

# RAUMSTATIONEN





# SPACE GOTHIC®

mit **ULTIMA RATIO CIVIUM**  
UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

## STRUKTUREN IM VAKUUM

Die Verhältnisse im Weltall sind harsch und lebensfeindlich. Der menschliche Organismus hat diesen Verhältnissen nichts entgegenzusetzen und benötigt unbedingt Schutz, wenn eine Reise durch die luftleeren Weiten des Kosmos angegangen werden soll. Die bemannte Raumfahrt stellt deshalb Schiffe und Stationen bereit, die den Bedingungen des harten Vakuums trotzen können.

In dieser Zusammenstellung werden die Spezifikationen der gebräuchlichsten Stationstypen erläutert, während alle wichtigen Informationen zu stellaren/interstellaren Raumschiffen im **Space Gothic® Quellenband Overkill 3** enthalten sind.

Eine tabellarische Auflistung aller erhältlichen Stationsstrukturen lässt sich mit Anschaffungspreisen in der Spielhilfe **Space Gothic® Ausrüstung & Waffensysteme** auf Seite 28 einsehen.

## ORBITALE BAHNEN UND FREIER RAUM

Eine Raumstation ist nicht für eine Fortbewegung vorgesehen, sondern soll dafür sorgen, dass sich Lebewesen über einen langen Zeitraum hinweg im All aufhalten können. Grundsätzlich unterscheidet man dabei zwischen Strukturen in einem planetaren Orbit und Objekte an festen Punkten im freien Raum.

## ORBITALSTATIONEN

Diese Stützpunkte werden typischerweise in einer niedrigen Umlaufbahn (300 bis 400 Kilometer Höhe) gehalten. Die Thermosphäre und die Gravitation anderer Himmelskörper sorgt für eine gewisse Instabilität, die ohne regelmäßige Schubkorrekturen in ein fatales Absinken in die Atmosphäre mündet. Installierte Boosterdüsen berichtigen deshalb den Bahnverlauf und verbrauchen Treibstoff. Der Vorteil einer nahen Orbitalbahn ist der Schutz durch die Magnetosphäre des Planeten, die einen großen Teil der kosmischen Strahlenbelastung wegfiltert. Dabei wird die schädigende Intensität der auftretenden hochenergetischen Teilchen um 70-90 % abgemildert.

## RAUMSTATIONEN

Bei Strukturen, die außerhalb von Sternensystemen im freien Raum liegen, kann es sich um Erzverarbeitungsanlagen in der Nähe von Asteroiden, isolierte Forschungsstützpunkte, Mobile Depots zur Nachschubversorgung, logistisch nötige Haltepunkte für Hyperraumsprünge oder private Installationen handeln.

Alle erwähnten Stützpunkte verfügen in direkter Nähe meist über eine **Hyperraumbake**, die eine präzise Sprungnavigation ankommender Raumschiffe unterstützt. Integrierte Schubdüsen können darüber hinaus minimale Positionskorrekturen der isolierten Struktur ausführen.

**Forschungsstation:** Abgelegene Stützpunkte, die sich mit der Untersuchung lebensgefährlicher oder geheimer Stoffe beschäftigen.

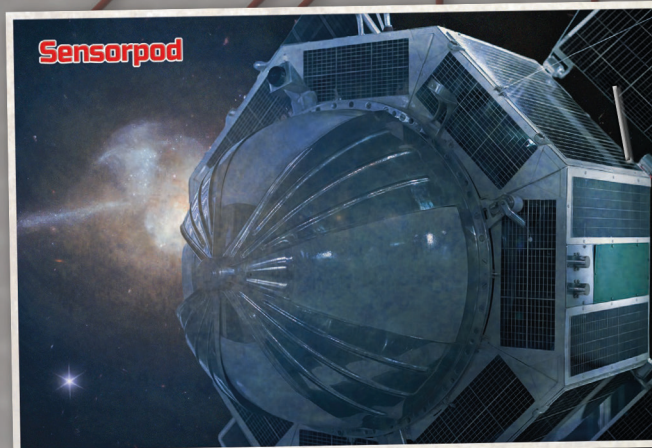
**Minenstation:** Meist in der Nähe von Asteroidenfeldern gelegen, um extrahierte Rohstoffe (*Biomining*) zu sammeln, zu raffinieren und für den Abtransport bereitzuhalten.

**Mobiles Depot:** Nachschubbasen diverser Größe für langdauernde Expeditionsvorhaben und militärische Operationen.

**Raumvilla:** Habitate exzentrischer, superreicher Bürger, welche die maximale Abgeschiedenheit ihrer persönlichen Eremitage bevorzugen.

**Sprungstation:** Immer am äußersten Rand kolonisierter Planetensysteme gelegen, um die Gravitationseinflüsse der Zentralgestirne bei Hyperraumsprüngen abzumildern.

**Zwischenstation:** Besiedelte Strukturen im leeren Raum, die einen Haltepunkt bei langen Sprungdistancen im Hyperraum darstellen. Hier können Schiffe gegen entsprechend höhere Kosten notfallmäßig versorgt und repariert werden.



## BAUWEISE

Stationen werden durch Orbitalwerften mit riesigen 3D-Druckern in Modulbauweise hergestellt. Die verwendeten Materialien entstammen rohstoffhaltigen Asteroiden, die mittels Biomining ausgebeutet werden. Fertige Bauteile werden dann von Großfrachtern an die gewünschte Position gebracht und dort von technischem Personal endgültig mit Montagemaschinen zusammengefügt.

## JUSTIZLEVEL

Diese Sicherheitsstufen geben dem Reisenden eine gute Einschätzung, wie es mit der Durchsetzung von Recht und Ordnung auf dem beschriebenen Stationstyp bestellt ist. Zu dem Thema siehe im **Space Gothic® Quellenband Overkill 1** ab Seite 161.

## SCHUTZMASSNAHMEN

Das Überleben im Weltall wird durch die schädliche Strahlung kosmischer Quellen und durch erratisch herumirrende Festkörper (*Mikroteilchen, Asteroiden*) erschwert. Deshalb ist es beispielsweise von essenzieller Wichtigkeit, Stationen und Raumschiffe mit einer Hüllenstruktur zu versehen, die Crew und Passagiere möglichst gut abschirmt. Diese und weitere Vorkehrungen werden unterhalb erläutert.

## BORDWAFFEN

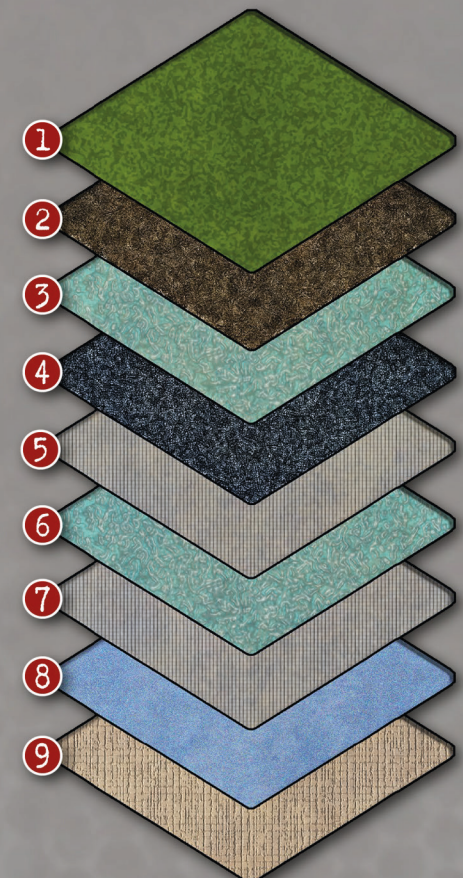
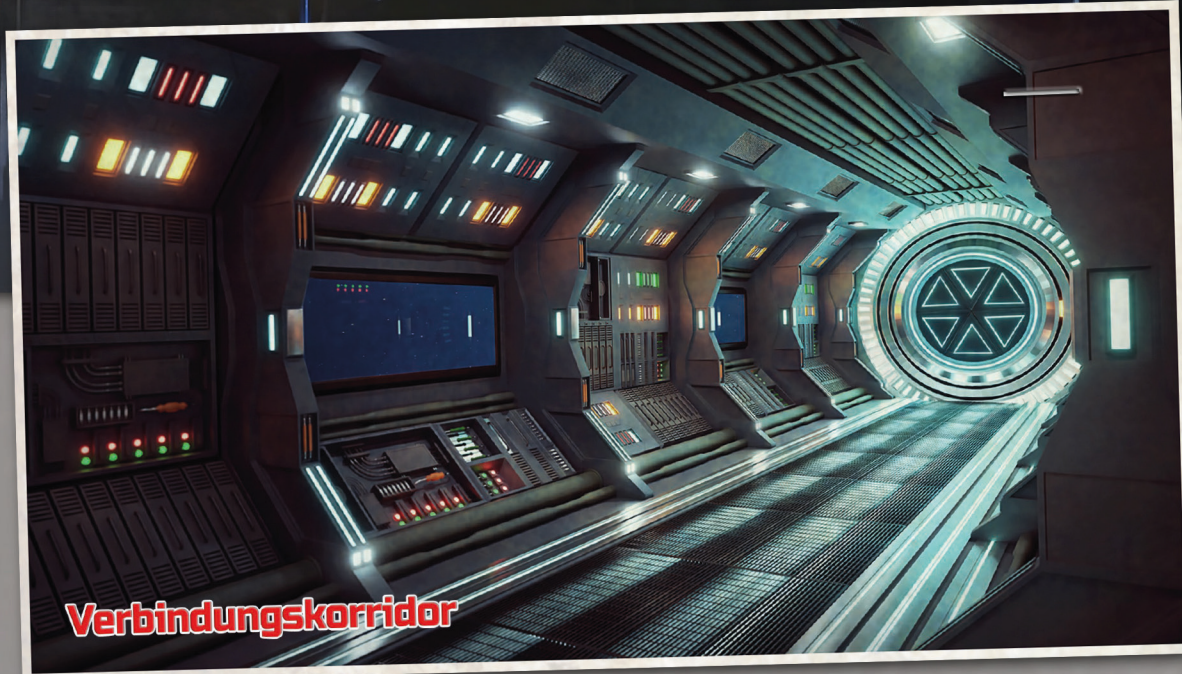
Zur Verteidigung gegen gezielte Angriffe oder trudelnde Körper aus den Tiefen des Alls auf Kollisionskurs dienen installierte Waffensysteme. Tabellen mit handelsüblichen Bordwaffen und Munition finden sich in der Spielhilfe **Space Gothic® Ausrüstung & Waffensysteme** auf der Seite 21.

