 bis 10,00
- Schulterholster (Aramid)	0,45	2,00 bis 13,00
- Waffengrtel (Aramid; Lnge variabel)	0,50	0,60 bis 1,30
Handschuhe		
- Gummi (Paar)	0,01	0,01 bis 0,04
- Klteschutz (Paar)	0,07	0,10 bis 1,50
- Sureschutz (Paar)	0,12	0,50 bis 0,70
Jacke (klassisch)	0,45	0,90 bis 3,60
Jacke (sportlich)	0,50	0,50 bis 1,70
Kampfstiefel (Militrstandard)	1,50	1,50 bis 3,50
Kampfstiefel (Militrstandard; magnetische Sohle)	1,60	1,60 bis 3,80
Kampfstiefel (Modetrend)	1,10	2,80 bis 25,40
Kimono/Robe/Kaftan (diverse Ausfhrungen)	0,30	0,06 bis 0,10
Kleidung/Outfit (komplettes Set; klassisch/elegant)	0,40	0,30 bis 1,10
Kleidung/Outfit (komplettes Set; sportlich)	0,35	0,25 bis 0,90
Kleidung/Outfit (komplettes Set; billig)	0,25	0,10 bis 0,34
Kopfbedeckungen (ohne Rstungsschutz)		
- Baseballkappe (diverse Logos)	0,02	0,10 bis 0,30
- Gravradhelm (integrierter Aufprallschutz)	1,10	1,50 bis 2,60
- Hut/Schirmmtze/Fes/Turban/Hijab	0,08	0,60 bis 6,40
- Schutzhelm Baustelle (integrierter Aufprallschutz)	0,60	0,05 bis 0,08
Magnetstiefel (Raumschiffbedarf; magnetische Sohle)	1,60	1,60 bis 3,80
Mantel (klassisch)	0,60	0,70 bis 3,90
Mantel (sportlich)	0,55	0,30 bis 1,90
Overall (Arbeitskleidung)	0,40	0,50 bis 1,20
Papieroverall (imprgniert; reifest)	0,08	0,10 bis 0,25
Regenmantel	0,20	0,60 bis 1,70
Regenponcho	0,07	0,30 bis 1,40
Safarithermkleidung (Sommer; bis + 45 °C)	2,30	8,00 bis 20,00
Safarithermkleidung (Winter; bis - 50 °C)	3,30	8,80 bis 24,00
Schneebrille/Schutzbrille	0,10	0,09 bis 0,15
Schuhe (klassisch)	0,80	0,40 bis 2,30
Schuhe (surefest)	1,40	0,90 bis 1,60
Schuhe (sportlich)	0,70	0,30 bis 1,30
Sonnenbrille (normal)	0,08	0,40 bis 1,20
Sonnenbrille (cool)	0,10	0,90 bis 2,30
Sweatshirt/Hoodie (normal)	1,10	0,20 bis 1,10
Sweatshirt/Hoodie (cool)	1,20	0,40 bis 3,70
Tarnanzug (Militrstandard)	0,40	0,60 bis 1,30
Tauchkombination (Anzug; Maske; Druckluft)	4,60	6,50 bis 11,00
Thermodecke (Nutztiere; von - 35 °C bis + 45 °C)	0,90	0,50 bis 1,20
Thermo-Unterkleidung (Sommer/Winter)	0,50	0,40 bis 0,90
T-Shirt (cool/normal)	0,06	0,10 bis 0,30
Uniform (Militrstandard; diverse Ausfhrungen)	0,60	0,80 bis 1,40
Vakuum-Anzug (BCI; Raumschiffbedarf; ungepanzert)	14,00	20,00 bis 42,00



KÜNSTLICHE KÖRPERTEILE

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Augenprothese (ohne Zusatzfunktion)	0,10	16,00 bis 30,00
Armprothese (mit BCI-Wandlermodul)		
- normal (Leichtmetall)	5,00	50,00 bis 80,00
- gepanzert (Titanplastik)	10,00	100,00 bis 130,00
- Multifunktionsprothese (BCI; Technikerweiterung)	10,00	150,00 bis 300,00
Beinprothese (mit BCI-Wandlermodul)		
- normal (Leichtmetall)	12,00	8,00 bis 9,00
- gepanzert (Titanplastik)	20,00	1,00 bis 2,00
Fußprothese (mit BCI-Wandlermodul)		
- funktionaler Wechselaufsatz	2,20	30,00 bis 50,00
- Fernkampfwanne (Waffenpreis Liste + Aufschlag)	Waffengewicht	35,00 bis 55,00
- Nahkampfwanne (Waffenpreis Liste + Aufschlag)	Waffengewicht	35,00 bis 55,00
Handprothese (mit BCI-Wandlermodul)		
- funktionaler Wechselaufsatz	2,00	30,00 bis 50,00
- Fernkampfwanne (Waffenpreis Liste + Aufschlag)	Waffengewicht	35,00 bis 55,00
- Nahkampfwanne (Waffenpreis Liste + Aufschlag)	Waffengewicht	35,00 bis 55,00
Thorax-/Abdomenprothese		
- Stützknöchelteilimplantat (Titanplastik)	-	45,00 bis 78,00
- Stützknöchelvollimplantat (Titanplastik)	-	60,00 bis 95,00
Organersatz		
- 3D-Druck (legale Methode)	-	150,00 bis 350,00
- Klontechnik (illegale Methode)	-	mindestens 3050,00
- Transplantation (illegale Methode)	-	mindestens 1700,00
- Transplantation (legale Methode; Warteliste)	-	150,00 bis 350,00
Zahnprothese (mit BCI-Wandlermodul)		
- Giftzahn (Zahn mit aktivierbarem Hohlraum)	-	120,00 bis 210,00
- Implantat (ohne Funktion)	-	42,00 bis 50,00
- Medienaufrüstung (Kamera, Mikrofon etc.)	-	80,00 bis 110,00
- Schmuck (Verzierung nach Wahl)	-	55,00 bis 90,00

MEDIKAMENTE/PHARMAZIE

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Adrenalin - Notfallmedikation		5 Anwendungen für
(Infusion; Injektion; Schmelztablette)	0,02 bis 0,30	0,30 bis 1,10
Arinoide Venenum - Antidot - Gegengift-Erstgabe		2 Anwendungen für
(Infusion; Injektion; Schmelztablette)	0,02 bis 0,30	2,00 bis 6,50
Benzasin - Psychopharmaka		5 Anwendungen für
(Schmelztablette)	0,02	0,30 bis 1,20
Benzasin Depot - Psychopharmaka		5 Anwendungen für
(Injektion)	0,10	0,40 bis 1,50
Blitzies - Metabolismusverstärker		5 Anwendungen für
(Schmelztablette)	0,02	0,20 bis 0,30
Butatrol - Analgetika		5 Anwendungen für
(Infusion; Injektion; Schmelztablette)	0,02 bis 0,30	0,10 bis 0,80
Cladocin Forte - Antiallergika/Kaliumiodid		5 Anwendungen für
(Infusion; Inhalation; Injektion; Salbe; Schmelztablette)	0,02 bis 0,30	0,40 bis 1,30
Contrax 11 - Bio-Blocker - Antibiotikum/Virostatikum		5 Anwendungen für
(Infusion; Inhalation; Injektion; Salbe; Schmelztablette)	0,02 bis 0,30	0,60 bis 2,70
Etoxitrol - Antikoagulans		5 Anwendungen für
(Infusion; Injektion)	0,10 bis 0,30	0,40 bis 1,60
Floxutorol Dormicin - Hypnotikum		5 Anwendungen für
(Schmelztablette)	0,02	0,30 bis 0,90
Grimaxetin - Antiseptika		5 Anwendungen für
(Gel; Inhalation; Lösung; Salbe)	0,10 bis 0,30	0,25 bis 0,70

MEDIKAMENTE/PHARMAZIE

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Hydrofix - Antidot - Waffengewirk Dehydration		5 Anwendungen für
(Injektion)	0,10	1,00 bis 8,00
HyperC Vitaminkomplex - Vitaminpräparat		5 Anwendungen für
(Infusion; Injektion; Schmelztablette)	0,02 bis 0,30	0,40 bis 1,90
Ibruvital - Antidiabetika		5 Anwendungen für
(Schmelztablette)	0,02	0,60 bis 1,40
Ibruvital Depot - Antidiabetika		5 Anwendungen für
(Injektion)	0,10	0,80 bis 1,50
Ibruvital Insulin - Antidiabetika		5 Anwendungen für
(Injektion)	0,10	0,30 bis 1,20
Kapderm Myko - Antimykotika		5 Anwendungen für
(Salbe; Schmelztablette)	0,02 bis 0,15	0,60 bis 1,80
Librastryl - Pneumologisches Kombinationspräparat		5 Anwendungen für
(Inhalation; Injektion)	0,06 bis 0,10	0,50 bis 1,60
Morphin - Analgetika - Synthetisches Opioid		5 Anwendungen für
(Infusion; Injektion; Schmelztablette)	0,02 bis 0,30	5,00 bis 8,50
Neurostadiol - Psychopharmaka		5 Anwendungen für
(Infusion; Injektion)	0,10 bis 0,30	0,30 bis 1,50
Norolox - Bio-Blocker - Antibiotikum/Virostatikum		5 Anwendungen für
(Infusion; Inhalation; Injektion; Salbe; Schmelztablette)	0,02 bis 0,30	0,60 bis 2,60
Novotisol - Analgetika		5 Anwendungen für
(Infusion; Injektion; Schmelztablette)	0,02 bis 0,30	0,40 bis 1,10
Novotisol Forte - Analgetika		5 Anwendungen für
(Infusion; Injektion; Schmelztablette)	0,02 bis 0,30	0,70 bis 2,00
Pantodizem Ganipenem - Mutationspräparat - Bioware		2 Anwendungen für
(Infusion; Injektion)	0,10 bis 0,30	2,50 bis 11,00
Pseudomorphin - Analgetika - Synthetisches Opioid		5 Anwendungen für
(Infusion; Inhalation; Injektion; Salbe; Schmelztablette)	0,02 bis 0,30	0,40 bis 0,90
Quixrudin - Psychopharmaka		5 Anwendungen für
(Schmelztablette)	0,02	0,40 bis 1,60
RekonEffekt - Probiotika		5 Anwendungen für
(Injektion; Schmelztablette)	0,02 bis 0,10	0,10 bis 0,70
Skinfix Microderm - Antidot - Bioware-Folgepräparat		5 Anwendungen für
(Schmelztablette)	0,02	1,00 bis 2,30
Sucmetrat Forte - Kardiologisches Kombinationspräparat		5 Anwendungen für
(Infusion; Injektion; Schmelztablette)	0,02 bis 0,30	0,60 bis 1,70
Sucmetrat Vital - Kardiologisches Kombinationspräparat		5 Anwendungen für
(Injektion; Schmelztablette)	0,02 bis 0,10	0,80 bis 2,00
TurboCoffeinum - Metabolismusverstärker		5 Anwendungen für
(Schmelztablette)	0,02	0,20 bis 0,70
Ulammin - Neurologisches Kombinationspräparat		5 Anwendungen für
(Infusion; Injektion)	0,10 bis 0,30	0,70 bis 1,50
Victorin - Empfängnispräparat		5 Anwendungen für
(Schmelztablette)	0,02	0,30 bis 0,90
Victorin Depot - Empfängnispräparat		5 Anwendungen für
(Injektion)	0,10	0,40 bis 1,10
Witrolence Levomab - Zytostatika/Anti-Radiation		5 Anwendungen für
(Infusion; Injektion)	0,10 bis 0,30	0,70 bis 1,80
X-Venenum - Antidot - Gegengift-Sortiment		1 Anwendung für
(Infusion; Injektion)	0,10 bis 0,30	5,00 bis 200,00
Zellreg Lidostrel - Regeneratives Stammzellenpräparat		1 Anwendung für
(Infusion)	0,30	649,00
Zithrolovir - Hypnotikum		5 Anwendungen für
(Schmelztablette)	0,02	0,10 bis 0,70

MEDIZINISCHE DIENSTLEISTUNGEN

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
2-jährliche Berufszertifizierung (Amts-Med-Tech)	-	ohne Kosten
Behandlungen (ohne gültige Krankenversicherung)		
- Knochenbrüche	-	1,80 bis 10,00
- Krankheiten	-	2,00 bis 12,00
- Schuss-/Schnittwunden	-	1,50 bis 10,00
- Vergiftungen	-	2,00 bis 12,00
Bett Med-Station/Krankenhaus (pro Tag)	-	1,50 bis 8,00
Bluttransfusion	-	1,00 bis 2,00
Chirurgische Eingriffe	-	10,00 bis 100,00
Erste-Hilfe-Maßnahmen	-	0,50 bis 2,00
Haut-/Organtransplantationen	-	50,00 bis 350,00
Med-Tech-Sprechstunde	-	3,00 bis 22,00
Mietgebühren		
- Operationssaal (pro Stunde)	-	1,50 bis 20,00
- Medizinische Geräte (pro Tag)	-	0,30 bis 40,00
- Mobiles Feldlazarett (pro Tag)	-	3,00 bis 7,00
- Mobiles Med-Labor (pro Tag)	-	6,00 bis 11,00
KI-Seelsorge (Starweb-Medizinportal; pro Stunde)	-	2,00 bis 3,00
KI-Sprechstunde (Starweb-Medizinportal; pro Stunde)	-	4,00 bis 5,00
Pflege von Patienten (Roboter; pro Tag)	-	2,00 bis 10,00
Schönheitschirurgie	-	20,00 bis 200,00
Stasistank (pro Stunde)	-	1,50 bis 3,00
Strahlenentseuchung	-	2,00 bis 5,00

MEDIZINPRODUKTE

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Aromakartusche (Ventilationssystem Gebäude)	0,65	0,15 bis 0,90
Bio-Scanner (Substanzanalyse)	1,50	30,00 bis 42,00
Druckluft-Kompresse (Wundstabilisierung)	0,60	0,80 bis 1,70
Erste-Hilfe-Koffer (zivile Ausführung)	2,00	0,40 bis 0,60
Feldlazarett (mobile Ausführung)	284,00	70,00 bis 230,00
Injektor/Punkter (medizinische Ausführung)	0,35	0,90 bis 2,50
Instrumentenset OP (medizinische Ausführung)	0,50	0,60 bis 3,80
Klammergerät (Wundverschluss)	0,30	0,70 bis 1,10
Laserskalpell (800 h Betriebszeit)	0,60	2,20 bis 6,40
Medicomp (BCI; ultradünn; Holotastatur; Touchpad)	0,30	50,00 bis 80,00
- Patientensonden (Einmalgebrauch; je 5 Stück)	0,01	0,20 bis 0,30
Med-Drohne (Erstversorgung; Feldoperationen)	28,00	140,00 bis 190,00
Med-Labor (mobile Ausführung)	30,00	80,00 bis 100,00
Med-Pflaster (diverse Größen)	0,20	1,30 bis 2,00
Med-Tech-Koffer (zivile Ausführung)	5,00	58,50 bis 90,50
Med-Pack (militärische Ausführung)	1,00	3,50 bis 8,00
Med-SAM (Pflegeroboter)	200,00	1200,00 bis 1700,00
- SAM Speichernweiterung	0,10	75,00 bis 85,00
Nachfüllung medizinischer Notfall-Koffer/-Packs	variabel	10 % vom Neupreis
Nanobots (Bio-Sensoren; Medikationsgabe)	0,01	0,10 bis 0,40
Operationseinheit (stationäre Krankenhaus-Ausführung)	680,00	320,00 bis 630,00
Pflegebett (Krankenhaus-Ausführung)	154,00	85,00 bis 165,00
Therapieraum (mobile Ausführung)	9,00	6,50 bis 19,00
Tracker (Minisender)	0,02	0,50 bis 1,20
Sanitärer-Pack (militärische Ausführung)	5,00	58,50 bis 91,00
Sauerstoffflasche (1 l Volumen für ca. 3 h Beatmung)	2,30	1,00 bis 1,50
Sauerstoffflasche (15 l Volumen für ca. 45 h Beatmung)	18,50	1,60 bis 2,80
Sauerstoffflasche (40 l Volumen für ca. 120 h Beatmung)	45,60	3,00 bis 4,50
Sauerstoffzelt (1 Person)	0,60	0,90 bis 2,50
Sauerstoffzelt (5 Personen)	1,50	2,00 bis 4,00
Wundstop (Wundverschluss; Gefechtschönig)	0,60	2,00 bis 4,00

ANFANG



Notfallausrüstung
Auf Seite 4 des Charakterbogens kann man in den Kreisen die Anzahl der medizinischen Eingriffe, abhängig vom Material, notieren:
Inhalt Erste-Hilfe-Koffer = 2 Kreismarker;
Inhalt Med-Tech-Koffer = 20 Kreismarker;
Inhalt Med-Pack = 6 Kreismarker;
Inhalt Sanitärer-Pack = 20 Kreismarker



NAHRUNGSMITTEL

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Alkohol (als Flüssigkeit oder Schmelztablette)		
- Blueberry Tickle (Mixgetränk/5 Tabletten)	Füllmenge/0,02	0,40 bis 1,10
- Eichenbräu - Terra Standard (Bier/5 Tabletten)	Füllmenge/0,02	0,10 bis 0,50
- Kronprinz Edelgard (Schaumwein/5 Tabletten)	Füllmenge/0,02	0,50 bis 2,30
- Lieberhoffs Gewürzbier (Bier/5 Tabletten)	Füllmenge/0,02	0,10 bis 0,50
- Rittberger Hoch 3 (Schnaps/5 Tabletten)	Füllmenge/0,02	0,30 bis 1,30
- Wodka Sunriser (Schnaps/5 Tabletten)	Füllmenge/0,02	0,30 bis 1,30
Einsatzvorrat (EV; Nahrungskonzentrate)		
- EV-Tagesration (synthetische Zutaten)	0,57	0,10 bis 0,25
- EV-Wochenration (synthetische Zutaten)	2,85	0,50 bis 0,80
Heiss-/Kaltgetränk (synthetische Zutaten)	Füllmenge	0,06 bis 0,20
Mahlzeit Restaurant		
- Luxusbankett (natürliche Zutaten)	-	4,50 bis 8,00
- üppiges Menü (synthetische Zutaten)	-	1,30 bis 2,00
- Menü (synthetische Zutaten)	-	0,40 bis 1,20
- normale Portion (synthetische Zutaten)	-	0,15 bis 0,30
- Fast Food/kärglich (synthetische Zutaten)	-	0,04 bis 0,14
Softdrink (als Flüssigkeit)	Füllmenge	0,06 bis 0,40

NUTZTIERE/KLONTECHNIK

LTM = Leichte Transportmittel

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Biomining-Mikroben (in Transportbox)	ca. 1,50	0,40 bis 1,30
Blutbeutel (abgerichtet)	ca. 10,50	9,50 bis 18,00
Geflügelartiges Klonexemplar	ca. 8,00	1,30 bis 12,00
Geschützturm (große Kampfechsen; Waffenmontage)	83,00	42,50 bis 60,00
Hundartiges Klonexemplar	ca. 30,00	0,60 bis 80,00
Hundartiges Klonexemplar (Kampfhund)	ca. 35,00	8,50 bis 100,00
- Stachelhalsband (mit Ortungschip)	0,85	0,90 bis 1,60
Implantaterweiterung (inklusive Operation)		
- Bewegungskontrolle (per BCI oder Pad)	1,20	4,30 bis 6,90
- Giftinjektoren mit Reservoir (Krallen/Zähne)	0,80	5,00 bis 8,70
- Ortungschip/Tracker	0,10	3,90 bis 6,50
- Überwachungs-/Aufzeichnungsset	1,30	4,60 bis 7,10
Kampfechsen (LTM)		
- Brontosaurus (Klonexemplar; BCI-Kontrolle)	ca. 18000,00	630,00 bis 740,00
- Plateosaurus (Klonexemplar; BCI-Kontrolle)	ca. 2300,00	430,00 bis 550,00
- Raptor (Klonexemplar; BCI-Kontrolle)	ca. 530,00	350,00 bis 480,00
- Stegosaurus (Klonexemplar; BCI-Kontrolle)	ca. 3200,00	510,00 bis 620,00
Katzenartiges Klonexemplar	ca. 4,00	0,40 bis 28,00
Katzenartiges Klonexemplar (Schleichkatze)	ca. 30,00	7,50 bis 95,00
- Stachelhalsband (mit Ortungschip)	0,80	0,70 bis 1,40
Mauleselartiges Klonexemplar (LTM)	ca. 350,00	14,00 bis 28,00
- Zaumzeug/Tragrahmen (bis 140 kg Zuladung)	7,00	0,70 bis 1,90
Milchviehartiges Klonexemplar	ca. 780,00	16,00 bis 65,00
Packpferdartiges Klonexemplar (LTM)	ca. 500,00	17,00 bis 35,00
- Zaumzeug/Tragrahmen (bis 140 kg Zuladung)	7,00	0,80 bis 1,80
Pferdeartiges Klonexemplar (LTM)	ca. 520,00	28,00 bis 475,00
- Zaumzeug/Sattel/Taschen (bis 30 kg Zuladung)	6,80	1,70 bis 5,20
Proteinkost (synthetisches Nahrungskonzentrat)	5,00	0,80 bis 4,70
Thermodecke (Nutztiere; von - 35 °C bis + 45 °C)	0,90	0,50 bis 1,20
Vogelartiges Klonexemplar	ca. 3,40	0,50 bis 30,00
Wolter-Made (schwarze Ausführung; 300er Box)	ca. 1,50	0,30 bis 1,50
Wolter-Made (weiße Ausführung; 300er Box)	ca. 1,50	0,50 bis 1,80
Wolter-Made (Ökoteroristen-Ausführung; 300er Box)	ca. 1,50	4,60 bis 12,00
Ziegenartiges Klonexemplar	ca. 60,00	5,00 bis 15,00
Zierfischklone (je 10 Stück)	ca. 1,70	0,20 bis 45,50
Zuchtstation (Nanobots; mobile Ausführung)	7,00	8,00 bis 17,00
- Verbrauchsmaterial	Variabel	0,50 bis 1,60
Zuchtstation (Nanobots; stationäre Ausführung)	260,00	90,00 bis 300,00
- Verbrauchsmaterial	Variabel	1,00 bis 3,40

PASSAGEN/FLUGKOSTEN

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Interplanetarische Tickets (pro Stunde Linearflug)		
- 1. Klasse	-	1,00 bis 1,50
- Touristenklasse	-	0,10 bis 0,15
- Casino-Shuttle (feste Route)	-	ohne Kosten
- Orbitalshuttle (zur Orbitalstation Kolonie/zum Planet)	-	0,60 bis 1,20
- Stauraum (pro m³)	-	0,05 bis 0,08
- in eigenem Frachtcontainer (10 x 5 x 2 Meter)	-	0,15 bis 0,18
- in eigenem Frachtcontainer (50 x 60 x 60 Meter)	-	1,50 bis 1,80
- in eigenem Frachtcontainer (150 x 60 x 60 Meter)	-	15,00 bis 18,00
H ₂ -Gasgemisch Marktpreise (für Linearflug)		Tagesnotierung
- Raumstation/Tankraumer: für Großschiffe	Füllung 24h-Flug	15,00 bis 20,00
- Raumstation/Tankraumer: für Kleinraumer	Füllung 24h-Flug	8,00 bis 10,00
- Absaugen von Atmosphäre im Orbit von Gasriesen	Füllung 24h-Flug	ohne Kosten
Interstellare Tickets (pro Lichtjahr im Hyperraum)		
- 1. Klasse	-	30,00 bis 50,00
- Touristenklasse	-	10,00 bis 15,00
- Unterklasse	-	3,00 bis 4,00
- Stauraum (pro m³)	-	1,00 bis 1,50
- in eigenem Frachtcontainer (10 x 5 x 2 Meter)	-	5,00 bis 6,00
- in eigenem Frachtcontainer (50 x 60 x 60 Meter)	-	50,00 bis 60,00
- in eigenem Frachtcontainer (150 x 60 x 60 Meter)	-	500,00 bis 600,00
Laesum Marktpreise (für Hyperraumsprung)		Tagesnotierung
- legale Verkaufsstellen in der TSU	je 100 Gramm	3,00 bis 5,00
- Einkaufsmöglichkeiten Hanse/Loch	je 100 Gramm	1,00 bis 3,00
- Abgabestellen BUP/Ming-Imperium	je 100 Gramm	2,00 bis 3,50

RAUSCHMITTEL/DROGEN



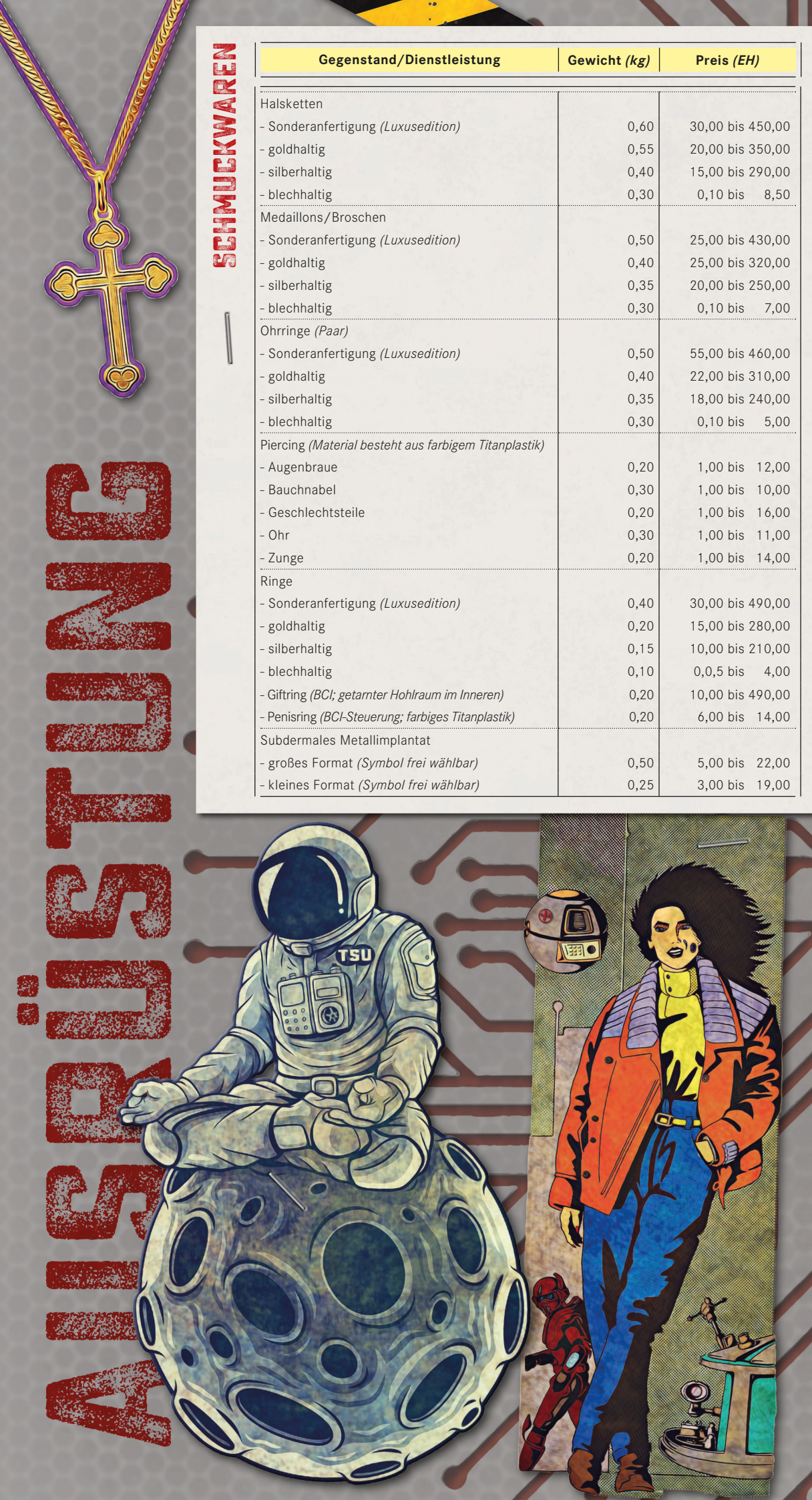
Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Aromastäbchen	0,01	0,06 bis 0,11
- Bullshit Jive-Geschmacksaufsätze (Cannabis; je 30)	0,06	0,08 bis 0,55
- Standard-Geschmacksaufsätze (Nikotin; je 30)	0,06	0,02 bis 0,16
Basismaterial zur Drogenherstellung (Syndikate)		
- Alkoholkonzentrat (legale Grundsubstanz)	100,00	80,00 bis 140,00
- Amphetamine (illegale Grundsubstanz)	100,00	310,00 bis 650,00
- Cannabisextrakt (legale/illegale Grundsubstanz)	100,00	300,00 bis 480,00
- Halluzinogenextrakte (illegale Grundsubstanz)	100,00	430,00 bis 570,00
- Kokainextrakt (illegale Grundsubstanz)	100,00	360,00 bis 610,00
- Medikamentenwirkstoffe (legale Grundsubstanz)	100,00	40,00 bis 260,00
- Morphinextrakt (Apothekenpflichtig)	100,00	390,00 bis 530,00
- Nikotinkonzentrat (legale Grundsubstanz)	100,00	90,00 bis 160,00
- Psychoaktive Extrakte (legal/illegal)	100,00	50,00 bis 320,00
- reaktive Chemikalien (legal/illegal)	100,00	35,00 bis 117,00
Deadhead Flow (Halluzinogene; je 10)	0,03	3,00 bis 16,50
Devil Dust (Halluzinogene; je 10)	0,03	45,00 bis 230,00
Drogenlabor (Nanobots; illegale Einrichtung)		
- mobile Ausführung	45,00	34,00 bis 96,00
- stationäre Ausführung	130,00	65,00 bis 150,00
Flashbang (Amphetamine; je 10)	0,03	2,00 bis 9,00
Gulag (Amphetamine; je 10)	0,03	3,50 bis 17,00
Khirf (Amphetamine; je 10)	0,03	22,00 bis 28,00
Liftoff/Vivanti (Psychoaktive Substanzen; je 10)	0,03	3,00 bis 18,00
Magic Mushrooms (Halluzinogene; je 10)	0,03	2,70 bis 14,00
Ocean Spice (Psychoaktive Substanzen; je 10)	0,03	1,30 bis 11,00
Steroid/Royal Flush (Opiate; je 10)	0,03	4,20 bis 23,00
Syn-Tec-Kokain (Kokain; je 10)	0,03	1,90 bis 10,00
Treiberstaub (Amphetamine; je 10)	0,03	2,00 bis 12,00
Yanbas Doom (Psychoaktive Substanzen; je 10)	0,03	1,70 bis 13,00
Zebulon Two „Hardboiled Crack“ (Kokain; je 10)	0,03	2,10 bis 14,50
Zigaretten (synthetischer Tabak; je 10)	0,02	0,03 bis 0,09

ROBOTER/DROHNEN/NANOBOOTS/AKKUPACKS

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Akkupacks (platinummantelter Laesumkern)		
- Energiezelle Android (400 h Volllastbetrieb; illegal)	2,00	8,00 bis 17,00
- Energiezelle Drohne (250 h Volllastbetrieb)	1,30	7,00 bis 14,00
- Energiezelle Elektrowaffe (90 h Volllastbetrieb)	0,25	1,50 bis 10,00
- Energiezelle Exoskelett (250 h Volllastbetrieb)	1,50	6,00 bis 12,00
- Energiezelle Funmobil (90 h Volllastbetrieb)	0,70	1,00 bis 6,80
- Energiezelle Roboter (400 h Volllastbetrieb)	3,00	4,00 bis 11,00
- Energiezelle Vibrowaffe (90 h Volllastbetrieb)	0,25	2,00 bis 13,00
Android - Kampfmodell (illegales Shark-Produkt)	182,00	1480,00 bis 3470,00
Android - Zivilmodell (illegales Shark-Produkt)	165,00	930,00 bis 2050,00
- Androiden-Detektor	0,50	20,00 bis 25,00
Bär 08/15 (Transportroboter; Traglast bis 22000 kg)	600,00	160,00 bis 280,00
Butler (Roboter; Zivilbereich)	180,00	500,00 bis 630,00
CHAP (Wartung/Reparatur; Militärbereich)	56,00	820,00 bis 900,00
CHAP (Wartung/Reparatur; Zivilbereich)	50,00	750,00 bis 800,00
CHAP (Reparaturroboter; Zivilbereich)	65,00	650,00 bis 730,00
Clean-O-Rob (universeller Reinigungsroboter)	47,00	58,00 bis 135,00
Dienstmann 37 (Laderoboter; Traglast bis 14000 kg)	360,00	160,00 bis 280,00
Dienstmann 40 (Laderoboter; Traglast bis 1600 kg)	120,00	160,00 bis 280,00
Drohnen (Modellvarianten)		
- Drohne (ohne KI-Ausstattung; Zivilmodell)	2,00	0,80 bis 2,00
- Feuerwehdrohne (Elektrofeld-Löschsystem; Kameras)	34,00	25,00 bis 43,00
- Frachtdrohne (Kameras; Sensoren; 95 m³ Laderaum)	165,00	280,00 bis 470,00
- Kamikazedrohne (Sprengstoffladung; Sensoren)	9,00	13,00 bis 22,00
- Med-Drohne (RoboDoc-Arm; Medikation; Kameras)	28,00	50,00 bis 76,00
- Mikrodrohne (200er-Schwarm; Beobachtung)	2,20	38,00 bis 54,00
- Militärdrohne (Waffensysteme; Kameras)	73,00	430,00 bis 570,00
- Polizeidrohne (Eindämmungswaffen; Kameras)	54,00	380,00 bis 540,00
- Schürfdrohne (vakuumtaugliches Biomining)	48,00	310,00 bis 370,00
- Scoutdrohne (Zielmarkierung; Aufklärungssensoren)	37,00	22,00 bis 39,00
- Überwachungsdrohne (Kameras; Sensoren)	15,00	19,00 bis 31,00
- Waffenplattform (Waffensysteme; Sensoren)	178,00	550,00 bis 660,00
Drohnenkontrollpad (Reichweite ca. 1600 km)	1,50	6,00 bis 13,00
Elektrofangnetz (EMP-Gerätedemobilisierung)	2,80	1,00 bis 3,20
Exoskelette (Modellvarianten)		
- Industriemodell (Traglastgarantie bis 6700 kg)	330,00	280,00 bis 360,00
- Medizinmodell (Traglastgarantie bis 280 kg)	110,00	35,00 bis 70,00
- Militärmodell (Traglastgarantie bis 800 kg)	90,00	320,00 bis 460,00
Kampfroboter (Modellvarianten)		
- Dragoner (Aufklärungsroboter; Kameras; Sensoren)	130,00	500,00 bis 870,00
- Hunter Exterminator Lawman (HEL; Gravfeld)	250,00	1600,00 bis 2500,00
- Hunter Exterminator Lawman (HEL; Standard)	280,00	1550,00 bis 2400,00
- Kugelfisch (Unterwasserroboter; Sonar; Sensoren)	132,00	400,00 bis 620,00
- Titan 1000 (Bio-CPU)	370,00	1500,00 bis 2300,00
- Titan 2000 (Bio-CPU)	290,00	1800,00 bis 2700,00
- Wacheinheit Drusus III (Shark-Modellreihe)	350,00	1300,00 bis 2100,00
Med-SAM (Roboter; Pflegemodell; RoboDoc-Arm)	210,00	1150,00 bis 1400,00
Nanobot-Kontrolleinheit (Softwareschnittstelle)	-	64,70 bis 153,50
Nanobot-Nährflüssigkeit (Ersatz für Box)	0,50	27,00 bis 36,80
Nanobot-Reinigungsflüssigkeit (Ersatz für Box)	0,50	24,00 bis 34,00
Nanobot-Schwarm (Originalbox; Ersatzexemplare)	0,80	120,00 bis 270,00
SAM (Roboter; Standardmodell)	200,00	1200,00 bis 1700,00
- SAM-Persönlichkeitsmodifikation	0,20	55,00 bis 65,00
(Infoslots: Datenanalyst, Programmierer, Raumpilot, Sanitäter, Sekretär, Techniker, Therapeut, Übersetzer, Wissenschaftsassistent etc.)		
- SAM-Speichererweiterung	0,20	75,00 bis 85,00
Schürfroboter BM2 (planetares Biomining)	120,00	160,00 bis 280,00