Schwere Transportmittel (*STM = Fahrzeuge, Raumschiffe und Stationen*) verfügen über vorgefertigte Leerräume (*Hardpoints*), in denen Bordwaffen eingebaut werden können. Siehe zu dem Thema im **Space Gothic® Quellenband Overkill 2** auf Seite 53.

## HÜLLE – SCHALENPANZERUNG

Die bei Landfahrzeugen verwendete Schalenpanzerung wird in erweiterter Form auch bei Raumschiffen und Stationen verwendet, um ein desaströses Vakuumleck zu vermeiden.

- 1: Lackierung
- 2: Weiche Prallschicht
- 3: Semiintelligente Füllschicht
- 4: Harte Prallschicht
- 5: Legierung aus Hartmetall
- 6: Semiintelligente Füllschicht
- 7: Legierung aus Leichtmetall
- 8: Titanplastik
- 9: Polster-/Auffangschicht



Erweiterte Schalenpanzerung



## 2-JAHRES-ZERTIFIZIERUNG

Die Besatzungen von Strukturen/Schiffen im Vakuum müssen sich regelmäßig ihre Gesundheit und Einsatztauglichkeit bei einem Amts-Med-Tech attestieren lassen. Siehe dazu im **Space Gothic® Quellenband Overkill 1** auf Seite 15.

## VERKEHR IM WELTRAUM

Die Distanzen des interplanetaren Flugverkehrs im dreidimensionalen Raum werden mit Linearantrieben bewältigt, deren Schubkraft aus schiffseigenen Laesumreaktoren kommt.

Für die unglaublich weiten Entfernungen interstellarer Reisen wird ein Sprunggenerator genutzt, der seine Energie aus dem Beschuss von Laesumblöcken durch ein Lasertriadensystem zieht. Das erzeugte Feld eröffnet für das Schiff den Zugang zum vierdimensionalen Hyperraum, der stark auf die Gravitationsanziehung von Sternen reagiert.

Eine *Raumnavigation* für die Sprungprogrammierung erfordert eine Würfelprobe des Piloten auf die Basisfertigkeiten *Alles Andere/Persönlichkeit*.

Die Prozedur von stellaren und interstellaren Reisen durch das Vakuum wird im **Space Gothic® Quellenband Overkill 3** detailliert beschrieben.

## HYPERRAUMBAKE

Funkfeuer im Vakuum, die eine bestimmte Position im All markieren. Sie können von Schiffen ausgesetzt werden, um einzelne Punkte oder Wegpfade anzuzeigen. Das bloße Installieren einer Bake am Rand eines unerschlossenen Planetensystems, sorgt laut geltendem Raumrecht für die offizielle Inbesitznahme der entdeckten Konstellation.

Ankunftspunkte, bei denen eine funktionierende Hyperraumbake vorhanden ist, geben auf Raumnavigationsproben einen Modifikator von +1W6.

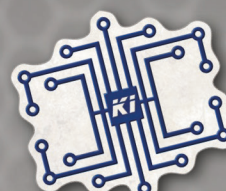
## VERSORGUNG

Stationen sind autarke Kreisläufe, deren reibungsloser Betrieb von der technischen Ausrüstung und dem steten Nachschub an Verbrauchsmaterialien abhängt. Luft, Wasser, Ersatzteile, Öle und Biomasse müssen in regelmäßigen Abständen von Frachtern angeliefert werden, um die Funktion eines Stützpunkts aufrechtzuerhalten, der jederzeit von erbarungslosem Vakuum umschlossen ist.



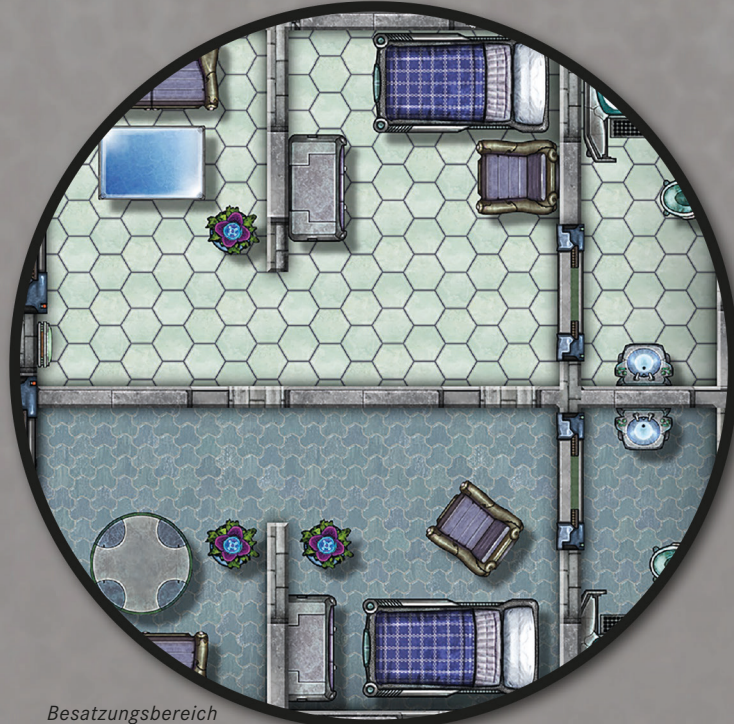
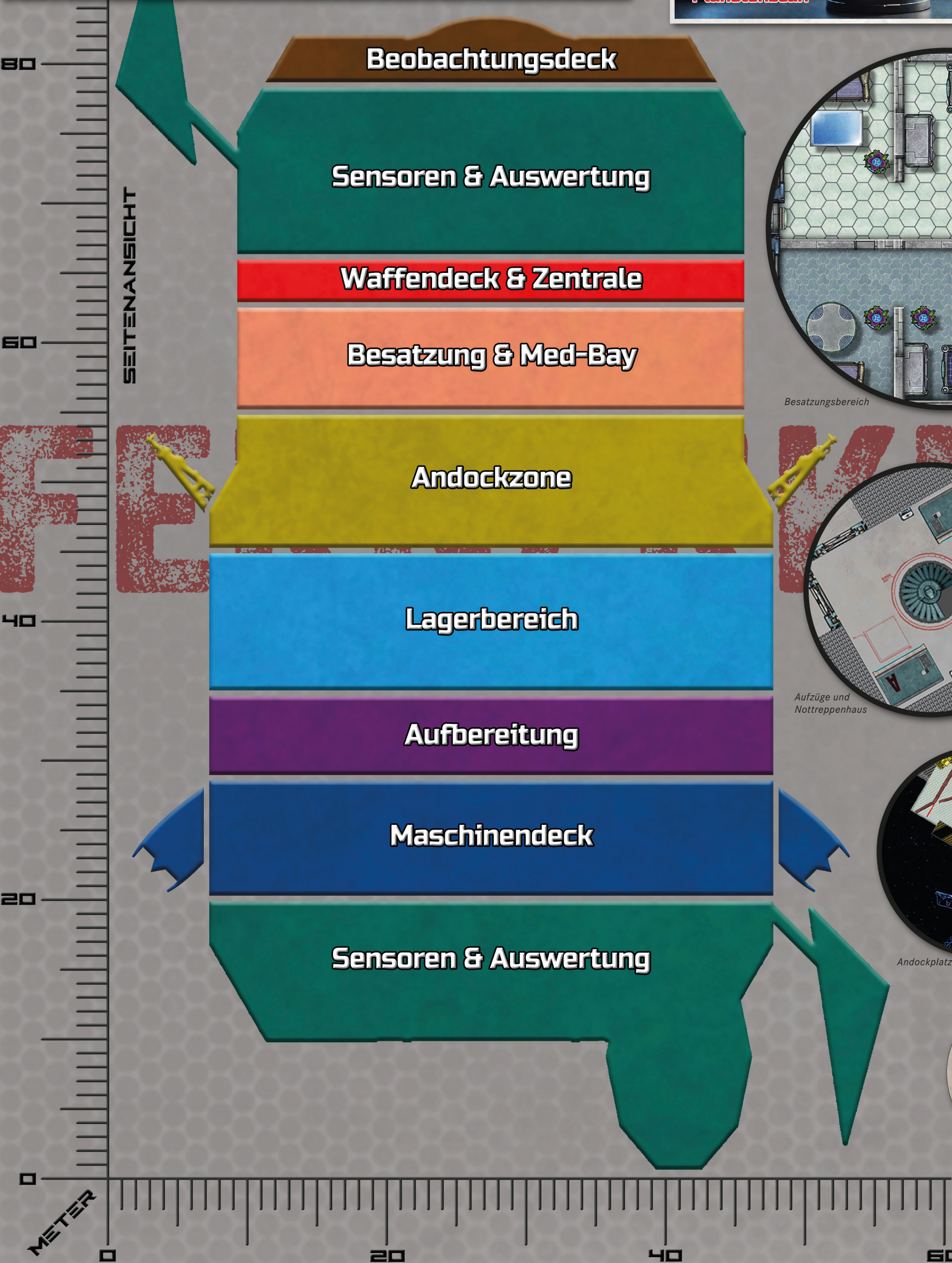
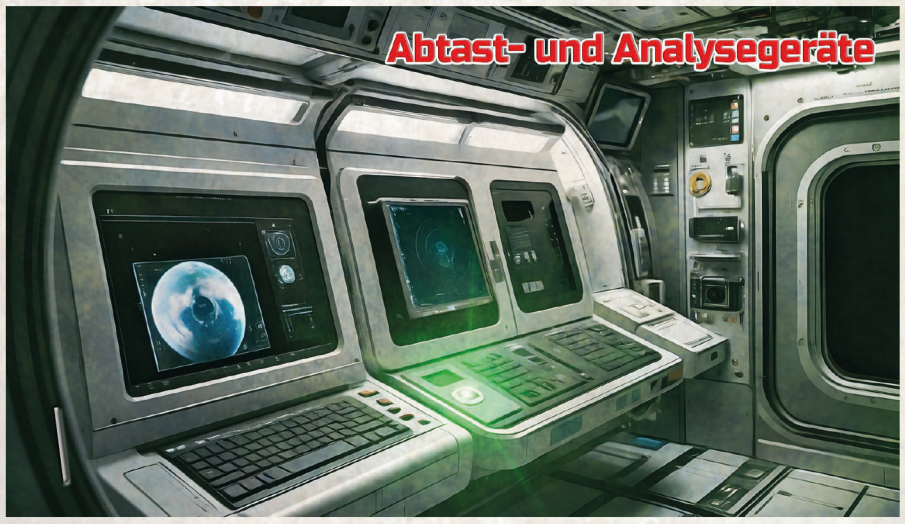
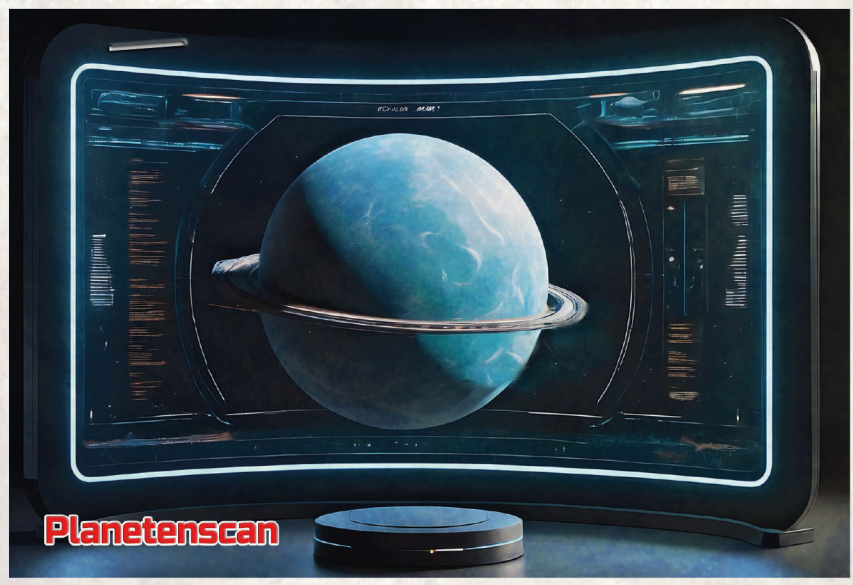
## HYPERRAUMBAKE GEB