ALTERNATIVE TRANSPORTMITTEL





SCHMUCKWAREN

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Halsketten		
- Sonderanfertigung (Luxusedition)	0,60	30,00 bis 450,00
- goldhaltig	0,55	20,00 bis 350,00
- silberhaltig	0,40	15,00 bis 290,00
- blechhaltig	0,30	0,10 bis 8,50
Medaillons/Broschen		
- Sonderanfertigung (Luxusedition)	0,50	25,00 bis 430,00
- goldhaltig	0,40	25,00 bis 320,00
- silberhaltig	0,35	20,00 bis 250,00
- blechhaltig	0,30	0,10 bis 7,00
Ohrringe (Paar)		
- Sonderanfertigung (Luxusedition)	0,50	55,00 bis 460,00
- goldhaltig	0,40	22,00 bis 310,00
- silberhaltig	0,35	18,00 bis 240,00
- blechhaltig	0,30	0,10 bis 5,00
Piercing (Material besteht aus farbigem Titanplastik)		
- Augenbraue	0,20	1,00 bis 12,00
- Bauchnabel	0,30	1,00 bis 10,00
- Geschlechtsteile	0,20	1,00 bis 16,00
- Ohr	0,30	1,00 bis 11,00
- Zunge	0,20	1,00 bis 14,00
Ringe		
- Sonderanfertigung (Luxusedition)	0,40	30,00 bis 490,00
- goldhaltig	0,20	15,00 bis 280,00
- silberhaltig	0,15	10,00 bis 210,00
- blechhaltig	0,10	0,05 bis 4,00
- Giftring (BCI; getarnter Hohlraum im Inneren)	0,20	10,00 bis 490,00
- Penisring (BCI-Steuerung; farbiges Titanplastik)	0,20	6,00 bis 14,00
Subdermales Metallimplantat		
- großes Format (Symbol frei wählbar)	0,50	5,00 bis 22,00
- kleines Format (Symbol frei wählbar)	0,25	3,00 bis 19,00

TECHNIK

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Abhör- und Überwachungssset	4,00	1,30 bis 10,50
- Wanzenkamera (Übertragung bis 10 km; je 10)	0,05	1,80 bis 2,50
Aerosol-Tracker (BCI)	0,90	11,00 bis 18,00
Alarmanlage (BCI; mobile Ausführung)	0,80	1,00 bis 10,00
Alarmsensoren		
- Bewegungsmelder (Reichweite 1 km)	0,30	9,00 bis 16,50
- Bodenüberwachung (Reichweite 2 km)	0,90	27,00 bis 47,00
- Mikrowellenbarriere (Reichweite 0,5 km)	0,90	20,00 bis 34,00
- Radarsensor (Reichweite 5 km)	0,70	9,00 bis 14,00
- Radioaktivitätssensor (Reichweite 1 km)	0,30	11,00 bis 16,00
- Sonarsensor (Reichweite 3 km)	1,10	13,00 bis 17,00
- Temperatursensor (Reichweite 1 km)	0,30	6,00 bis 11,00
- Ultraviolettbarriere (Reichweite 0,5 km)	0,70	18,00 bis 27,00
Androiden-Detektor (BCI)	0,50	20,00 bis 25,00
Aufzeichnungsgeräte (Speicherkristall/Datenleitung)	0,40	0,40 bis 0,90
- Bodycam (BCI; polizeiliche/zivile Ausführung)	0,10	0,60 bis 1,50
- Holokamera (BCI; militärische Ausführung)	1,10	3,00 bis 8,00
- Holokamera (BCI; zivile Ausführung)	0,20	0,40 bis 0,80
- Owl Camera Globe (BCI; Antigravfeld; Mediensparte)	1,30	11,00 bis 17,50
Bio-Scanner (Substanzanalyse)	1,50	30,00 bis 42,00
BürgerPad (BCI; Armkonsole; Touchpad)	0,30	1,50 bis 3,70
Chronometer (Zeitanzeige; Militärstandard)	0,01	0,10 bis 30,00
Deaktivierungsklette (BCI; multifunktionell)	0,60	1,60 bis 4,20
DNA-Entnahme- und Prüfset	2,30	1,40 bis 8,50
EMP-Station (mobile Ausführung; Reichweite 160 km)	11,00	14,00 bis 22,00
Energie-Scanner (Messinstrument; Militärstandard)	0,30	6,00 bis 12,00
Geigerzähler (Strahlungsanzeige; Militärstandard)	0,20	1,20 bis 1,80
Gravgürtel (BCI; Traglastgarantie bis 235 kg)	6,00	35,00 bis 55,00
Gravplattform (BCI; Traglastgarantie bis 2650 kg)	69,00	70,00 bis 110,00
Handscheinwerfer (Militärstandard)	0,50	0,40 bis 0,70
Hardware-Konnektor (Kabel; abhörsicher; Länge variabel)	0,10	0,40 bis 0,90
Holografisches Absperrband (HoBa; BCI)	0,10	0,60 bis 1,40
Hyperfunk-Konverter	15,00	150,00 bis 175,00
Jetpack (BCI; Vakuum; Traglastgarantie bis 180 kg)	1,70	24,00 bis 39,00
Jetsessel (BCI; Vakuum; Traglastgarantie bis 350 kg)	20,00	56,00 bis 70,00
Kommunikationsgeräte		
- Pin (BCI; planetare Reichweite)	0,01	0,50 bis 1,20
- Pin (BCI; planetare Reichweite; abhörsicher)	0,02	1,30 bis 2,00
- Sprechfunkclip (BCI; militärische Ausführung)	0,02	0,80 bis 1,70
- Sprechfunkclip (BCI; zivile Ausführung)	0,05	0,20 bis 0,80
- VidPhone (BCI; Ausführung für Wohnwabe)	0,60	0,05 bis 0,16
- VidPhone (BCI; tragbar; zivile Ausführung)	0,10	0,01 bis 0,11
Lesegerät (für ID-Karten, Lizenzabzeichen, Biochipimplant)	1,00	5,00 bis 13,50
Medicomp (BCI; ultradünn; Holotastatur; Touchpad)	0,30	50,00 bis 80,00
- Patientensonden (Einmalgebrauch; je 5 Stück)	0,01	0,20 bis 0,30
Medienpad (BCI; ultradünn; Holotastatur; Touchpad)	0,30	2,00 bis 4,00
Megaфон (BCI; Militärstandard)	0,70	0,30 bis 0,45
Motion-Scanner (BCI; maximale Reichweite 75 Meter)	1,00	3,00 bis 9,00
Poltergeist-Generator (BCI)	10,00	75,00 bis 147,00
- Gravitationskugeln (je 5 Stück)	1,40	0,70 bis 3,40
Produktionsdrucker (3D; Ersatz-/Waffenteile; BCI)	26,00	60,00 bis 148,00
- Einbaurahmen (Kaserne/Raumschiff)	9,00	5,00 bis 12,00
- Verbrauchsmaterial (Kanister Komponentenpaste)	2,00	2,50 bis 17,00
- Verschleißteile Drucker (Düsen/Zuleitungen)	1,70	2,00 bis 5,50
Speicherkristall (universell; je 10)	0,40	0,20 bis 0,70
Spurensicherungssset (BCI; Justizausführung)	3,20	1,50 bis 11,00
Störsender (BCI; diverse Ausführungen)	1,20	2,00 bis 16,00
Tätowiergerät (BCI)	2,10	6,00 bis 13,00
- Verbrauchsmaterial (Wechselköpfe; Farben)	0,30	0,30 bis 0,90
Technischer Scanner (Messinstrument; Militärstandard)	0,50	8,00 bis 14,00
Wandlermodul (BCI; Geräte-Nachrüstsatz)	variabel	5 % vom Neupreis

UNTERHALTUNG

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Avatar (3D-Ganzkörper-Platzhalter für Programme)	-	0,40 bis 3,50
Brain-Computer-Interface (BCI; Tätowierung)	-	1,40 bis 8,10
Computerspiel (Software)	-	0,10 bis 1,00
Datenanzug (BCI; Latex-Cybersex-Edition)	8,00	26,00 bis 107,00
Datenbrille (BCI; diverse modische Designs))	0,07	1,40 bis 2,60
Medienempfänger (Großformat)	8,00	2,50 bis 80,00
Medienempfänger (Kleinformat)	3,00	1,20 bis 24,00
Medienpad (BCI; ultradünn; Holotastatur; Touchpad)	0,30	2,00 bis 4,00
Speicherkristall (universell; je 10)	0,40	0,20 bis 0,70
Spielfilm (Quelle: Datenbank; Speicherkristall)	-	0,30 bis 0,60
Spielkonsole (BCI; Holotastatur; Controllerpad)	0,50	1,20 bis 2,30
Sim-Stim-Abspielgerät (BCI-Wandler)	2,30	0,80 bis 1,40
Starweb-Webcache (persönlicher Monatszugang)	-	0,50
Videobrille (BCI)	0,02	0,40 bis 1,70
Video-Music-Television (VMTV; BCI)	0,60	0,40 bis 2,20

UNTERWASSER

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Minilampe (Militärstandard)	0,60	0,50 bis 0,90
Osomemaske (Unterwasser-Atemmaske)	0,30	1,40 bis 1,90
Plastiksack (Netzstruktur)	0,08	0,05 bis 0,10
Schnorchel-Set (Maske; Druckluft)	2,40	0,70 bis 1,00
Sonar-Scanner (Messinstrument; Militärstandard)	1,30	7,00 bis 14,00
Taucherflossen (Militärstandard)	1,00	0,20 bis 0,50
Taucheruhr (Militärstandard)	0,40	1,10 bis 2,00
Tauchkombination (Anzug; Maske; Druckluft)	4,60	6,50 bis 11,00
Tiefsee-Tauchschutzanzug (Anzug; Maske; Druckluft)	6,70	32,30 bis 48,00

WERKZEUG

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Brecheisen	1,00	0,10 bis 0,15
Handschweißgerät	0,50	0,40 bis 0,70
Plasmacutter (BCI; Vibrotechnologie)	2,70	7,00 bis 18,20
Schweißbrenner	1,50	0,80 bis 1,10
Vibrospaten (BCI; Vibrotechnologie)	18,00	23,00 bis 35,00
Werkzeugsatz im Transportkoffer (Elektronikreparatur)	3,80	3,00 bis 4,50
Werkzeugsatz im Transportkoffer (Mechanikreparatur)	5,00	1,50 bis 2,00
Werkzeugsatz im Transportkoffer (Robotikreparatur)	3,00	5,00 bis 8,00

WISSENSCHAFT

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Labor (BCI; Nanobots; mobile Ausführung)	5,00	8,00 bis 17,00
- Verbrauchsmaterial	Variabel	0,50 bis 1,60
Labor (BCI; Nanobots; stationäre Ausführung)	80,00	90,00 bis 300,00
- Verbrauchsmaterial	Variabel	1,00 bis 3,40
Laesumbrenner (BCI)	0,20	0,40 bis 1,10
Mikroskop (BCI)	0,30	1,00 bis 3,00
Zentrifuge (BCI)	0,60	0,90 bis 2,20





ZUBEHÖR WAFFENTECHNIK - INFANTERIE

(1 von 2)

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Akkupacks (platinummantelter Laesumkern)		
- Energiezelle Elektrowaffen (90 h Volllastbetrieb)	0,25	1,50 bis 10,00
- Energiezelle Vibrowaffen (90 h Volllastbetrieb)	0,25	2,00 bis 13,00
Bajonethalter (Nachrüstsatz; Kurz-/Langwaffen)	0,30	0,60 bis 1,50
Dreibein (Nachrüstsatz; Kurz-/Langwaffen)	0,20	0,20 bis 0,70
Energiekanister (Wechselmagazin; aufladbar)	0,90	13,00 bis 22,00
Gastank Flammenwerfer (Wechselmagazin)	1,50	1,10 bis 1,60
Geschützmunition (60er Kiste; diverse Sorten)	variabel	6,50 bis 9,60
Gurte (für Kurzwaffen/Munition/Ausrüstung)		
- Hüftholster (Aramid)	0,45	1,50 bis 10,00
- Ladeholster (für Vibrowaffen)	1,70	3,20 bis 21,50
- Patronengürtel (Aramid)	0,40	0,40 bis 1,10
- Schnellzieholster (Aramid)	0,38	1,50 bis 10,00
- Schulterholster (Aramid)	0,45	2,00 bis 13,00
- Waffengürtel (Aramid)	0,50	0,60 bis 1,30
Industrienieten (1000er Kiste; diverse Sorten)	1,50	0,70 bis 1,80
Lafette (BCI; Rad-/Grav-Ausführung für Infanterie)	variabel	90,70 bis 265,50
Magazin (leer; universal; Kurz-/Langwaffen)	0,20	0,40 bis 1,20
Munitionsarten (Infanteriewaffen; Caseless)		
- Bolzen (50er Box Explosivbolzen; rote Markierung)	0,90	0,70 bis 1,60
- Bolzen (50er Box Stahlbolzen)	0,60	0,10 bis 0,50
- Flechtestrip (40er Einmalstreifen)	0,10	0,05 bis 0,30
- Flechtestrip (80er Einmalstreifen)	0,20	0,20 bis 0,60
- Granatprojekte (5er Box; Gaswirkung)	1,00	0,60 bis 1,40
- Granatprojekte (5er Box; Rauchwirkung)	1,00	0,30 bis 0,90
- Granatprojekte (5er Box; Signalwirkung)	1,00	0,30 bis 0,90
- Granatprojekte (5er Box; Splitterwirkung)	1,00	0,70 bis 2,50
- Granatprojekte (5er Box; Sprengwirkung)	1,00	1,60 bis 3,80
- Granatprojekte (5er Box; TakGel)	1,00	0,50 bis 2,00
- Harpune (30er Box; ausfahrbare Widerhaken)	0,60	0,70 bis 1,60
- Laesumkerngeschoss (10er gekühlte Sicherheitsbox)	0,10	6,80 bis 12,50
- Pfeile (für Bögen; Breitkopf; 30er Köcher)	0,30	0,10 bis 0,40
- Pfeile (für Bögen; Explosivkopf; 30er Köcher)	0,50	0,60 bis 1,80
- Pfeile (für Bögen; Feldspitze; 30er Köcher)	0,30	0,10 bis 0,40
- Pfeile (für Bögen; Greifkralle; 30er Köcher)	0,30	0,30 bis 0,80
- Pfeile (für Bögen; Kugelspitze; 30er Köcher)	0,30	0,10 bis 0,40
- Projektil (22 bis .50 Caseless; 50er Box)	0,20	0,80 bis 1,30
- Projektil (22 bis .50 Caseless; 100er Box)	0,40	1,30 bis 2,50
- Projektil (22 bis .50 Caseless; 500er Box)	2,00	2,50 bis 3,40
- Projektil (.600 bis .800 Caseless; 50er Box)	0,30	0,90 bis 1,40
- Projektil (.600 bis .800 Caseless; 100er Box)	0,60	1,40 bis 2,60
- Projektil (.600 bis .800 Caseless; 500er Box)	3,00	2,60 bis 3,50
- Projektil (Schrot; 80er Box)	0,30	1,20 bis 2,70
- Projektil (Schrot; 160er Box)	0,60	2,70 bis 3,20
- ZP-Projektil (.600 bis .800; Lenkbar; 10er Box)	0,10	7,50 bis 14,60



ZUBEHÖR WAFFENTECHNIK - INFANTERIE

(2 von 2)

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Munitionskoffer (Militärstandard; Formschaum)	0,50	0,80 bis 1,90
Munitionstasche (diverse Größen)	0,10	0,20 bis 0,70
Mündungsschutz (universeller Aufsatz)	0,05	0,10 bis 0,40
Nadeln (1000er Kiste; Punktionsbedarf; Nadler)	0,10	0,30 bis 1,10
Ohrstöpsel (100er Box; Knallschutz)	0,07	0,06 bis 0,15
Raketen (10er Kiste; diverse Sorten)	variabel	3,60 bis 5,70
Raketen (50er Kiste; diverse Sorten)	variabel	15,20 bis 23,80
Reinigungsset (Fernkampfaffen)	0,60	0,60 bis 1,40
Reinigungsset (Geschütze/Mörser)	1,70	1,20 bis 1,90
Reinigungsset (Nahkampfaffen)	0,30	0,40 bis 1,10
Reparaturset (diverse Feinwerkzeuge)	0,80	2,40 bis 3,20
Rucksackgurt (Rücken; Langwaffen)	0,10	0,05 bis 0,20
Schaftkappe (Schulterpolster; Langwaffen)	0,08	0,07 bis 0,15
Schalldämpfer (Kurzaffen; universeller Aufsatz)	0,30	1,80 bis 4,00
Schalldämpfer (Langaffen; universeller Aufsatz)	0,40	2,30 bis 4,50
SmartLink (BCI; Waffen-Nachrüstsatz)	variabel	5 % vom Neupreis
Schnelllader (für Revolver; universelle Ladehilfe)	0,20	0,02 bis 0,07
Schießauflage (Polster; Kurz-/Langaffen)	0,05	0,03 bis 0,05
Schießbrille (diverse Sorten; Augenschutz)	0,05	0,07 bis 0,30
Schutzhülle (wasserdicht; für Kurzaffen)	0,10	0,04 bis 0,10
Schutzhülle (wasserdicht; für Langaffen)	0,10	0,04 bis 0,10
Sprengstoff (BCI-taugliches Zubehörmaterial)		
- Drahtspule (je 50 Meter)	1,30	0,10 bis 0,70
- Druckzünder (Funk; Infrarot) mit Sprengkapsel	0,30	0,30 bis 0,50
- Fernzünder (Funk; Infrarot) mit Sprengkapsel	0,30	0,30 bis 0,60
- Kontaktzünder (Draht) mit Sprengkapsel	0,30	0,20 bis 0,40
- Sprengkasten (Draht; Funk; Infrarot) mit Zündkapsel	0,40	0,30 bis 0,60
- Spreng-/Zündkapsel (5er Sicherheitsbox)	0,50	0,10 bis 0,30
- Zeitzünder (Funk; Infrarot) mit Sprengkapsel	0,30	0,30 bis 0,50
Taktisches Licht (BCI; für Kurz-/Langaffen)	0,10	0,30 bis 1,10
Tragegestell (BCI; Stabilisation MG/Plasmakarabiner)	6,50	2,70 bis 6,20
Tragegurt/-riemen (Schulter; Langaffen)	0,10	0,05 bis 0,20
Umrüstsatz Abzug (Kurz-/Langaffen)	0,05	0,50 bis 1,40
Umrüstsatz Griffschalen (Kurz-/Langaffen)	0,10	0,40 bis 0,90
Visuelle Verstärker (BCI; Kurz-/Langaffen)		
- Laserzielhilfe (Ziellaser; x2 Reichweite Meter)	0,08	0,90 bis 1,60
- Leuchtpunktvisier (x2 Reichweite Meter)	0,10	1,00 bis 1,80
- Zielfernrohr (BCI; Kombioptik; x2 Reichweite Meter)	0,12	2,50 bis 3,60
- Zielfernrohr (BCI; Kombioptik; x3 Reichweite Meter)	0,15	3,50 bis 4,80
- Zielfernrohr (BCI; Kombioptik; x4 Reichweite Meter)	0,20	4,60 bis 7,40
Waffenkoffer (für Kurzaffen; Formschaum)	0,30	0,40 bis 1,80
Waffenkoffer (für Langaffen; Formschaum)	0,50	0,70 bis 2,30
Waffenskin (Sprayfarbe; diverse Sorten)	0,10	0,05 bis 0,70
Waffentasche (für Kurzaffen; Formschaum)	0,10	0,20 bis 0,90
Waffentasche (für Langaffen; Formschaum)	0,30	0,35 bis 1,20
Waffentresor (BCI; für Kurzaffen; Digitalschloss)	12,00	1,60 bis 24,00
Waffentresor (BCI; für Langaffen; Digitalschloss)	17,00	2,20 bis 37,00
Wandhalterung (magnetisch; für Kurzaffen)	0,15	0,10 bis 0,40
Wandhalterung (magnetisch; für Langaffen)	0,30	0,30 bis 0,60
Wechsellauf (diverse Sorten; für Kurzaffen)	variabel	0,80 bis 5,40
Wechsellauf (diverse Sorten; für Langaffen)	variabel	1,50 bis 8,30
Wechselschaft (diverse Sorten; für Langaffen)	variabel	0,70 bis 2,60
Werkbank (mobile Reparaturstation)	0,50	0,30 bis 0,80
Zielscheiben (100er Box)	0,20	0,08 bis 0,10
Zweibein (Nachrüstsatz; Kurz-/Langaffen)	0,15	0,10 bis 0,60



ILLEGALE MUNITION

- Prägung „Cop Killer“
- Prägung „Extra DumDum“
- Prägung „Panzerschrot“



ILLEGALE MUNITION



Gegenstand/Dienstleistung	Auswirkung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Cop Killer (.22 bis .800 Caseless; 5er Box)	Panzerbrechend:	0,06	4,20 bis 6,80
Cop Killer (.22 bis .800 Caseless; 10er Box)	Regeln für die Verwendung sind	0,12	5,70 bis 9,30
Cop Killer (.22 bis .800 Caseless; 20er Box)	in Overkill 1 auf Seite 212 zu finden	0,25	8,40 bis 15,90
EXtra DumDum (.22 bis .800 Caseless; 5er Box)	2 zusätzliche Schadenswürfel:	0,06	4,20 bis 6,80
EXtra DumDum (.22 bis .800 Caseless; 10er Box)	Regeln für die Verwendung sind	0,12	5,70 bis 9,30
EXtra DumDum (.22 bis .800 Caseless; 20er Box)	in Overkill 1 auf Seite 212 zu finden	0,25	8,40 bis 15,90
Panzerschrot (Schrot; 5er Box)	Panzerbrechend:	0,06	4,20 bis 6,80
Panzerschrot (Schrot; 10er Box)	Regeln für die Verwendung sind	0,12	5,70 bis 9,30
Panzerschrot (Schrot; 20er Box)	in Overkill 1 auf Seite 212 zu finden	0,25	8,40 bis 15,90

Nach dem Ende des Konzernkriegs sind 2237 TSZ die Terranischen Konventionen verabschiedet worden. Dabei ist die Nutzung biologischer, nuklearer und panzerbrechender Geschosse mit einem Verbot belegt worden





Name der Rüstung	Klasse - TP-Schutz	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Abacus & Greiss Chestguard [Br]	Mittel - 2 TP	3,00	12,00 bis 18,00
Abacus & Greiss Deflektorpanzerung [KoH]	Mittel - 2 TP	7,00	17,00 bis 24,00
Abacus & Greiss Pilotenkombination [KoH]	Leicht - 1 TP	3,00	8,00 bis 17,00
Abacus & Greiss Thermalschutzanzug [GK]	Leicht - 1 TP	2,80	45,00 bis 60,00
Abacus & Greiss Universalhelm [K]	Mittel - 2 TP	3,00	14,00 bis 22,00
Aramid-Alltagskleidung (diverse Anbieter) [KoH]	Leicht - 1 TP	2,40	12,00 bis 35,00
Bauer Gefechtschelm [K]	Mittel - 2 TP	3,00	17,00 bis 24,00
Bauer Schutzbrille (Panzerglas) [K]	Mittel - 2 TP	0,60	1,00 bis 1,60
Bauer Schutzmaske [K]	Leicht - 1 TP	1,00	4,00 bis 9,50
Bauer Sicherheitshandschuhe [H]	Leicht - 1 TP	1,30	6,00 bis 11,00
Bollmann Kampfkombi [KoH]	Mittel - 2 TP	5,00	25,00 bis 28,00
Bollmann Kugelschutzweste [Br]	Mittel - 2 TP	2,00	20,00 bis 24,00
Bollmann Sicherheitshelm [K]	Mittel - 2 TP	2,50	18,00 bis 23,00
Bollmann Wüstenkombi (tauglich bis 75 °C) [GK]	Leicht - 1 TP	2,80	26,00 bis 34,50
Bullinger Arbeitsoverall [KoH]	Leicht - 1 TP	2,00	8,00 bis 13,00
Bullinger Armschienen [A]	Mittel - 2 TP	2,50	18,00 bis 19,00
Bullinger Kampfhandschuhe [H]	Mittel - 2 TP	1,00	9,00 bis 14,00
Bullinger Kampfpleggins [B]	Mittel - 2 TP	4,50	12,00 bis 17,00
Bullinger Körperpanzer [Br]	Mittel - 2 TP	9,00	18,00 bis 25,00
Galactic Aerospace „Flight Jacket“ Bordkombi [KoH]	Leicht - 1 TP	1,80	7,00 bis 14,00
Galactic Aerospace Laesum-Schutzanzug [GK]	Leicht - 1 TP	16,00	110,00 bis 160,00
Galactic Aerospace Raumkampfanzug [GK] [VAK]	Schwer - 3 TP	65,00	260,00 bis 285,00
Galactic Aerospace Raumpilotenhelm [K]	Mittel - 2 TP	3,50	23,00 bis 28,00
Galactic Aerospace Vakuumanzug [GK] [VAK]	Schwer - 3 TP	30,00	60,00 bis 100,00
HaiTech Deflektorpanzer „Rebel Yell“(Shark-Ausführung) [GK]	Schwer - 3 TP	26,00	190,00 bis 225,00
HaiTech Deflektorweste [Br]	Mittel - 2 TP	4,00	22,00 bis 26,00
HaiTech Einsatzhandschuhe [H]	Leicht - 1 TP	1,50	7,00 bis 12,00
HaiTech Fliegerkombination - Imperiale Raumflotte [KoH]	Leicht - 1 TP	3,00	16,00 bis 23,00
HaiTech Kampfrüstung - Imperiale Gardetruppen [GK]	Schwer - 3 TP	24,00	200,00 bis 240,00
HaiTech Kampfschild (integrierter Scheinwerfer) [A] [Br]	Schwer - 3 TP	6,30	11,00 bis 19,00
HaiTech Kampfschutzpanzer [KoH]	Mittel - 2 TP	7,50	125,00 bis 150,00
HaiTech Multifunktion-Einsatzhelm [K]	Mittel - 2 TP	3,50	21,00 bis 25,00
HaiTech Vakuumschutzanzug [GK] [VAK]	Schwer - 3 TP	48,00	175,00 bis 240,00
Klima-Zusatzpack (KZP; diverse Anbieter)			
- extreme Kälte (Klimazurüstung)	-	6,00	4,00 bis 5,00
- extreme Hitze (Klimazurüstung)	-	6,50	4,30 bis 5,50
Neptun Tauchkombination (Anzug; Maske; Druckluft) [GK] [UW]	Leicht - 1 TP	4,60	6,50 bis 11,00
Neptun Tiefsee-Tauchschutzanzug [GK] [UW]	Mittel - 2 TP	6,70	32,30 bis 48,00
PTI Datenanzug (Cyber-Jockey) [GK]	Leicht - 1 TP	3,90	230,00 bis 385,00
PTI Herakles Multipanzerung (KI-Wissenswert 40) [GK]	Schwer - 3 TP	28,00	420,00 bis 650,00
PTI Kampfhelm [K]	Schwer - 3 TP	4,00	28,00 bis 32,00
PTI Polizei-Einsatzschild (integrierter Scheinwerfer) [A] [Br]	Schwer - 3 TP	6,00	12,00 bis 23,00
PTI Polizeihelm [K]	Mittel - 2 TP	2,30	22,00 bis 25,00
PTI Raumpersonenanzug (RPA) [GK] [VAK]	Schwer - 3 TP	60,00	230,00 bis 260,00
PTI Scouthelm [K]	Mittel - 2 TP	2,60	24,00 bis 27,00
PTI Technikerhelm [K]	Mittel - 2 TP	2,80	15,00 bis 16,50
PTI Travellers Coat [KoH]	Leicht - 1 TP	2,50	15,00 bis 17,00
Rockwell Kampfpanzerung (SEK-Ausführung) [GK]	Schwer - 3 TP	25,00	210,00 bis 230,00
Rockwell Kampfpanzerung (Standard-Ausführung) [GK]	Schwer - 3 TP	23,00	170,00 bis 200,00
Rockwell Kommandohelm [K]	Schwer - 3 TP	5,00	35,00 bis 38,00
Rockwell Security (Justiz-Ausführung) [KoH]	Mittel - 2 TP	13,50	95,00 bis 140,00
Rockwell Security (Polizei-Ausführung) [KoH]	Mittel - 2 TP	11,00	100,00 bis 150,00
Rockwell Security (Standard-Ausführung) [KoH]	Mittel - 2 TP	15,00	90,00 bis 140,00
Rockwell Scoutpanzer [KoH]	Mittel - 2 TP	17,00	130,00 bis 165,00
Strahlenschutzanstrich (Folienbelag)	-	0,08	10,00 bis 15,00
Walter Raummarine-Vollrüstungen (Ritterorden)			
- TiPla-Kampfpanzerung der Mobilen Infanterie [GK]	TiPla - 4 TP	40,00	260,00 bis 290,00
- TiPla-Kampfpanzerung der Plasmakanoniere [GK]	TiPla - 4 TP	45,00	320,00 bis 460,00
- TiPla-Teilpanzerung der Raumflotte [GK]	TiPla - 4 TP	34,00	220,00 bis 245,00
- Universal-Kampfpanzerung der Samurai [GK]	Schwer - 3 TP	30,00	250,00 bis 270,00
- Universal-Kampfpanzerung der Wölfe des Mahdi [GK]	Schwer - 3 TP	31,00	240,00 bis 265,00



TRAVELLERS COAT

Der perfekte Ganzkörperschutz bei allen interstellaren Reisen.
Ihre Sicherheit ist unsere Mission!



INFO Rüstungssysteme in schwerer oder TiPla-Ausführung bieten Ganzkörperschutz [GK] mit autarker Lebenserhaltung. Alle verbauten Filter und Verschlüsse können plötzlich auftretendem Vakuum oder einem versehentlichen Untertauchen im Wasser bei aktivierter Vollversiegelung bis zu 2W6+30 Minuten widerstehen.

Werbung

SCHUTZKLEIDUNG

Rüstungen sollen ihren Träger vor Verwundung oder tödlicher Waffeneinwirkung schützen. Diverse Varianten von Körperschutzsystemen sind bereits seit der frühzeitlichen Menschheitsgeschichte auf Terra in Gebrauch. Ordnungskräfte und Militärangehörige verwenden Kampfanzüge aus beschusshemmenden Materialien (Aramid, Keramik, Titanplastik). Angepasste Tragesysteme und die optimierte Verwendung von elektronischen Komponenten für Kommunikation, Befehlsweitergabe, Ortung und Sichtmodifikation sind integrierte Bestandteile. Schwere und TiPla-Rüstungen haben Magnetsohlen für den O-G-Einsatz. Die vom Charakter getragene Schutzkleidung zieht vom verursachten Schaden, je nach Klasse, von 1 bis 4 Trefferpunkte (TP) ab.