|                  |                                 |
|------------------|---------------------------------|
| Wissenswert KI   | 30/R4                           |
| Wissenswert EIS  | 40/R5                           |
| Tagesform        | 5                               |
| Trefferpunkte KI | ∞                               |
| Strukturpunkte   | 2 SP                            |
| Ausrüstung:      | Datenlink zur Verkehrskontrolle |



Hyperraumbaken finden sich nur in der Nähe von Strukturen im freien Raum, die weit entfernt von gravitationswirksamen Zentralgestirnen oder Planeten platziert sind

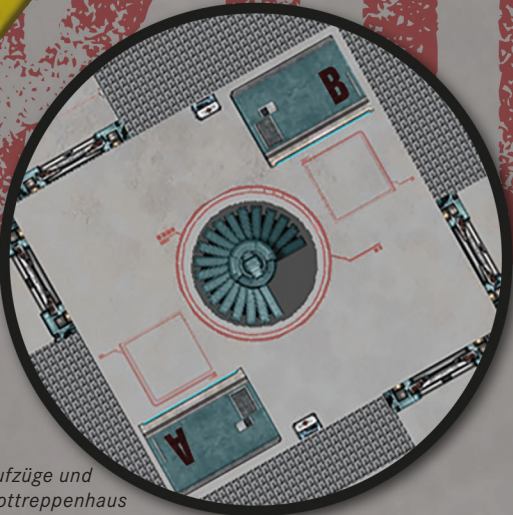




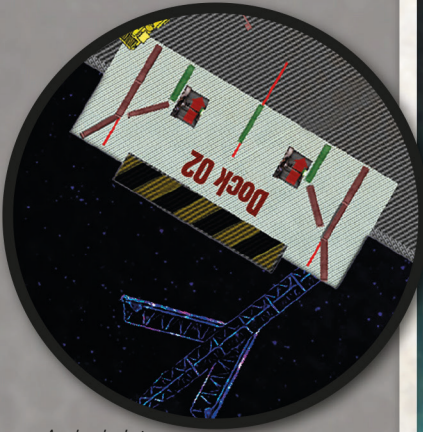
Besatzungsbereich



Lagerraum



Aufzüge und Nottreppenhaus



Andockplatz



Fernerkundungsstation

### FERNERKUNDUNGSSTATION

Dieser Stationstyp ist ursprünglich zur Erforschung unerschlossener Planetensysteme ersonnen worden. Die Installation kann in einer beliebigen Orbitalbahn oder auch im freien Raum ausgeführt werden. Mit den empfindlichen Sensoren, ausgesandten Sonden und leistungsstarken Teleskopen können die vorhandenen Himmelskörper systemweit untersucht und auf menschliche Siedlungstauglichkeit eingeschätzt werden. Alle gewonnenen Scandaten werden wöchentlich per Hyperfunkkristall zum nächsten Kolonieknotenpunkt versandt. Die typische Auftragsdauer einer vollständigen Systemanalyse ist in der Regel auf die Zeitdauer eines terranischen Jahres (*TSZ*) prognostiziert.

Neben der zivilen Nutzung kann die Station auch in schon besiedelten Systemen zu militärischen Zwecken (*Aufklärung*) bzw. als Überwachungsmodul für Geheimdienste verwendet werden.

#### ANTRIEB

Die Energiegewinnung läuft über Solarpaneele und einen Laesum-Fusionsreaktor.

#### BESATZUNG

115 + 3W6 Waffenspezialisten und Personen aus technischen und wissenschaftlichen Berufsfeldern im 3-Schicht-Betrieb. Für eine militärische oder geheimdienstliche Nutzung ist eine ähnliche Anzahl an Fachpersonal erforderlich.

#### BEWAFFNUNG

Abwehrwerfer (*Hüllenmontage*), 25 Hardpoints für fest verbaute Bordwaffen und Drohnenbuchten mit *Speculator-Sonden* für die automatisierte Planetenerkundung.

#### GESCHWINDIGKEIT

Auf einer planetaren Orbitalbahn erreicht die Struktur ein Tempo von ungefähr 28000 km/h. Dies entspricht 39 Kilometern in 5 Sekunden. Im freien Raum aufgestellt, verbleibt die Station bewegungslos. Die Schubdüsen können bei voller Kraft 5 Meter in 5 Sekunden (*18 km/h*) überwinden, um nötige Kurskorrekturen durchzuführen.

#### STATIONSBEREICHE (SIEHE SCHEMAPLAN LINKS)

- Andockzone:** Die kleine Erkundungsstation hält insgesamt 3 Plätze zum Festmachen von Raumschiffen vor. Hier können keine umfangreichen Reparaturen wie in einer professionellen Werft vorgenommen werden.
- Aufbereitung:** Reinigung, Verwertung und Recycling von Abfallstoffen und Abwässern.
- Beobachtungsdeck:** Teleskope und Kameras ermöglichen eine optische Untersuchung von weit entfernten Planeten bzw. Objekten.
- Besatzung:** Neben Unterkünften, Unterhaltungsmöglichkeiten, Sanitäranlagen, Kantine und Medizinischer Abteilung, findet sich hier das obligatorische Rettungsschutle für eine Notfallevakuierung.
- Lagerbereich:** Stauraum und Tanksysteme für Nachschub, Verbrauchsmaterialien und sonstige Güter.
- Maschinendeck:** Standort des Laesum-Fusionsreaktors, des Stabilisationsgenerators, der Trägheitskompensation, der Schubdüsen und aller sonstigen Geräte, die für den reibungslosen Stationsbetrieb wichtig sind.
- Sensoren & Auswertung:** Außerordentlich empfindliche Scanner und Analysegeräte entschlüsseln selbst gut versteckte Geheimnisse, die sich unter dichten Wolkendecken oder hinter Bergflanken verbergen.
- Waffendeck & Zentrale:** Die gesamte Steuerung aller Stationssysteme und der Zugriff auf die Waffensysteme bündelt sich auf den zentralen Zugriffsterminals.