DECKUNG

DECKUNGSSTRUKTUR	VERHINDERTER SCHADEN
Glas, Kunststoff, Leder	- 1 TP
Holz, Sandsack	- 2 TP
dünnes Metall, Bleche	- 3 TP
dicke Metall, Schott	- 4 TP



SCHUTZ

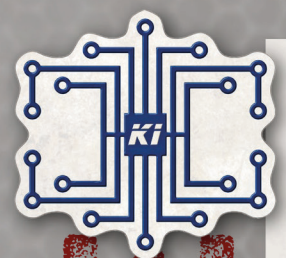
RÜSTUNGSKLASSE	VERHINDERTER SCHADEN
Leicht	- 1 TP
Mittel	- 2 TP
Schwer	- 3 TP
TiPla (Titanplastik)	- 4 TP



LEGENDE

[K] = Kopfschutz · [Br] = Brustschutz · [A] = Armschutz · [B] = Beinschutz · [GK] = Ganzkörperschutz · [KoH] = Körperschutz ohne Helm · [H] = Handschutz · [UW] = Unterwassertauglich · [VAK] = Vakuumtauglich





AUTONOME GERÄTE

AUTONOME GERÄTE: - ANDROIDEN - DROHNEN - NANOBOTS - ROBOTER - TRANSPORTMITTEL -

Wissenswert KI: Eine KI attackiert Gegner/Charaktere bzw. agiert mit der Spielwelt über ihren in der Tabelle angegebenen Wissenswert. Charaktere machen ihre Würfelproben bzw. die Verteidigungswürfe gegen die dort angegebene Zahl (Spielleiter)

LTM = Leichte Transportmittel; STM = Schwere Transportmittel;



Name/Typ des autonomen Systems	Wissenswert KI	Tätigkeitsfelder	Bewaffnung	Trefferpunkte (LTM)	Strukturpunkte (STM)	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Androiden							
Android – Kampfmodell (KM; illegales Shark-Produkt)	30	Taktikeinschätzungen, Nahkampfprozeduren und Waffentechniken für Fernkampf und Sprengstoff	möglich	80 TP	variabel	182,00	1.480,00 bis 3.470,00
Android – Zivilmodell (ZM; illegales Shark-Produkt)	20	Dienstleistungsroutinen für Haushalt, Kinderbetreuung und Krankenpflege	möglich	60 TP	–	165,00	930,00 bis 2.050,00
Drohnen							
Drohne Feuerwehr Ignis (Elektrofeld-Löschsystem; Kameras)	20	Einschätzung von Schäden in Unfallzone, Identifizierung von Opfern, Brand- und Giftstoffbekämpfung	–	8 TP	–	34,00	25,00 bis 43,00
Drohne Frachtmodell Hermes (Sensoren; Traglastgarantie bis 4500 kg)	10	Transport von Waren auf festgelegten Korridoren im Vakuum und planetaren Bereichen	Hardpoints/Hüllenmontage	–	1 SP	165,00	280,00 bis 470,00
Drohne Kamikaze Matador (Sprengstoffladung; Sensoren)	20	Transport von Explosivstoffen zu vorab gewählten Zielpunkten, Detonation bei Annäherung oder Aufschlag	Sprengstoff	5 TP	–	9,00	13,00 bis 22,00
Drohne Med-Tech Medicus (RoboDoc-Arm; Medikation; Kameras)	20	Erstversorgung von Verletzten, Medikationsgabe, kleine Feldoperationen in unsicheren Zonen	–	8 TP	–	28,00	50,00 bis 76,00
Drohne Mikrovariante Infinity (200er-Schwarm; Beobachtung)	20	Schwarmintelligenz nimmt ab, sobald Geräte ausfallen, mit dem menschlichen Auge nur schwer auszumachen	–	variabel	–	2,20	38,00 bis 54,00
Drohne Militär Viper M7 (Waffensysteme; Kameras)	20	Kampfdrohne zur Infanterie- und Fahrzeugbekämpfung, Bewaffnung (TP/SP) kann ausgetauscht werden	Hardpoints/Hüllenmontage	–	1 SP	73,00	430,00 bis 570,00
Drohne Polizei Viper P3 (Eindämmungswaffen; Kameras)	20	Überwachung und Aufstandsbekämpfung mit nicht tödlichen Waffen, Bewaffnung (TP) kann ausgetauscht werden	Hardpoints/Hüllenmontage	–	1 SP	54,00	380,00 bis 540,00
Drohne Schürfvariante BM4 (vakuumtaugliches Biomining; Erze bis 8000 kg)	10	Einsatz im Asteroidenbergbau, versieht das abzubauenende Gestein mit Biomining-Mikroben	Hardpoints/Hüllenmontage	–	1 SP	48,00	310,00 bis 370,00
Drohne Scoutvariante Pathfinder (Zielmarkierung; Aufklärungssensoren)	20	Geländeüberwachung, Einschätzung von gefährlichem Terrain und vorkommenden Lebensformen	–	6 TP	–	37,00	22,00 bis 39,00
Drohne Überwachung Paparazzi (Kameras; Sensoren)	10	Ausspähen eines festgelegten Bereichs, Bild- und Tonmaterial wird gespeichert oder per Onlineverbindung gesendet	–	6 TP	–	15,00	19,00 bis 31,00
Drohne Waffenplattform Nemesis (Waffensysteme; Sensoren)	30	Vakuumtaugliche Kampfdrohne zur Standortsicherung oder Angriffsunterstützung	Hardpoints/Hüllenmontage	–	2 SP	178,00	550,00 bis 660,00
Nanobots							
Nanobot-Schwarm (Industrierausführung; Box)	20	Selbstständig replikationsfähig, Konstruktionshilfe für industrielle Prozesse und Forschung	–	variabel	–	3,60	97,00 bis 164,80
Nanobot-Schwarm (Medizinausführung; Box)	20	Selbstständig replikationsfähig, Überwachung Körperfunktionen und organische Reparaturprozesse	–	variabel	–	1,80	94,00 bis 144,00
Nanobot-Schwarm (Militärausführung; Box)	30	Selbstständig replikationsfähig, Anwendungsmöglichkeiten in Waffenproduktion und Kriegsführung	variabel	variabel	variabel	2,70	135,00 bis 316,40
Roboter							
Bär 08/15 (Transportroboter; Traglastgarantie bis 22000 kg)	10	Transport von Waren unter der Regie planetarer Logistikerfordernisse	–	25 TP	–	400,00	160,00 bis 280,00
Butler (Roboter; Zivilbereich)	20	Dienstleistungsroutinen für Haushalt, Kinderbetreuung und Eventmanagement	–	30 TP	–	180,00	500,00 bis 630,00
CHAP (Cracking Hacking Automatic Pal; Militärbereich)	20	Unterstützung bei Wartung und Reparatur von militärischem Equipment, Fahrzeugen und Robotern	–	40 TP	–	56,00	820,00 bis 900,00
CHAP (Cracking Hacking Automatic Pal; Zivilbereich)	20	Unterstützung bei Wartung und Reparatur von zivilem Equipment, Fahrzeugen und Robotern	–	30 TP	–	50,00	750,00 bis 800,00
CHAP (Cracking Hacking Automatic Pal; Zivilbereich)	10	Unterstützung bei allgemeinen Wartungs- und Reparaturtätigkeiten	–	20 TP	–	65,00	650,00 bis 730,00
Clean-O-Rob (universeller Reinigungsroboter)	10	Reinigung von Flächen im Innen- und Außenbereich nach bestimmbaren Zeitintervallen	–	10 TP	–	47,00	58,00 bis 135,00
Dienstmann 37 (Laderoboter; Traglastgarantie bis 14000 kg)	10	Güterbeladung und -entladung an Verkehrsknotenpunkten und Raumhäfen	–	25 TP	–	360,00	160,00 bis 280,00
Dienstmann 40 (Laderoboter; Traglastgarantie bis 1600 kg)	10	Stauarbeiten im Laderaum (Raumschiff etc.) und Beladung von Waffensystemen (Munitionsbunker etc.)	–	20 TP	–	120,00	160,00 bis 280,00
Exoskelett Minotaurus – Industriemodell (Traglastgarantie bis 6700 kg)	10	Bedienung durch zugestiegene Person, Ladetätigkeiten mit Empfehlungen des Leitrechners	–	20 TP	–	330,00	280,00 bis 360,00
Exoskelett Medizinmodell (Traglastgarantie bis 280 kg)	10	Bedienung durch zugestiegene Person, medizinische Reha-Bewegungen mit Empfehlungen des Leitrechners	–	20 TP	–	110,00	35,00 bis 70,00
Exoskelett Militärmodell (Traglastgarantie bis 800 kg)	10	Bedienung durch zugestiegene Person, Ladetätigkeiten und Bewegungsunterstützung bei schwierigem Gelände	Hüllenmontage	20 TP	–	90,00	320,00 bis 460,00
Gruben-/Schürfrobooter BM2 (planetares Biomining; Erze bis 15000 kg)	10	Einsatz im planetaren Bergbau, versieht das abzubauenende Gestein mit Biomining-Mikroben	–	25 TP	–	140,00	160,00 bis 280,00
Kampfrobooter Dragoner (Aufklärungsroboter; Kameras; Sensoren)	20	Felderprobter Kampfrobooter zur Unterstützung der Infanterie, weitere Aufgaben sind Aufklärung und Wachschutz	Hardpoints/Hüllenmontage	–	1 SP	130,00	500,00 bis 870,00
Kampfrobooter Drusus III (Wacheinheit; Shark-Modellreihe)	20	Felderprobter Kampfrobooter zur Unterstützung der Infanterie, weitere Aufgaben sind Aufklärung und Wachschutz	Hardpoints/Hüllenmontage	–	1 SP	350,00	1.300,00 bis 2.100,00
Kampfrobooter Hunter Exterminator Lawman (HEL; Gravfeld; PTI-Modellreihe)	30	Prototyp eines Kampfroboters zum vorgesehenen Einsatz bei PTI-Ordnungskräften und Kampfeinheiten	Hardpoints/Hüllenmontage	–	2 SP	250,00	1.600,00 bis 2.500,00
Kampfrobooter Hunter Exterminator Lawman (HEL; Standard; PTI-Modellreihe)	30	Prototyp eines Kampfroboters zum vorgesehenen Einsatz bei PTI-Ordnungskräften und Kampfeinheiten	Hardpoints/Hüllenmontage	–	2 SP	280,00	1.550,00 bis 2.400,00
Kampfrobooter Kugelfisch (Unterwasserroboter; Sonar; Sensoren)	20	Überwachung von Unterwasserzonen, Attacken auf eindringende Feindobjekte	Hardpoints/Hüllenmontage	–	1 SP	132,00	400,00 bis 620,00
Kampfrobooter Titan 1000 (Bio-CPU)	W6/Spieler+KI-Wert	Erste Versuchsbaureihe eines Kampfroboters, der mit menschlicher Bio-CPU ausgestattet ist	Hardpoints/Hüllenmontage	–	2 SP	370,00	1.900,00 bis 2.800,00
Kampfrobooter Titan 2000 (Bio-CPU)	W6/Spieler+KI-Wert	Weiterentwickelter Prototyp eines Kampfroboters, der mit menschlicher Bio-CPU ausgestattet ist	Hardpoints/Hüllenmontage	–	4 SP	450,00	2.500,00 bis 3.900,00
Med-SAM (Roboter; Pflegemodell; RoboDoc-Arm)	20	Med-Tech-Assistenz mit umgerüstetem Chassis für medizinische Operationen und Medikationsgabe	–	70 TP	–	210,00	1.150,00 bis 1.400,00
SAM (Scientific Assistance Machine; Standardmodell)	20	Wissenschaftlicher Roboter, der mit zurüstbaren Persönlichkeitsmodifikationen versehen werden kann	–	70 TP	–	200,00	1.200,00 bis 1.700,00
Sonde Speculator (Aufklärungsroboter; Kameras; Sensoren)	20	Erkundungsroboter für die Datenerhebung auf neuentdeckten Planeten und in systemnahen Bereichen	Hardpoints/Hüllenmontage	–	1 SP	83,00	460,00 bis 710,00
Sonde Vapourtank (Sammelroboter; Kameras; Sensoren)	20	Taucht in die Atmosphäre von Gasplaneten ein und saugt deren flüssige/gasförmige Bestandteile ein	Hardpoints/Hüllenmontage	–	2 SP	106,00	530,00 bis 820,00
Transportmittel							
Kampfeinheit (Autonome Einheit; Panzerwagen; Militär)	30	Gerät zur Unterstützung bei planetaren Auseinandersetzungen (Oberfläche/Unterwasser)	Hardpoints/Hüllenmontage	–	2 SP	980,00	1.300,00 bis 2.400,00
Lastentransport (Autonome Einheit; Traglastgarantie bis 50000 kg)	20	Transport von Güterladungen unter der Regie planetarer Logistikerfordernisse	–	30 TP	–	12000,00	160,00 bis 280,00
Lufttaxi (Autonome Flugeinheit; Traglastgarantie bis 1800 kg)	20	Transport von Passagieren und Gepäck auf festgelegten Luftkorridoren im planetaren Bereich	–	35 TP	–	650,00	260,00 bis 410,00
Taxi (Autonome Einheit; Traglastgarantie bis 2600 kg)	20	Transport von Passagieren und Gepäck auf dem Straßennetz der jeweiligen Kolonie	–	25 TP	–	1200,00	180,00 bis 320,00

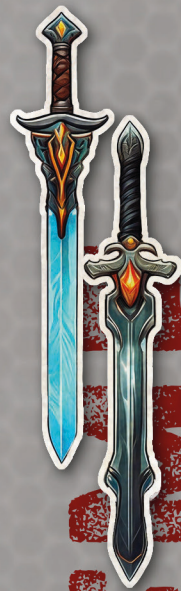
AUTONOME EINHEITEN (AE)

Tagesform 5

Maschinen mit einer ausgefeilten KI-Kontrolle erscheinen dem Betrachter als völlig eigenständige Wesenheiten. Es gibt aber viele Schnittpunkte, wo menschliche Eingriffe immer noch nötig sind. Energieversorgung, Wartung und Reparatur sind Bereiche, die regelmäßig durch menschliche Techniker bearbeitet werden. Viele Geräte verfügen über fest definierte Stationen, die sie im Standby-Modus ansteuern, um sich dort beispielsweise aufzuladen. Dort können üblicherweise auch Beschädigungen gerichtet oder Module getauscht werden. Fehlfunktionen bei künstlichen Intelligenzen sind außerordentlich selten, können aber vorkommen (Spielleiter). In diesem Fall kann über eine EMP-Zwangsdeaktivierung eine Notfallwartung bzw. die Entsorgung in die Wege geleitet werden. Eine aktive Kontaktaufnahme mit dem in Betrieb befindlichen Gerätesystem bzw. der KI (Wissenswert) lässt sich über Kontrollpads (Software für Medienpads), Computer, Starweb-Onlineverbindungen, verifizierte Sprechkontakte (z. B. Pin-Verbindung) oder über das Brain-Computer-Interface (BCI) herstellen.



ACHTUNG: Die beispielhafte Aufzählung soll dem Spielleiter primär als Anregung für die Kreation eigener Maschinen oder Technologiezweige dienen. Diese KI-Maschinen verfügen generell über eine Tagesform von 5



NAHKAMPFWAFFEN

Schaden: 1W6 TP je Treffer; Lähmung: Verteidigungswurf (*Physis/Kampf*)



Name der Waffe	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Äxte		
Aldinger Streitaxt [1H] [2H]	1,50	0,70 bis 1,60
De Maggio Tomahawk [1H]	1,10	0,40 bis 1,10
Gillette Doppelkopfaxt [2H]	1,60	0,80 bis 1,70
Gomez Spaltbeil [1H]	0,80	0,03 bis 0,15
Harpers Holzfälleraxt [2H]	1,70	0,08 bis 0,20
McDuff Enterbeil [1H]	1,20	0,05 bis 0,60
Siegel Feuerwehraxt [1H] [2H]	1,40	0,10 bis 0,95
Siegel Werkzeugaxt [1H]	0,90	0,06 bis 0,20
Ramirez Vibrobeil [1H] [2H]	2,30	19,00 bis 28,50
Wilkinson Kriegsbeil [1H]	1,30	0,70 bis 1,40
Fäuste		
Aldinger Kampfhandschuh (Paar) [1H] [2H]	0,90	0,10 bis 0,70
Biber Kettensäge XT [2H]	1,90	3,20 bis 4,30
Burtons Injektor (Medikation) [1H]	0,35	0,90 bis 2,50
Burtons Laserskalpell [1H]	0,60	2,20 bis 6,40
Burtons Nadler (Medikation) [1H]	0,40	1,30 bis 4,70
Gordons Fleischerhaken [1H]	0,70	0,07 bis 0,11
Gordons Kontaktstunner „Fade Out“ (Lähmung) [1H]	0,30	0,90 bis 1,60
McEwen Bullpeitsche [1H]	1,50	0,10 bis 0,30
McEwen Kontaktstunner „Flash“ (Lähmung) [1H]	0,30	0,80 bis 1,50
mgx Punkter (Medikation) [1H]	0,40	0,70 bis 1,20
Nikita Monomolekularer Würge Draht [1H] [2H]	0,10	2,20 bis 3,80
Improvisierte Waffe (Flasche, Stuhlbein etc.)	variabel	ohne Kosten
Invader Kettensäge „Totem Sleeve“ [2H]	2,10	3,60 bis 4,50
Invader Kontaktstunner „Big Sleep“ (Lähmung) [1H]	0,30	0,60 bis 1,20
Joker Nietenhandschuh (Paar) [1H] [2H]	0,50	0,20 bis 0,70
Joker Schlagring „Ace“ [1H]	0,30	0,08 bis 0,30
Joker Totschläger „Hammet“ [1H]	0,70	0,03 bis 0,09
Kampfsport [1H] [2H]	-	ohne Kosten
Ramirez Elektropeitsche (Lähmung) [1H]	1,80	0,60 bis 1,30
Ramirez Vibrokettensäge „Ripper“ [2H]	2,60	5,40 bis 9,50
Ramirez Vibroschlagring [1H]	1,40	6,50 bis 12,00
Ramirez Würgeschlinge „Psycho“ [2H]	0,20	0,10 bis 0,40
Rockwell Panzerklinge (Rüstungsbestandteil)	integriert	2,40 bis 3,50
Siegel Injektor (Medikation) [1H]	0,35	0,90 bis 2,50
Siegel Nadler (Medikation) [1H]	0,40	1,30 bis 4,70
Siegel Punkter (Medikation) [1H]	0,40	0,70 bis 1,20
Siegel Stoßklinge (Faustmesser) [1H]	0,10	0,10 bis 0,50
Stevenson Kontaktstunner „BadBoy“ (Lähmung) [1H]	0,40	1,00 bis 2,10
Flegel/Kettenwaffen		
Aldinger Morgenstern [1H] [2H]	3,20	0,90 bis 2,30
Aldinger Kriegsflögel [2H]	3,60	1,20 bis 2,60
McDuff Kriegsgeißel „Skorpion“ [2H]	3,00	1,30 bis 2,20
Nikita 3-Sektion-Kettenpeitsche „Sanjebian“ [2H]	1,50	2,00 bis 3,60
Nikita 7-Sektion-Kettenpeitsche „Qijebian“ [2H]	1,80	2,30 bis 3,70
Nikita 9-Sektion-Kettenpeitsche „Jiujebian“ [2H]	2,10	2,40 bis 3,70
Nikita Kettendolch „Kyoketsu-Shoge“ [2H]	1,70	1,70 bis 2,90
Nikita Kettensichel „Kusarigama“ [2H]	2,40	1,90 bis 3,10
Nikita Würgeholz „Nunchaku“ [1H] [2H]	1,30	1,60 bis 2,40

[1H] = einhändig führbare Waffe · [2H] = zweihändig führbare Waffe · [BJ] = vorhandene Bajonetthalterung · [DB 3x] = Aufsatz auf Dreibein mit Zielfernrohr möglich, Zahl ist der Multiplikator für Reichweite · [DB] = Aufsatz auf Dreibein möglich · [G 5] = Geschossgewicht in Kilogramm (Zahlenangabe) · [HP] = Waffe wird in *Hardpoint* eingebaut · [KS] = Konventionelle/r Sprengkopf/Munition · [LF] = Lafette (Gestell möglich/erforderlich · [MS] = Montage unter Schusswaffe (Langwaffe) erforderlich · [NS] = Nukleare/r Sprengkopf/Munition · [S 20] = Salve an Waffe einstellbar, Zahl ist Maximalverbrauch an Projektilen · [SD] = ausrüstbarer oder festinstallierter Schalldämpfer · [UW] = Unterwassertauglich · [VAK] = Vakuumtauglich · [ZB] = Zweibein vorhanden/montierbar · [ZF 4x] = Zielfernrohr vorhanden, Zahl ist Multiplikator für Reichweite

LEGENDE

NAHKAMPFWAFFEN

Die Auseinandersetzung auf kürzester Distanz zwischen Gegnern wird mit körperlich ausgeführten Nahkampftechniken und/oder den Angriffen unterschiedlicher Waffenarten unternommen.

Ziel eines Nahkampfs ist die sichere Ausschaltung des Opponenten. Dazu werden Hieb-, Stich-, Schlag- oder behelfsmäßige Waffen eingesetzt. Schutz bieten dabei angelegte Rüstungsteile und aktiv eingesetzte Parierwaffen.

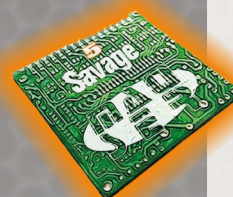
Name der Waffe	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Messer		
Aldinger Dolch „Edelmann“ [1H]	0,40	0,40 bis 0,90
Gillette Schnitzmesser [1H]	0,30	0,05 bis 0,20
HaiTech Kampfmesser „Revolution“ [1H]	0,40	0,40 bis 0,80
HaiTech Schockmesser (Lähmung) [1H]	0,40	0,30 bis 0,60
HaiTech Stilett „Verschwörer“ [1H]	0,20	0,06 bis 0,30
Joker Jagdmesser „Waidmann“ [1H]	0,40	0,08 bis 0,20
McDuff Klappmesser „Junior“ [1H]	0,15	0,05 bis 0,10
McDuff Klappmesser „Sport“ [1H]	0,20	0,07 bis 0,11
McEwen Stiefelmesser [1H]	0,10	0,06 bis 0,09
McEwen Tropfendolch [1H]	0,30	0,20 bis 0,50
Neptun Tauchermesser [1H]	0,30	0,80 bis 1,20
Nikita Kampfmesser „Aikuchi“ [1H]	0,40	0,30 bis 0,70
Nikita Kampfmesser „Tanto“ [1H]	0,35	0,30 bis 0,70
Nikita Nanofilamentklinge [1H]	0,20	2,50 bis 4,30
Siegel Kampfmesser [1H]	0,50	0,40 bis 0,80
Siegel Stilett „Sizilianer“ [1H]	0,20	0,05 bis 0,20
Siegel Taschenmesser „Pfadfinder“ [1H]	0,20	0,06 bis 0,30
Ravensword Jagdmesser [1H]	0,40	0,09 bis 0,15
Ravensword Kampfmesser [1H]	0,40	0,30 bis 0,70
Ravensword Krummdolch „Prophet“ [1H]	0,60	0,80 bis 1,50
Ramirez Vibromesser [1H]	1,60	4,50 bis 8,20
Parierwaffen		
Aldinger Parierdolch [1H]	0,50	0,60 bis 1,50
McEwen Degenbrecher [1H]	0,60	0,70 bis 2,00
Nikita Hakenklinge „Hachiwari“ [1H]	0,60	0,80 bis 1,90
Nikita Kurzschwert „Wakizashi“ [1H]	0,80	1,60 bis 2,40
Ravensword Springklingendolch [1H]	0,70	0,70 bis 1,70
Schild (diverse Hersteller/Varianten) [1H]	variabel	0,40 bis 3,00
Schlagwaffen		
Aldinger Kampfstab [1H] [2H]	2,00	0,80 bis 1,60
Aldinger Streitkolben [1H]	1,20	0,30 bis 0,80
Bauer Schaufel „Grubenglück“ [2H]	2,40	0,04 bis 0,20
Bauer Spitzhacke „Schürfers Traum“ [2H]	2,50	0,04 bis 0,20
Bauer Vibrospaten [2H]	18,00	23,00 bis 35,00
De Maggio Baseballschläger [1H] [2H]	1,00	0,30 bis 0,60
Gordons Eispickel [1H]	0,80	0,04 bis 0,20
Joker Klappspaten [1H]	1,00	0,10 bis 0,15
McDuff Enterkeule [1H]	1,20	0,02 bis 0,09
McDuff Gummiknüppel [1H]	0,80	0,03 bis 0,10
PTI Polizeiknüppel [1H]	0,90	0,10 bis 0,30
Ramirez Elektrostab „Viehtreiber“ (Lähmung) [1H]	1,00	0,20 bis 0,50
Ramirez Schockstab (Lähmung) [1H]	0,90	0,40 bis 0,80

3D-PRODUKTIONSDRUCKER

Die übergroßen 3D-Drucksysteme sind aus dem Produktionsprozess von orbitalen Schiffswerften und planetaren Bau-firmen nicht mehr wegzudenken. Für den mobilen Einsatz wird von progressiven Waffenherstellern ab **2130 TSZ** eine Miniaturisierung von 3D-Druckern für die Massenfertigung geprüft. Das Projekt stößt auf einiges Interesse bei Armeen und Sicherheitsfirmen. Um den Druckprozess zu starten, ist zwingend ein verschlüsselter Bauplan nötig, der nur eine vorher festgelegte Anzahl (je nach Kaufpreis) an Exemplaren produzieren kann. Druckbar sind aber lediglich Nah- und Fernkampf-waffenteile zum manuellen Zusammenfügen. Hülsenlose Munition oder sonstige Explosivstoffe müssen weiterhin auf herkömmlichem Weg hergestellt werden!

Eine Einbauvorrichtung auf Militär-raumschiffen mit Zuführungstanks für das Grundmaterial wird ab **2140 TSZ** angeboten. Im Schnitt sind alle Waffenteile eines Exemplars in 2 Minuten gebrauchsfertig ausgedruckt. Die anschließende Montage der Einzelteile ist einfach gehalten (dank der Bauanleitungen mit einprägsamen Piktogrammfolgen).

Steckmodul mit codierten Druckdateien

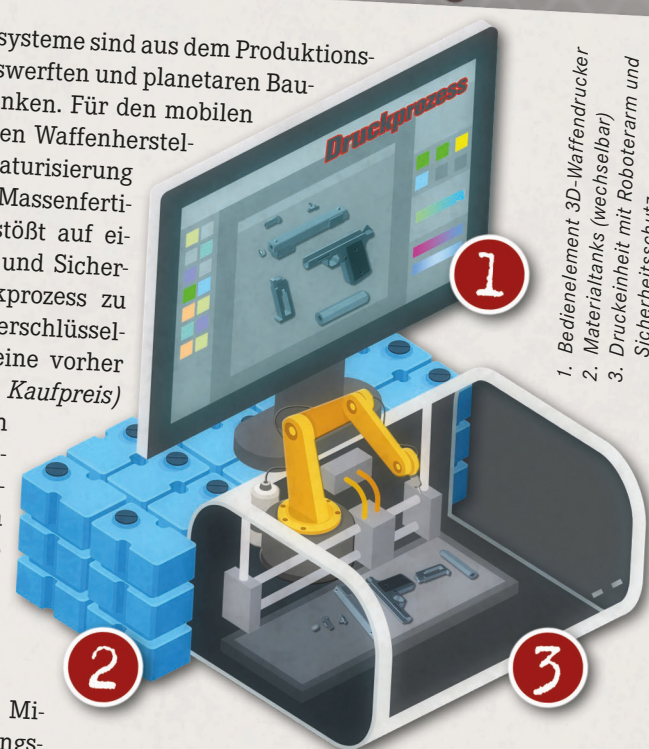


DATEIEN

DIGITALE BAUPLÄNE/DRUCKDATEIEN	
STECKMODUL-DRUCKDATEI	KAUFPREIS (EH)
Waffenbauplan (1 Druck)	1/2x Waffenpreis
Waffenbauplan (3 Drucke)	2x Waffenpreis
Waffenbauplan (5 Drucke)	3x Waffenpreis
Waffenbauplan (10 Drucke)	7x Waffenpreis
Waffenbauplan (50 Drucke)	40x Waffenpreis



Werbung



1. Bedienelement 3D-Waffendrucker
2. Materialtanks (wechselbar)
3. Druckeinheit mit Roboterarm und Sicherheitsschutz





WAFERNSYSTEME

EXPLOSIVSTOFFE - INFANTERIE

Schaden: je Splitter-/Brandwirkung = 2W6 TP; je Sprengwirkung = 1 SP (Auswahl Spielleiter);
Gassorten/Lähmung/Irritation/Taktisches Gel (Aushärtung): Verteidigungswurf (Physis/Kampf)



Name der Waffe	Wirkung/Radius	Zünder	Reichweite	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Geschützmunition (für Kanonen, Maschinenkanonen und Mörser)					
Gasgeschoss [KS]	Lähmung/16 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	1,00 [G 1]	0,14 bis 0,19
Plasmageschoss [NS] [VAK]	Spreng/6 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	1,00 [G 1]	0,30 bis 0,70
Rauchgeschoss [KS]	Rauch/24 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	1,00 [G 1]	0,14 bis 0,19
Signalgeschoss [KS]	Leuchtkörper/40 Meter	Abschuss	je Waffenreichweite	1,00 [G 1]	0,14 bis 0,19
Splittergeschoss [KS] [VAK]	Splitter/16 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	1,00 [G 1]	0,14 bis 0,19
Splittergeschoss [KS] [VAK]	Splitter/32 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	5,00 [G 5]	0,20 bis 0,40
Sprenggeschoss [KS] [VAK]	Spreng/2 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	1,00 [G 1]	0,14 bis 0,19
Sprenggeschoss [KS] [VAK]	Spreng/4 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	5,00 [G 5]	0,20 bis 0,40
Granatprojekteile (für Lang- und Kurzwaffen; Kommandomörser)					
Gasgranatprojektil [KS]	Lähmung/8 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	0,20	0,12 bis 0,30
Rauchgranatprojektil [KS]	Rauch/12 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	0,20	0,06 bis 0,20
Signalgranatprojektil [KS]	Leuchtkörper/20 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	0,20	0,06 bis 0,20
Splittergranatprojektil [KS] [VAK]	Splitter/8 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	0,20	0,14 bis 0,50
Sprenggranatprojektil [KS] [VAK]	Spreng/1 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	0,20	0,32 bis 0,80
TakGel-Granatprojektil [KS]	Taktisches Gel/5 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	0,20	0,10 bis 0,40
Handgranaten					
Betäubungsgasgranate [KS]	Lähmung/8 Meter	3 Sekunden	Physis x 10 Meter	0,20	0,20 bis 0,80
Blendgranate [KS]	Irritation/12 Meter	3 Sekunden	Physis x 10 Meter	0,20	0,20 bis 0,80
EMP-Granate [KS] [UW] [VAK]	Impulsquelle/12 Meter	3 Sekunden	Physis x 10 Meter	0,20	1,40 bis 2,50
Haftohlladung [KS] [UW] [VAK]	Spreng/1 Meter	10 Sekunden	Physis x 5 Meter	1,20	0,80 bis 1,70
Phosphorgranate [KS]	Brandwirkung/12 Meter	5 Sekunden	Physis x 10 Meter	0,20	0,20 bis 0,80
Plasmahaftladung [NS] [UW] [VAK]	Spreng/5 Meter	10 Sekunden	Physis x 5 Meter	1,30	2,00 bis 4,50
Plasmagranate [NS] [VAK]	Spreng/3 Meter	5 Sekunden	Physis x 10 Meter	0,20	4,50 bis 6,70
Rauchgranate [KS]	Rauch/12 Meter	3 Sekunden	Physis x 10 Meter	0,20	0,20 bis 0,80
Schockgranate [KS]	Lähmung/12 Meter	3 Sekunden	Physis x 10 Meter	0,20	1,20 bis 2,10
Splittergranate [KS] [UW]	Splitter/8 Meter	5 Sekunden	Physis x 10 Meter	0,20	0,40 bis 0,90
Splittergranate [KS] [VAK]	Splitter/10 Meter	5 Sekunden	Physis x 10 Meter	0,20	0,60 bis 1,40
Sprenggranate [KS] [VAK]	Spreng/1 Meter	5 Sekunden	Physis x 10 Meter	0,20	0,40 bis 0,90
TakGel-Granate [KS]	Taktisches Gel/5 Meter	3 Sekunden	Physis x 10 Meter	0,20	0,30 bis 0,70
Weihrauchgranate [KS]	Weihrauch/12 Meter	3 Sekunden	Physis x 10 Meter	0,20	0,20 bis 0,80
Minen					
Antipersonenmine [KS]	Splitter/8 Meter	1 Sekunde	Stationär	0,30	0,30 bis 0,70
Antipersonenmine (Richtwirkung) [KS]	Splitter/12 Meter (Kegel)	1 Sekunde	Stationär	0,40	0,40 bis 0,90
Antipersonenmine (Springmine) [KS]	Splitter/8 Meter	1 Sekunde	Stationär	0,40	0,40 bis 0,90
Anti-Fahrzeugmine [KS]	Splitter/10 Meter	1 Sekunde	Stationär	0,50	0,30 bis 0,80
Panzerabwehrmine (Plasma) [NS]	Spreng/10 Meter	1 Sekunde	Stationär	0,80	1,20 bis 2,50
Panzerabwehrmine [KS]	Spreng/5 Meter	1 Sekunde	Stationär	0,60	0,50 bis 1,20
Seemine (Plasma) [NS] [UW]	Spreng/12 Meter	1 Sekunde	Stationär	2,00	1,50 bis 3,00
Seemine [KS] [UW]	Spreng/6 Meter	1 Sekunde	Stationär	1,60	0,80 bis 1,60
Vakuummine (Plasma) [NS] [VAK]	Spreng/500 Meter	1 Sekunde	Stationär	8,00	3,70 bis 6,00
Vakuummine [KS] [VAK]	Spreng/100 Meter	1 Sekunde	Stationär	3,00	3,00 bis 4,80
Raketen (für Infanterie-Raketenwerfer)					
Gasrakete [KS]	Lähmung/24 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	1,30	0,36 bis 0,57
Rauchrakete [KS]	Rauch/36 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	1,30	0,36 bis 0,57
Plasmarakete [NS] [VAK]	Spreng/9 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	1,30	1,00 bis 2,30
Splitterrakete [KS] [VAK]	Splitter/24 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	1,30	0,36 bis 0,57
Sprengrakete [KS] [VAK]	Spreng/3 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	1,30	0,36 bis 0,57
Sprengstoffe					
Astero Kinetik [KS]	Splitter/5 Meter	je nach Zünder	Portionsblock	0,20	1,80 bis 2,60
Dynamit 2244 [KS]	Splitter/5 Meter	je nach Zünder	Portionsblock	0,20	1,30 bis 2,10
Höllenvind [KS]	Spreng/6 Meter	je nach Zünder	Portionsblock	0,30	3,80 bis 5,30
Plasmasphäre [NS] [UW] [VAK]	Spreng/15 Meter	je nach Zünder	Portionsblock	0,50	7,00 bis 9,50
Plastiksprengstoff P1 [KS]	Splitter/5 Meter	je nach Zünder	Portionsblock	0,20	1,60 bis 2,50
Plastiksprengstoff PXS [KS]	Spreng/3 Meter	je nach Zünder	Portionsblock	0,20	2,70 bis 4,60
Tremor [KS] [VAK]	Spreng/10 Meter	je nach Zünder	Portionsblock	0,50	4,00 bis 6,40
Wasserbrecher [KS] [UW]	Spreng/5 Meter	je nach Zünder	Portionsblock	0,40	3,80 bis 5,00

SPRENGMITTEL

Seit dem terranischen Mittelalter entwickelte sich die Technik der explosiven Stoffe, die in kriegerischen Auseinandersetzungen verwendet wurden, rasant.

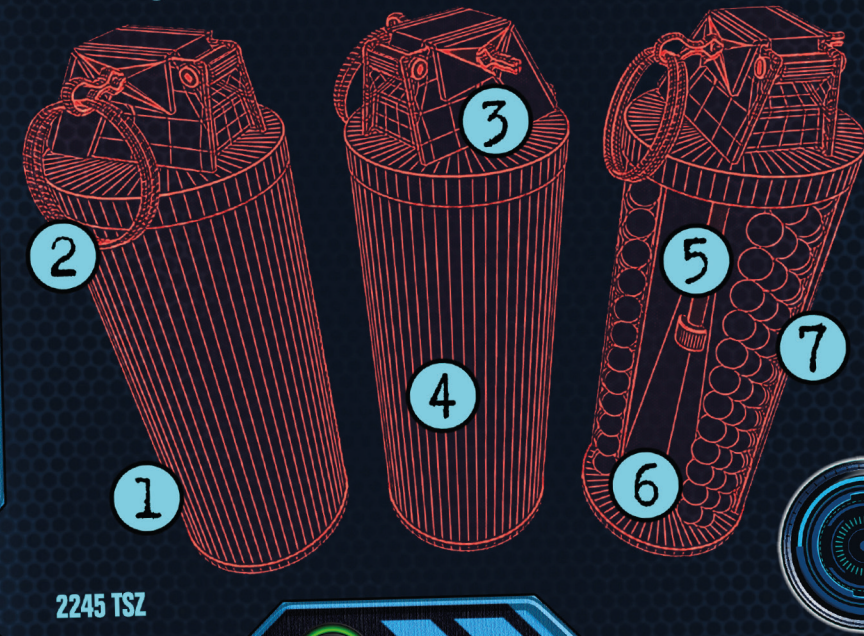
Gegenwärtig sind Handgranaten und Minen aus einem Keramik-Hohlkörper gefertigt, der mit einer aktivierbaren Sprengladung versehen ist. Verzögerungszünder, Streufragmente und feine Sollbruchstellen sorgen für eine optimierte Verletzungswirkung in der Umgebung.

Industriell und militärisch genutzte Sprengstoffe werden in Materialblöcken produziert, die völlig unempfindlich gegen jede Art der Misshandlung sind. Um diese gut formbaren Explosivstoffe zur Detonation zu bringen, ist ein separater Zündmechanismus nötig.



Handgranate - schematischer Aufbau

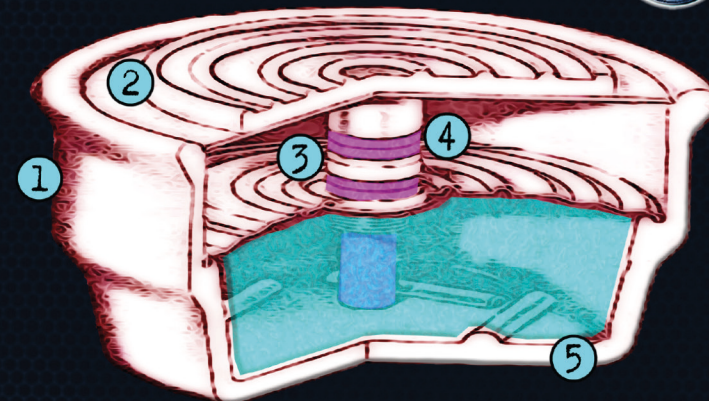
1. Keramikhülle
2. Abzugsring
3. Sicherungsknopf
4. Segmentrillen Hülle
5. Zündladung
6. Sprengladung
7. Streufragmente



2245 TSZ

Antipersonenmine - schematischer Aufbau

1. Keramikhülle
2. Auslöser (Druckplatte)
3. Auslösemechanismus
4. Initialsprengstoff
5. Hauptsprengladung



2245 TSZ

LEGENDE

[1H] = einhändig führbare Waffe · [2H] = zweihändig führbare Waffe · [BJ] = vorhandene Bajonethalterung · [DB 3x] = Aufsatz auf Dreibein mit Zielfernrohr möglich, Zahl ist der Multiplikator für Reichweite · [DB] = Aufsatz auf Dreibein möglich · [G 5] = Geschoss-gewicht in Kilogramm (Zahlenangabe) · [HP] = Waffe wird in Hardpoint eingebaut · [KS] = Konventioneller/r Sprengkopf/Munition · [LF] = Lafette (Gestell zur Waffenmontage, meist fahrbar) · [LR] = eingebauter Ziellaser, Multiplikator Reichweite 2x · [ML] = Montage an Luken und Lafetten von Fahrzeugen etc. möglich/erforderlich · [MS] = Montage unter Schusswaffe (Langwaffe) erforderlich · [NS] = Nukleare/r Sprengkopf/Munition · [S 20] = Salve an Waffe einstellbar, Zahl ist Maximalverbrauch an Projektilen · [SD] = ausrüstbarer oder festinstallierter Schalldämpfer · [UW] = Unterwassertauglich · [VAK] = Vakuumtauglich · [ZB] = Zweibein vorhanden/montierbar · [ZF 4x] = Zielfernrohr vorhanden, Zahl ist Multiplikator für Reichweite



ARMBRÜSTE

Schaden: 1W6 TP je Treffer; bei Explosivbolzen = 2W6 TP; bei Salvenfeuer Flächenschaden möglich

Name der Waffe	Munition	Magazin	Reichweite	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Aldinger „Waidmann“ [ZF 2x]	Stahl-/Explosivbolzen	5	200 Meter	1,40	2,60 bis 3,40
De Maggio „Sportedition“ [ZF 3x]	Stahl-/Explosivbolzen	1	250 Meter	1,40	3,00 bis 4,30
Hagen „Tradition“	Stahl-/Explosivbolzen	1	250 Meter	1,30	2,80 bis 3,50
Joker Pistolenarmbrust [LR]	Stahl-/Explosivbolzen	5	75 Meter	0,90	2,30 bis 3,00
McEwen „Black Knight“ [LR] [S 10]	Stahl-/Explosivbolzen	10/20	200 Meter	1,30	3,20 bis 4,10
Neptun SH III [LR] [UW]	Harpune	6	15 Meter	1,40	2,60 bis 3,80
Neptun SX [LR] [UW]	Harpune	6	10 Meter	1,50	2,20 bis 3,00
Neptun „Tiefsee“ (10 Meter Kontaktdraht) [UW]	Harpune	1	10 Meter	1,50	2,00 bis 3,20
Nikita „Satzumi“ [LR]	Stahl-/Explosivbolzen	12	300 Meter	1,20	4,80 bis 6,30
PTI „Blitz“ [ZF 4x]	Stahl-/Explosivbolzen	6	300 Meter	1,20	5,40 bis 6,70
Ramirez Repetierarmbrust [LR]	Stahl-/Explosivbolzen	10/20	200 Meter	1,40	3,20 bis 4,00
Sigurd „Schnellfeuer“ [LR] [S 10]	Stahl-/Explosivbolzen	20	200 Meter	1,30	3,40 bis 4,50



BÖGEN

Schaden: 1W6 TP je Treffer; bei Pfeilen mit Explosivkopf = 2W6 TP

Name der Waffe	Munition	Magazin	Reichweite	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Aldinger „Edelmann“ [ZF 2x]	TiPla-/Explosivpfeile	1	60 Meter	1,30	2,30 bis 3,20
De Maggio „Edition Wettkampf“ [ZF 3x]	TiPla-/Explosivpfeile	1	70 Meter	1,20	3,00 bis 3,90
Faber „Compundbogen“[LR]	TiPla-/Explosivpfeile	1	60 Meter	1,00	2,30 bis 3,30
Hagen „Burgwächter“	TiPla-/Explosivpfeile	1	60 Meter	1,20	2,40 bis 3,70
McDuff „Taktischer Langbogen“ [LR]	TiPla-/Explosivpfeile	1	70 Meter	1,30	3,20 bis 4,10
Nikita „Yumi“ [LR]	TiPla-/Explosivpfeile	1	70 Meter	1,20	4,00 bis 4,70
Sigurd „Militär-Recurvebogen“ [LR]	TiPla-/Explosivpfeile	1	60 Meter	1,30	3,30 bis 3,90



DISTANZWAFFEN, DIVERSE

Schaden: 1W6 TP je Treffer

Name der Waffe	Munition	Reichweite	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Aldinger Wurf dolch [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 15 Meter	0,90	0,70 bis 1,50
Aldinger Wurfmesser „Quickdraw“ [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 20 Meter	0,40	0,50 bis 1,20
AlGator Bumerang „Outback“ [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 25 Meter	0,60	2,40 bis 3,40
Faber Sprühdose „Graffiti Master“ [1H]	10 Sprühstöße	Physis x 5 Meter	0,30	0,70 bis 1,50
Gomez Bolas (diverse Ausführungen) [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 20 Meter	0,90	0,60 bis 1,00
Gordons Wurfstern „Ninjaslasher“ [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 15 Meter	0,10	0,05 bis 0,12
Hagen Wurfaxt [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 10 Meter	1,20	0,80 bis 1,40
Hagen Wurfspeer [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 15 Meter	1,10	0,60 bis 1,20
HaiTech Bumerang „Titanblitz“ [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 25 Meter	0,70	2,20 bis 3,10
Joker Blasrohr [LR] [1H]	1 Pfeil (Gift etc.)	Physis x 10 Meter	0,40	1,50 bis 2,40
Joker Messerwerfer SW „Kahlschlag“ [LR] [1H]	6 Miniaturmesser	Physis x 20 Meter	0,90	5,30 bis 6,80
Joker Schleuder „David“ [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 20 Meter	0,20	0,20 bis 0,60
Joker Wurfeisen (diverse Formen) [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 10 Meter	0,80	0,30 bis 0,80
McEwen Wurfpfeil „Dart“ [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 10 Meter	0,10	0,05 bis 0,15
Nikita Blasrohr „Samtpfote“ [LR] [1H]	1 Pfeil (Gift etc.)	Physis x 10 Meter	0,40	1,60 bis 2,80
Nikita Wurfhölzer „Bo-Shuriken“ [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 15 Meter	0,40	0,40 bis 0,90
Nikita Wurfscheibe (diverse Formen) [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 15 Meter	0,20	0,06 bis 0,30
Nikita Wurfstern „Shuriken“ [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 15 Meter	0,10	0,03 bis 0,10
PTI Wurfnetz (EMP-Elektrofangnetz) [1H] [2H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 5 Meter	2,50	1,70 bis 2,80
Siegel Messerwerfer „Pax Terra“ [LR] [1H]	8 Miniaturmesser	Physis x 20 Meter	1,00	5,60 bis 7,50
Siegel Wurfmesser „Blitz“ [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 20 Meter	0,40	0,60 bis 1,40
Stein etc. (improvisiertes Wurfgeschoss) [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 10 Meter	0,50	ohne Kosten
Winkler Enterhaken (Bootsbedarf) [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 10 Meter	0,70	0,60 bis 1,40
Winkler Harpune (Bootsbedarf) [1H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 5 Meter	1,90	0,90 bis 1,70
Winkler Wurfnetz (Aramid) [1H] [2H]	1 Wurfgeschoss	Physis x 5 Meter	1,40	0,40 bis 1,10



Gastank für Flammenwerfer



GERÄUSCHARME WAFFEN

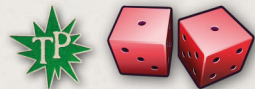
Armbrüste, Bögen und die hier aufgeführten Distanzwaffen sind in ihrer Funktionalität sehr diskret. Die Nutzung wird nicht durch einen weit hin hallenden Schussknall einer gezündeten Treibladung begleitet. Flammenwerfer verursachen bei Inbetriebnahme zwar ein charakteristisches Fauchen, in einer industriellen Umgebung kann dies aber auch als Aggregatentladung interpretiert werden.



FLAMMENWERFER

Schaden: 2W6 TP je Treffer; Flächenschaden

Name der Waffe	Wirkung/Radius	Munition	Magazin	Reichweite	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Faber „Invasion“ [MS]	Brand/6 Meter	Liquid-/Gastank	10	20 Meter	1,50	6,90 bis 8,20
HaiTech „Flammenzunge“ [LR]	Brand/6 Meter	Liquid-/Gastank	20	25 Meter	2,10	5,60 bis 6,80
Joker „Desinfektor“ [LR]	Brand/4 Meter	Liquid-/Gastank	10	10 Meter	0,90	4,60 bis 5,70
mgx „Kammerjäger“ [LR]	Brand/6 Meter	Liquid-/Gastank	10	20 Meter	2,10	6,20 bis 7,30
mgx „Kammerjäger“ [MS]	Brand/6 Meter	Liquid-/Gastank	10	20 Meter	1,60	6,80 bis 8,00
PTI „Feuerspender“ [LR]	Brand/6 Meter	Liquid-/Gastank	10	25 Meter	2,00	6,90 bis 8,30
PTI „Feuerspender“ [MS]	Brand/6 Meter	Liquid-/Gastank	10	25 Meter	1,50	7,00 bis 8,40
TNT „Booster“ [LR]	Brand/6 Meter	Liquid-/Gastank	10	30 Meter	2,00	5,40 bis 6,90
TNT „Lightning“ [LR]	Brand/4 Meter	Liquid-/Gastank	20	25 Meter	2,20	5,80 bis 7,60



[1H] = einhändig führbare Waffe · [2H] = zweihändig führbare Waffe · [BJ] = vorhandene Bajonethalterung · [DB 3x] = Aufsatz auf Dreibein mit Zielfernrohr möglich, Zahl ist der Multiplikator für Reichweite · [DB] = Aufsatz auf Dreibein möglich · [G 5] = Geschossgewicht in Kilogramm (Zahlenangabe) · [HP] = Waffe wird in Hardpoint eingebaut · [KS] = Konventionelle/r Sprengkopf/Munition · [LF] = Lafette (Gestell zur Waffenmontage, meist fahrbar) · [LR] = eingebauter Ziellaser, Multiplikator Reichweite 2x · [ML] = Montage an Luken und Lafetten von Fahrzeugen etc. möglich/erforderlich · [MS] = Montage unter Schusswaffe (Langwaffe) erforderlich · [NS] = Nukleare/r Sprengkopf/Munition · [S 20] = Salve an Waffe einstellbar, Zahl ist Maximalverbrauch an Projektilen · [SD] = ausrüstbarer oder festinstallierter Schalldämpfer · [UW] = Unterwassertauglich · [VAK] = Vakuumtauglich · [ZB] = Zweibein vorhanden/montierbar · [ZF 4x] = Zielfernrohr vorhanden, Zahl ist Multiplikator für Reichweite

LEGENDE



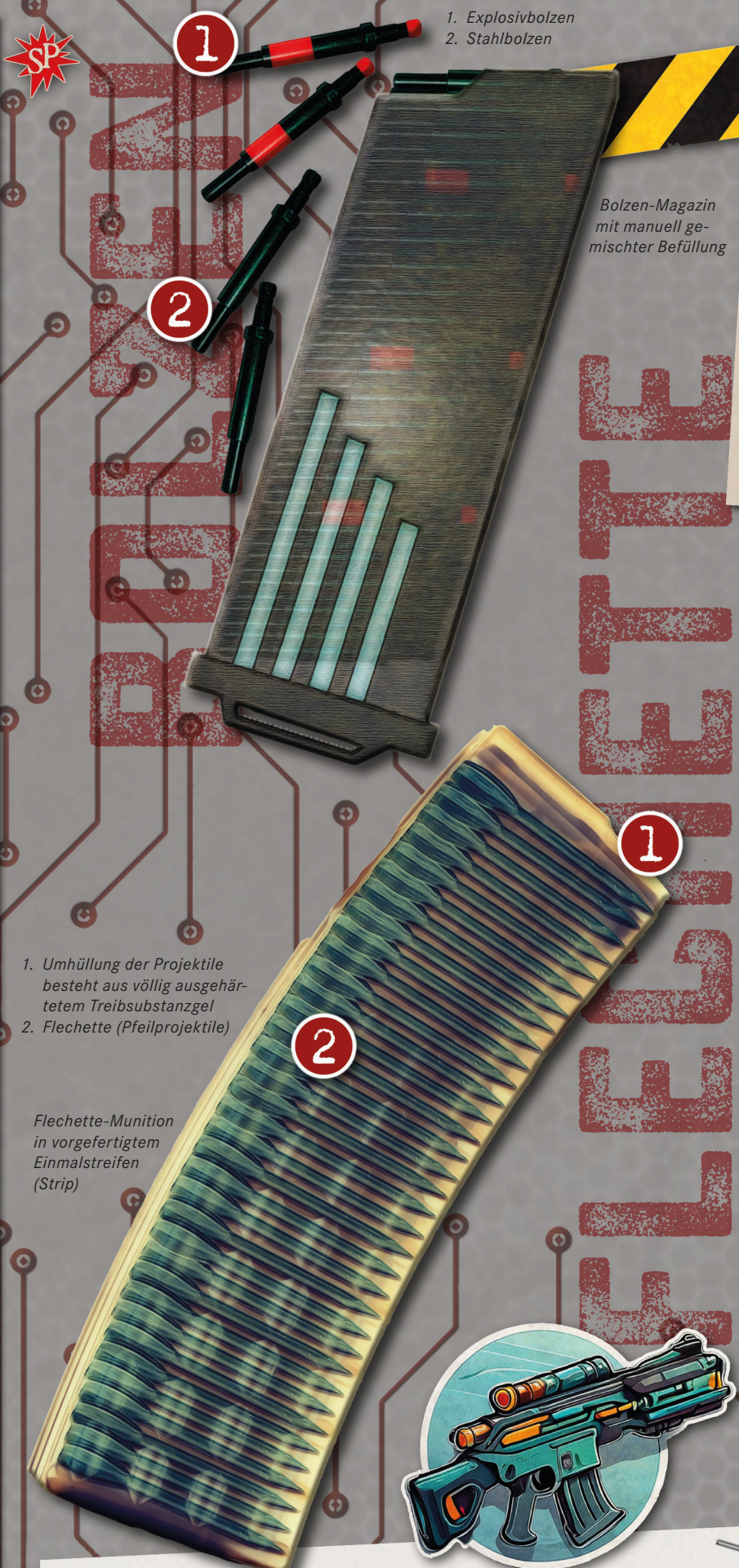


GEWEHRE (1 von 2)

Gassorten/Lähmung/Irritation: Verteidigungswurf (Physis/Kampf)

Schaden: 1W6 TP je Treffer; bei Explosivbolzen = 2W6 TP; bei Granaten = 2W6 TP/1 SP; bei Salvenfeuer Flächenschaden möglich

Name der Waffe	Munition	Magazin	Reichweite	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Bolzengewehre					
Collins „Challenger“ [ZB] [ZF 3x]	Stahl-/Explosivbolzen	80	160 Meter	1,80	2,40 bis 3,20
Heckler & Koch „Punzer“ [BJ] [LR] [S 4]	Stahl-/Explosivbolzen	80	180 Meter	1,90	2,70 bis 3,60
Invader „Stakkato“ [LR] [S 10]	Stahl-/Explosivbolzen	100	120 Meter	2,10	2,80 bis 3,90
mgx „Dreamhunter“ [ZB] [ZF 4x]	Stahl-/Explosivbolzen	60	180 Meter	1,90	2,60 bis 3,40
Nikita „Daymio“ [LR] [S 8]	Stahl-/Explosivbolzen	80	120 Meter	2,10	1,80 bis 2,70
Pfeiffer „Sentinel“ [LR] [S 4]	Stahl-/Explosivbolzen	40	140 Meter	1,80	1,80 bis 2,90
Pfeiffer „Sentinel II“ [LR] [S 8]	Stahl-/Explosivbolzen	80	150 Meter	1,90	2,00 bis 3,10
Tompson „Equalizer“ [ZB] [ZF 3x]	Stahl-/Explosivbolzen	60	160 Meter	2,00	2,30 bis 3,00
Williams „Assassin“ [LR] [S 4]	Stahl-/Explosivbolzen	60	130 Meter	1,90	2,00 bis 2,60
Winkler „Catch“ [BJ] [LR] [S 10]	Stahl-/Explosivbolzen	100	160 Meter	2,00	2,20 bis 3,50
Dehydratorgewehre					
AlGator „Waterfall“ [ZB] [ZF 3x] (über Hautkontakt)	Akkupack/EH-Geldchip	10	90 Meter	9,80	73,40 bis 82,60
HaiTech „Hitzepuls“ [LR] (über Hautkontakt)	Akkupack/EH-Geldchip	6	50 Meter	7,30	52,70 bis 65,20
PTI „Sahara“ [ZB] [ZF 4x] (über Hautkontakt)	Akkupack/EH-Geldchip	10	110 Meter	9,50	78,00 bis 86,50
Energiekarabiner					
Joker „Fuse“ [LR]	Akkupack/EH-Geldchip	50	130 Meter	2,70	32,60 bis 38,40
HaiTech „Standard“ [BJ] [LR]	Akkupack/EH-Geldchip	50	140 Meter	2,80	46,50 bis 49,10
Mauser EK 2a [BJ] [LR]	Akkupack/EH-Geldchip	25	150 Meter	2,50	39,90 bis 43,30
Mauser EK 2b [BJ] [LR]	Akkupack/EH-Geldchip	40	160 Meter	2,70	60,30 bis 67,40
PTI „Starforce Crew“ [BJ] [LR]	Akkupack/EH-Geldchip	50	150 Meter	2,80	56,40 bis 64,80
Remington „Skylord“ [LR]	Akkupack/EH-Geldchip	50	130 Meter	2,70	33,20 bis 37,80
Stevenson „Höllenhämmer“ [LR]	Akkupack/EH-Geldchip	70	160 Meter	3,00	37,30 bis 42,50
Walter „Schweifstern“ [BJ] [LR]	Akkupack/EH-Geldchip	60	150 Meter	2,60	36,70 bis 41,60
Granatwerfergewehre					
Faber „Breaker“ [LR]	Granatprojektil	5	180 Meter	2,00	8,40 bis 12,20
Joker „Blizzard“ [LR]	Granatprojektil	7	180 Meter	1,90	8,80 bis 13,40
Kalashnikov Unterlaufgranatwerfer [MS]	Granatprojektil	5	160 Meter	0,60	5,60 bis 7,70
Mauser Unterlaufgranatwerfer [MS]	Granatprojektil	5	160 Meter	0,55	5,80 bis 7,90
McEwen Unterlaufgranatwerfer [MS]	Granatprojektil	5	160 Meter	0,70	5,50 bis 7,60
Rockwell „Bloody Sunday“ [BJ] [LR]	Granatprojektil	5	180 Meter	2,10	8,20 bis 12,60
Roughneck „Justice“ [LR]	Granatprojektil	10	180 Meter	2,30	8,70 bis 13,30
Jagdgewehre					
Abacus & Greiss „Rubout“ [LR] [S 3]	.38 Caseless	15/30	200 Meter	1,70	18,20 bis 26,80
Collins „BadMaxx“ [LR]	.50 Caseless	10	200 Meter	1,90	42,70 bis 59,60
Colt „Füsilier“ [LR]	.38 Caseless	16/32	200 Meter	2,20	13,70 bis 15,90
EXtra „Boomstick“ [ZB] [ZF 3x]	.45 Caseless	14/28	200 Meter	2,10	12,40 bis 14,30
Gomez „Defender“ [BJ] [LR]	.50 Caseless	12	200 Meter	2,00	14,70 bis 16,90
HaiTech „Grenzland“ [ZB] [ZF 3x]	.38 Caseless	16	200 Meter	2,20	12,60 bis 15,20
Joker „Schachmatt“ [LR]	.32 Caseless	14	200 Meter	2,00	13,40 bis 14,60
Luger „Eraser“ [LR]	.357 Caseless	12	200 Meter	2,10	12,10 bis 13,80
McDuff „Entenjäger“ [LR]	.32 Caseless	10	200 Meter	1,90	12,00 bis 15,40
McEwen „Forsaken“ [LR]	.22 Caseless	10/40	200 Meter	1,60	13,10 bis 14,40
Nikita „Bushido“ [LR]	.45 Caseless	22	200 Meter	2,10	13,20 bis 14,60
PTI „Polizeikarabiner“ [BJ] [LR] [S 4]	.38 Caseless	20/40	200 Meter	2,10	12,70 bis 14,50
Ramirez „Repeater“ [LR]	.357 Caseless	14	200 Meter	2,10	14,50 bis 17,80
Rockwell „Waidmann“ [ZB] [ZF 3x]	.32 Caseless	12	200 Meter	2,30	13,70 bis 16,80
Schmeisser „Präzision“ [LR]	.22 Caseless	20	200 Meter	1,80	14,20 bis 15,40
Sigurd „Alpha“ [LR]	.45 Caseless	16	200 Meter	2,10	11,80 bis 14,30
Sigurd „Legacy“ [LR]	.38 Caseless	12	200 Meter	2,00	11,60 bis 13,70
Smith & Wesson „Finest Hour“ [BJ] [LR]	.38 Caseless	14/30	200 Meter	1,90	12,40 bis 14,50
Tompson „Disposer“ [LR]	.32 Caseless	16	200 Meter	1,90	12,00 bis 13,80
Walter „Pink“ [LR] [SD]	.22 Caseless	15	200 Meter	1,80	12,10 bis 13,70
Winkler „Proton“ [LR] [S 3]	.38 Caseless	18/36	200 Meter	2,10	13,30 bis 14,60
Mikrowellengewehre					
Invader „Fastfry“ [LR] (Impulswelle/5 Meter Radius)	Akkupack/EH-Geldchip	10	80 Meter	2,80	61,70 bis 74,20
Schmeisser „Big Dryskin“ [LR] (Impulswelle/5 Meter Radius)	Akkupack/EH-Geldchip	10	90 Meter	3,10	64,80 bis 79,60



Bolzen-Magazin mit manuell gemischter Befüllung

- 1. Umhüllung der Projektil besteht aus völlig ausgehärtetem Treibsubstanzen
- 2. Flechette (Pfeilprojekte)

Flechette-Munition in vorgefertigtem Einmalstreifen (Strip)



GEWEHRE

Langwaffen, die nach Abgabe eines Schusses selbsttätig eine neue Patrone aus dem Magazin nachladen (per Gasdruck oder Rückstoss) und wieder schussbereit werden.

Generell werden dafür hülsenlose Projektile verwendet. Einige militärische Selbstladegewehre sind per Walschalter auf Dauerfeuer umschaltbar, wobei mangelnde Magazinkapazität und die Laufkühlung dafür keine optimalen Voraussetzungen bieten. Zielfernrohre und Schalldämpfer können zugerüstet werden.

Eine andere Bauform setzt völlig auf pure Energie, die durch in die Waffe eingeklinkte Aukcupacks oder EH-Geldchips eines Bürgers generiert wird.



Hülsenlose Munition

! ACHTUNG !

[1H] = einhändig führbare Waffe · [2H] = zweihändig führbare Waffe · [BJ] = vorhandene Bajonethalterung · [DB] = Aufsatz auf Dreibein möglich · [G 5] = Geschoss-gewicht in Kilogramm (Zahlenangabe) · [HP] = Waffe wird in Hardpoint eingebaut · [KS] = Konventionelle/r Sprengkopf/Munition · [LF] = Lafette (Gestell zur Waffenmontage, meist fahrbar) · [LR] = eingebauter Ziellaser, Multiplikator Reichweite 2x · [ML] = Montage an Luken und Lafetten von Fahrzeugen etc. möglich/erforderlich · [MS] = Montage unter Schusswaffe (Langwaffe) erforderlich · [NS] = Nukleare/r Sprengkopf/Munition · [S 20] = Salve an Waffe einstellbar, Zahl ist Maximalverbrauch an Projektilen · [SD] = ausrüstbarer oder festinstallierter Schalldämpfer · [UW] = Unterwassertauglich · [VAK] = Vakuumtauglich · [ZB] = Zweibein vorhanden/montierbar · [ZF 4x] = Zielfernrohr vorhanden, Zahl ist Multiplikator für Reichweite



IGID



2245 TSZ

- 1. Sturmgewehr
- 2. Sensor SmartLink
- 3. Griffstück
- 4. Abzug
- 5. Magazin
- 6. Magazinsicherung
- 7. Bajonett
- 8. Mündung
- 9. Ziellaser
- 10. Montageschiene Zieloptik
- 11. Wählhebel Salvenfeuer
- 12. Display Waffenfunktionen



Schusswaffe - schematischer Aufbau



GEWEHRE

(2 von 2)

Gassorten/Lähmung/Irritation: Verteidigungswurf (Physis/Kampf)



Schaden: 1W6 TP je Treffer; bei Explosivbolzen = 2W6 TP; bei Granaten = 2W6 TP/1 SP; bei Salvenfeuer Flächenschaden möglich

Name der Waffe	Munition	Magazin	Reichweite	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Schallgewehre					
HaiTech „Tribut“ [LR] (Impulswelle/5 Meter Radius)	Akkupack/EH-Geldchip	10	140 Meter	3,20	17,20 bis 20,50
PTI „Masters Voice“ [LR] (Impulswelle/5 Meter Radius)	Akkupack/EH-Geldchip	12	150 Meter	3,10	19,30 bis 23,60
Scharfschützengewehre					
Abacus & Greiss „Perfect Kill“ [SD] [ZB] [ZF 4x]	.50 Caseless	5	250 Meter	3,40	131,30 bis 150,70
Colt „Betrayor“ [ZB] [ZF 4x]	.700 Caseless	3	300 Meter	3,60	132,50 bis 177,40
EXtra „Cleaner“ [ZB] [ZF 4x]	.38 Caseless	5	250 Meter	2,30	154,20 bis 167,40
HaiTech „Resistance“ [ZB] [ZF 3x]	.600 Caseless	3	300 Meter	3,70	132,40 bis 144,30
Heckler & Koch „Stanzer“ [ZB] [ZF 4x]	.700 Caseless	3	300 Meter	3,60	168,70 bis 182,40
Mauser „Emissary“ [SD] [ZB] [ZF 4x]	.800 Caseless	3	300 Meter	3,60	165,90 bis 187,50
Nikita „Ninja“ [SD] [ZB] [ZF 4x]	.32 Caseless	10	250 Meter	2,10	107,20 bis 118,50
PTI „Crusher“ [SD] [ZB] [ZF 4x]	.700 Caseless	3	300 Meter	3,80	174,30 bis 192,60
Ramirez „Monster“ [ZB] [ZF 4x]	.800 Caseless	3	300 Meter	3,90	164,90 bis 188,60
Rottenbach „Desertfox“ [ZB] [ZF 3x]	.38 Caseless	5	250 Meter	2,90	153,80 bis 188,30
Smith & Wesson „Lone Wolf“ [SD] [ZB] [ZF 4x]	.700 Caseless	3	300 Meter	3,50	136,20 bis 153,50
Tompson „Atomic“ [SD] [ZB] [ZF 4x]	.600 Caseless	4	300 Meter	3,70	125,70 bis 143,80
Walter F3 „Sniper“ [ZB] [ZF 3x]	.38 Caseless	8	250 Meter	2,30	143,70 bis 166,30
Schrotgewehre					
Abacus & Greiss „Riot Control“ [LR]	Schrot Caseless	8	50 Meter	1,60	4,80 bis 6,70
Colt „Tracer“ [LR] [S 2]	Schrot Caseless	12	50 Meter	2,20	8,40 bis 11,00
Luger „Eraser“ [BJ] [LR]	Schrot Caseless	10	50 Meter	1,90	5,10 bis 6,80
McDuff „Wolfsjäger“ [LR]	Schrot Caseless	12	50 Meter	1,80	4,60 bis 6,60
McEwen „Force“ [LR]	Schrot Caseless	10	50 Meter	0,60	5,60 bis 7,70
Pfeiffer „Void“ [LR] [S 2]	Schrot Caseless	12	50 Meter	2,10	7,80 bis 9,60
Rockwell „Hailstorm“ [BJ] [LR] [S 2]	Schrot Caseless	10	50 Meter	2,00	8,30 bis 10,50
Sigurd „Northman“ [LR] [S 2]	Schrot Caseless	14	50 Meter	2,20	8,60 bis 10,80
Williams „Hunter“ [BJ] [LR]	Schrot Caseless	12	50 Meter	1,70	3,80 bis 5,20
Sturmgewehre					
AlGator „Pounder“ [LR] [S 10]	.700 Caseless	10/20/40	200 Meter	2,30	46,10 bis 51,70
Colt „Ambush“ 2244 [LR] [S 10]	.32 Caseless	30/60	200 Meter	1,80	36,70 bis 44,10
Faber „Harbinger“ [BJ] [LR] [S 10]	.600 Caseless	20/40	200 Meter	2,30	45,20 bis 56,50
Gomez „Gladiator“ [LR] [S 20]	.45 Caseless	40/80	200 Meter	2,20	39,30 bis 47,20
Gunther „Amnesia“ [BJ] [LR] [S 8]	.38 Caseless	32/64	200 Meter	2,00	43,70 bis 56,30
HaiTech „Infuser“ [BJ] [LR] [S 10]	.32 Caseless	20/40	200 Meter	2,30	34,50 bis 44,30
Heckler & Koch „Turbo“ II [LR] [S 20]	.38 Caseless	40/60	200 Meter	2,60	42,40 bis 54,30
Invader „Proton“ [LR] [S 10]	.600 Caseless	20/40	200 Meter	2,30	40,50 bis 52,80
Joker „Vengeance“ [LR] [S 20]	.32 Caseless	30/60	200 Meter	2,10	42,90 bis 54,10
Kalaschnikov AK220 [BJ] [LR] [S 8]	.38 Caseless	16/32	200 Meter	1,90	38,20 bis 46,30
Kalaschnikov AK240 [BJ] [LR] [S 10]	.38 Caseless	20/40	200 Meter	1,90	53,50 bis 60,80
Mauser SK 150 [BJ] [LR] [S 4]	.38 Caseless	20	200 Meter	2,00	21,60 bis 25,40
Mauser SK 200 [BJ] [LR] [S 8]	.38 Caseless	16/32	200 Meter	1,80	28,20 bis 34,60
Mauser SK 244 [BJ] [LR] [S 10]	.38 Caseless	40/60	200 Meter	1,80	52,70 bis 62,80
Luger „Cosmos“ [LR] [S 8]	.357 Caseless	32/64	200 Meter	2,10	35,30 bis 46,50
Nikita „Koban“ [BJ] [LR] [S 10]	.45 Caseless	20/40	200 Meter	2,00	38,30 bis 45,70
PTI „Last Stand“ [BJ] [LR] [S 10]	.38 Caseless	30/60	200 Meter	2,20	47,50 bis 60,40
Ramirez „Insanity“ [LR] [S 8]	.800 Caseless	16/32	200 Meter	2,40	48,60 bis 57,40
Remington „Cataclysm“ [LR] [S 10]	.50 Caseless	20/50	200 Meter	2,20	42,40 bis 53,70
Rockwell „Limbo“ [LR] [S 4]	.22 Caseless	40	200 Meter	1,90	41,60 bis 49,40
Roughneck „Guards Carbine“ [BJ] [LR] [S 10]	.45 Caseless	30/60	200 Meter	2,10	47,40 bis 54,20
Schmeisser „Champion“ [LR] [S 8]	.32 Caseless	32/64	200 Meter	2,00	43,70 bis 56,20
Sigurd „Frenzy“ [LR] [S 10]	.38 Caseless	20/30/60	200 Meter	2,20	39,80 bis 52,60
Smith & Wesson „Phoenix“ [BJ] [LR] [S 10]	.45 Caseless	30/50	200 Meter	2,10	43,80 bis 54,50
Tompson „Flux“ [LR] [S 8]	.32 Caseless	16/64	200 Meter	1,90	37,70 bis 48,90
Wallenfels „Oathkeeper“ [BJ] [LR] [S 10]	.38 Caseless	40/80	200 Meter	2,30	46,40 bis 52,60
Walter „Bastion“ [LR] [S 8]	.38 Caseless	16/32	200 Meter	2,00	38,20 bis 50,70
Williams SG Y241/G [BJ] [S 10] [ZF 3x]	.32 Caseless	20/40	200 Meter	2,50	34,20 bis 38,60
Williams SG Z244/A [BJ] [S 20] [ZF 4x]	.38 Caseless	30/60	200 Meter	2,70	57,30 bis 68,70

[1H] = einhändig führbare Waffe · [2H] = zweihändig führbare Waffe · [BJ] = vorhandene Bajonethalterung · [DB 3x] = Aufsatz auf Dreibein mit Zielfernrohr möglich, Zahl ist der Multiplikator für Reichweite · [DB] = Aufsatz auf Dreibein möglich · [G 5] = Geschoss-gewicht in Kilogramm (Zahlenangabe) · [HP] = Waffe wird in Hardpoint eingebaut · [KS] = Konventionelle/r Sprengkopf/Munition · [LF] = Lafette (Gestell zur Waffenmontage, meist fahrbar) · [LR] = eingebauter Ziellaser, Multiplikator Reichweite 2x · [ML] = Montage an Luken und Lafetten von Fahrzeugen etc. möglich/erforderlich · [MS] = Montage unter Schusswaffe (Langwaffe) erforderlich · [NS] = Nukleare/r Sprengkopf/Munition · [S 20] = Salve an Waffe einstellbar, Zahl ist Maximalverbrauch an Projektilen · [SD] = ausrüstbarer oder festinstallierter Schalldämpfer · [UW] = Unterwassertauglich · [VAK] = Vakuumtauglich · [ZB] = Zweibein vorhanden/montierbar · [ZF 4x] = Zielfernrohr vorhanden, Zahl ist Multiplikator für Reichweite

! ACHTUNG !