#### VERNICHTUNG

Fällt die Station im Laufe eines Kampfes auf *0 SP*, so gilt sie als zerstört.

| FERNERKUNDUNG GEB  |       |
|--------------------|-------|
| Wissenswert KI     | 30/R4 |
| Wissenswert EIS    | 40/R5 |
| Geschwindigkeit/5s | 5 m   |
| Trefferpunkte KI   | ∞     |
| Hardpoints         | 25 HP |
| Strukturpunkte     | 30 SP |

Justizlevel

3

Justizlevel

4

ANGRIFF

WÜRFELPROBE

WAFFENTECHNIKER

KAMPE/PERSÖNLICHKEIT

VERTEIDIGUNG

WÜRFELPROBE

STATIONSLOGISTIKER

KAMPE/PERSÖNLICHKEIT

Hergestellt im

BUP

Hergestellt in der

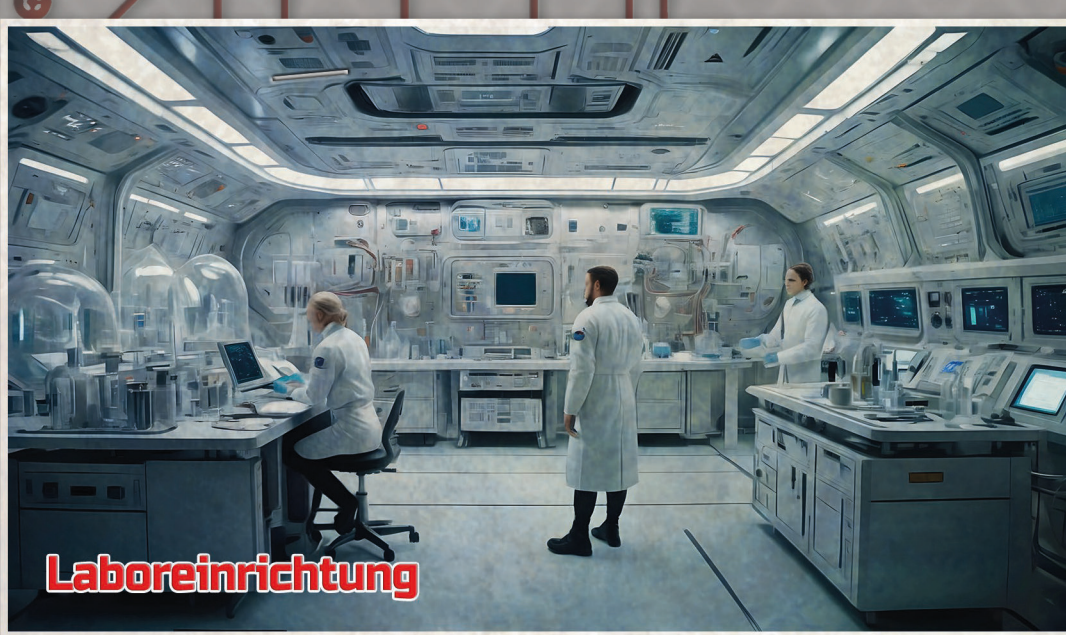
TSU

3





Extraterrestrische Pflanze



Laboreinrichtung



Hochrisiko-Schutzanzug



Forschungsstation

SEITENANSICHT

Maschinen-deck  
Aufbereitung

Waffen

Labortrakt 1

Labortrakt 2

Labortrakt 3

Labortrakt 4

Schleuse

Besatzung

Zentrale

Lager

Schleuse

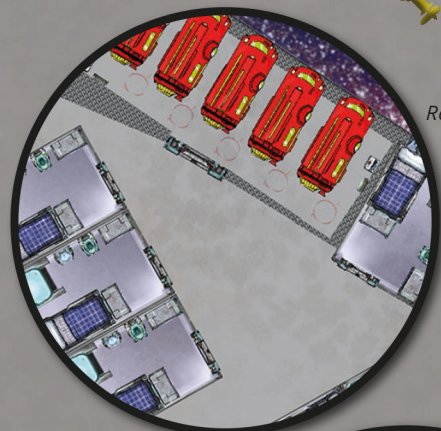
Labortrakt 5

Labortrakt 6

Labortrakt 7

Waffen

Andockzone



Rettungsschuttles



Arbeitsräume



Reste eines Experiments



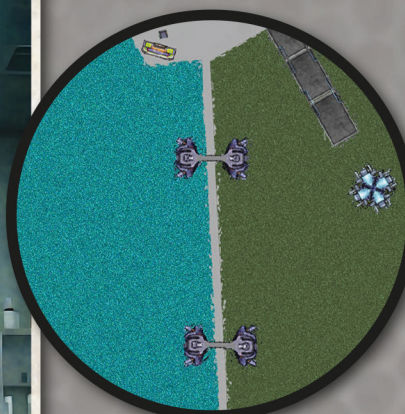
Experimenteller Fehlschlag



Experimenteller Fehlschlag



Reste eines Experiments



Aufbereitung

Hergestellt im BUP

Hergestellt in der



## FORSCHUNGSSTATION

Diese Strukturen sind auf die Untersuchung von extrem gefährlichen Probenmaterial oder schädlichen extraterrestrischen Fundstücken (Pflanzen, niedere Lebensformen etc.) spezialisiert. Laut Gesetzeslage in TSU und BUP darf der Betrieb dieser Einrichtung das Leben auf kolonisierten Planeten nicht beeinträchtigen. Deshalb können solche Stationen der Hochgefährdungstufe niemals in einer orbitalen Bahn oberhalb besiedelter Lebensräume verankert werden. Resultierend aus vergangenen Vorfällen, ist man dazu übergegangen einen Punkt im Weltall zu wählen, auf den nur minimale Gravitationskräfte Einfluss nehmen können.

### ANTRIEB

Die Energiegewinnung läuft über Solarpaneele und einen Laesum-Fusionsreaktor.

### BESATZUNG

280 + 5W6 Personen aus technischen und wissenschaftlichen Berufsfeldern, sowie Söldner für die Bedienung der Waffensysteme im 3-Schicht-Betrieb. Alle Angestellten müssen zwingend eine umfassende Verzichtserklärung unterschreiben, damit zurückbleibende Angehörige keine gerichtliche Klage erheben können.

### BEWAFFNUNG

Abwehrwerfer (Hüllenmontage), 28 Hardpoints für fest verbaute Bordwaffen/Drohnenbuchten.

### GESCHWINDIGKEIT

Forschungsstationen werden generell im freien Weltall installiert, um eine eventuelle Gefährdung besiedelter Planeten durch aus dem Ruder gelaufenes Probenmaterial auszuschließen.

Die angebrachten Schubdüsen können bei voller Kraft 5 Meter in 5 Sekunden (18 km/h) überwinden, um im Notfall Kurskorrekturen durchzuführen.

### STATIONSBEREICHE (SIEHE SCHEMAPLAN LINKS)

**Andockzone:** Die wissenschaftliche Station hält insgesamt 4 Plätze zum Festmachen von Raumschiffen vor. Hier können keine umfangreichen Reparaturen wie in einer professionellen Werft vorgenommen werden.

**Aufbereitung:** Reinigung, Verwertung und Recycling von Abfallstoffen und Abwässern.

**Besatzung:** Neben Unterkünften, Unterhaltungsmöglichkeiten, Sanitäranlagen, Kantine und Medizinischer Abteilung, finden sich hier die obligatorischen Rettungsschuttles für eine Evakuierung.

**Labortrakt:** Die Einrichtungen sind alle nach der höchsten Schutzstufe ausgestaltet. Die Mitarbeiter in speziellen Druckanzügen arbeiten an Sicherheitswerkbänken mit Belüftung. Im Notfall können die einzelnen Trakte mit Schadgasen oder hartem Vakuum geflutet werden.

**Lagerbereich:** Stauraum und Tanksysteme für Nachschub, Verbrauchsmaterialien und sonstige Güter.

**Maschinendeck:** Standort des Laesum-Fusionsreaktors, des Stabilisationsgenerators, der Trägheitskompensation, der Schubdüsen und aller sonstigen Geräte, die für den reibungslosen Stationsbetrieb wichtig sind.

**Schleuse:** Die Forschungsbereiche sind mit Dekontaminationsschleusen von der zentralen Stationsstruktur abgeschottet. Die vakuumversicherten Schotts öffnen sich erst nach einer sorgfältigen Reinigungsprozedur. Von der Zentrale aus können Sprengladungen an den Haltebolzen gezündet werden, um die äußeren Laborteile im Extremfall von der Station wirksam abzusondern.

**Waffen:** Die installierten Hardpoints der Struktur konzentrieren sich auf die äußeren Bereiche.

**Zentrale:** Kontrolle der Stationsfunktionen und Bedienung von Feuerleitstand oder Kommunikationspult.

### VERNICHTUNG

Fällt die Station im Laufe eines Kampfes auf 0 SP, so gilt sie als vollkommen zerstört.

### FORSCHUNG GEB

|                    |       |
|--------------------|-------|
| Wissenswert KI     | 30/R4 |
| Wissenswert EIS    | 40/R5 |
| Geschwindigkeit/5s | 5 m   |
| Trefferpunkte KI   | ∞     |
| Hardpoints         | 28 HP |
| Strukturpunkte     | 35 SP |