MASCHINENGEWEHRE

Schaden: 2W6 TP je Treffer; bei Granaten = 2W6 TP/1 SP; bei Salvenfeuer Flächenschaden möglich



Name der Waffe	Munition	Magazin	Reichweite	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Munition Caseless-Projektile					
Abacus & Greiss „Tornado“ [ZB] [DB] [ML] [S 50]	.32 Caseless	200/500/700	800 Meter	4,90	67,30 bis 83,50
Colt „Nomad“ [ZB] [DB] [ML] [S 50]	.45 Caseless	200/800	800 Meter	5,40	63,70 bis 86,30
Heckler & Koch Gatling „Hellfire“ [ZB] [DB] [ML] [S 100]	.38 Caseless	300/500/1000	800 Meter	5,50	72,30 bis 93,80
Invader „Thug“ [ZB] [DB] [ML] [S 50]	.600 Caseless	200/400	800 Meter	5,70	65,60 bis 91,40
Mauser Gatling FG7 „Vulcan“ [ZB] [DB] [ML] [S 100]	.32 Caseless	600/1000	800 Meter	5,00	68,10 bis 95,70
Rockwell MG 3 [ZB] [DB] [ML] [S 30]	.32 Caseless	100/500	700 Meter	4,20	52,40 bis 69,20
Rockwell MG 5 [ZB] [DB] [ML] [S 50]	.38 Caseless	200/500	800 Meter	4,10	64,60 bis 82,40
Rottenbach „Predator“ [ZB] [DB] [ML] [S 50]	.45 Caseless	100/200/600	800 Meter	5,30	66,40 bis 87,90
Roughneck „Defacer“ [ZB] [DB] [ML] [S 50]	.50 Caseless	100/500/700	800 Meter	5,40	68,50 bis 88,40
Smith & Wesson „Snakebite“ [ZB] [DB] [ML] [S 50]	.45 Caseless	100/300/600	800 Meter	5,60	66,20 bis 84,50
Stevenson „Gatekeeper“ [ZB] [DB] [ML] [S 50]	.600 Caseless	50/400/800	800 Meter	5,50	67,30 bis 87,20
TNT „Nightfall“ [ZB] [DB] [ML] [S 50]	.600 Caseless	100/400	800 Meter	5,70	64,70 bis 91,30
Tompson „Wirbelsturm“ [ZB] [DB] [ML] [S 50]	.700 Caseless	200/500	800 Meter	5,40	65,50 bis 82,60
Wallenfels MG-X4 [ZB] [DB] [ML] [S 20]	.32 Caseless	60/120/400	700 Meter	4,30	47,30 bis 62,40
Wallenfels MG-X6 [ZB] [DB] [ML] [S 30]	.38 Caseless	100/500	700 Meter	4,90	53,50 bis 74,60
Wallenfels MG-X7 [ZB] [DB] [ML] [S 50]	.38 Caseless	200/700	800 Meter	4,80	67,20 bis 91,70
Walter Gatling „God Mode“ [ZB] [DB] [ML] [S 100]	.38 Caseless	600/1000	800 Meter	5,20	74,90 bis 106,40
Munition Energiekanister (aufladbar)					
Gunther „Serpent“ [ZB] [DB] [ML] [S 20]	Energiekanister	200/400/800	250 Meter	9,30	94,50 bis 114,70
HaiTech „Pulse“ [ZB] [DB] [ML] [S 20]	Energiekanister	200/400/800	200 Meter	11,50	90,80 bis 107,40
Rockwell „Ravager“ [ZB] [DB] [ML] [S 20]	Energiekanister	300/600/900	200 Meter	8,60	92,00 bis 98,70
Sigurd „Extinction“ [ZB] [DB] [ML] [S 20]	Energiekanister	200/400/800	200 Meter	9,20	93,40 bis 104,20
Stevenson „Repeater“ [ZB] [DB] [ML] [S 20]	Energiekanister	300/600/900	250 Meter	11,40	95,20 bis 112,30
Williams „Matador“ [ZB] [DB] [ML] [S 20]	Energiekanister	200/400/800	250 Meter	9,80	96,60 bis 108,50
Munition Granatprojekteile					
AlGator „Detonator“ [ZB] [DB] [ML] [S 10]	Granatprojektil	30/50/200	500 Meter	6,70	56,30 bis 61,50
Roughneck „Haunter“ [ZB] [DB] [ML] [S 10]	Granatprojektil	20/60/500	500 Meter	6,60	58,20 bis 70,40
TNT „Lavalauncher“ [ZB] [DB] [ML] [S 10]	Granatprojektil	30/50	500 Meter	6,40	54,10 bis 66,60
Wallenfels „Ruffian“ [ZB] [DB] [ML] [S 10]	Granatprojektil	40/80	500 Meter	6,80	57,50 bis 68,70



- 1. Maschinengewehr
- 2. Sensor SmartLink
- 3. Auslöser
- 4. Magazin
- 5. Zuführung
- 6. Mündung

Bedienung und Zielerfassung richten sich nach Einsatzzweck und montierter Plattform

2245 TSZ



TRAGEGESTELL

Anpassbares Exoskelett mit Rüstungsanschluss zum Tragen und Abfeuern von Maschinengewehren



Ein montiertes Tragegestell gibt +1W6 auf den Angriffswurf



MASCHINENGEWEHRE

Vollautomatische Waffe für das Verschießen von Standardmunition. Maschinengewehre feuern bei Betätigung des Abzugs so lange Projektile ab, bis der Abzug wieder gelöst, die Munitionszufuhr unterbrochen wird oder eine Störung auftritt. Die Funktion des Lademechanismus wird durch Gasdruck, Rückstoßkraft oder einen externen Motor aufrechterhalten. Es können je nach Fabrikat auch Gewehrgranaten oder Energiestöße anstelle von hülsenlosen Massivgeschossen abgefeuert werden.

Der Schütze ist angehalten, kurze Feuerstöße abzugeben, um eine höhere Trefferquote zu erreichen und um den Lauf der Waffe nicht zu sehr zu erhitzen. Diese Waffen können durch einen montierbaren Untersatz wie einem Tragegestell, Zweibein, Dreibein oder einer Grav-Lafette (Dreibeinlafette) größere Zerstörungswirkung und bessere Trefferquoten (+1W6 auf Angriffswurf) erreichen (Spielleiter).

! ACHTUNG !

[1H] = einhändig führbare Waffe · [2H] = zweihändig führbare Waffe · [BJ] = vorhandene Bajonethalterung · [DB 3x] = Aufsatz auf Dreibein mit Zielfernrohr möglich, Zahl ist der Multiplikator für Reichweite · [DB] = Aufsatz auf Dreibein möglich · [G 5] = Geschossengewicht in Kilogramm (Zahlenangabe) · [HP] = Waffe wird in Hardpoint eingebaut · [KS] = Konventioneller/r Sprengkopf/Munition · [LF] = Lafette (Gestell zur Waffenmontage, meist fahrbar) · [LR] = eingebauter Ziellaser, Multiplikator Reichweite 2x · [ML] = Montage an Luken und Lafetten von Fahrzeugen etc. möglich/erforderlich · [MS] = Montage unter Schusswaffe (Langwaffe) erforderlich · [NS] = Nukleare/r Sprengkopf/Munition · [S 20] = Salve an Waffe einstellbar, Zahl ist Maximalverbrauch an Projektilen · [SD] = ausrüstbarer oder festinstallierter Schalldämpfer · [UW] = Unterwassertauglich · [VAK] = Vakuumtauglich · [ZB] = Zweibein vorhanden/montierbar · [ZF 4x] = Zielfernrohr vorhanden, Zahl ist Multiplikator für Reichweite



MASCHINENPISTOLEN

Schaden: 1W6 TP je Treffer; bei Salvenfeuer Flächenschaden möglich



Name der Waffe	Munition	Magazin	Reichweite	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Munition Caseless-Projektile					
Abacus & Greiss „Sturmvogel“ [LR] [S 8]	.38 Caseless	40/60	50 Meter	1,90	10,60 bis 14,70
Colt „Strongpoint“ [SD] [LR] [S 10]	.32 Caseless	30/60	50 Meter	2,00	11,40 bis 15,10
EXtra „Breeze“ [LR] [S 10]	.38 Caseless	20/50/80	50 Meter	2,10	11,30 bis 14,40
HaiTech „Doom“ [SD] [LR] [S 8]	.32 Caseless	40/80	50 Meter	2,20	10,70 bis 14,20
Heckler & Koch „Sargnagel“ [SD] [LR] [S 10]	.32 Caseless	30/40/90	50 Meter	1,80	12,00 bis 15,70
Mauser „Savage“ [SD] [LR] [S 8]	.50 Caseless	40/80	50 Meter	1,90	11,90 bis 15,60
Nikita „Powerhouse“ [LR] [S 10]	.600 Caseless	20/40/50	50 Meter	2,10	12,40 bis 15,80
Pfeiffer MP X3 [LR] [S 8]	.32 Caseless	40	50 Meter	1,80	10,50 bis 14,20
Pfeiffer MP X5 [BJ] [LR] [S 10]	.38 Caseless	40/70	50 Meter	2,00	12,20 bis 15,70
PTI „Stalker“ [BJ] [SD] [LR] [S 20]	.38 Caseless	40/80/120	50 Meter	2,30	11,80 bis 15,50
Ramirez „Oblivion“ [LR] [S 10]	.45 Caseless	20/50/90	50 Meter	2,10	11,90 bis 15,30
Sigurd MP II „Scorpion“ [LR] [S 8]	.45 Caseless	40/80	50 Meter	2,20	10,80 bis 14,60
Sigurd MP III „Kobra“ [LR] [S 10]	.38 Caseless	50/90	50 Meter	2,10	11,40 bis 15,50
Smith & Wesson „Rage“ [SD] [LR] [S 20]	.32 Caseless	60/100	50 Meter	2,40	12,70 bis 16,40
Tompson „Peacemaker“ [BJ] [LR] [S 10]	.38 Caseless	30/60/90	50 Meter	2,10	12,10 bis 15,00
Walter „Gottesfurcht“ [BJ] [LR] [S 10]	.45 Caseless	40/80	50 Meter	2,20	12,60 bis 15,30
Munition Flechette (Pfeilprojektil)					
AlGator „Deserter“ [BJ] [LR] [S 4]	Flechtestrip	40	50 Meter	2,20	15,80 bis 21,60
Faber „NoRemorse“ [LR] [S 4]	Flechtestrip	40/80	50 Meter	2,10	15,10 bis 19,70
Gunther „Warrior“ [BJ] [LR] [S 4]	Flechtestrip	40	50 Meter	1,90	17,20 bis 24,50
HaiTech „Nadelwalze“ [LR] [S 8]	Flechtestrip	40	50 Meter	2,10	17,40 bis 28,80
HaiTech „Shredder“ [LR] [S 8]	Flechtestrip	80	50 Meter	2,30	22,40 bis 35,50
Joker „Thundersoul“ [LR] [S 4]	Flechtestrip	40/80	50 Meter	2,10	16,60 bis 26,30
mgx „Last Stand“ [LR] [S 8]	Flechtestrip	80	50 Meter	2,20	24,50 bis 37,40
Schmeisser „Fierce“ [LR] [S 4]	Flechtestrip	40	50 Meter	2,00	15,60 bis 20,10
Winkler „Promise“ [BJ] [LR] [S 8]	Flechtestrip	40/80	50 Meter	2,10	23,40 bis 33,60

MASCHINENPISTOLEN

Vollautomatische Handfeuerwaffen, die vorwiegend zum Bekämpfen von Zielen in geringer Entfernung benutzt werden. Dabei erreicht die effektive Einsatzschussweite in der Regel um 200 Meter. Maschinenpistolen dienen in erster Linie zur Verstärkung der Feuerkraft von Infanterieeinheiten im direkten Nahkampf. Das militärische Einsatzspektrum reicht über den verlässlichen Selbstschutz zu dem Einsatz bei Anti-Terror- und Polizeikräften in der gesamten TSU. Zielfernrohre und Schalldämpfer können ausgerüstet werden.



PLASMAWAFFEN

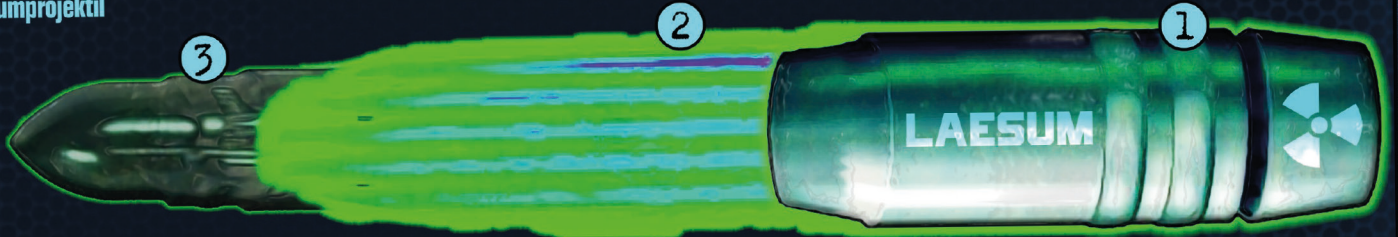
Schaden: 2W6 TP je Treffer; um den Aufschlagpunkt entsteht ein Radius von 10 Meter radioaktivem Flächenschaden



Name der Waffe	Munition	Magazin	Reichweite	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Plasmakarabiner					
PTI PlaKa 3a [LR] [ZB] [ML] [NS]	Laesumkerngeschoss	10	15 Meter	9,40	168,70 bis 192,50
PTI PlaKa 3b [LR] [ZB] [ML] [NS]	Laesumkerngeschoss	15	20 Meter	7,50	210,60 bis 264,20
Stevenson „Höllentor“ [LR] [ZB] [ML] [NS]	Laesumkerngeschoss	15	20 Meter	8,60	287,30 bis 340,60
TNT „Devourer“ [LR] [ZB] [ML] [NS]	Laesumkerngeschoss	12	20 Meter	9,10	246,40 bis 312,70
Plasmapistole					
PTI PlaPi 3 [LR] [NS]	Laesumkerngeschoss	6	10 Meter	4,50	94,50 bis 146,80
Stevenson „Feuersbrunst“ [LR] [NS]	Laesumkerngeschoss	5	10 Meter	5,00	127,20 bis 152,90
TNT „Maneater“ [LR] [NS]	Laesumkerngeschoss	5	10 Meter	4,80	124,60 bis 149,70

1. Zündung Laesumkerngeschoss
2. Fusionsstrahl Treibmittel
3. Laesumprojektil

Plasmastrahl



Geschosse von Plasmawaffen bestehen aus einem platinummantelten Laesumkern, der durch die Zündung mit dem Treibmittel fusioniert. Die Schussbahn erscheint als greller „Plasmastrahl“, wobei die radioaktive Impaktenergie in der Aufprallzone vernichtend wirkt.

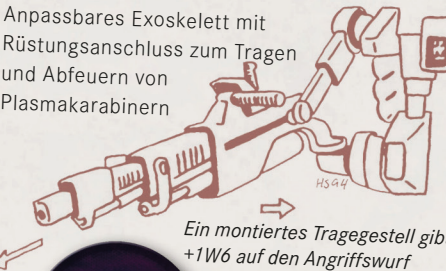


PLASMAWAFFEN

Für die Verwendung dieser Waffen ist eine spezielle Qualifizierung in der TSU gesetzlich vorgeschrieben. Die platinummantelten Laesumkerngeschosse fusionieren bei sehr hohen Temperaturen mit der direkten Umgebung. Deshalb blockiert eine waffeneigene Sicherheitsautomatik die Schussfreigabe, bevor das integrierte Kühlsystem die Zündkammer nicht auf eine unbedenkliche Erwärmungsstufe gebracht hat. Ein an die Rüstung angebrachtes Tragegestell gibt einen Bonus von +1W6 auf den Angriffswurf. Detoniert eine Plasmawaffe bei einem Unfall dennoch, so wird in einem Radius von 10 Metern radioaktiver Explosionsschaden von 1 Strukturpunkt (SP) verursacht (Spielleiter). Eine der Ursachen für die Selbstzerstörung könnte ein kritischer Fehler sein (siehe URC-Regelwerk auf Seite 79).

TRAGEGESTELL

Anpassbares Exoskelett mit Rüstungsanschluss zum Tragen und Abfeuern von Plasmakarabinern



Ein montiertes Tragegestell gibt +1W6 auf den Angriffswurf



! ACHTUNG !

[1H] = einhändig führbare Waffe · [2H] = zweihändig führbare Waffe · [BJ] = vorhandene Bajonethalterung · [DB 3x] = Aufsatz auf Dreibein mit Zielfernrohr möglich, Zahl ist der Multiplikator für Reichweite · [DB] = Aufsatz auf Dreibein möglich · [G 5] = Geschossengewicht in Kilogramm (Zahlenangabe) · [HP] = Waffe wird in Hardpoint eingebaut · [KS] = Konventionelle/r Sprengkopf/Munition · [LF] = Lafette (Gestell zur Waffenmontage, meist fahrbar) · [LR] = eingebauter Ziellaser, Multiplikator Reichweite 2x · [ML] = Montage an Luken und Lafetten von Fahrzeugen etc. möglich/erforderlich · [MS] = Montage unter Schusswaffe (Langwaffe) erforderlich · [NS] = Nukleare/r Sprengkopf/Munition · [S 20] = Salve an Waffe einstellbar, Zahl ist Maximalverbrauch an Projektilen · [SD] = ausrüstbarer oder festinstallierter Schalldämpfer · [UW] = Unterwassertauglich · [VAK] = Vakuumentauglich · [ZB] = Zweibein vorhanden/montierbar · [ZF 4x] = Zielfernrohr vorhanden, Zahl ist Multiplikator für Reichweite



PISTOLEN

Gassorten/Lähmung/Irritation: Verteidigungswurf (Physis/Kampf)

Schaden: 1W6 TP je Treffer; bei Explosivbolzen = 2W6 TP; bei Granaten = 2W6 TP/1 SP; bei Salvenfeuer Flächenschaden möglich



Name der Waffe	Munition	Magazin	Reichweite	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Automatikpistolen					
Colt „Perforator“ [LR] [S 5]	.38 Caseless	15/30	30 Meter	1,50	3,30 bis 5,80
Colt „Ultimatum“ [LR] [S 6]	.32 Caseless	18/36	30 Meter	1,40	2,70 bis 4,90
EXtra „Impaler“ [BJ] [LR] [S 3]	.600 Caseless	12/18	40 Meter	1,80	3,60 bis 5,80
Gomez „Matador“ [LR] [S 5]	.45 Caseless	10/15	30 Meter	1,60	3,40 bis 5,10
Gunther „Schildmaid“ [SD] [LR] [S 4]	.22 Caseless	12/20	30 Meter	1,30	2,40 bis 3,50
HaiTech „Rampage“ [LR] [S 5]	.32 Caseless	10/20/30	30 Meter	1,40	2,40 bis 3,70
Heckler & Koch „Requiem“ [LR] [S 3]	.38 Caseless	9/12/30	30 Meter	1,50	3,00 bis 4,20
Heckler & Koch AP 700 [LR] [S 2]	.700 Caseless	10/14	40 Meter	1,70	4,60 bis 6,80
Joker „Scharmützel“ [LR] [S 3]	.38 Caseless	12/24	30 Meter	1,40	3,10 bis 5,00
Luger .357 Automagnum [LR] [S 5]	.357 Caseless	15/20/25	30 Meter	1,30	3,90 bis 6,30
Luger .50 Automagnum [LR] [S 3]	.50 Caseless	9/15	40 Meter	1,40	4,10 bis 6,40
Luger .600 Automagnum [LR] [S 2]	.600 Caseless	8/12	40 Meter	1,70	4,60 bis 6,70
Mauser „Heros“ [LR] [S 3]	.45 Caseless	15/24	30 Meter	1,60	3,30 bis 4,90
Nikita „Geisha“ [SD] [LR] [S 4]	.32 Caseless	16/28	30 Meter	1,30	2,70 bis 4,00
Pfeiffer Automag „Eastwood“ [LR] [S 2]	.45 Caseless	10/18	30 Meter	1,40	3,60 bis 5,70
PTI „Necro“ [SD] [LR] [S 4]	.38 Caseless	14/22	30 Meter	1,30	2,90 bis 4,30
Ramírez Pepperbox „OneShot“ [LR] [S 4]	.22 Caseless	10/20	30 Meter	1,20	2,20 bis 3,80
Remington „Lady“ [LR] [S 2]	.22 Caseless	6/8/12	30 Meter	1,10	2,10 bis 3,40
Remington „Duell“ [LR] [S 4]	.32 Caseless	12/16	30 Meter	1,30	2,40 bis 3,60
Remington „Vampir“ [LR] [S 2]	.45 Caseless	10/20	30 Meter	1,20	2,50 bis 4,30
Sigurd „Dragon Slayer“ [LR] [S 2]	.800 Caseless	8/14	40 Meter	1,70	4,60 bis 6,20
Walter Q38 [LR] [S 2]	.38 Caseless	10/16	30 Meter	1,20	2,10 bis 3,20
Winkler P32 [SD] [LR] [S 4]	.32 Caseless	12/20	30 Meter	1,30	3,00 bis 4,80
Winkler P357 [LR] [S 4]	.357 Caseless	16/24	30 Meter	1,40	3,70 bis 5,70
Winkler P45 [LR] [S 2]	.45 Caseless	12/20	30 Meter	1,50	3,80 bis 6,00
Winkler P50 [LR] [S 2]	.50 Caseless	10/16	40 Meter	2,30	4,00 bis 6,40
Bolzenpistolen					
mgx „Entropy“ [LR] [S 4]	Stahl-/Explosivbolzen	16/24	30 Meter	1,30	1,20 bis 2,40
Nikita „Ronin“ [LR] [S 5]	Stahl-/Explosivbolzen	20/30	30 Meter	1,20	1,30 bis 2,50
Williams „Warlock“ [LR] [S 4]	Stahl-/Explosivbolzen	12/20	30 Meter	1,30	1,30 bis 2,40
EMP-Strahlenpistolen					
HaiTech „Störfeld“ [LR] (Impulswelle/2 Meter Radius)	Akkupack/EH-Geldchip	10	25 Meter	1,80	17,30 bis 23,70
Luger „Nirwana“ [LR] (Impulswelle/2 Meter Radius)	Akkupack/EH-Geldchip	8	25 Meter	2,00	19,00 bis 25,30
Energiepistolen					
Faber „Quest“ [LR]	Akkupack/EH-Geldchip	50	30 Meter	1,60	23,30 bis 28,40
HaiTech „Thalax“ [LR]	Akkupack/EH-Geldchip	30	30 Meter	1,70	18,50 bis 25,80
PTI „Starforce Captain“ [LR]	Akkupack/EH-Geldchip	60	30 Meter	1,40	25,10 bis 30,20
Smith & Wesson „Roaster“ [LR]	Akkupack/EH-Geldchip	40	30 Meter	1,50	19,70 bis 23,70
Walter „Meteor“ [LR]	Akkupack/EH-Geldchip	30	30 Meter	1,60	18,90 bis 26,40
Granatpistolen					
Faber „Blizzard“ [LR]	Granatprojektil	5	30 Meter	1,90	7,30 bis 9,40
Gunther Signalgeber „Alpenglühen“ [LR]	Granatprojektil	3	30 Meter	1,40	4,30 bis 5,50
Joker „Drummer“ [LR]	Granatprojektil	5	30 Meter	1,80	7,80 bis 9,30
Roughneck „Sludge“ [LR]	Granatprojektil	5	30 Meter	1,90	6,90 bis 8,60
Winkler Gas-/Signalpistole „Eclipse“ [LR]	Granatprojektil	3	30 Meter	1,50	4,60 bis 6,00

Name der Waffe	Munition	Magazin	Reichweite	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Flechettepistolen					
Faber „Wildfire“ [LR] [S 4]	Flechettestrip	40	20 Meter	1,10	16,20 bis 19,80
Gunther N Ild [LR] [S 4]	Flechettestrip	40	20 Meter	1,20	15,40 bis 17,50
HaiTech „Slider“ [LR] [S 4]	Flechettestrip	40	20 Meter	1,00	15,80 bis 18,40
Nikita „Yakuza“ [LR] [S 4]	Flechettestrip	40	20 Meter	1,10	16,50 bis 19,60
Mikrowellenpistolen					
Faber „Torture“ [LR] (Impulswelle/2 Meter Radius)	Akkupack/EH-Geldchip	16	20 Meter	1,50	17,40 bis 22,50
Schmeisser „Little Dryskin“ [LR] (Impulswelle/2 Meter Radius)	Akkupack/EH-Geldchip	14	20 Meter	1,70	16,70 bis 24,30
Schockfroster					
De Maggio „Tiefkühler“ [LR] (Frostzone/2 Meter Radius)	Energiekanister	250	20 Meter	1,50	1,60 bis 2,40
Gordons „Easy Freeze“ [LR] (Frostzone/2 Meter Radius)	Energiekanister	300	20 Meter	1,70	1,80 bis 2,70
Schrotpistolen					
Gomez „Scattergun“ [LR] [S 2]	Schrot Caseless	6	30 Meter	1,40	2,60 bis 4,50
HaiTech „Contract“ [LR] [S 2]	Schrot Caseless	4	30 Meter	1,30	2,00 bis 3,80
Rockwell „Rebel“ [BJ] [LR]	Schrot Caseless	4	30 Meter	1,20	1,80 bis 3,40
Sigurd „Sense8“ [LR] [S 2]	Schrot Caseless	6	30 Meter	1,40	2,50 bis 4,30
Williams „Little Hunter“ [BJ] [LR]	Schrot Caseless	3	30 Meter	1,30	1,70 bis 3,10
Stunner					
Gordons „Easy Sleep“ [LR] (Lähmung)	Akkupack/EH-Geldchip	40	30 Meter	1,10	2,20 bis 3,80
HaiTech „Morpheus“ [LR] (Lähmung)	Akkupack/EH-Geldchip	50	30 Meter	1,00	2,00 bis 3,60
Joker „Innocent“ [LR] [S 2] (Lähmung)	Akkupack/EH-Geldchip	40	30 Meter	1,20	2,80 bis 4,00
PTI „Dreamer“ [LR] (Lähmung)	Akkupack/EH-Geldchip	50	30 Meter	0,90	1,90 bis 3,20
Siegel „Blackout“ [LR] [S 2] (Lähmung)	Akkupack/EH-Geldchip	50	30 Meter	1,10	2,60 bis 3,70
Tacker/Nietpistolen					
Bauer „Paloma“ [LR] [S 10]	Industrienieten	120	10 Meter	1,30	0,40 bis 1,50
Tompson „Steelfixer“ [LR] [S 10]	Industrienieten	100	10 Meter	1,10	0,30 bis 1,20
Walter „Tackerboy“ [LR] [S 10]	Industrienieten	160	10 Meter	1,40	0,50 bis 1,60



PISTOLEN

Vollautomatische Kurzwaffe für das Verschießen von Standardmunition. Der Nachladevorgang wird durch die Energieentladung aus dem Abschuss der hülsenlosen Munition in Gang gesetzt.

Munitionsvarianten sind Bolzen, Akkupack/EH-Energie, Granatprojekteile, Flechettepfeile oder Industrienieten.

Salvenfähige Schusswaffen werden als Vollautomaten kategorisiert, während auf Einzelfeuer ausgelegte Exemplare als Selbstlader bezeichnet werden. Zielfernrohre und Schalldämpfer können zugerüstet werden.

! ACHTUNG !

[1H] = einhändig führbare Waffe · [2H] = zueihändig führbare Waffe · [BJ] = vorhandene Bajonethalterung · [G 5] = Geschoss- [DB 3x] = Aufsatz auf Dreibein mit Zielfernrohr möglich, Zahl ist der Multiplikator für Reichweite · [DB] = Aufsatz auf Dreibein möglich · [KS] = Konventionelle/r Sprengkopf/Munition · [LF] = Lafette (Gestell gewicht in Kilogramm (Zahlenangabe) · [HP] = Waffe wird in Hardpoint eingebaut · [LR] = eingebauter Ziellaser, Multiplikator Reichweite 2x · [ML] = Montage an Luken und Lafetten von Fahrzeugen etc. zur Waffenmontage, meist fahrbar) · [MS] = Montage unter Schusswaffe (Langwaffe) erforderlich · [NS] = Nukleare/r Sprengkopf/Munition · [S 20] = Salve an Waffe möglich/erforderlich · [SD] = ausrüstbarer oder festinstallierter Schalldämpfer · [UW] = Unterwassertauglich · [VAK] = Vakuumtauglich · [ZB] = Zweibein vorhanden/montierbar · [ZF 4x] = Zielfernrohr vorhanden, Zahl ist Multiplikator für Reichweite



RAKETENWERFER

Schaden: 2W6 TP je Treffer; bei Sprengwirkung = 2W6 TP/1 SP (*Auswahl Spielleiter*)



Name der Waffe	Munition	Magazin	Reichweite	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Bachmann „Bazooka“ [DB 4x] [ML] [ZF 4x]	Rakete	1	800 Meter	5,30	19,60 bis 28,20
Bachmann „Chomper“ [DB 4x] [ML] [ZF 4x]	Rakete	3	900 Meter	6,70	22,40 bis 39,70
Collins „Claw“ [DB 4x] [ML] [ZF 4x]	Rakete	5	800 Meter	7,00	21,70 bis 34,60
Ortega „Shadow“ [DB 4x] [ML] [ZF 4x]	Rakete	5	800 Meter	6,80	21,80 bis 33,80
Rottenbach „Ignition“ [DB 4x] [ML] [ZF 4x]	Rakete	4	900 Meter	6,60	22,60 bis 32,40
Roughneck „Scarface“ [DB 4x] [ML] [ZF 4x]	Rakete	3	900 Meter	6,80	21,50 bis 38,20
Schmeisser „Ultimatum“ [DB 4x] [ML] [ZF 4x]	Rakete	8	800 Meter	8,40	34,20 bis 43,50
Williams „Hornet“ [DB 4x] [ML] [ZF 4x]	Rakete	1	800 Meter	5,60	19,50 bis 27,80
Worthman „Blazing Thrust“ [DB 4x] [ML] [ZF 4x]	Rakete	4	800 Meter	7,40	20,30 bis 31,20

RAKETENWERFER

Transportables Werfersysteme für Infanteristen, die Hohlladungs- oder Raketengeschosse verschießen, um Panzerungen etc. zu durchdringen und das ausgewählte Ziel kampfunfähig zu machen.

Die verwendeten Raketen werden auf das anvisierte Ziel vom Nutzer aufgeschaltet und verfolgen während des Fluges auch bewegte Objekte zuverlässig. Dabei ist es nicht von Belang, ob Boden- oder Luftziele attackiert werden sollen.

TRAGEGESTELL

Anpassbares Exoskelett mit Rüstungsanschluss zum Tragen und Abfeuern von Raketenwerfern



Ein montiertes Tragegestell gibt +1W6 auf den Angriffswurf

ROBOKANONEN

Autonomes, KI-unterstütztes Waffensystem, das durch den Einsatz von Näherungssensoren Bewegungen aufspüren und vorab festgelegte Bereiche sichern kann. Kommt ein Objekt (*optische/akustische Reize*) in die Sicherungszone, so eröffnet die stationäre Waffe das Feuer, bis keine aktiven Bewegungsimpulse mehr aufgezeichnet werden können. Das EIS (*Elektronisches-Invasorpräventions-System*) schützt die zentrale Waffen-KI vor externen Zugriffsversuchen nicht autorisierter Personen.

Die KI attackiert/agierte immer über ihren *Wissenswert*. Charaktere machen ihren Verteidigungswurf gegen die dort angegebene Zahl. Die KI-Tagesform beträgt 5 Punkte.

ROBOTERKANONEN KI

Tagesform	5
Trefferpunkte KI	∞
Trefferpunkte	25

ROBOTERKANONEN

Schaden: 2W6 TP je Treffer; bei Sprengwirkung = 2W6 TP/1 SP; Lähmung: Verteidigungswurf (*Physis/Kampf*)



Name der Waffe	Wissenswert	Munition	Magazin	Reichweite	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Bachmann „Medusa“ [DB 4x]	30 [KI] – 20 [EIS]	Rakete	6/12/18	50 Meter	41,30	45,00 bis 82,80
Collins „Pressure“ [DB 4x] [S 10]	20 [KI] – 20 [EIS]	.32 Caseless	400/600	50 Meter	32,60	35,00 bis 64,80
Colt „Whirlwind“ Stunner [DB 4x] (<i>Lähmung</i>)	30 [KI] – 20 [EIS]	Energiekanister	50/80	60 Meter	26,00	83,50 bis 125,00
HaiTech „Torment“ [DB 4x] [S 10]	20 [KI] – 20 [EIS]	.22 Caseless	500/700	50 Meter	33,00	31,70 bis 62,70
Nikita „Sackgasse“ [DB 4x] [S 20]	30 [KI] – 20 [EIS]	.38 Caseless	600/1200	60 Meter	39,00	49,30 bis 88,90
Ortega „Syndicate“ [DB 4x]	20 [KI] – 20 [EIS]	Rakete	5/10/20	50 Meter	46,40	47,50 bis 84,40
Rottenbach „Battlecry“ [DB 4x]	20 [KI] – 20 [EIS]	Granatprojektil	60/120	50 Meter	40,00	43,60 bis 81,20
Schmeisser „Robostandard“ [DB 4x] [S 10]	20 [KI] – 20 [EIS]	.32 Caseless	600	50 Meter	43,00	37,00 bis 64,50
Schmeisser „Roboluxus“ [DB 4x] [S 20]	30 [KI] – 20 [EIS]	.32 Caseless	900	60 Meter	38,00	46,20 bis 78,20
Smith & Wesson „KIA“ [DB 4x] [S 10]	20 [KI] – 20 [EIS]	.32 Caseless	300/500	50 Meter	36,50	33,00 bis 68,00
Williams „Custodian“ [DB 4x] [S 10]	20 [KI] – 20 [EIS]	.38 Caseless	400/600	50 Meter	36,00	35,90 bis 70,00
Worthman „Forgive“ [DB 4x]	20 [KI] – 20 [EIS]	Granatprojektil	50/100	50 Meter	42,00	44,20 bis 86,00

[1H] = einhändig führbare Waffe · [2H] = zweihändig führbare Waffe · [BJ] = vorhandene Bajonethalterung · [DB 3x] = Aufsatz auf Dreibein mit Zielfernrohr möglich, Zahl ist der Multiplikator für Reichweite · [DB] = Aufsatz auf Dreibein möglich · [G 5] = Geschossgewicht in Kilogramm (*Zahlenangabe*) · [HP] = Waffe wird in *Hardpoint* eingebaut · [KS] = Konventionelle/r Sprengkopf/Munition · [LF] = Lafette (*Gestell zur Waffenmontage, meist fahrbar*) · [LR] = eingebauter Ziellaser, Multiplikator Reichweite 2x · [ML] = Montage an Luken und Lafetten von Fahrzeugen etc. möglich/erforderlich · [MS] = Montage unter Schusswaffe (*Langwaffe*) erforderlich · [NS] = Nukleare/r Sprengkopf/Munition · [S 20] = Salve an Waffe einstellbar, Zahl ist Maximalverbrauch an Projektilen · [SD] = ausrüstbarer oder festinstallierter Schalldämpfer · [UW] = Unterwassertauglich · [VAK] = Vakuumtauglich · [ZB] = Zweibein vorhanden/montierbar · [ZF 4x] = Zielfernrohr vorhanden, Zahl ist Multiplikator für Reichweite

! ACHTUNG !

REVOLVER

Gassorten/Lähmung/Irritation: Verteidigungswurf (*Physis/Kampf*)

Schaden: 1W6 TP je Treffer; bei Explosivbolzen = 2W6 TP; bei Granaten = 2W6 TP/1 SP



Name der Waffe	Munition	Magazin	Reichweite	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Bolzenrevolver					
McDuff „Pilgrim“ [LR]	Stahl-/Explosivbolzen	8	30 Meter	1,10	1,00 bis 2,20
McEwen „Stitch“ [LR]	Stahl-/Explosivbolzen	8	30 Meter	1,20	1,10 bis 2,30
Williams „Squid“ [LR]	Stahl-/Explosivbolzen	10	30 Meter	1,30	1,30 bis 2,60
Granatrevolver					
Collins „Saint“ [LR]	Granatprojektil	4	30 Meter	1,30	4,20 bis 6,60
Kalaschnikov „Bombard“ [LR]	Granatprojektil	4	30 Meter	1,40	4,00 bis 5,90
Pfeiffer „Cannonball“ [LR]	Granatprojektil	4	30 Meter	1,30	4,30 bis 6,50
Revolver					
Abacus & Greiss „Blocker“ [LR]	.50 Caseless	5	30 Meter	1,70	3,20 bis 5,70
AlGator „Combat Zone“ [BJ] [LR]	.50 Caseless	5	30 Meter	1,60	3,30 bis 5,90
Colt „Manstopper“ [LR]	.45 Caseless	5	30 Meter	1,40	2,80 bis 5,30
Colt „Mercenary“ [LR]	.45 Caseless	6	30 Meter	1,50	2,90 bis 5,60
EXtra „Devotion“ [BJ] [LR]	.600 Caseless	4	30 Meter	1,80	3,60 bis 6,00
Gomez „Ancestral“ [LR]	.38 Caseless	6	30 Meter	1,40	2,70 bis 5,40
Gunther „Vigor“ [LR]	.32 Caseless	6	30 Meter	1,30	2,20 bis 4,90
HaiTech „Endurance“ [LR]	.38 Caseless	6	30 Meter	1,40	2,30 bis 5,20
Heckler & Koch „Assault“ [BJ] [LR]	.38 Caseless	6	30 Meter	1,30	2,50 bis 5,90
Joker „Apex“ [LR]	.45 Caseless	5	30 Meter	1,40	2,80 bis 5,40
Luger „Advice“ [LR]	.357 Caseless	5	30 Meter	1,50	3,10 bis 5,60
Mauser „Gentleman“ [LR]	.22 Caseless	8	30 Meter	1,20	2,40 bis 4,80
Mauser „Reformation“ [BJ] [LR]	.38 Caseless	6	30 Meter	1,30	2,60 bis 5,10
Neptun „Deepwater“ [BJ] [LR] [UW]	.600 Caseless	4	30 Meter	1,70	3,50 bis 6,40
Nikita „Annihilation“ [LR]	.32 Caseless	6	30 Meter	1,40	2,40 bis 5,00
Pfeiffer „Battleborn“ [LR]	.45 Caseless	5	30 Meter	1,50	2,60 bis 5,30
PTI „Fokus“ [LR]	.38 Caseless	5	30 Meter	1,40	2,30 bis 4,80
Ramirez „Patrouille“ [LR]	.357 Caseless	6	30 Meter	1,30	2,50 bis 4,70
Remington „Coyote“ [LR]	.22 Caseless	8	30 Meter	1,20	2,30 bis 4,60
Rockwell „Renegade“ [LR]	.45 Caseless	5	30 Meter	1,50	2,80 bis 5,60
Sigurd „Phyton“ [BJ] [LR]	.700 Caseless	4	30 Meter	1,70	3,30 bis 6,10
Smith & Wesson „Raider“ [LR]	.357 Caseless	5	30 Meter	1,50	2,40 bis 5,30
Smith & Wesson „Heretic“ [LR]	.50 Caseless	5	30 Meter	1,60	2,80 bis 5,70
Smith & Wesson „Scavenger“ [LR]	.800 Caseless	4	30 Meter	1,70	3,20 bis 5,80
Walter „Silence“ [LR]	.32 Caseless	6	30 Meter	1,30	2,30 bis 4,80
Winkler „Liberty“ [LR]	.45 Caseless	5	30 Meter	1,50	2,60 bis 4,70
Schrotrevolver					
Luger „Mirage“ [BJ] [LR]	Schrot Caseless	5	30 Meter	1,90	1,50 bis 2,70
McDuff „Guardian“ [LR]	Schrot Caseless	5	30 Meter	1,70	1,30 bis 2,50
McEwen „Favor“ [LR]	Schrot Caseless	5	30 Meter	1,80	1,40 bis 2,30
Pfeiffer „Alpha“ [LR]	Schrot Caseless	5	30 Meter	1,90	1,30 bis 2,60
Rockwell „Emergency“ [BJ] [LR]	Schrot Caseless	6	30 Meter	1,50	1,80 bis 3,00

REVOLVER

Mehrschüssige Kurzwaffe, deren Patronenlager gleichzeitig auch die Abschusskammer darstellt. Gegenüber der Selbstladepistole hat der Revolver weniger Einzelteile und die Funktion ist nicht vom Abschuss der Patrone abhängig. Zündet eine Patrone nicht, kann der Abzug einfach erneut durchgezogen werden. Bei der Selbstladepistole muss der Schlitten manuell bewegt werden, um die nicht verwendbare Patrone (*Ladehemmung etc.*) zu entfernen. Die einfache Verwendung und Zuverlässigkeit hat diese Waffenart seit den terranischen Kolonisationswellen enorm beliebt gemacht. Die Nutzung eines Schalldämpfers bietet keinerlei Sinn, da der Zündknall auch aus den Öffnungen der Abschusskammer (*Trommel*) entweichen kann.

Revolver mit einem im Rahmen liegenden oder abgefeilten Hahn können auch ohne Probleme direkt aus der Manteltasche geschossen werden.





FELDGESCHÜTZE - INFANTERIE

Schaden: 2W6 TP je Treffer; bei Sprengwirkung = 2W6 TP/1 SP (Auswahl Spielleiter); Schussweite = planetare Atmosphäre; Gassorten/Lähmung/Irritation: Verteidigungswurf (Physis/Kampf)

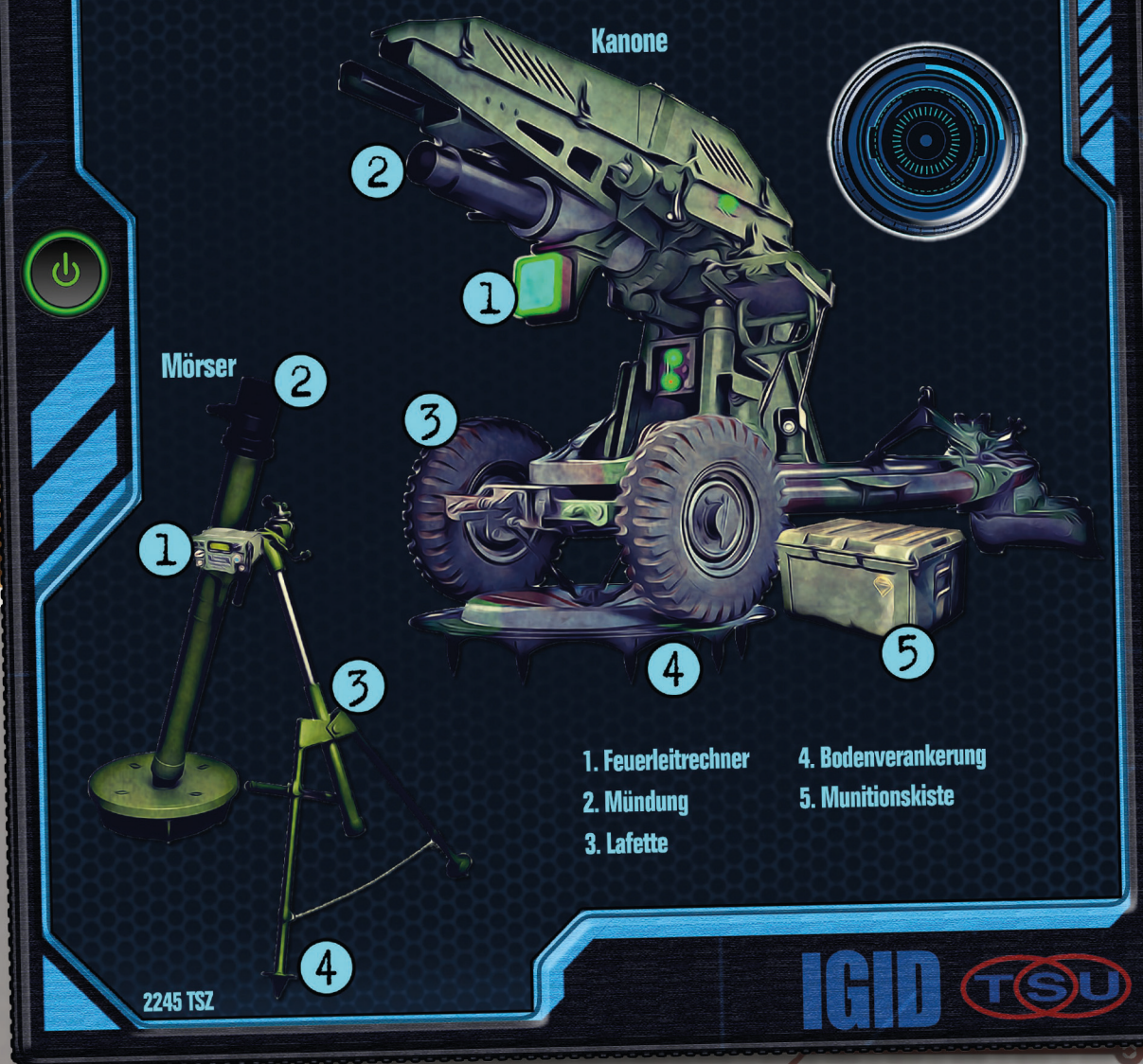


maximal

Name der Waffe	Munition	Schussfrequenz	Schussweite	Bedienung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Energiekanonen						
HaiTech „LaserGatling“ [LF] (Hitze/6 Meter Radius)	Energiekanister	6x je Minute	55.000 Meter	1 bis 2 Personen	137,00	157,00 bis 225,80
Mauser Impulslaser L3 [LF] (Hitze/6 Meter Radius)	Energiekanister	6x je Minute	53.000 Meter	1 bis 2 Personen	152,00	165,00 bis 230,40
Nikita 820 FEL [LF] (Hitze/6 Meter Radius)	Energiekanister	12x je Minute	58.000 Meter	1 bis 2 Personen	170,00	215,20 bis 284,00
Rottenbach IK2 [LF] (Hitze/6 Meter Radius)	Energiekanister	6x je Minute	53.000 Meter	1 bis 2 Personen	147,00	159,00 bis 236,00
Roughneck „ElectronLaser“ [LF] (Hitze/6 Meter Radius)	Energiekanister	6x je Minute	56.000 Meter	1 bis 2 Personen	139,00	160,00 bis 224,60
Williams E270 [LF] (Hitze/6 Meter Radius)	Energiekanister	6x je Minute	54.000 Meter	1 bis 2 Personen	143,00	153,00 bis 219,50
Worthman „Slasher“ [LF] (Hitze/6 Meter Radius)	Energiekanister	6x je Minute	53.500 Meter	1 bis 2 Personen	140,00	162,00 bis 223,80
Kanonen						
Collins „Intruder“ [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	96.000 Meter	1 bis 3 Personen	204,00	130,00 bis 210,00
HaiTech 21 TAT [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	92.000 Meter	1 bis 3 Personen	195,00	132,30 bis 206,50
Harpers „Entsatz“ [LF]	Geschützmunition [G 5]	3x je Minute	83.000 Meter	1 bis 3 Personen	203,00	165,70 bis 240,20
Nikita 112 HIMAT [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	97.000 Meter	1 bis 3 Personen	198,00	146,00 bis 208,00
Ortega „Bolero“ [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	94.000 Meter	1 bis 3 Personen	192,00	136,00 bis 203,60
PTI „Stahlregen“ [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	95.000 Meter	1 bis 3 Personen	189,00	129,00 bis 199,90
Rockwell „Acht.Acht“ [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	96.000 Meter	1 bis 3 Personen	198,00	126,80 bis 202,50
Roughneck „Heavy Gun“ [LF]	Geschützmunition [G 5]	3x je Minute	82.000 Meter	1 bis 3 Personen	209,00	166,00 bis 242,00
Roughneck „Light Gun“ [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	94.000 Meter	1 bis 3 Personen	192,00	130,30 bis 203,80
Siegel „Brecher“ [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	95.000 Meter	1 bis 3 Personen	190,00	126,00 bis 205,20
TNT HIM-122 „Lancer“ [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	96.000 Meter	1 bis 3 Personen	196,00	140,00 bis 201,50
TNT HIM-43 „Spotter“ [LF]	Geschützmunition [G 5]	3x je Minute	84.000 Meter	1 bis 3 Personen	208,00	164,00 bis 239,90
Williams LIM-417 „Phalanx“ [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	93.000 Meter	1 bis 3 Personen	193,50	127,40 bis 202,40
Mörser/Kommandomörser						
Collins 292 Mortar [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	10.800 Meter	1 bis 2 Personen	8,80	17,20 bis 24,60
HaiTech 402 MLM [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	10.600 Meter	1 bis 2 Personen	8,40	16,80 bis 25,50
Harpers SF-A [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	10.700 Meter	1 bis 2 Personen	8,60	15,70 bis 23,40
Harpers SF-B [LF] (Kommandomörser)	Granatprojektil	12x je Minute	4.300 Meter	1 Person	3,40	12,80 bis 18,90
mgx „Himmelsstürmer“ [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	10.650 Meter	1 bis 2 Personen	8,50	16,20 bis 23,70
Ortega „Snatch“ [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	10.700 Meter	1 bis 2 Personen	8,50	16,10 bis 22,80
PTI „Tactical Mortar“ [LF] (Kommandomörser)	Granatprojektil	12x je Minute	4.400 Meter	1 Person	3,20	13,00 bis 17,90
Rockwell „Onager“ [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	10.500 Meter	1 bis 2 Personen	8,30	16,00 bis 24,70
Rockwell Orgelwerfer [LF] (Kommandomörser)	Granatprojektil	12x je Minute	4.400 Meter	1 Person	3,30	12,60 bis 18,20
Roughneck „Taifun“ [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	10.600 Meter	1 bis 2 Personen	8,40	15,70 bis 23,60
Williams LIM-44 „Sparta“ [LF]	Geschützmunition [G 1]	6x je Minute	10.500 Meter	1 bis 2 Personen	8,60	16,20 bis 22,50
Stunnergeschütze						
mgx „Murmeltier“ [LF] (Lähmung/6 Meter Radius)	Energiekanister	6x je Minute	2.600 Meter	1 bis 2 Personen	53,20	110,00 bis 170,40
Siegel „Sandmännchen“ [LF] (Lähmung/6 Meter Radius)	Energiekanister	6x je Minute	2.500 Meter	1 bis 2 Personen	55,50	113,50 bis 167,80
Roughneck „Dreamland“ [LF] (Lähmung/6 Meter Radius)	Energiekanister	6x je Minute	2.600 Meter	1 bis 2 Personen	58,00	109,80 bis 168,50
Worthman „White Noise“ [LF] (Lähmung/6 Meter Radius)	Energiekanister	6x je Minute	2.700 Meter	1 bis 2 Personen	57,50	111,60 bis 169,00

Die Ladeschächte der Kanonen und Mörser können mit normierten Standardkisten (Inhalt 60 Stück Geschützmunition) bestückt werden

Feldgeschütze - schematischer Aufbau



FELDGESCHÜTZE

Artillerie wird nach der militärischen Strukturreform der TSU eher stiefkindlich behandelt, da die Empfehlungen für die Einsatzplanung nach dem Konzernkrieg keine langwierigen Stellungskriege mehr vorsieht. Für das direkte Anvisieren des Ziels aus einer Infanteriestellung werden in der Regel Flachfeuergeschütze eingesetzt. Die Kanonen verfügen über Rad- oder Grav-Lafetten, die einen schnellen Positionswechsel ermöglichen. Zur optimalen Infanterieunterstützung beim Vorgehen werden von den Einheiten im Feld leichtgewichtige Mörser mitgeführt, die Ziele im Steilfeuer bekämpfen können. Stunnergeschütze werden als Notfallreserve von Polizeikräften genutzt, um bei zivilen Unruhen bzw. Demonstrationen ohne tödlich wirkende Gewalt eingreifen zu können. Je Geschütz feuert 1 Kanonier mit seinen Basisblockwerten auf Persönlichkeit/Kampf!

Alle Entfernungsangaben sind Maximaldistanzen!

! ACHTUNG !

[1H] = einhändig führbare Waffe · [2H] = zweihändig führbare Waffe · [BJ] = vorhandene Bajonetthalterung · [DB] = Aufsatz auf Dreibein möglich · [G 5] = Geschoss- [DB 3x] = Aufsatz auf Dreibein mit Zielfernrohr möglich, Zahl ist der Multiplikator für Reichweite · [KS] = Konventionelle/r Sprengkopf/Munition · [LF] = Lafette (Gestellgewicht in Kilogramm (Zahlenangabe) · [HP] = Waffe wird in Hardpoint eingebaut · [ML] = Montage an Luken und Lafetten von Fahrzeugen etc. zur Waffenmontage, meist fahrbar · [LR] = eingebauter Ziellaser, Multiplikator Reichweite 2x · [NS] = Nukleare/r Sprengkopf/Munition · [S 20] = Salve an Waffe möglich/erforderlich · [MS] = Montage unter Schusswaffe (Langwaffe) erforderlich · [SD] = ausrüstbarer oder festinstallierter Schalldämpfer · [UW] = Unterwassertauglich · einstellbar, Zahl ist Maximalverbrauch an Projektilen · [VAK] = Vakuumtauglich · [ZB] = Zweibein vorhanden/montierbar · [ZF 4x] = Zielfernrohr vorhanden, Zahl ist Multiplikator für Reichweite



Alle Entfernungsangaben sind Maximalabstände



BORDWAFFEN - FAHRZEUGE / RAUMSCHIFFE / STATIONEN

Schaden: 2W6 TP je Treffer; bei Sprengwirkung = 1 SP (Auswahl Spielleiter); Schussweite = planetare Atmosphäre/Vakuum;
Gassorten/Lähmung/Irritation/Taktisches Gel (Aushärtung): Verteidigungswurf Infanterie (Physis/Kampf)

maximal



Name der Waffe	Munition	Schussfrequenz	(Atmosphäre) Schussweite (Vakuum)	HP benötigt	Preis (EH)
Abwehrwerfer/Drohnenbucht/Munitionsbunker/Nahverteidigung/Sprühwerfer/Waffenschacht					
Abwehrwerfer T/IK [ML] [UW] [VAK] (diverse Hersteller)	Täusch-/Identkörper [G1]	12x je Minute	2.000 Meter	1 Lichtsekunde	Hüllenmontage 26,00 bis 52,00
Drohnenbucht [HP] [UW] [VAK] (diverse Hersteller)	Zuladung 1-4 Drohnen	Andockfunktion	je Drohne	je Drohne	1 Hardpoint 64,00 bis 72,50
Munitionsbunker [HP] [UW] [VAK] (diverse Hersteller)	Zuladung Explosivstoffe	Nachladefunktion	keine	keine	1 Hardpoint 68,40 bis 73,60
Nahverteidigung [HP] [UW] [VAK] (diverse Hersteller)	Geschützmunition [G1]	12x je Minute	8.000 Meter	1 Lichtsekunde	1 Hardpoint 109,90 bis 157,40
Nahverteidigung [HP] [VAK] (diverse Hersteller)	Smart Grid	12x je Minute	8.000 Meter	1 Lichtsekunde	1 Hardpoint 163,00 bis 240,00
Sprühwerfer [HP] (diverse Hersteller)	Wasser/TakGel	12x je Minute	230 Meter	keine	1 Hardpoint 23,00 bis 38,00
Waffenschacht [HP] [UW] [VAK] (diverse Hersteller)	Zuladung Explosivstoffe	6x je Minute	95.000 Meter	variabel	1 Hardpoint 63,80 bis 74,90
Energiekanonen					
HaiTech „Beam“ [HP] [VAK] (Hitze/12 Meter Radius)	Smart Grid	6x je Minute	74.000 Meter	1 Lichtminute	1 Hardpoint 175,00 bis 250,00
Mauser Impulslaser L4 [HP] [VAK] (Hitze/12 Meter Radius)	Smart Grid	6x je Minute	76.000 Meter	1 Lichtminute	1 Hardpoint 178,00 bis 260,50
Mauser Impulslaser L5 [HP] [VAK] (Hitze/12 Meter Radius)	Smart Grid	12x je Minute	76.500 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 198,00 bis 290,50
Rottenbach IK3 [HP] [VAK] (Hitze/12 Meter Radius)	Smart Grid	6x je Minute	76.000 Meter	1 Lichtminute	1 Hardpoint 173,00 bis 252,50
Roughneck EL2 [HP] [VAK] (Hitze/12 Meter Radius)	Smart Grid	6x je Minute	75.000 Meter	1 Lichtminute	1 Hardpoint 172,00 bis 255,00
Williams E320 [HP] [VAK] (Hitze/12 Meter Radius)	Smart Grid	12x je Minute	74.000 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 193,00 bis 282,50
Worthman „Dominion“ [HP] [VAK] (Hitze/12 Meter Radius)	Smart Grid	6x je Minute	75.500 Meter	1 Lichtminute	1 Hardpoint 174,00 bis 253,00
Kanonen/Maschinenkanonen					
Collins POV8 [HP] [UW] [VAK]	Geschützmunition [G5]	12x je Minute	93.000 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 186,00 bis 265,00
Collins POV11 [HP] [UW] [VAK]	Geschützmunition [G5]	18x je Minute	92.000 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 183,00 bis 270,00
Harpers SF-29 [HP] [UW] [VAK]	Geschützmunition [G5]	12x je Minute	94.000 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 185,70 bis 260,50
Harpers SF-33 [HP] [VAK]	Geschützmunition [G5]	18x je Minute	93.000 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 185,70 bis 280,00
Ortega 34-K [HP] [UW] [VAK]	Geschützmunition [G5]	6x je Minute	99.000 Meter	1 Lichtminute	1 Hardpoint 186,00 bis 278,00
Ortega 35-K [HP] [UW] [VAK]	Geschützmunition [G5]	12x je Minute	94.000 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 186,50 bis 283,60
PTI SF42 [HP] [UW] [VAK]	Geschützmunition [G5]	12x je Minute	96.000 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 179,00 bis 271,50
Rockwell MK-2 [HP] [UW] [VAK]	Geschützmunition [G5]	6x je Minute	95.000 Meter	1 Lichtminute	1 Hardpoint 189,00 bis 279,00
Rockwell MK-3 [HP] [VAK]	Geschützmunition [G5]	12x je Minute	96.000 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 186,80 bis 281,50
Rockwell MK-4 [HP] [UW] [VAK]	Geschützmunition [G5]	18x je Minute	96.000 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 187,80 bis 282,50
Roughneck G67 [HP] [UW] [VAK]	Geschützmunition [G5]	6x je Minute	96.000 Meter	1 Lichtminute	1 Hardpoint 186,00 bis 286,00
Roughneck G67a [HP] [UW] [VAK]	Geschützmunition [G5]	12x je Minute	94.000 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 180,30 bis 279,80
TNT HIM-53[HP] [UW] [VAK]	Geschützmunition [G5]	6x je Minute	96.000 Meter	1 Lichtminute	1 Hardpoint 180,00 bis 284,50
TNT HIM-86 [HP] [UW] [VAK]	Geschützmunition [G5]	12x je Minute	96.000 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 184,00 bis 283,90
Williams PD4 [HP] [UW] [VAK]	Geschützmunition [G5]	6x je Minute	94.000 Meter	1 Lichtminute	1 Hardpoint 180,30 bis 285,40
Williams PD5 [HP] [UW] [VAK]	Geschützmunition [G5]	12x je Minute	96.000 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 180,00 bis 281,50
Worthman K6 [HP] [UW] [VAK]	Geschützmunition [G5]	6x je Minute	93.000 Meter	1 Lichtminute	1 Hardpoint 184,00 bis 279,20
Worthman K7 [HP] [UW] [VAK]	Geschützmunition [G5]	12x je Minute	95.000 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 184,00 bis 268,90
Worthman K8 [HP] [UW] [VAK]	Geschützmunition [G5]	18x je Minute	97.000 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 187,40 bis 285,50
Stunnergeschütze					
PTI „Darkness“ [HP] (Lähmung/12 Meter Radius)	Smart Grid	6x je Minute	15.000 Meter	keine	1 Hardpoint 143,00 bis 210,00
TNT „Pax Vobiscum“ [HP] (Lähmung/12 Meter Radius)	Smart Grid	6x je Minute	13.000 Meter	keine	1 Hardpoint 140,00 bis 203,00
Torpedostationen					
Harpers SF-45 [HP] [UW] [VAK]	Torpedo	6x je Minute	240.000 Meter	1 Lichtsekunde	1 Hardpoint 125,70 bis 203,40
Ortega TW 12 [HP] [UW] [VAK]	Torpedo	12x je Minute	250.000 Meter	1 Lichtsekunde	2 Hardpoints 166,10 bis 252,80
Rockwell MK-14 [HP] [UW] [VAK]	Torpedo	6x je Minute	240.000 Meter	1 Lichtsekunde	1 Hardpoint 126,00 bis 204,70
Roughneck GT2 [HP] [UW] [VAK]	Torpedo	6x je Minute	250.000 Meter	1 Lichtsekunde	1 Hardpoint 125,70 bis 203,60
TNT HIM-75 [HP] [UW] [VAK]	Torpedo	12x je Minute	260.000 Meter	1 Lichtsekunde	2 Hardpoints 164,00 bis 253,90
Williams TPD11 [HP] [UW] [VAK]	Torpedo	6x je Minute	250.000 Meter	1 Lichtsekunde	1 Hardpoint 126,20 bis 202,50
Worthman K10 [HP] [UW] [VAK]	Torpedo	6x je Minute	240.000 Meter	1 Lichtsekunde	1 Hardpoint 136,20 bis 202,50
Werferbatterien					
Collins WB8 [HP] [VAK]	Marschflugkörper	6x je Minute	280.000 Meter	1 Lichtminute	1 Hardpoint 143,00 bis 220,00
Harpers SF-58 [HP] [UW]	Wasserbombe	12x je Minute	6.000 Meter	keine	2 Hardpoints 141,00 bis 223,00
Ortega MW 16 [HP] [VAK]	Marschflugkörper	12x je Minute	290.000 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 143,00 bis 221,00
Rockwell MK-21 [HP] [VAK]	Marschflugkörper	6x je Minute	280.000 Meter	1 Lichtminute	1 Hardpoint 142,00 bis 223,50
Roughneck GW8 [HP] [VAK]	Marschflugkörper	6x je Minute	290.000 Meter	1 Lichtminute	1 Hardpoint 145,00 bis 224,00
TNT HIM-89 [HP] [VAK]	Marschflugkörper	12x je Minute	280.000 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 143,00 bis 226,00
Williams WB23 [HP] [UW]	Wasserbombe	12x je Minute	6.100 Meter	keine	2 Hardpoints 142,00 bis 224,50
Worthman K20 [HP] [VAK]	Marschflugkörper	12x je Minute	280.000 Meter	1 Lichtminute	2 Hardpoints 144,00 bis 225,00

Geschütz-Ladeschächte können mit normierten Standardkisten (Inhalt 60 Stück Projektil/Torpedos/Marschflugkörper) bestückt werden

EXPLOSIVSTOFFE - TRANSPORTMITTEL

Schaden: je Splitter-/Brandwirkung = 2W6 TP; je Sprengwirkung = 1 SP (Auswahl Spielleiter);
Lähmung: Verteidigungswurf (Physis/Kampf); Signalgeber = Verteidigungswurf (Persönlichkeit/Kampf)



Name der Waffe	Wirkung/Radius	Zünder	Reichweite	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Fallbomben (für Waffenschacht)					
Brandbombe [KS]	Brandwirkung/50 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	5,00 [G 5]	0,10 bis 0,17
Gasbombe [KS]	Lähmung/32 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	5,00 [G 5]	0,10 bis 0,17
Plasmabombe [NS]	Spreng/24 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	5,00 [G 5]	0,25 bis 0,38
Signalbombe [KS]	Leuchtkörper/80 Meter	Abwurf	je Waffenreichweite	5,00 [G 5]	0,10 bis 0,17
Splitterbombe [KS]	Splitter/32 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	5,00 [G 5]	0,10 bis 0,17
Sprengbombe [KS]	Spreng/12 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	5,00 [G 5]	0,10 bis 0,17
Täusch-/Identkörper [KS] [UW] [VAK]	Signalgeber	Abwurf	je Waffenreichweite	1,00 [G 1]	0,05 bis 0,13
Geschützmunition (für Kanonen und Maschinenkanonen)					
Gasgeschoss [KS]	Lähmung/32 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	5,00 [G 5]	0,20 bis 0,40
Plasmageschoss [NS] [VAK]	Spreng/12 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	5,00 [G 5]	0,50 bis 1,10
Rauchgeschoss [KS]	Rauch/50 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	5,00 [G 5]	0,20 bis 0,40
Signalgeschoss [KS] [VAK]	Leuchtkörper/80 Meter	Abschuss	je Waffenreichweite	5,00 [G 5]	0,20 bis 0,40
Splittergeschoss [KS] [VAK]	Splitter/32 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	5,00 [G 5]	0,20 bis 0,40
Sprenggeschoss [KS] [VAK]	Spreng/4 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	5,00 [G 5]	0,20 bis 0,40
Täusch-/Identkörper [KS] [UW] [VAK]	Signalgeber	Abschuss	je Waffenreichweite	1,00 [G 1]	0,05 bis 0,13
Marschflugkörper (für Abwehrwerfer, Waffenschacht und Werferbatterien)					
Marschflugkörper Plasma [NS] [VAK]	Spreng/24 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	6,70	1,00 bis 2,20
Marschflugkörper Splitter [KS] [VAK]	Splitter/64 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	6,50	0,40 bis 0,80
Marschflugkörper Spreng [KS] [VAK]	Spreng/12 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	6,50	0,40 bis 0,80
Täusch-/Identkörper [KS] [UW] [VAK]	Signalgeber	Abschuss	je Waffenreichweite	1,00 [G 1]	0,05 bis 0,13
Torpedos (für Torpedostationen und Waffenschacht)					
Torpedo Plasma [NS] [UW] [VAK]	Spreng/24 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	8,20	0,90 bis 1,50
Torpedo Splitter [KS] [UW] [VAK]	Splitter/60 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	8,00	0,30 bis 0,60
Torpedo Spreng [KS] [UW] [VAK]	Spreng/12 Meter	Aufschlag	je Waffenreichweite	8,00	0,30 bis 0,60
Wasserbomben (für Waffenschacht und spezialisierte Werferbatterien)					
Wasserbombe Plasma [NS] [UW]	Spreng/24 Meter	Timer	je Waffenreichweite	3,70	0,40 bis 0,90
Wasserbombe Splitter [KS] [UW]	Splitter/60 Meter	Timer	je Waffenreichweite	3,40	0,15 bis 0,30
Wasserbombe Spreng [KS] [UW]	Spreng/12 Meter	Timer	je Waffenreichweite	3,40	0,15 bis 0,30

! ACHTUNG !