R = Redux

Justizlevel

3

Justizlevel

4

ANGRIFF

WÜRFELPROBE

WAFFENTECHNIKER  
KAMPE/PERSONLICHKEIT

VERTEIDIGUNG

WÜRFELPROBE

STATIONSLOGISTIKER  
KAMPE/PERSONLICHKEIT







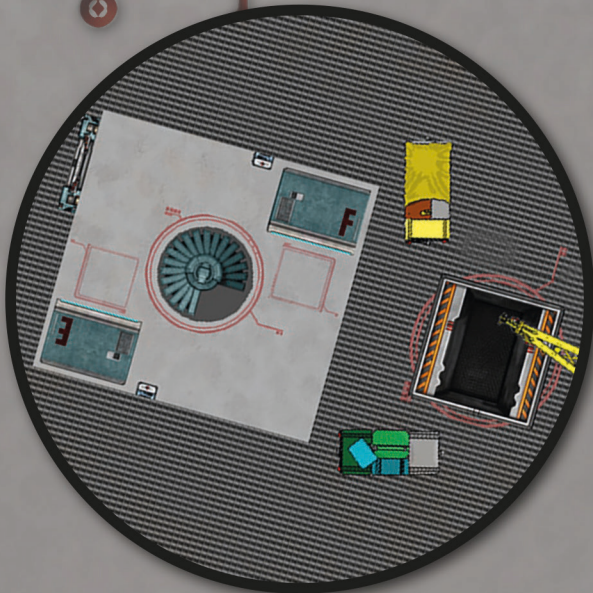
Habitatmodul



Flüchtlinge warten auf den Transport zum Habitat



Letztes Selfie vor dem Einschlag



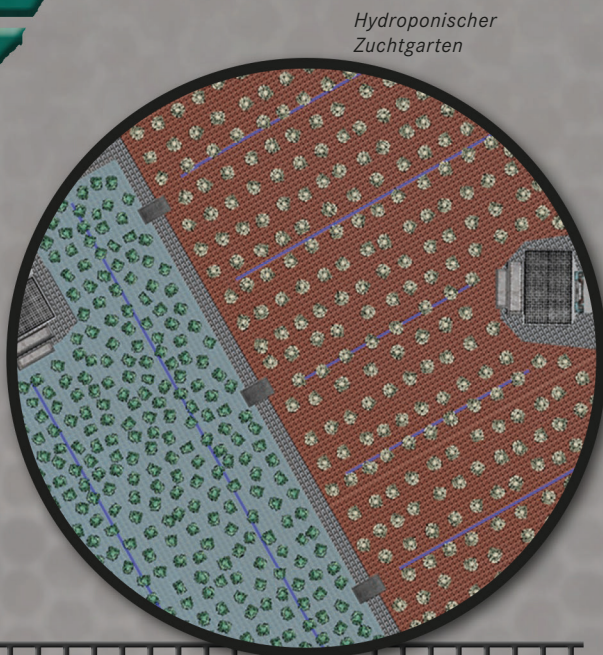
Aufzüge und Nottreppenhaus



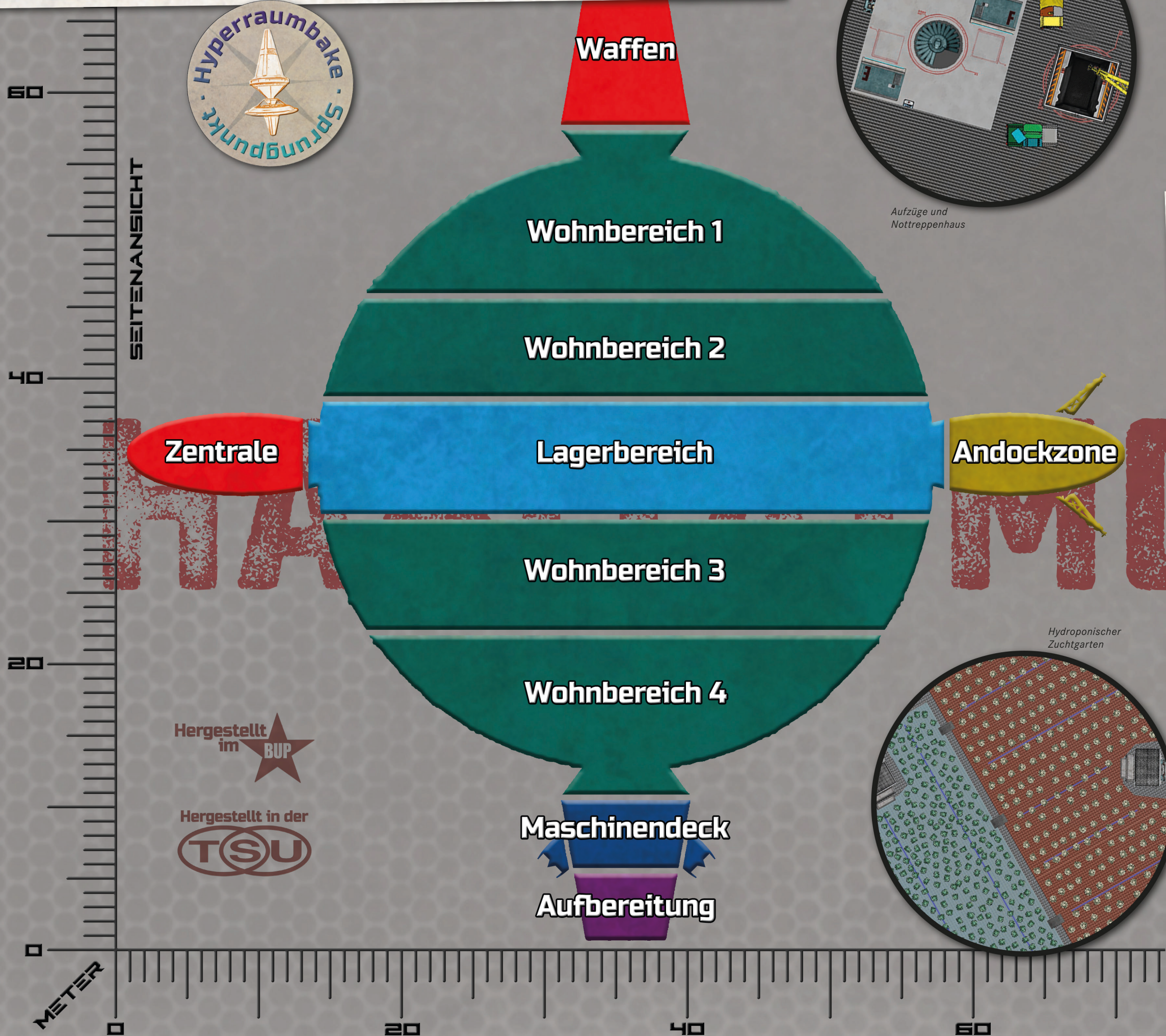
Vulkanausbruch



Bauvorhaben im Vakuum



Hydroponischer Zuchtgarten



## HABITATMODUL

Wohnstruktur für einen längeren Aufenthalt im Vakuum. Kann Bevölkerungsteilen ein Notfall-Ausweichquartier bieten, die von einer planetaren Katastrophe betroffen sind. Auch für groß angelegte Arbeiten im Weltraum hält die Station ausreichend Platz für die Kolonistenarbeiter bereit.

### ANTRIEB

Die Energiegewinnung läuft über Solarpaneele und einen Laesum-Fusionsreaktor.

### BESATZUNG

360 + 3W6 Besatzungsmitglieder aus technischen Berufsfeldern und entsprechender Wachschatz im 3-Schicht-Betrieb. Im Notfall können in den normierten Schlafkammern bis zu 25.000 Flüchtlinge, Kolonisten oder Arbeitskräfte untergebracht werden.

### BEWAFFNUNG

Abwehrwerfer (*Hüllenmontage*), 13 Hardpoints für fest verbaute Bordwaffen/Drohnenbuchten.

### GESCHWINDIGKEIT

Auf einer planetaren Orbitalbahn erreicht die Struktur ein Tempo von ungefähr 28000 km/h. Dies entspricht 39 Kilometern in 5 Sekunden. Im freien Raum aufgestellt, verbleibt die Station bewegungslos. Die Schubdüsen können bei voller Kraft 5 Meter in 5 Sekunden (*18 km/h*) überwinden, um nötige Kurskorrekturen durchzuführen.

### STATIONSBEREICHE (SIEHE SCHEMAPLAN LINKS)

- Andockzone:** Die vakuumtaugliche Zuflucht hält insgesamt 5 Plätze zum Festmachen von Raumschiffen vor. Hier können keine umfangreichen Reparaturen wie in einer professionellen Werft vorgenommen werden.
- Aufbereitung:** Reinigung, Verwertung und Recycling von Abfallstoffen und Abwässern.
- Lagerbereich:** Stauraum und Tanksysteme für Nachschub, Verbrauchsmaterialien und sonstige Güter.
- Maschinendeck:** Standort des Laesum-Fusionsreaktors, des Stabilisationsgenerators, der Trägheitskompensation, der Schubdüsen und aller sonstigen Geräte, die für den reibungslosen Stationsbetrieb wichtig sind.
- Waffen:** Alle Verteidigungssysteme sind im oberen Teil enthalten.
- Wohnbereich:** Neben Unterkünften, Unterhaltungsmöglichkeiten, Sanitäranlagen, Kantine und Medizinischer Abteilung, finden sich hier die obligatorischen Rettungsschutts für eine Evakuierung. Sollten Flüchtlinge aufzunehmen sein, so werden einige Schlafbereiche zu psychologischen Betreuungsstellen umgewandelt. Handelt es sich um die Wohnräume von Arbeitern, können im Lagerbereich separate Werkstätten für eine Kleinteilfertigung eingerichtet werden. In den Lebensbereichen sind künstliche Gärten angelegt, die essbare Pflanzen gedeihen lassen.
- Zentrale:** Kontrolle der Stationsfunktionen und Bedienung von Feuerleitstand oder Kommunikationspult.

### VERNICHTUNG

Fällt die Station im Laufe eines Kampfes auf 0 SP, so gilt sie als vollkommen zerstört.

### HABITATMODUL GEB

|                    |       |
|--------------------|-------|
| Wissenswert KI     | 30/R4 |
| Wissenswert EIS    | 40/R5 |
| Geschwindigkeit/5s | 5 m   |
| Trefferpunkte KI   | ∞     |
| Hardpoints         | 13 HP |
| Strukturpunkte     | 11 SP |