[1H] = einhändig führbare Waffe · [2H] = zweihändig führbare Waffe · [BJ] = vorhandene Bajonetthalterung · [DB 3x] = Aufsatz auf Dreibein mit Zielfernrohr möglich, Zahl ist der Multiplikator für Reichweite · [DB] = Aufsatz auf Dreibein möglich · [G 5] = Geschossge-
wicht in Kilogramm (Zahlenangabe) · [HP] = Waffe wird in Hardpoint eingebaut · [KS] = Konventionelle/r Sprengkopf/Munition ·
[LF] = Lafette (Gestell zur Waffenmontage, meist fahrbar) · [LR] = eingebauter Ziellaser, Multiplikator Reichweite 2x · [ML] = Montage an
Luken und Lafetten von Fahrzeugen etc. möglich/erforderlich · [MS] = Montage unter Schusswaffe (Langwaffe) erforderlich ·
[NS] = Nukleare/r Sprengkopf/Munition · [S 20] = Salve an Waffe einstellbar, Zahl ist Maximalverbrauch an Projektilen · [SD] = aus-
rüstbarer oder festinstallierter Schalldämpfer · [UW] = Unterwassertauglich · [VAK] = Vakuumtauglich · [ZB] = Zweibein vorhanden/
montierbar · [ZF 4x] = Zielfernrohr vorhanden, Zahl ist Multiplikator für Reichweite

BORDWAFFEN

Fahrzeug- und Raumschiffbewaffnung, die
in vorgesehenen Strukturleerräumen (Hard-
points) eingebaut sind. Um Projektilgeschütze
nicht von Hand nachladen zu müssen, haben
sich intelligente Munitionsbunker durchgesetzt,
die über automatisierte Ladesysteme einen ste-
ten Nachschub an Geschossen vorhalten. Sie
werden mit normierten Frachtkisten (Standard-
inhalt 60 Geschosse) nachgeladen.

Je Bordwaffe feuert 1 Kanonier mit seinen Ba-
sisblockwerten auf Persönlichkeit/Kampf!

INFO

Hardpoints beschreiben bei plane-
taren Fahrzeugen und Raumschiffen
Strukturzonen, die für die Aufnahme
interner und externer Ladung, Muniti-
onsbunkern oder Waffensystemen vor-
gesehen sind. Die geplanten
Freiräume sind so gestaltet,
das bei Beschleunigung
und Steuerung des Trans-
portmittels keine Balan-
ceprobleme auftreten

WAFFEN- UND NUTZLASTSTATION

HP



ZUBEHÖR - PLANETARE FAHRZEUGE/CHOPPER/SCHIFFE

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Arbeitsaufsätze Baubedarf (diverse Hersteller)	variabel	64,00 bis 186,00
Beiwagen für Grav-/Kraftrad (diverse Hersteller)	variabel	68,00 bis 85,50
Elektrokarren (Warentransport; Energiekanister)	-	27,00 bis 48,00
Erste-Hilfe-Koffer (Mitführflicht; 1x je 6 Personen)	2,00	0,40 bis 0,60
H ₂ -Gasgemisch Marktpreise (zur Betankung)		Tagesnotierung
- Wasserstoff-Tankstation: für Militär	Tankfüllung	0,70 bis 1,30
- Wasserstoff-Tankstation: für Zivilfahrzeuge	Tankfüllung	0,90 bis 1,80
KI (Künstliche Intelligenz; Transportmittelsoftware)	-	160,00 bis 2400,00
Kutsche (Transport; als Pferdegesspann ausgelegt)	-	20,00 bis 38,00
Motorglider (Gurtzeug; Rucksack; Energiekanister)	19,00	17,00 bis 26,00
Munitionsarten (Bordwaffen; Caseless)		
- Fallbomben (60er Frachtkiste; diverse Sorten)	variabel	4,50 bis 8,70
- Geschützmunition (60er Frachtkiste; diverse Sorten)	variabel	6,50 bis 9,60
- Marschflugkörper (60er Frachtkiste; diverse Sorten)	variabel	19,40 bis 38,30
- Täusch-/Identkörper (120er Frachtkiste)	variabel	3,60 bis 11,30
- Torpedos (60er Frachtkiste; diverse Sorten)	variabel	13,50 bis 29,80
- Wasserbomben (60er Frachtkiste; diverse Sorten)	variabel	6,00 bis 10,20
Pannenset (Land/Überlebensausrüstung)	4,00	1,00 bis 3,20
Pannenset (See/Überlebensausrüstung)	16,00	4,80 bis 18,70
Paraglider (Gurtzeug; Rucksack)	10,00	12,00 bis 14,00
Tarnnetz (20x20 Meter)	1,50	5,00 bis 10,50
Tuning/Modifikationen (Pauschale; Werkstatt)		
- Antigrav-Generator (Ersatz nach Defekt)	-	10 % vom Neupreis
- Energiezelle tauschen (zivile Funmobile)	0,70	1,00 bis 6,80
- Fahrwerkumbau (Umrüstung)	-	20 % vom Neupreis
- Grav-Prallfelder (Nachrüstung)	-	1 % vom Neupreis
- Hardpoint zufügen (Nachrüstung; 1x)	-	5 % vom Neupreis
- Innenausstattung/Bordküche erneuern	-	1 % vom Neupreis
- Kommunikations-/Musikanlage (Nachrüstung)	-	0,5 % vom Neupreis
- Lebenserhaltung/Leitstand (Nachrüstung)	-	2 % vom Neupreis
- Luxusausstattung (Nachrüstung)	-	10 % vom Neupreis
- Montage/Wartung (Werkstatt; je Personenstunde)	-	3,00 bis 9,00
- Panzerung (LTM; Nachrüstung; 1x; + 10 TP)	variabel	5 % vom Neupreis
- Panzerung (STM; Nachrüstung; 1x; + 1 SP)	variabel	25 % vom Neupreis
- Prallkäfige/Gurte (Ersatz nach Unfall)	-	1 % vom Neupreis
- Reaktor (Laesumfusion; Ersatz nach Ausbrennen)	-	20 % vom Neupreis
- Reaktor (Wasserstofffusion; Ersatz nach Defekt)	-	20 % vom Neupreis
- Schaltung (Umrüstung Automatik/Gänge)	-	5 % vom Neupreis
- Schutzlackierung (Biogefährdung)	-	2 % vom Neupreis
- Schutzlackierung (Militärstandard)	-	2 % vom Neupreis
- Schutzlackierung (Schmuckfarbe)	-	1 % vom Neupreis
- Sensorsysteme (Nachrüstung/Umrüstung)	-	1 % vom Neupreis
- Sondersignal (mit Hüllenmontage)	1,40	9,00 bis 13,40
- Suchscheinwerfer (mit Hüllenmontage)	2,40	11,50 bis 18,00
- Technik modernisieren/tunen/aufbohren	-	5 % vom Neupreis
- Transponder (Ersatz; mit Einbau)	1,60	17,00 bis 31,00
- Transponder (illegales Fakemodul; mit Einbau)	1,60	68,00 bis 210,00
- Umbau in großem Stil	-	25 % vom Neupreis
- Verteidigungssysteme (Nachrüstung)	-	2 % vom Neupreis
- Waffennachrüstung (Einbau in Hardpoint)	Waffengewicht	Waffenpreis + 90,00
- Waffennachrüstung (Hüllenmontage)	Waffengewicht	Waffenpreis + 20,00
- Waffensicherung (mit Moduleinbau)	-	22,00 bis 40,00
- Wartungspauschale Großtransportmittel	-	2 % vom Neupreis
- Wartungspauschale Kleintransportmittel	-	1 % vom Neupreis
Verbrauchsmaterial (je Monat Betriebszeit)		
- Biomasse (Rohstoffe Bordküche)	variabel	0,1 % vom Neupreis
- Ersatzteile (kleine Verschleißteile)	variabel	0,1 % vom Neupreis
- Luft, Wasser, Öle (Fahrzeugbedarf)	variabel	0,1 % vom Neupreis
Versicherung (Teilkasko/Haftpflicht; Jahresbeitrag)	-	0,2 % vom Neupreis
Versicherung (Vollkasko/Haftpflicht; Jahresbeitrag)	-	1 % vom Neupreis

ZUBEHÖR - RAUMSCHIFFE

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Erste-Hilfe-Koffer (Mitführflicht; 1x je 6 Personen)	2,00	0,40 bis 0,60
EVA-Ausrüstung (Extra-Vehicular Activity)	120,00	130,00 bis 245,00
H ₂ -Gasgemisch Marktpreise (für Linearflug)		Tagesnotierung
- Siloschiff/Raum-/Tankstation: für Großraumschiffe	Füllung/Flugtag	15,00 bis 20,00
- Siloschiff/Raum-/Tankstation: für Kleinraumer	Füllung/Flugtag	8,00 bis 10,00
- Absaugen von Atmosphäre im Orbit von Gasriesen	Füllung/Flugtag	ohne Kosten (Probe)
KI (Künstliche Intelligenz; Raumschiffsoftware)	-	160,00 bis 2400,00
Laesum Marktpreise (für Hyperraumsprung)		Tagesnotierung
- legale Verkaufsstellen in der TSU	je 100 Gramm	3,00 bis 5,00
- Einkaufsmöglichkeiten Hanse/Loch	je 100 Gramm	1,00 bis 3,00
- Abgabestellen BUP/Ming-Imperium	je 100 Gramm	2,00 bis 3,50
Munitionsarten (Bordwaffen; Caseless)		
- Fallbomben (60er Frachtkiste; diverse Sorten)	variabel	4,50 bis 8,70
- Geschützmunition (60er Frachtkiste; diverse Sorten)	variabel	6,50 bis 9,60
- Marschflugkörper (60er Frachtkiste; diverse Sorten)	variabel	19,40 bis 38,30
- Täusch-/Identkörper (120er Frachtkiste)	variabel	3,60 bis 11,30
- Torpedos (60er Frachtkiste; diverse Sorten)	variabel	13,50 bis 29,80
Tuning/Modifikationen (Pauschale; Werftanlage)		
- Hardpoint zufügen (Nachrüstung; 1x)	-	5 % vom Neupreis
- Innenausstattung/Bordküche erneuern	-	1 % vom Neupreis
- Kommunikationsanlage (Nachrüstung)	-	0,5 % vom Neupreis
- Luxusausstattung (Nachrüstung)	-	10 % vom Neupreis
- Montage/Wartung (Werftanlage; je Personenstunde)	-	6,00 bis 14,00
- Panzerung (STM; Nachrüstung; 1x; + 1 SP)	variabel	25 % vom Neupreis
- Reaktor (Wasserstofffusion; Ersatz nach Defekt)	-	20 % vom Neupreis
- Schutzlackierung (Militärstandard)	-	2 % vom Neupreis
- Schutzlackierung (Prallschutz Mikroeinschläge)	-	2 % vom Neupreis
- Schutzlackierung (Schmuckfarbe)	-	1 % vom Neupreis
- Sensorsysteme (Nachrüstung/Umrüstung)	-	1 % vom Neupreis
- Technik modernisieren/tunen/aufbohren	-	5 % vom Neupreis
- Transponder (Ersatz; mit Einbau)	1,80	20,00 bis 38,00
- Transponder (illegales Fakemodul; mit Einbau)	1,80	74,00 bis 260,00
- Umbau in großem Stil	-	25 % vom Neupreis
- Verteidigungssysteme (Nachrüstung)	-	2 % vom Neupreis
- Waffennachrüstung (Einbau in Hardpoint)	Waffengewicht	Waffenpreis + 180,00
- Waffennachrüstung (Hüllenmontage)	Waffengewicht	Waffenpreis + 40,00
- Waffensicherung (mit Moduleinbau)	-	36,50 bis 53,00
- Wartungspauschale Großraumschiffe	-	2 % vom Neupreis
- Wartungspauschale Kleinraumer	-	1 % vom Neupreis
Vakuumset (Überlebensausrüstung für Notfälle)	260,00	119,00 bis 420,00
Verbrauchsmaterial (je Monat Betriebszeit)		
- Biomasse (Rohstoffe Bordküche)	variabel	0,1 % vom Neupreis
- Vak-Kitt, Ersatzteile (kleine Verschleißteile)	variabel	0,1 % vom Neupreis
- Luft, Wasser, Öle (Raumschiffbedarf)	variabel	0,1 % vom Neupreis
Versicherung (Teilkasko/Haftpflicht; Jahresbeitrag)	-	0,2 % vom Neupreis
Versicherung (Vollkasko/Haftpflicht; Jahresbeitrag)	-	1 % vom Neupreis

ZUBEHÖR - RAUMSTATIONEN

Gegenstand/Dienstleistung	Gewicht (kg)	Preis (EH)
Erste-Hilfe-Koffer (Mitführflicht; 1x je 6 Personen)	2,00	0,40 bis 0,60
EVA-Ausrüstung (Extra-Vehicular Activity)	120,00	130,00 bis 245,00
H ₂ -Gasgemisch Marktpreise (für Tankservice)		Tagesnotierung
- Siloschiff für Stations-Betankungsservice	Speicherfüllung	930,00 bis 1600,00
KI (Künstliche Intelligenz; Stationssoftware)	-	160,00 bis 2400,00
Laesum Marktpreise (für Energieversorgung)		Tagesnotierung
- legale Verkaufsstellen in der TSU	je 100 Gramm	3,00 bis 5,00
- Einkaufsmöglichkeiten Hanse/Loch	je 100 Gramm	1,00 bis 3,00
- Abgabestellen BUP/Ming-Imperium	je 100 Gramm	2,00 bis 3,50
Munitionsarten (Bordwaffen; Caseless)		
- Fallbomben (60er Frachtkiste; diverse Sorten)	variabel	4,50 bis 8,70
- Geschützmunition (60er Frachtkiste; diverse Sorten)	variabel	6,50 bis 9,60
- Marschflugkörper (60er Frachtkiste; diverse Sorten)	variabel	19,40 bis 38,30
- Täusch-/Identkörper (120er Frachtkiste)	variabel	3,60 bis 11,30
- Torpedos (60er Frachtkiste; diverse Sorten)	variabel	13,50 bis 29,80
Tuning/Modifikationen (Pauschale; Montagetrupp)		
- Hardpoint zufügen (Nachrüstung; 1x)	-	5 % vom Neupreis
- Innenausstattung/Bordküche erneuern	-	1 % vom Neupreis
- Kommunikationsanlage (Nachrüstung)	-	0,5 % vom Neupreis
- Luxusausstattung (Nachrüstung)	-	10 % vom Neupreis
- Montage/Wartung (je Personenstunde)	-	8,00 bis 17,00
- Panzerung (GEB; Nachrüstung; 1x; + 1 SP)	variabel	25 % vom Neupreis
- Reaktor (Laesumfusion; Ersatz nach Defekt)	-	20 % vom Neupreis
- Schutzlackierung (Prallschutz Mikroeinschläge)	-	2 % vom Neupreis
- Schutzlackierung (Schmuckfarbe)	-	1 % vom Neupreis
- Sensorsysteme (Nachrüstung/Umrüstung)	-	1 % vom Neupreis
- Stationstechnik modernisieren	-	5 % vom Neupreis
- Transponder (Ersatz; mit Einbau)	2,50	40,00 bis 63,00
- Umbau in großem Stil	-	25 % vom Neupreis
- Waffennachrüstung (Einbau in Hardpoint)	Waffengewicht	Waffenpreis + 230,00
- Waffennachrüstung (Hüllenmontage)	Waffengewicht	Waffenpreis + 60,00
- Wartungspauschale Raumstationen	-	2 % vom Neupreis
Vakuumset (Überlebensausrüstung für Notfälle)	260,00	119,00 bis 420,00
Verbrauchsmaterial (je Monat Betriebszeit)		
- Biomasse (Rohstoffe Bordküche)	variabel	0,1 % vom Neupreis
- Vak-Kitt Ersatzteile (kleine Verschleißteile)	variabel	0,1 % vom Neupreis
- Luft, Wasser, Öle (Stationsbedarf)	variabel	0,1 % vom Neupreis
Versicherung (Teilkasko/Haftpflicht; Jahresbeitrag)	-	0,2 % vom Neupreis
Versicherung (Vollkasko/Haftpflicht; Jahresbeitrag)	-	1 % vom Neupreis



LAESUM MARKTPREISE (HYPERRAUMSPRUNG UND KRAFTWERKS BETRIEB)

PREISE (je 100 Gramm)	VERKAUFSSTELLEN
3,00 EH bis 5,00 EH (Tagespreise)	Alle legalen Laesum-Verkaufsstellen auf Planeten und Sprungstationen (PTI)
1,00 EH bis 3,00 EH (Tagespreise)	Einkaufsmöglichkeiten auf Hanse und Loch (TD 032; Rat der Hanse)
2,00 EH bis 3,50 EH (Tagespreise)	Abgabestellen im Ming-Imperium/Bund der unabhängigen Planeten (BUP)

H₂-GASGEMISCH MARKTPREISE (LINEARFLUG IM WELTALL)

PREISE (Tankfüllung/je 24h-Flug)	VERKAUFSSTELLEN
8,00 EH bis 10,00 EH (Kleinraumer)	Raumstation, Tankstation oder Siloschiff
15,00 EH bis 20,00 EH (Großschiffe)	Raumstation, Tankstation oder Siloschiff
ohne Kosten	Absaugen von Atmosphäre im stabilen Orbit eines Gasriesen (Tanksonde)

H₂-GASGEMISCH MARKTPREISE (PLANETARER VERKEHR)

PREISE (Tankfüllung/je 24h-Fahrt)	VERKAUFSSTELLEN
0,70 EH bis 1,30 EH (Militär)	Truppenzapfstelle
0,90 EH bis 1,80 EH (Zivil)	Offizielle Tankstelle

AKKUPACKS (PLANETARER VERKEHR)

PREISE (Batteriefüllung)	VERKAUFSSTELLEN
0,02 EH bis 0,05 EH (Militär)	Zapfstelle Stützpunkt
0,04 EH bis 0,08 EH (Zivil)	Offizielle Tankstelle

An planetaren Tankstellen können alle Arten von Energiezellen (Akkupacks) aufgeladen werden



PLANETARE TRANSPORTMITTEL: - NUTZTIERE - LANDFAHRZEUGE -

LTM = Leichte Transportmittel; STM = Schwere Transportmittel; Verteidigungsproben für das Transportmittel werden durch den Fahrzeugführer (Fahrer oder Reiter) durchgeführt

ANGRIFF

WÜRFELPROBE

KANONIER/SCHÜTZE

KAMPE/PERSÖNLICHKEIT

VERTEIDIGUNG

WÜRFELPROBE

FAHRER/PILOT

KAMPE/PERSÖNLICHKEIT



Name/Typ des Transportmittels	Wissenswert KI	Wissenswert EIS	Tätigkeitsfelder	Bewaffnung	Hardpoints	Trefferpunkte (LTM)	Strukturpunkte (STM)	Geschwindigkeit	Preis (EH; ohne Waffen)	Seite OK 2
Nutztiere (LTM)										
Maulesel (Klon aus Nanobot-Zuchttank; BCI-Kontrolle; Zivil)	-	-	Warentransporte	-	-	12 TP	-	85 m/5 sek	14,00 bis 28,00	64
Packpferd (Klon aus Nanobot-Zuchttank; BCI-Kontrolle; Zivil)	-	-	Warentransporte	-	-	14 TP	-	110 m/5 sek	17,00 bis 35,00	64
Reitpferd (Klon aus Nanobot-Zuchttank; BCI-Kontrolle; Zivil)	-	-	Personentransporte, Sport	-	-	15 TP	-	120 m/5 sek	28,00 bis 475,00	65
Brontosaurus (Klon aus Nanobot-Zuchttank; BCI-Kontrolle; Militär)	-	-	Infanterieunterstützung	2 Geschütztürme	-	45 TP	-	40 m/5 sek	630,00 bis 740,00	66
Plateosaurus (Klon aus Nanobot-Zuchttank; BCI-Kontrolle; Militär)	-	-	Infanterieunterstützung	1 Geschützturm	-	25 TP	-	50 m/5 sek	430,00 bis 550,00	66
Raptor (Klon aus Nanobot-Zuchttank; BCI-Kontrolle; Militär)	-	-	Patrouille, Transporte	-	-	18 TP	-	75 m/5 sek	350,00 bis 480,00	68
Stegosaurus (Klon aus Nanobot-Zuchttank; BCI-Kontrolle; Militär)	-	-	Infanterieunterstützung	2 Geschütztürme	-	35 TP	-	45 m/5 sek	510,00 bis 620,00	68
Landfahrzeuge (STM)										
EW Duster (Einsatzwagen; Polizei)	20	20	Streifenwagen	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	-	2 SP	250 m/5 sek	2.150,00 bis 2.600,00	70
PTF RiotWatch (Panzer-Transportfahrzeug; Polizei)	20	20	Terrorbekämpfung	Hardpoints/Hüllenmontage	4 HP	-	5 SP	125 m/5 sek	4.500,00 bis 5.150,00	71
EW Warden (Einsatzwagen; Polizei)	20	20	Transport Einsatzkräfte/Häftlinge	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	-	2 SP	194 m/5 sek	1.900,00 bis 2.300,00	72
EW Buffalo (Einsatzwagen; Polizei)	20	30	Transport Politiker/Staatsgäste	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	-	3 SP	278 m/5 sek	2.200,00 bis 2.750,00	73
EW Protector (Einsatzwagen; Feuerwehr, Med-Tech)	20	20	Sonderaufgaben	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP/2 HP	-	2 SP	194 m/5 sek	1.950,00 bis 2.380,00	74
PTF Standard (Panzer-Transportfahrzeug; Militär; Polizei)	20	20	Truppentransporte	Hardpoints/Hüllenmontage	3 HP	-	3 SP	163 m/5 sek	2.800,00 bis 3.600,00	76
PTF Kreuzotter (Panzer-Transportfahrzeug; Militär; Geheimdienste)	30	30	Aufklärung, Spionage	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	-	3 SP	165 m/5 sek	5.500,00 bis 6.150,00	77
PTF Nashorn (Panzer-Transportfahrzeug; Militär)	20	20	mechanisierter Bodenkampf	Hardpoints/Hüllenmontage	4 HP	-	5 SP	125 m/5 sek	4.800,00 bis 5.200,00	78
PTF Klapperschlange (Panzer-Transportfahrzeug; Militär)	20	20	Artillerieunterstützung	Hardpoints/Hüllenmontage	5 HP	-	3 SP	104 m/5 sek	4.200,00 bis 4.900,00	79
PTF Kobra (Panzer-Transportfahrzeug; Militär)	20	20	Artillerieunterstützung	Hardpoints/Hüllenmontage	5 HP	-	3 SP	104 m/5 sek	4.150,00 bis 5.000,00	80
PTF Sperling (Panzer-Transportfahrzeug; Militär)	20	20	Luftabwehr	Hardpoints/Hüllenmontage	5 HP	-	3 SP	104 m/5 sek	4.700,00 bis 4.900,00	81
PTF Lindwurm (Panzer-Transportfahrzeug; Militär)	20	20	Sonderaufgaben	Hardpoints/Hüllenmontage	4 HP	-	4 SP	104 m/5 sek	4.830,00 bis 5.250,00	82
PTF Bronto (Panzer-Transportfahrzeug; Militär; HQ)	30	30	mobiles Hauptquartier	Hardpoints/Hüllenmontage	9 HP	-	8 SP	91 m/5 sek	32.000,00 bis 38.000,00	83
PTF Bumblebee (Panzer-Transportfahrzeug; Militär)	30	20	mechanisierter Bodenkampf	Hardpoints/Hüllenmontage	5 HP	-	6 SP	225 m/5 sek	5.200,00 bis 5.800,00	84
PTF Firefly (Panzer-Transportfahrzeug; Militär)	30	30	Sonderaufgaben	Hardpoints/Hüllenmontage	5 HP	-	6 SP	225 m/5 sek	5.350,00 bis 5.900,00	85
PTF Mantis (Panzer-Transportfahrzeug; Militär)	30	20	Artillerieunterstützung	Hardpoints/Hüllenmontage	6 HP	-	4 SP	225 m/5 sek	5.100,00 bis 5.600,00	86
PTF Cricket (Panzer-Transportfahrzeug; Militär)	30	20	Luftabwehr	Hardpoints/Hüllenmontage	5 HP	-	4 SP	225 m/5 sek	5.000,00 bis 5.500,00	87
PTF Wasp (Panzer-Transportfahrzeug; Militär)	30	30	mobiles Hauptquartier	Hardpoints/Hüllenmontage	5 HP	-	6 SP	225 m/5 sek	5.600,00 bis 6.300,00	88
KW Chieftain (Kampfwagen; Militär; Polizei; Zivil)	20	20	Infanterieunterstützung	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	-	2 SP	233 m/5 sek	790,00 bis 1.250,00	89
ER Domka (Einrad; Militär)	20	20	Infanterieunterstützung	Hardpoints/Hüllenmontage	3 HP	-	2 SP	250 m/5 sek	460,00 bis 670,00	90
ER Penda (Einrad; Militär)	20	20	Infanterieunterstützung	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	-	2 SP	300 m/5 sek	400,00 bis 620,00	91
KB Serpent (Kampfbuggy; Militär; Zivil)	20	20	Infanterieunterstützung	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	-	1 SP	250 m/5 sek	340,00 bis 580,00	92
TR Mule (Transporter; Militär; Traglastgarantie bis 50000 kg)	10	20	Militärtransporter	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	-	1 SP	138 m/5 sek	730,00 bis 850,00	93
TR Mule – Tandem (Transporter; Militär; Traglastgarantie bis 97000 kg)	10	20	Militärtransporter	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	-	1 SP	138 m/5 sek	810,00 bis 1.170,00	94
TR Trooper (Transporter; Militär; Zivil; Traglastgarantie bis 9000 kg)	20	20	Militärtransporter	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	-	2 SP	225 m/5 sek	2.700,00 bis 3.400,00	95
KL Tyrant (Kampfläufer; Militär)	20	30	mobiles Hauptquartier	Hardpoints/Hüllenmontage	6 HP	-	5 SP	100 m/5 sek	2.350,00 bis 3.570,00	96
KL Minion (Kampfläufer; Militär)	20	20	mechanisierter Bodenkampf	Hardpoints/Hüllenmontage	3 HP	-	2 SP	138 m/5 sek	840,00 bis 1.350,00	98
KL Dictator (Kampfläufer; Militär)	20	20	mechanisierter Bodenkampf	Hardpoints/Hüllenmontage	4 HP	-	3 SP	125 m/5 sek	910,00 bis 1.480,00	99
KL Garnele (Kampfläufer; Militär)	30	20	mechanisierter Bodenkampf	Hardpoints/Hüllenmontage	4 HP	-	3 SP	153 m/5 sek	1.250,00 bis 1.600,00	100
KL Krabbe (Kampfläufer; Militär)	30	20	mechanisierter Bodenkampf	Hardpoints/Hüllenmontage	5 HP	-	4 SP	138 m/5 sek	1.500,00 bis 1.970,00	101
FL Lazarus (Feldlazarett; Militär)	10	20	mobiler Medizinstützpunkt	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	-	2 SP	150 m/5 sek	1.280,00 bis 2.000,00	102
WW Atlas (Werkstattwagen; Militär)	10	20	mobiler Reparaturstützpunkt	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	-	2 SP	150 m/5 sek	1.100,00 bis 1.730,00	103



PLANETARE TRANSPORTMITTEL: - LANDFAHRZEUGE -

LTM = Leichte Transportmittel; STM = Schwere Transportmittel; Verteidigungsproben für das Transportmittel werden durch den Fahrzeugführer (Fahrer oder autonome KI) durchgeführt



Name/Typ des Transportmittels	Wissenswert KI	Wissenswert EIS	Tätigkeitsfelder	Bewaffnung	Hardpoints	Trefferpunkte (LTM)	Strukturpunkte (STM)	Geschwindigkeit	Preis (EH; ohne Waffen)	Seite OK 2
Landfahrzeuge (STM – Autonome Einheiten)										
AE Basilisk (Autonome Einheit; Panzerwagen; Militär)	20	20	mechanisierter Bodenkampf	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	–	3 SP	208 m/5 sek	1.600,00 bis 2.400,00	104
AE Blockbuster (Autonome Einheit; Kampfroboter; Militär)	30	20	mechanisierter Bodenkampf	Hardpoints/Hüllenmontage	3 HP	–	6 SP	52 m/5 sek	1.800,00 bis 3.000,00	104
AE Challenger (Autonome Einheit; Panzerwagen; Militär)	20	20	mechanisierter Bodenkampf	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	–	2 SP	222 m/5 sek	1.200,00 bis 1.950,00	104
AE Dragoner (Autonome Einheit; Kampfroboter; Militär)	20	20	mechanisierter Bodenkampf	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	–	2 SP	153 m/5 sek	1.400,00 bis 1.770,00	105
AE Drusus III (Autonome Einheit; Kampfroboter; Shark-Modellreihe)	20	20	mechanisierter Bodenkampf	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	–	2 SP	146 m/5 sek	1.300,00 bis 2.100,00	106
AE HEL – Gravfeld (Autonome Einheit; Kampfroboter; PTI-Modellreihe)	30	20	mechanisierter Bodenkampf	Hardpoints/Hüllenmontage	3 HP	–	3 SP	361 m/5 sek	1.600,00 bis 2.500,00	106
AE HEL – Standard (Autonome Einheit; Kampfroboter; PTI-Modellreihe)	30	20	mechanisierter Bodenkampf	Hardpoints/Hüllenmontage	3 HP	–	3 SP	153 m/5 sek	1.550,00 bis 2.400,00	106
AE Herold (Autonome Einheit; Panzerwagen; Militär)	20	20	Aufklärung, Überwachung	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	–	2 SP	320 m/5 sek	1.000,00 bis 1.380,00	107
AE Mongrel (Autonome Einheit; Militär; Traglastgarantie bis 35000 kg)	10	20	Militärtransporter	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	–	2 SP	528 m/5 sek	930,00 bis 1.050,00	107
AE Mule INF (Autonome Einheit; Militär; Zivil; Traglastgarantie bis 2700 kg)	10	20	Ausrüstungstransport Infanterie	Hüllenmontage	–	–	1 SP	17 m/5 sek	310,00 bis 470,00	108
AE Plattform II INF (Autonome Einheit; Militär; Zivil; Traglastgarantie bis 2700 kg)	10	20	Ausrüstungstransport Infanterie	Hüllenmontage	–	–	1 SP	17 m/5 sek	300,00 bis 450,00	108
AE Porter Trac (Autonome Einheit; Militär; Traglastgarantie bis 8000 kg)	10	20	Militärtransporter	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	–	1 SP	180 m/5 sek	460,00 bis 500,00	108
AE Stealthscout (Autonome Einheit; Panzerwagen; Militär)	20	20	Aufklärung, Überwachung	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	–	2 SP	583 m/5 sek	1.100,00 bis 1.450,00	109
AE Zerberus (Autonome Einheit; Panzer-Transportfahrzeug; Militär)	30	20	mechanisierter Bodenkampf	Hardpoints/Hüllenmontage	3 HP	–	3 SP	208 m/5 sek	1.480,00 bis 2.300,00	109
Landfahrzeuge (LTM)										
FM Gravboard (Funmobil; BCI-Sportgerät; Zivil)	10	–	Sportbedarf/Bürgerfitness	–	–	2 TP	–	49 m/5 sek	2,30 bis 4,50	110
FM Grav-E-Bike (Funmobil; BCI-Sportgerät; Zivil)	10	–	Sportbedarf/Bürgerfitness	–	–	6 TP	–	69 m/5 sek	4,80 bis 17,00	110
FM Grav-Kickboard (Funmobil; BCI-Sportgerät; Zivil)	10	–	Sportbedarf/Bürgerfitness	–	–	4 TP	–	49 m/5 sek	3,60 bis 6,00	110
FM Gravskater (Funmobil; BCI-Sportgerät; Zivil)	10	–	Sportbedarf/Bürgerfitness	–	–	1 TP je Schuh	–	42 m/5 sek	1,90 bis 3,40	111
FM Gravteppich (Funmobil; BCI-Sportgerät; Zivil)	10	–	Sportbedarf/Bürgerfitness	–	–	7 TP	–	49 m/5 sek	5,00 bis 9,30	111
FZ Centurion (Fahrzeug; Zivil)	10	20	Personentransporte	–	–	20 TP	–	250 m/5 sek	480,00 bis 560,00	112
FZ Dynamo (Fahrzeug; Zivil)	10	20	Personentransporte	–	–	18 TP	–	225 m/5 sek	110,00 bis 130,00	113
FZ Explorer (Fahrzeug; Zivil)	10	20	Personentransporte	–	–	18 TP	–	250 m/5 sek	114,00 bis 150,00	114
FZ Forester (Fahrzeug; Zivil)	10	20	Personentransporte	–	–	20 TP	–	188 m/5 sek	180,00 bis 220,00	115
FZ Landgraver (Fahrzeug; Zivil)	10	20	Personentransporte	–	–	20 TP	–	215 m/5 sek	200,00 bis 240,00	116
FZ Noblesse (Fahrzeug; Luxusedition; Zivil)	20	20	Personentransporte	–	–	25 TP	–	300 m/5 sek	3.450,00 bis 3.700,00	117
FZ Onyx Prime (Fahrzeug; Zivil)	10	20	Personentransporte	–	–	20 TP	–	238 m/5 sek	120,00 bis 140,00	118
FZ Puma V 12 (Fahrzeug; Zivil)	10	20	Personentransporte	–	–	18 TP	–	350 m/5 sek	1.200,00 bis 1.800,00	119
FZ Purgatory (Fahrzeug; Zivil)	10	20	Personentransporte	–	–	18 TP	–	425 m/5 sek	1.400,00 bis 2.150,00	120
FZ Renegade (Fahrzeug; Quad; Zivil)	10	20	Personentransporte	–	–	16 TP	–	164 m/5 sek	93,00 bis 125,00	121
FZ Royal (Fahrzeug; Luxusedition; Zivil)	20	20	Personentransporte	–	–	25 TP	–	347 m/5 sek	3.500,00 bis 3.800,00	122
FZ Standard (Fahrzeug; Zivil)	10	20	Personentransporte	–	–	18 TP	–	150 m/5 sek	100,00 bis 120,00	123
MR Baron (Motorrad; Zivil)	10	20	Personentransporte	–	–	16 TP	–	167 m/5 sek	135,00 bis 220,00	124
MR Cojones (Motorrad; Zivil)	10	20	Personentransporte	–	–	12 TP	–	300 m/5 sek	280,00 bis 350,00	125
MR Freedom (Motorrad; Zivil; Militär)	10	20	Personentransporte	Hüllenmontage (BUP-Militär)	–	11 TP	–	275 m/5 sek	80,00 bis 105,00	126
MR Katana (Motorrad; Zivil; Militär)	10	20	Personentransporte	Hüllenmontage (TSU-Militär)	–	14 TP	–	250 m/5 sek	86,00 bis 110,00	127
MR Racer X (Motorrad; Zivil)	10	20	Personentransporte	–	–	13 TP	–	275 m/5 sek	120,00 bis 160,00	128
TR Bulkhead (Transporter; Zivil; Traglastgarantie bis 7800 kg)	10	20	Bauvorhaben, Transporte	–	–	28 TP	–	125 m/5 sek	510,00 bis 630,00	129
TR Minotaurus (Exoskelett; Zivil; Traglastgarantie bis 6700 kg)	10	20	Lade-/Stauarbeiten	–	–	20 TP	–	50 m/5 sek	280,00 bis 360,00	130
TR MoFo (Mobiles Forschungslabor; Zivil; Traglastgarantie bis 3400 kg)	10	20	Forschung, Wissenschaft	–	–	25 TP	–	133 m/5 sek	1.125,00 bis 1.940,00	131
TR Mule (Transporter; Zivil; Traglastgarantie bis 35000 kg)	10	20	Personen-/Warentransporte	–	–	30 TP	–	138 m/5 sek	580,00 bis 640,00	132
TR Oger (Transporter; Zivil; Traglastgarantie bis 50000 kg)	10	20	Schwerguttransporte	–	–	32 TP	–	138 m/5 sek	620,00 bis 740,00	133
TR PullBull (Transporter; Zivil; Traglastgarantie bis 35000 kg)	10	20	Transport Waren/Rohstoffe	–	–	30 TP	–	139 m/5 sek	540,00 bis 610,00	134
TR Terra Star (Transporter; Zivil; Traglastgarantie bis 35000 kg)	10	20	Transport Waren/Rohstoffe	–	–	30 TP	–	125 m/5 sek	510,00 bis 595,00	135
TR Tord SK (Transporter; Zivil; Traglastgarantie bis 35000 kg)	10	20	Transport Waren/Rohstoffe	–	–	25 TP	–	250 m/5 sek	670,00 bis 800,00	136
TR Travel Master (Reisebus; Zivil; Traglastgarantie bis 8200 kg)	10	20	Personentransporte	–	–	25 TP	–	139 m/5 sek	805,00 bis 980,00	137
TR Twist (Kleinbus; Zivil; Traglastgarantie bis 6000 kg)	10	20	Personentransporte	–	–	20 TP	–	213 m/5 sek	510,00 bis 620,00	138
TR Union (Gabelstapler; Zivil; Traglastgarantie bis 4500 kg)	10	20	Lade-/Stauarbeiten	–	–	15 TP	–	28 m/5 sek	62,00 bis 91,00	139
Landfahrzeuge (LTM – Autonome Einheiten)										
AE Arbeitseinheit (diverse Autonome Einheiten; Zivil; Traglastgarantie variabel)	10	20 / –	Logistik/Reinigung/Rohstoffe	–	–	25 TP/20 TP/10 TP	–	83 m/5 sek	Preise siehe Tabelle Roboter	140
AE Bürgertransport – Bus (Autonome Einheit; Nahverkehr; Zivil)	20	20	Öffentlicher Nahverkehr	–	–	25 TP	–	83 m/5 sek	323,00 bis 480,00	142
AE Bürgertransport – Monorail (Autonome Einheit; Nahverkehr; Zivil)	20	20	Öffentlicher Nahverkehr	–	–	25 TP	–	83 m/5 sek	440,00 bis 570,00	144
AE Taxi (Autonome Einheit; Nahverkehr; Zivil)	20	20	Personen-/Gepäcktransport	–	–	25 TP	–	83 m/5 sek	180,00 bis 320,00	146