Justizlevel  
2

Justizlevel  
3

ANGRIFF  
WÜRFELPROBE  
WAFFENTECHNIKER  
KAMPF/PERSÖNLICHKEIT

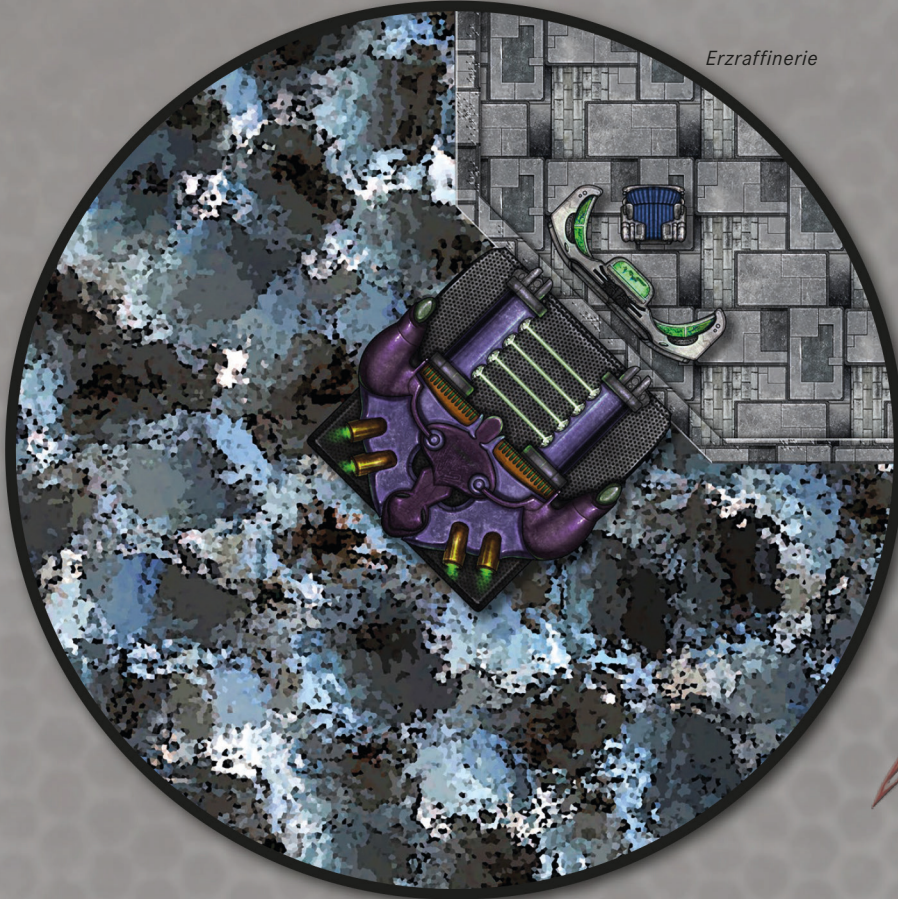
VERTEIDIGUNG  
WÜRFELPROBE  
STATIONSLOGISTIKER  
KAMPF/PERSÖNLICHKEIT

Unterkünfte





Hergestellt im **BUP** Hergestellt in der **TSU**



## MINENSTATION

Diese Strukturen sind Anlaufpunkte für speziell umgebaute Frachtschiffe, die im Weltraum über den Einsatz von Schürfdrohnen Erze und Mineralien fördern. Dazu wird Biomining eingesetzt, wobei Mikroben den umliegenden Stein zersetzen und werthaltige Rohstoffe übrig lassen. Die freigelegten Substanzen werden aufgesaugt, gereinigt und in Minenstationen zu Erzpellets raffiniert.

Weiterführende Informationen zum Thema *Biomining* finden sich im **Space Gothic® Quellenband Overkill 1** auf *Seite 231*. Spieldaten zu vakuumtauglichen Schürfdrohnen sind im **Space Gothic® Quellenband Overkill 2** auf *Seite 154* enthalten.

### ANTRIEB

Die Energiegewinnung läuft über Solarpaneele und einen Laesum-Fusionsreaktor.

### BESATZUNG

260 + 2W6 Besatzungsmitglieder aus technischen Berufsfeldern und Söldner für die Bedienung der Waffensysteme im 3-Schicht-Betrieb.

### BEWAFFNUNG

Abwehrwerfer (*Hüllenmontage*), 38 Hardpoints für fest verbaute Bordwaffen und Drohnenbuchten.

### GESCHWINDIGKEIT

Da erzhaltige Asteroiden nur im freien Weltall zu finden sind, findet man Strukturen zur Rohstoffgewinnung nicht in der Nähe von Himmelskörpern, die kleinere Objekte mittels ihrer Anziehung zum Absturz bringen können.

Die Schubdüsen können bei voller Kraft 5 Meter in 5 Sekunden (*18 km/h*) überwinden, um nötige Kurskorrekturen durchzuführen.

### STATIONSBEREICHE (SIEHE SCHEMAPLAN LINKS)

- Andockzone:** Die vakuumtaugliche Zuflucht hält insgesamt 5 Plätze zum Festmachen von Raumschiffen vor. Hier können keine umfangreichen Reparaturen wie in einer professionellen Werft vorgenommen werden.
- Aufbereitung:** Reinigung, Verwertung und Recycling von Abfallstoffen und Abwässern.
- Besatzung:** Neben Unterkünften, Unterhaltungsmöglichkeiten, Sanitäranlagen, Kantine und Medizinischer Abteilung, finden sich hier die obligatorischen Rettungsshuttles für eine Evakuierung.
- Lagerbereich:** Stauraum und Tanksysteme für Nachschub, Verbrauchsmaterialien und abzuholende Rohstoffe.
- Erzraffinerie:** Die geförderten Materialien werden von Restgestein und Mikroben Spuren befreit, um dann auf Station in sortenreine Pellets gepresst zu werden. Diese faustgroßen Bälle können von riesigen 3D-Druckern, die bei Orbitalwerften installiert sind, für die Herstellung der benötigten Werkstücke verwendet werden.
- Maschinendeck:** Standort des Laesum-Fusionsreaktors, des Stabilisationsgenerators, der Trägheitskompensation, der Schubdüsen und aller sonstigen Geräte, die für den reibungslosen Stationsbetrieb wichtig sind.
- Waffen:** Alle Verteidigungssysteme sind im oberen Teil enthalten.
- Zentrale:** Kontrolle der Stationsfunktionen und Bedienung von Feuerleitstand oder Kommunikationspult.

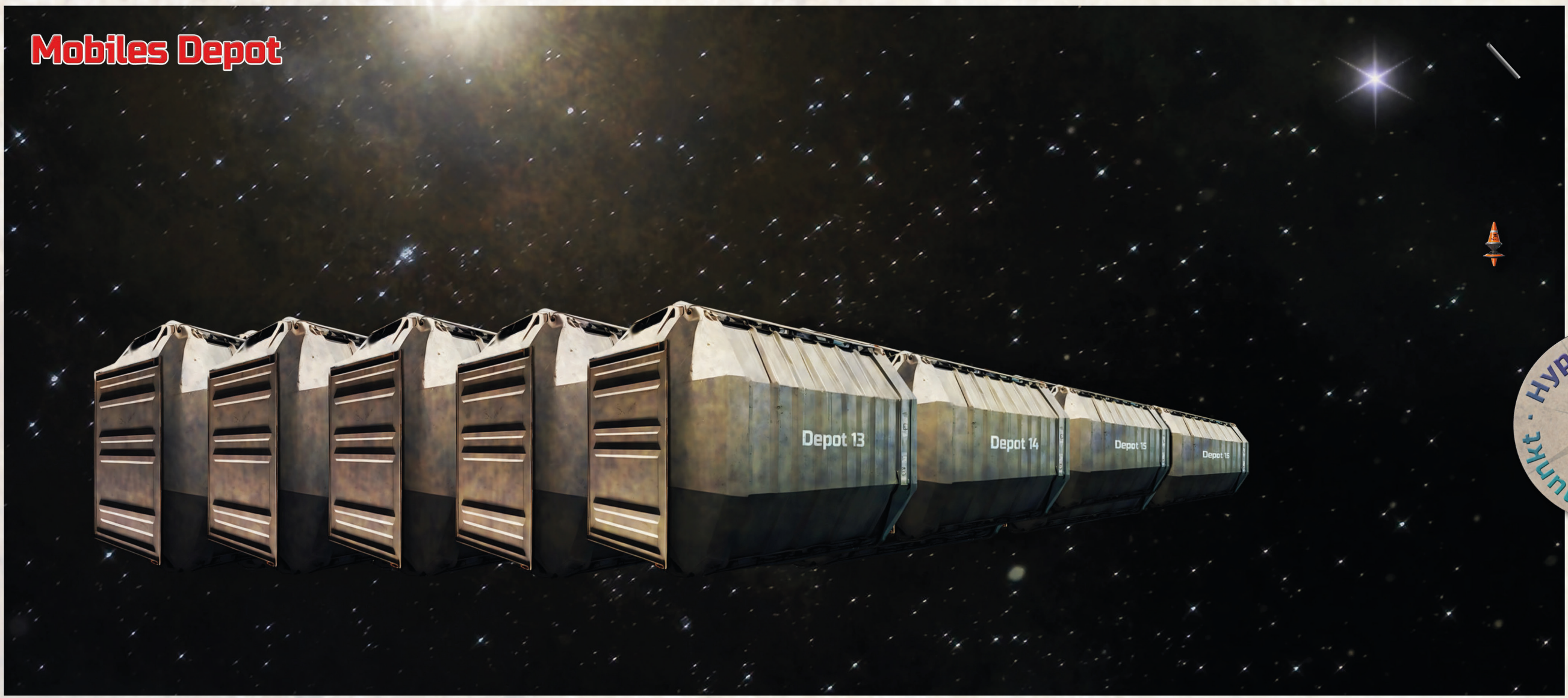
### VERNICHTUNG

Fällt die Station im Laufe eines Kampfes auf *0 SP*, so gilt sie als vollkommen zerstört.





**Mobiles Depot**



**MOBILES DEPOT**

Die Einrichtung ist keine bewohnte Station. Hier kann Material eingelagert werden, das zu einem späteren Zeitpunkt abgeholt wird. Damit können sich militärische Flotten logistisch versorgen, Langstreckenexpeditionen Versorgungspunkte einrichten oder professionelle Schmuggler illegale Ware einlagern. Theoretisch ist die Anzahl der miteinander verbundenen Container nicht limitiert.

Da die Depots keine Positionssignale abgeben, ist der Standort im unendlichen Weltraum von Fremden nur mit unverschämtem Glück lokalisierbar (*Spielleiter*). Der Eigentümer kann hingegen die Positionsparameter in den Navigationscomputer eingeben und findet damit problemlos wieder zurück.

**ANTRIEB**

Über die containereigenen Solarpaneele wird genug Energie für die Bediensysteme erzeugt.

**BESATZUNG**

Keine.

**BEWAFFNUNG**

Keine.

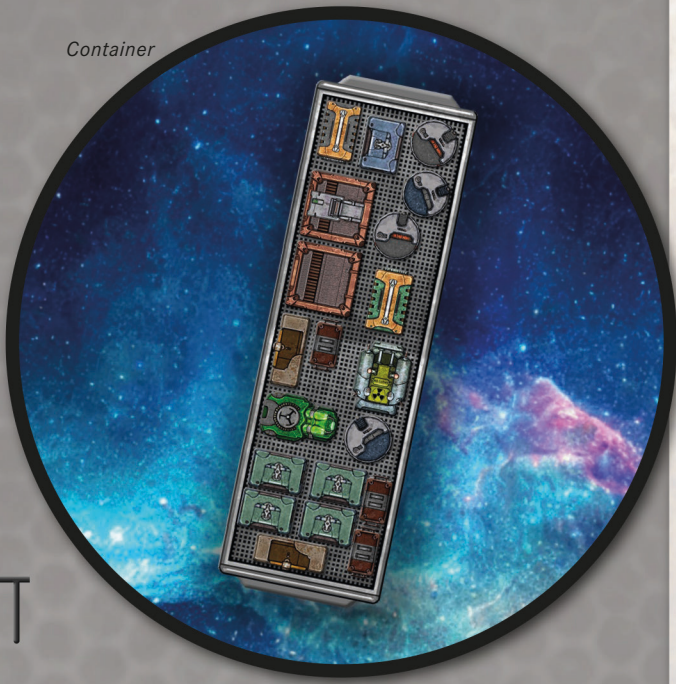
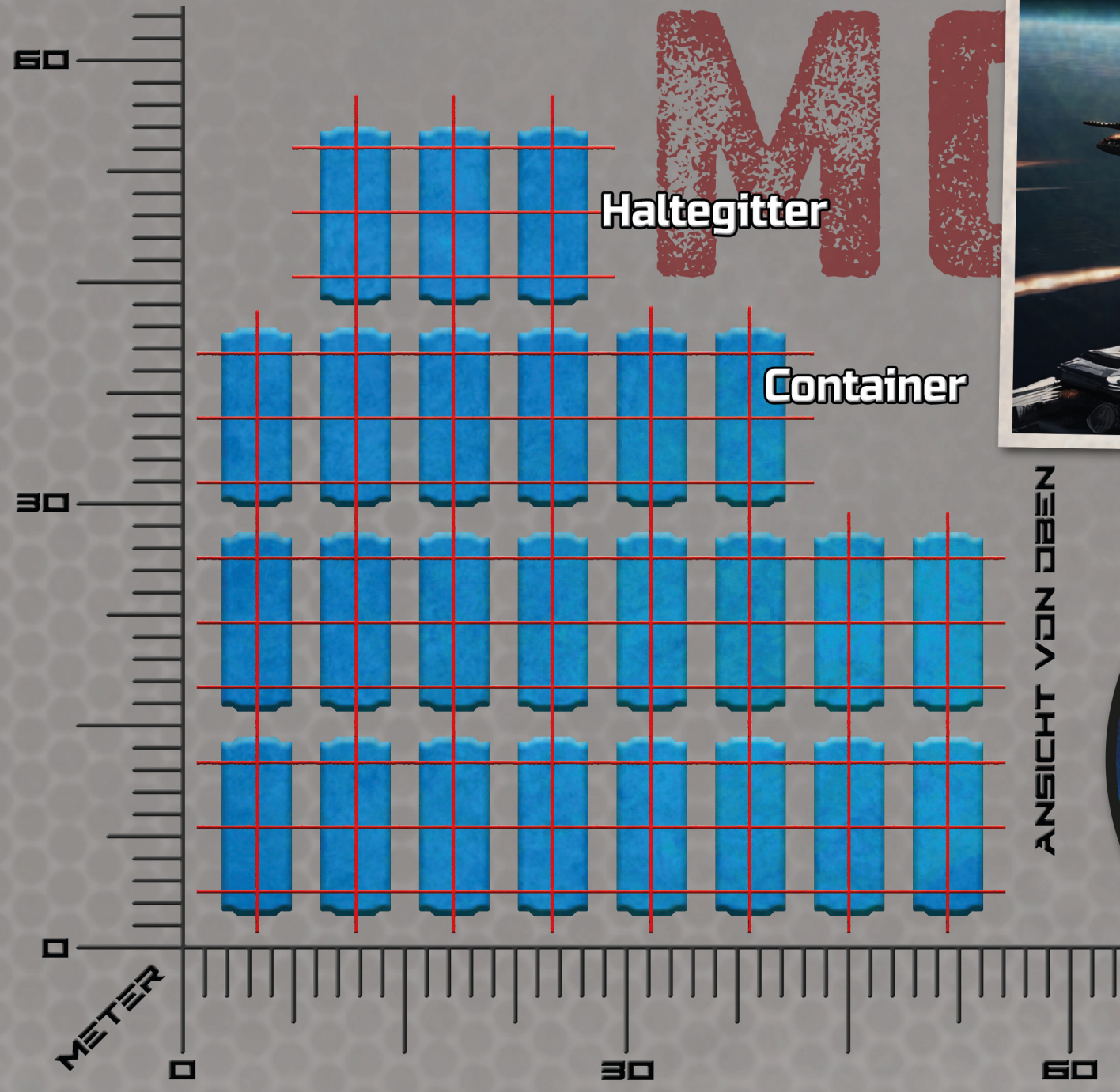
**STRUKTURBEREICHE (SIEHE SCHEMAPLAN LINKS)**

- | **Container:** Die Behälter können Nachschubmaterial für den Betrieb ganzer Flotten enthalten.
- | **Haltegitter:** Hochflexible Verbindungsstreben, die eine unbestimmte Anzahl Behälter sicher aneinander befestigen können.

**VERNICHTUNG**

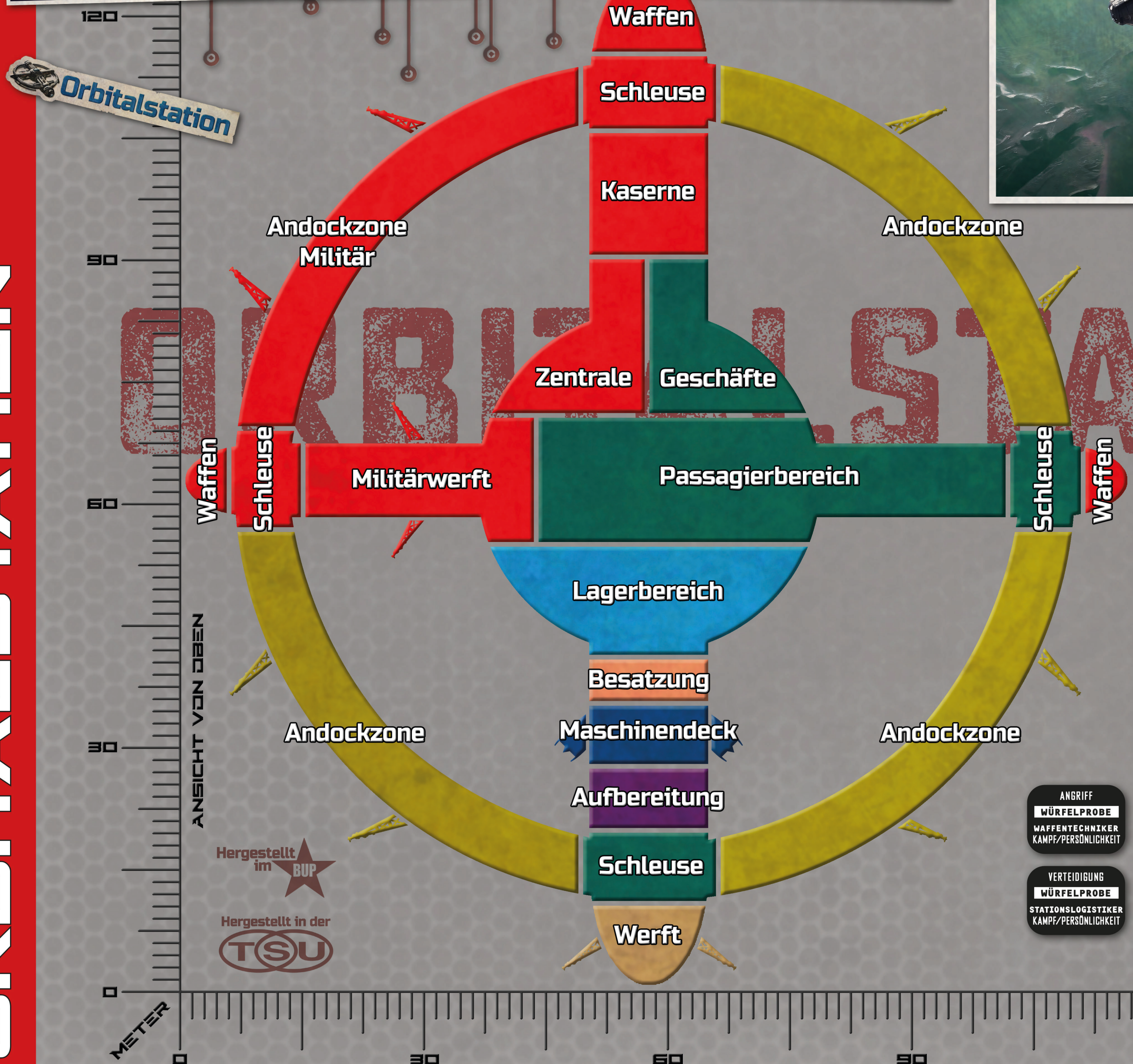
Jeder Container verfügt über 1 Strukturpunkt. Bei einem fatalem Durchbruch der Schutzwand trudelt die enthaltene Ladung ins All davon.

| CONTAINER GEB  |      |
|----------------|------|
| Strukturpunkte | 1 SP |





ORBITALSTATION



ORBITALSTATION

Station, die in einer orbitalen Bahn um eine besiedelte Kolonie ihre Kreise zieht. Die Struktur überwacht und regelt den Verkehr an- und abfliegender Raumschiffe. Außerdem wird hier die Koordination der militärischen Kampfschiffe durchgeführt, die für die Sicherung des Luftraums und der direkten Planetenumgebung vorgesehen sind.