PLANETARE TRANSPORTMITTEL: - LUFTFAHRZEUGE - WASSERFAHRZEUGE -

LTM = Leichte Transportmittel; STM = Schwere Transportmittel; Verteidigungsproben für das Transportmittel werden durch den Fahrzeugführer (Pilot, Steuermann oder KI) durchgeführt



Name/Typ des Transportmittels	Wissenswert KI	Wissenswert EIS	Tätigkeitsfelder	Bewaffnung	Hardpoints	Trefferpunkte (LTM)	Strukturpunkte (STM)	Geschwindigkeit	Preis (EH; ohne Waffen)		Seite OK 2
Luftfahrzeuge (STM)											
LZ Crusader (Chopper; Militär)	20	20	Luftunterstützung	Hardpoints/Hüllenmontage	4 HP	–	3 SP	1028 m/5 sek	2.300,00 bis	3.400,00	148
LZ Monarch (Chopper; Militär; Traglastgarantie bis 35000 kg)	10	20	Militärtransporter	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	–	4 SP	833 m/5 sek	2.600,00 bis	3.700,00	149
LZ Specter (Chopper; Militär; Polizei; Geheimdienste)	20	30	Aufklärung, Spionage	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	–	3 SP	1028 m/5 sek	3.800,00 bis	5.100,00	150
LZ Zodiac (Chopper; Militär)	20	20	Luftunterstützung	Hardpoints/Hüllenmontage	6 HP	–	5 SP	833 m/5 sek	5.400,00 bis	6.700,00	151
Luftfahrzeuge (STM – Autonome Einheiten)											
AE Hermes (vakuumtaugliche Frachtdrohne; Zivil; Traglast bis 4500 kg)	10	20	Transport Waren/Rohstoffe	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	–	1 SP	3194 m/5 sek	280,00 bis	470,00	152
AE Ikarus (vakuumtaugliche Reparatur-/Sammler-Drohne; Zivil)	10	20	Müllbergung, Reparaturen	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	–	1 SP	3194 m/5 sek	195,00 bis	240,00	152
AE Nemesis (vakuumtaugliche Kampfdrohne; Militär)	30	30	Kampf, Überwachung	Hardpoints/Hüllenmontage	3 HP	–	2 SP	3194 m/5 sek	550,00 bis	660,00	153
AE Schürfdrohne BM4 (vakuumtaugliches Biomining; Zivil; Erze bis 4000 kg)	10	20	Biomining Weltraum	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	–	1 SP	3194 m/5 sek	310,00 bis	370,00	154
AE Sentry (Überwachungsdrohne; Geheimdienste)	10	20	Aufklärung, Spionage	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	–	1 SP	1028 m/5 sek	520,00 bis	650,00	155
AE Viper M7 (Kampfdrohne; Militär)	20	20	Infanterieunterstützung	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	–	1 SP	1028 m/5 sek	430,00 bis	570,00	155
AE Viper P3 (Kampf-/Überwachungsdrohne; Polizei)	20	20	Kampf, Überwachung	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	–	1 SP	1028 m/5 sek	380,00 bis	540,00	155
Luftfahrzeuge (LTM)											
LZ Cardinal (Chopperboot; Zivil; Traglastgarantie bis 8200 kg)	10	20	Personen-/Warentransporte	–	–	25 TP	–	944 m/5 sek	940,00 bis	1.600,00	156
LZ Cloudhunter (Hanggleiter; Zivil; Militär; Traglastgarantie bis 540 kg)	10	–	Sport-/Missionsbedarf	–	–	6 TP	–	180 m/5 sek	7,00 bis	10,00	157
LZ Fearless (Gleitschirm; Zivil; Militär; Traglastgarantie bis 260 kg)	10	–	Sport-/Missionsbedarf	–	–	3 TP	–	90 m/5 sek	4,00 bis	6,00	158
LZ Freelancer (Chopper; Zivil; Traglastgarantie bis 8200 kg)	10	20	Personentransporte	–	–	25 TP	–	944 m/5 sek	960,00 bis	1.350,00	159
LZ Kingfisher (Chopper; Zivil; Traglastgarantie bis 22000 kg)	10	20	Transport Waren/Rohstoffe	–	–	25 TP	–	944 m/5 sek	890,00 bis	1.180,00	160
LZ Sundancer (Elektrochopper; Zivil; Traglastgarantie bis 3400 kg)	10	20	Personentransporte Touristik	–	–	16 TP	–	139 m/5 sek	310,00 bis	400,00	161
LZ Zeppelin (Luftschiff; Zivil; Traglastgarantie bis 60000 kg)	10	20	Transport Waren/Rohstoffe	–	–	86 TP/20 TP	–	833 m/5 sek	710,00 bis	840,00	162
Luftfahrzeuge (LTM – Autonome Einheiten)											
AE Airtaxi (Autonome Einheit; Nahverkehr; Zivil)	20	20	Personen-/Gepäcktransport	–	–	25 TP	–	944 m/5 sek	370,00 bis	520,00	164
AE Ignis (Drohne Brandbekämpfung; Elektrofeld-Löschsystem; Zivil)	10	–	Feuerlöschung	–	–	8 TP	–	1028 m/5 sek	25,00 bis	43,00	166
AE Infinity (Miniatur-Drohne/200er-Schwarm; Militär; Geheimdienste)	10	–	Aufklärung, Spionage	–	–	variabel	–	1028 m/5 sek	38,00 bis	54,00	166
AE Matador (Kamikaze-Drohne; Sprengstoffladung; Militär; Geheimdienste)	20	–	Attentate, Überwachung	Zuladung Sprengstoff	–	5 TP	–	1028 m/5 sek	13,00 bis	22,00	167
AE Medicus (Ersthelfer-Drohne; RoboDoc-Arm; Medikation; Zivil)	10	–	Medizinische Erstversorgung	–	–	8 TP	–	1028 m/5 sek	50,00 bis	76,00	168
AE Paparazzi (Medien-Drohne; Zivil; Geheimdienste)	10	–	Berichterstattung, Spionage	–	–	6 TP	–	1028 m/5 sek	19,00 bis	31,00	168
AE Pathfinder (Erkundungsdrohne; Zielmarkierung; Aufklärung; Zivil; Militär)	10	–	Fernaufklärung, Kartierung	–	–	6 TP	–	1028 m/5 sek	22,00 bis	39,00	169
AE Vortex (Transporter; Zivil; Traglastgarantie bis 4000 kg)	10	–	Transport Waren/Rohstoffe	–	–	8 TP	–	1028 m/5 sek	37,00 bis	55,00	169
Wasserfahrzeuge (STM)											
HC Alligator (Luftkissenboot; Militär)	20	20	Kampf, Sicherungsaufgaben	Hardpoints/Hüllenmontage	4 HP	–	3 SP	278 m/5 sek	620,00 bis	715,00	170
HC Kaiman (Luftkissenboot; Militär)	20	20	Kampf, Sicherungsaufgaben	Hardpoints/Hüllenmontage	3 HP	–	2 SP	320 m/5 sek	630,00 bis	700,00	171
PB Impact (Patrouillenboot; Militär)	20	20	Kampf, Sicherungsaufgaben	Hardpoints/Hüllenmontage	5 HP	–	4 SP	188 m/5 sek	610,00 bis	720,00	172
PB Striker (Patrouillenboot; Militär)	20	20	Kampf, Sicherungsaufgaben	Hardpoints/Hüllenmontage	4 HP	–	3 SP	195 m/5 sek	590,00 bis	680,00	173
PB Wyvern (Patrouillenboot; Militär)	30	20	Kampf, Sicherungsaufgaben	Hardpoints/Hüllenmontage	6 HP	–	5 SP	188 m/5 sek	600,00 bis	740,00	174
UB Oktopus (Unterseeboot; Militär)	20	20	Kampf, Sicherungsaufgaben	Hardpoints/Hüllenmontage	6 HP	–	5 SP	639 m/5 sek	1.750,00 bis	2.600,00	175
UB Seeigel (Unterseeboot; Militär)	20	20	Sonderaufgaben	Hardpoints/Hüllenmontage	5 HP	–	4 SP	639 m/5 sek	1.700,00 bis	2.500,00	176
UB Teufelsrochen (Unterseeboot; Militär)	20	20	Kampf, Sicherungsaufgaben	Hardpoints/Hüllenmontage	8 HP	–	6 SP	639 m/5 sek	2.950,00 bis	4.300,00	177
Wasserfahrzeuge (STM – Autonome Einheiten)											
AE Envoy (Transportschiff; Zivil; Militär; Traglastgarantie bis 400000 kg)	10	20	Transport Waren/Rohstoffe	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	–	2 SP	132 m/5 sek	480,00 bis	560,00	178
AE Kugelfisch (Unterwasserdrohne; Militär)	20	20	Kampf, Überwachung	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	–	1 SP	639 m/5 sek	340,00 bis	470,00	178
AE Schürfdrohne BM6 (wassertaugliches Biomining; Zivil; Erze bis 4000 kg)	10	20	Biomining Tiefsee	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	–	1 SP	639 m/5 sek	280,00 bis	330,00	178
AE Signaller (Unterwasserdrohne; Zivil; Militär; Geheimdienste)	10	20	Aufklärung, Spionage	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	–	1 SP	639 m/5 sek	310,00 bis	460,00	179
AE Watchmen (Patrouillenboot; Militär)	30	20	Kampf, Überwachung	Hardpoints/Hüllenmontage	3 HP	–	3 SP	195 m/5 sek	440,00 bis	500,00	179
Wasserfahrzeuge (LTM)											
HC Journey (Luftkissenboot; Zivil; Traglastgarantie bis 8200 kg)	10	20	Personentransporte	–	–	18 TP	–	264 m/5 sek	470,00 bis	550,00	180
HC Ultor (Luftkissenboot; Zivil; Traglastgarantie bis 25000 kg)	10	20	Transport Waren/Rohstoffe	–	–	19 TP	–	264 m/5 sek	490,00 bis	570,00	181
SS Marlin (Kreuzfahrtschiff, Zivil; Traglastgarantie bis 25000 kg)	10	20	Personentransporte	–	–	40 TP	–	132 m/5 sek	3.480,00 bis	5.100,00	182
SY Voyager (Segelyacht/Kleinboot; Zivil)	10	20	Personentransporte	–	–	20 TP	–	181 m/5 sek	230,00 bis	1.470,00	184
UB Dolphin (Safari-Unterseeboot; Zivil)	10	20	Personentransporte	–	–	20 TP	–	222 m/5 sek	1.300,00 bis	1.950,00	186
Wasserfahrzeuge (LTM – Autonome Einheiten)											
AE Comus (Fähre; Zivil; Traglastgarantie bis 25000 kg)	10	20	Personen-/Warentransporte	–	–	35 TP	–	120 m/5 sek	360,00 bis	490,00	188
AE Grappler (Schlepper; Zivil)	10	20	Anlegehilfe, Serviceboot	–	–	25 TP	–	120 m/5 sek	280,00 bis	370,00	188
AE Messenger (Boje; Zivil)	10	20	Seezeichen, Relaisstation	–	–	20 TP	–	stationär	93,00 bis	150,00	189



RAUMSCHIFFE

STELLARE/INTERSTELLARE TRANSPORTMITTEL: - RAUMSCHIFFE -

STM = Schwere Transportmittel; Verteidigungsproben für das Transportmittel werden durch den Schiffsführer (Pilot oder KI) durchgeführt

ANGRIFF

WÜRFELPROBE

KANONIER

KAMPE/PERSÖNLICHKEIT

VERTEIDIGUNG

WÜRFELPROBE

PILOT

KAMPE/PERSÖNLICHKEIT

ACHTUNG

GRAVITATION

ACHTUNG

SP

BCI tauglich

Name/Typ des Transportmittels	Wissenswert KI	Wissenswert EIS	Tätigkeitsfelder	Landung Planet	Hyperraum	Bewaffnung	Hardpoints	Strukturpunkte (STM)	Preis (EH; ohne Waffen)		Seite OK 3
Fähren (STM)											
FH Landefähre (Zivile Fähre)	20	20	Transporte zwischen Raumstrukturen	ja	nein	Hüllenmontage	-	2 SP	15.000,00 bis	17.300,00	132
FH Lotsenfähre (Zivile Fähre; Behördliche Raumkontrolle)	20	20	Lotsendienste für den Raumverkehr	ja	nein	Hüllenmontage	-	2 SP	8.000,00 bis	11.500,00	133
FH Rettungskapsel (Notfallfähre bei Havarien)	20	30	Kleines Raumrettungsmittel	ja	nein	Hüllenmontage	-	2 SP	16.500,00 bis	22.000,00	134
FH Rettungsshuttle (Notfallfähre bei Havarien)	20	30	Großes Raumrettungsmittel	ja	nein	Hüllenmontage	-	2 SP	37.000,00 bis	54.000,00	135
FH Shuttle (Zivile Frachtfähre)	20	20	Frachtguttransporte im Pendelverkehr	ja	nein	Hüllenmontage	-	2 SP	11.000,00 bis	16.400,00	136
FH Shuttle (Zivile Passagierfähre)	20	20	Passagiertransporte im Pendelverkehr	ja	nein	Hüllenmontage	-	2 SP	11.700,00 bis	16.900,00	136
FH Termite (Ziviler Erzabbau)	20	20	Prospektorenschiff zur Erzgewinnung	ja	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	2 SP	12.500,00 bis	17.100,00	138
FH Terratrak (Zivile Ladefähre)	20	20	Be-/Entladung von Frachtgut	ja	nein	Hüllenmontage	-	2 SP	6.400,00 bis	7.300,00	139
Frachtschiffe (STM)											
FS Erztransporter (Ziviles Transportschiff; Schüttgut)	20	30	Transport von losen Erzen und Pellets	nein	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	7 SP	730.000,00 bis	852.000,00	140
FS Großfrachter (Ziviles Transportschiff; geschlossen)	20	30	Transport von empfindlichen Gütern	nein	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	9 SP	1.050.000,00 bis	1.300.000,00	142
FS Großfrachter (Ziviles Transportschiff; offen)	20	30	Transport von übergroßem Stückgut	nein	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	8 SP	995.000,00 bis	1.150.000,00	144, 146
FS Laesumtransporter (Ziviles Transportschiff; Gefahrgut)	30	40	Abgesicherter Transport von Laesum	nein	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	10 SP	1.240.000,00 bis	1.530.000,00	148
FS Minierbarke (Zivile Förderplattform)	20	30	Industrielles Erzförderschiff	nein	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	10 HP	7 SP	1.100.000,00 bis	1.480.000,00	150
FS Siloschiff (Ziviles Transportschiff; geschlossen)	20	30	Transport von Flüssigstoffen	nein	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	7 SP	790.000,00 bis	860.000,00	152
Kampfflieger (STM)											
KF Aufklärer (Aurora-Klasse; Militär)	20	30	Erkundungen im Flottennahbereich	ja	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	2 SP	24.300,00 bis	29.000,00	154
KF Aufklärer (Maiden-Klasse; Militär)	20	30	Erkundungen im Flottennahbereich	ja	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	2 SP	22.000,00 bis	28.400,00	155
KF Jagdbomber (Buccaneer-Klasse; Militär)	20	30	Erstschläge in der Angriffsspitze	ja	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	3 HP	4 SP	60.000,00 bis	76.000,00	156
KF Jagdbomber (Eclipse-Klasse; Militär)	20	30	Erstschläge in der Angriffsspitze	ja	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	3 HP	4 SP	62.000,00 bis	79.000,00	157
KF Jagdbomber (Heritage-Klasse; Militär)	20	30	Erstschläge in der Angriffsspitze	ja	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	3 HP	4 SP	62.400,00 bis	80.000,00	158
KF Jagdbomber (Princess-Klasse; Militär)	20	30	Erstschläge in der Angriffsspitze	ja	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	3 HP	4 SP	61.000,00 bis	77.800,00	159
KF Jäger (Banzai-Klasse; Militär)	20	30	Schutz der Flottenformation	ja	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	3 SP	37.000,00 bis	45.000,00	160
KF Jäger (Dominus-Klasse; Militär)	20	30	Schutz der Flottenformation	ja	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	3 SP	36.000,00 bis	42.000,00	161
KF Jäger (Duke-Klasse; Militär)	20	30	Schutz der Flottenformation	ja	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	3 SP	38.000,00 bis	47.200,00	162
KF Jäger (Warden-Klasse; Militär)	20	30	Schutz der Flottenformation	ja	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	3 SP	36.300,00 bis	44.000,00	163
Kampfschiffe (STM)											
KS All-Kampfbomber (AKB; Dominator-Klasse; Zivil)	20	30	Mehrzweckkampfschiff (ausgemustert)	ja	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	6 HP	7 SP	152.000,00 bis	209.000,00	164
KS All-Kampfbomber (AKB; Executioner-Klasse; Militär)	30	40	Mehrzweckkampfschiff	ja	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	8 HP	9 SP	385.000,00 bis	438.000,00	166
KS All-Kampfbomber (AKB; Koshu-Dai-Klasse; Militär)	30	40	Mehrzweckkampfschiff	ja	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	8 HP	9 SP	379.000,00 bis	421.000,00	168
KS Fregatte (Gauntlet-Klasse; Ghostbuster-KI; Militär)	40	40	Gefechtsaufklärung, Kampfmissionen	ja	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	7 HP	9 SP	496.000,00 bis	567.000,00	170
KS Fregatte (Pelican-Klasse; Militär)	30	40	Gefechtsaufklärung, Kampfmissionen	ja	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	7 HP	8 SP	410.000,00 bis	474.000,00	172
KS Fregatte (Serpent-Klasse; Militär)	30	40	Gefechtsaufklärung, Kampfmissionen	ja	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	7 HP	8 SP	408.000,00 bis	472.000,00	174
KS Korvette (Hermes-Klasse; Militär)	30	40	Vorhut, Erkundung, Fernsprünge	ja	max 30 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	8 HP	9 SP	482.000,00 bis	560.500,00	176
KS Korvette (Herold-Klasse; Militär)	30	40	Vorhut, Erkundung, Fernsprünge	ja	max 30 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	8 HP	9 SP	479.000,00 bis	571.000,00	178
KS Korvette (Nomad-Klasse; Militär)	30	40	Vorhut, Erkundung, Fernsprünge	ja	max 30 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	8 HP	9 SP	484.000,00 bis	568.300,00	180
KS Leichter Kreuzer (Imperator-Klasse; Militär)	30	40	Langstreckenpatrouillen, Eskorten	ja	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	19 HP	20 SP	3.505.000,00 bis	4.778.000,00	182
KS Leichter Kreuzer (Storm-Klasse; Militär)	30	40	Langstreckenpatrouillen, Eskorten	ja	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	20 HP	21 SP	3.632.000,00 bis	4.899.000,00	184
KS Leichter Kreuzer (Warlock-Klasse; Militär)	30	40	Langstreckenpatrouillen, Eskorten	ja	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	19 HP	20 SP	3.512.000,00 bis	4.781.000,00	186
KS Leichter Kreuzer (Warrior-Klasse; Militär)	30	40	Langstreckenpatrouillen, Eskorten	ja	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	18 HP	19 SP	3.501.000,00 bis	4.663.000,00	188
KS Logistikfrachter (Militär)	20	40	Nachschubtransporte, Versorgung	nein	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	6 HP	14 SP	1.520.000,00 bis	1.890.500,00	190
KS Schlachtkreuzer (Admiral-Klasse; Militär)	30	40	Kampfmissionen, Raumschlachten	nein	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	35 HP	36 SP	8.750.000,00 bis	11.674.000,00	192
KS Schlachtkreuzer (Apostel-Klasse; Militär)	30	40	Kampfmissionen, Raumschlachten	nein	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	34 HP	35 SP	8.690.000,00 bis	11.390.000,00	194
KS Schlachtschiff (Nibelungen-Klasse; Militär)	30	40	Raumschlachten, Orbitalbombardement	nein	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	45 HP	46 SP	21.350.000,00 bis	24.700.000,00	196
KS Schwerer Kreuzer (Achilles-Klasse; Militär)	30	40	Raumschlachten, Orbitalbombardement	nein	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	30 HP	31 SP	6.118.000,00 bis	8.770.000,00	198
KS Schwerer Kreuzer (Metropol-Klasse; Militär)	30	40	Raumschlachten, Orbitalbombardement	nein	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	29 HP	30 SP	6.060.000,00 bis	8.620.000,00	200
KS Truppentransporter (Militär)	20	40	Transport von Personalsnachschub	nein	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	6 HP	14 SP	1.550.000,00 bis	1.870.000,00	202
KS Zerstörer (Argo-Klasse; Militär)	30	40	Patrouillendienst, Geleitzugeskorte	ja	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	10 HP	11 SP	624.000,00 bis	808.000,00	204
KS Zerstörer (Burgen-Klasse; Militär)	30	40	Patrouillendienst, Geleitzugeskorte	ja	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	11 HP	12 SP	680.000,00 bis	836.000,00	206
KS Zerstörer (Valiant-Klasse; Militär)	30	40	Patrouillendienst, Geleitzugeskorte	ja	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	11 HP	12 SP	667.000,00 bis	819.000,00	208





ANGRIFF

WÜRFELPROBE

KANONIER

KAMPF/PERSONLICHKEIT

VERTEIDIGUNG

WÜRFELPROBE

PILOT

KAMPF/PERSONLICHKEIT





STELLARE/INTERSTELLARE TRANSPORTMITTEL: - RAUMSCHIFFE -

STM = *Schwere Transportmittel*; Verteidigungsproben für das Transportmittel werden durch den Schiffsführer (*Pilot oder KI*) durchgeführt

Name/Typ des Transportmittels	Wissenswert KI	Wissenswert EIS	Tätigkeitsfelder	Landung Planet	Hyperraum	Bewaffnung	Hardpoints	Strukturpunkte (STM)	Preis (EH; ohne Waffen)	Seite OK 3
Kanonenboote (STM)										
KB Entertorpedo (<i>Widder-Klasse; Militär</i>)	20	20	Enterangriff Außenhülle	nein	nein	Hüllenmontage	-	2 SP	55.000,00 bis 72.000,00	210
KB Hammerhead (<i>Shark Investments; Militär</i>)	20	20	Enterangriff Außenhülle	nein	nein	Hüllenmontage	-	2 SP	46.000,00 bis 58.000,00	211
KB Landungsboot (<i>Militär</i>)	20	30	Landeoperationen, Nachschub	ja	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	3 SP	97.000,00 bis 134.500,00	212
KB Panzerschiff (<i>Militär</i>)	20	30	Kampfmissionen, Patrouillendienst	ja	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	7 HP	9 SP	274.000,00 bis 426.000,00	214
KB Zollschiiff (<i>Behördliches Raumkontrollschiff</i>)	20	40	Fracht- und Schiffskontrollen	ja	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	4 HP	6 SP	260.000,00 bis 353.000,00	216
Mehrzweckraumer (STM)										
MR Casinoschiff (<i>ausgemusterter Passagierliner; Zivil</i>)	20	30	Glücksspiel außerhalb von Zollzonen	nein	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	10 SP	420.000,00 bis 650.000,00	218
MR Expeditionsschiff (<i>Ziviler Erkundungsraumer</i>)	20	30	Erkundung, Fernsprünge, Kolonisation	ja	max 30 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	5 SP	261.500,00 bis 320.000,00	220
MR Gefangenentransporter (<i>Behördlicher Strafvollzug</i>)	20	40	Transport von Strafkolonie-Insassen	ja	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	4 HP	6 SP	240.000,00 bis 275.000,00	222
MR Kleinfrachter (<i>Ziviles Transportschiff</i>)	20	30	Transport von diversen Handelsgütern	ja	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	5 SP	167.000,00 bis 234.000,00	224



STELLARE/INTERSTELLARE TRANSPORTMITTEL: - RAUMSCHIFFE -

STM = *Schwere Transportmittel*; Verteidigungsproben für das Transportmittel werden durch den Schiffsführer (*Pilot oder KI*) durchgeführt

ANGRIFF

WÜRFELPROBE

KANONIER

KAMPF/PERSONLICHKEIT

VERTEIDIGUNG

WÜRFELPROBE

PILOT

KAMPF/PERSONLICHKEIT

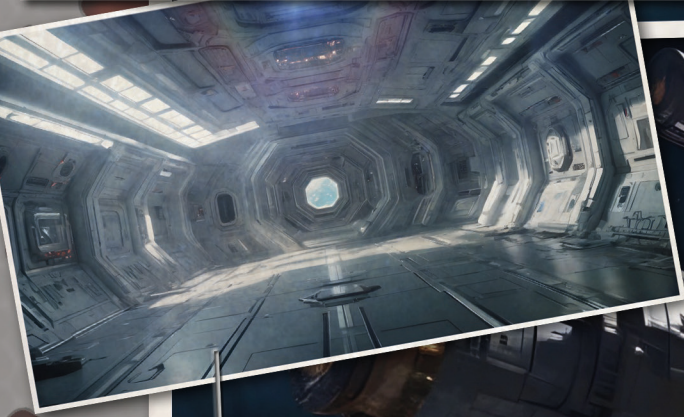



Name/Typ des Transportmittels	Wissenswert KI	Wissenswert EIS	Tätigkeitsfelder	Landung Planet	Hyperraum	Bewaffnung	Hardpoints	Strukturpunkte (STM)	Preis (EH; ohne Waffen)	Seite OK 3
Kanonenboote (STM)										
KB Entertorpedo (Widder-Klasse; Militär)	20	20	Enterangriff Außenhülle	nein	nein	Hüllenmontage	-	2 SP	55.000,00 bis 72.000,00	210
KB Hammerhead (Shark Investments; Militär)	20	20	Enterangriff Außenhülle	nein	nein	Hüllenmontage	-	2 SP	46.000,00 bis 58.000,00	211
KB Landungsboot (Militär)	20	30	Landeoperationen, Nachschub	ja	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	1 HP	3 SP	97.000,00 bis 134.500,00	212
KB Panzerschiff (Militär)	20	30	Kampfmissionen, Patrouillendienst	ja	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	7 HP	9 SP	274.000,00 bis 426.000,00	214
KB Zollschiiff (Behördliches Raumkontrollschiff)	20	40	Fracht- und Schiffskontrollen	ja	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	4 HP	6 SP	260.000,00 bis 353.000,00	216
Mehrzweckraumer (STM)										
MR Casinoschiff (ausgemusterter Passagierliner; Zivil)	20	30	Glücksspiel außerhalb von Zollzonen	nein	nein	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	10 SP	420.000,00 bis 650.000,00	218
MR Expeditionsschiff (Ziviler Erkundungsraumer)	20	30	Erkundung, Fernsprünge, Kolonisation	ja	max 30 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	5 SP	261.500,00 bis 320.000,00	220
MR Gefangenentransporter (Behördlicher Strafvollzug)	20	40	Transport von Strafkolonie-Insassen	ja	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	4 HP	6 SP	240.000,00 bis 275.000,00	222
MR Kleinfrachter (Ziviles Transportschiff)	20	30	Transport von diversen Handelsgütern	ja	max 21 Lichtjahre	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	5 SP	167.000,00 bis 234.000,00	224

[illegible]



STATIONEN



STELLARE/INTERSTELLARE INSTALLATIONEN: - DEPOTS - STATIONEN -

GEB = Gebäude; Verteidigungsproben für die Strukturen werden durch den verantwortlichen Koordinator/Logistiker (Techniker oder KI) durchgeführt

ANGRIFF
WÜRFELPROBE
WAFFENTECHNIKER
KAMPF/PERSONLICHKEIT

VERTEIDIGUNG
WÜRFELPROBE
STATIONSLOGISTIKER
KAMPF/PERSONLICHKEIT



Name/Typ der Vakuumstruktur	Wissenswert KI	Wissenswert EIS	Tätigkeitsfelder	Bewaffnung	Hardpoints	Strukturpunkte (STM)	Preis (EH; ohne Waffensysteme)	Seite Raumstationen
Raumstrukturen (GEB)								
Bake (Hyperraumbake; KI-System; freier Raum)	30	40	Raumzeichen für den interstellaren Verkehr	–	–	2 SP	24.500,00 bis 46.000,00	2
Fernerkundungsstation (planetarer Orbit/freier Raum)	30	40	Planetenerkundung, Aufklärung, Überwachung	Hardpoints/Hüllenmontage	25 HP	30 SP	88.000.000,00 bis 127.000.000,00	3
Forschungsstation (nur isoliert in freiem Raum liegend)	30	40	Wissenschaftliche Untersuchung von gefährlichem Material	Hardpoints/Hüllenmontage	28 HP	35 SP	121.500.000,00 bis 165.000.000,00	4
Habitatmodul (planetarer Orbit/freier Raum)	30	40	Notunterkunft von Flüchtlingen, Beherbergung von Arbeitskräften	Hardpoints/Hüllenmontage	13 HP	11 SP	54.000.000,00 bis 73.000.000,00	5
Minenstation (nur bei Asteroiden im freien Raum anzutreffen)	30	40	Raffinierung und Lagerung von abgebauten Rohstoffen	Hardpoints/Hüllenmontage	38 HP	45 SP	95.000.000,00 bis 143.000.000,00	6
Mobiles Depot (versteckt in den Weiten des Weltraums)	–	–	Abgeschiedene Lagerung von Versorgungsgütern und Waren	–	–	1 SP (je Container)	50,00 bis 150,00	7
Orbitalstation (planetarer Orbit)	30	40	Aufsicht über Sicherheit des orbitalen Verkehrsaufkommens	Hardpoints/Hüllenmontage	50 HP	80 SP	220.000.000,00 bis 293.700.000,00	8
Orbitalwerft (planetarer Orbit)	30	40	Fertigung und Reparatur von Raumschiffen und Formbauteilen	Hardpoints/Hüllenmontage	40 HP	70 SP	205.000.000,00 bis 252.000.000,00	9
Raumvilla (planetarer Orbit/freier Raum)	30	40	Privates Domizil eines/r unverschämten reichen VIP-Bürger/in	Hardpoints/Hüllenmontage	20 HP	28 SP	116.000.000,00 bis 164.000.000,00	10
Satellit (KI; planetarer Orbit/freier Raum)	30	40	Autonome KI-Einheit für diverse Serviceaufgaben	Hardpoints/Hüllenmontage	2 HP	3 SP	32.800,00 bis 58.000,00	11
Schrottcastell (illegal; planetarer Orbit/freier Raum)	20	30	Piratenstation ohne gültige Raumzulassung in TSU oder BUP	Hardpoints/Hüllenmontage	22 HP	13 SP	Kostenrahmen kalkuliert der Spielleiter	12
Sprungstation (Randstation; freier Raum)	30	40	Verkehrsknotenpunkt für den Hyperraumverkehr	Hardpoints/Hüllenmontage	60 HP	90 SP	259.000.000,00 bis 362.000.000,00	13
Tankstation (planetarer Orbit/freier Raum)	30	40	Versorgungsstruktur für die Betankung von Raumschiffen	Hardpoints/Hüllenmontage	12 HP	16 SP	78.000.000,00 bis 104.000.000,00	14
Tradehub (freier Raum)	30	40	Handelsplattform ohne Fraktionszugehörigkeit	Hardpoints/Hüllenmontage	35 HP	40 SP	92.000.000,00 bis 145.000.000,00	15
Waffenplattform (KI; planetarer Orbit/freier Raum)	30	40	Autonome KI-Einheit zur militärischen Gefahrenabwehr	Hardpoints/Hüllenmontage	16 HP	11 SP	96.000,00 bis 123.000,00	16
Zwischenstation (freier Raum)	30	40	Verbindungspunkt für weite Distanzen im Hyperraum	Hardpoints/Hüllenmontage	70 HP	100 SP	265.000.000,00 bis 403.000.000,00	17

INFO Die Zwischenstationen der verschiedenen TSU-Fraktionen werden im Space Gothic® Quellenband Overkill 3 ab der Seite 76 kurz vorgestellt