Der Passagierverkehr zum Planeten wird mit Shuttles ermöglicht, die je nach Andrang der Reisenden mehrmals in der Stunde ablegen. Großfrachter löschen auf Station die Teile ihrer Ladung, die für den Planeten bestimmt sind. Die Waren werden dann von Kleinfrachtern aufgenommen und zum Bestimmungsort auf der Oberfläche befördert.

ANTRIEB

Die Energiegewinnung läuft über Solarpaneele und einen Laesum-Fusionsreaktor.

BESATZUNG

360 + 5W6 Besatzungsmitglieder aus technischen Berufsfeldern stehen für den Stationsbetrieb im 3-Schicht-Betrieb bereit. 330 + 6W6 Soldaten und Piloten der zuständigen Fraktion sind für die Verteidigung der Struktur und die orbitale Raumsicherheit zuständig. Es befinden sich mindestens 450 + 2W6 reisende Bürger in den öffentlichen Bereichen.

BEWAFFNUNG

Abwehrwerfer (*Hüllenmontage*), 50 Hardpoints für fest verbaute Bordwaffen und Drohnenbuchten.



GESCHWINDIGKEIT

Auf einer planetaren Orbitalbahn erreicht die Struktur ein Tempo von ungefähr 28000 km/h. Dies entspricht 39 Kilometern in 5 Sekunden.

Die Schubdüsen können bei voller Kraft 5 Meter in 5 Sekunden (*18 km/h*) überwinden, um nötige Kurskorrekturen durchzuführen.

STATIONSBEREICHE (SIEHE SCHEMAPLAN LINKS)

- Andockzone:** Die Struktur hält insgesamt 45 Plätze zum Festmachen von Raumschiffen vor.
- Andockzone Militär:** Auf diesen 15 Dockplätzen dürfen nur militärische Schiffe anlegen.
- Aufbereitung:** Reinigung, Verwertung und Recycling von Abfallstoffen und Abwässern.
- Besatzung:** Neben Unterkünften, Unterhaltungsmöglichkeiten, Sanitäranlagen, Kantine und Medizinischer Abteilung, finden sich hier die obligatorischen Rettungsshuttles für eine Evakuierung.
- Geschäfte:** Die erhältlichen Artikel sind von allen planetaren Steuern befreit und etwas günstiger zu haben (*Spilleiter*). Auch ein kleines Hotel, Restaurants und sonstige Unterhaltungsmöglichkeiten für Durchreisende sind hier zu finden.
- Lagerbereich:** Stauraum und Tanksysteme für Nachschub, Verbrauchsmaterialien und den Warenumschlag für den nahen Planeten.
- Kaserne:** Spartanische Unterkünfte für die Militärangehörigen der Fraktion, die auf der Orbitalstruktur stationiert sind.
- Maschinendeck:** Standort des Laesum-Fusionsreaktors, des Stabilisationsgenerators, der Trägheitskompensation, der Schubdüsen und aller sonstigen Geräte, die für den reibungslosen Stationsbetrieb wichtig sind.
- Militärwerft:** Werkstattbereich für 8 Raumschiffe der Streitkräfte. Zivilen Transportmitteln ist ein Docken nicht gestattet.
- Passagierbereich:** Terminal mit Multimediaanschlüssen und Snackautomaten verkürzen die Wartezeit auf den Zeitpunkt des Abflugs von planetaren Shuttles oder Linienraumschiffen.
- Schleuse:** Kontrollzone, deren Betreten eine gültige ID-Karte und das Fehlen von eingetragenen Vorstrafen erfordert (*Spilleiter*).
- Waffen:** Alle Verteidigungssysteme werden von den diensthabenden Militärkräften bedient.
- Werft:** Kostenpflichtige Reparaturmöglichkeit von Raumschiffen. Die Einrichtung hat 4 Werkstattplätze für beschädigte Schiffe.
- Zentrale:** Kontrolle der Stationsfunktionen und Bedienung von Feuerleitstand oder Kommunikationspult.

VERNICHTUNG

Fällt die Station im Laufe eines Kampfes auf *0 SP*, so gilt sie als vollkommen zerstört.

| ORBITALSTATION GEB |       |
|--------------------|-------|
| Wissenswert KI     | 30/R4 |
| Wissenswert EIS    | 40/R5 |
| Geschwindigkeit/5s | 5 m   |
| Trefferpunkte KI   | ∞     |
| Hardpoints         | 50 HP |
| Strukturpunkte     | 80 SP |

Justizlevel

2

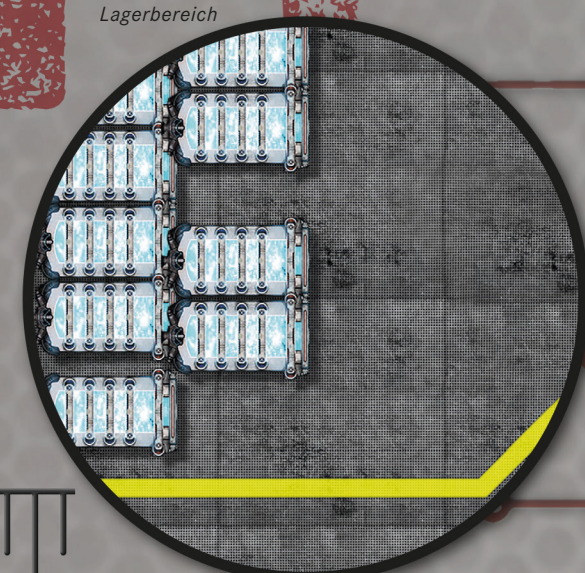
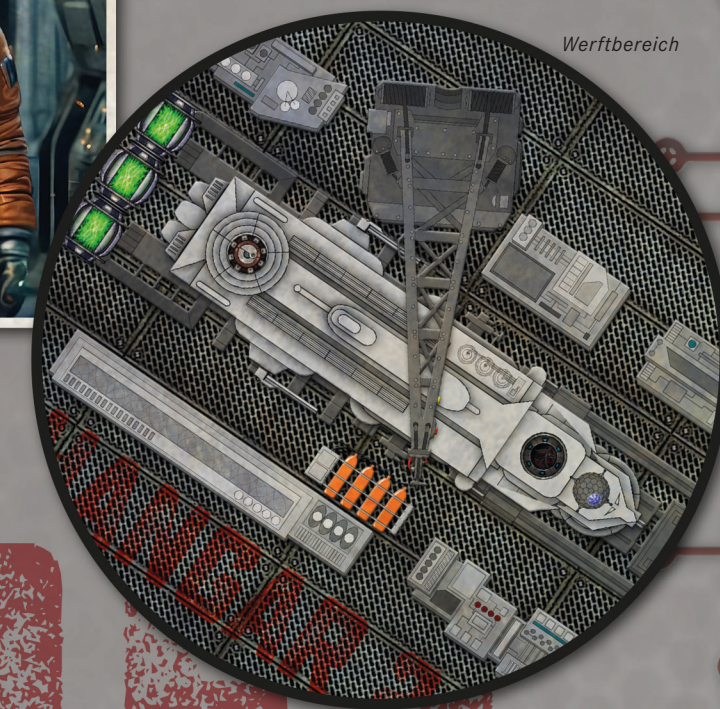
Justizlevel

3

Justizlevel

4





**INFO** Reparaturen von Raumschiffen sind an jeder Sprungstation (Randstation) möglich. Große Orbitalwerften für militärische und zivile Bauaufträge sind im Orbit folgender kolonisierter Planeten zu finden:

- TD 001 Terra, Mars
- TD 013 Neu Hamburg
- TD 022 Neu Tirol
- TD 030 Loydhaven, Clermont-Werften
- TD 032 Loch (Piraten)
- TD 035 Goldfeld
- TD 038 Prometheus, Weiss-Werke
- TD 057 Tiefurt-Handelswerft
- TD 077 Nippon

Hergestellt im **BUP**

Hergestellt in der **TSU**



## ORBITALWERFT

Da diese Fabrikationsanlagen neben Zivilraumern auch vakuumtaugliche Kampfschiffe erzeugen können, stellen sie einen wichtigen Baustein für die Sicherung der herrschenden Machtverhältnisse dar. Nur die bedeutendsten Planeten verfügen über solche Werftanlagen, deshalb genießen sie einen besonderen Schutz durch reguläre Flottenverbände.

Im Kriegsfall oder bei Großaufträgen können *Habitatmodule* in direkter Nähe verankert werden, um den Produktionsausstoß durch zusätzliche Arbeitskräfte zu maximieren.

### ANTRIEB

Die Energiegewinnung läuft über Solarpaneele und einen Laesum-Fusionsreaktor.

### BESATZUNG

680 + 4W6 Besatzungsmitglieder aus technischen Berufsfeldern und Militärs für die Bedienung der Waffensysteme im 3-Schicht-Betrieb.

### BEWAFFNUNG

Abwehrwerfer (*Hüllenmontage*), 40 Hardpoints für fest verbaute Bordwaffen und Drohnenbuchten.

### GESCHWINDIGKEIT

Auf einer planetaren Orbitalbahn erreicht die Struktur ein Tempo von ungefähr 28000 km/h. Dies entspricht 39 Kilometern in 5 Sekunden.

Die Schubdüsen können bei voller Kraft 5 Meter in 5 Sekunden (*18 km/h*) überwinden, um nötige Kurskorrekturen durchzuführen.

### STATIONSBEREICHE (SIEHE SCHEMAPLAN LINKS)

**Andockzone:** Die Technikstruktur hält insgesamt 24 Plätze zum Festmachen von Raumschiffen vor. Da die Produktionsprozesse Unmengen an Material benötigen, entladen hier viele Erzfrachter ihre geförderten bzw. raffinierten Rohstoffe.

**Aufbereitung:** Reinigung, Verwertung und Recycling von Abfallstoffen und Abwässern.

**Besatzung:** Neben Unterkünften, Unterhaltungsmöglichkeiten, Sanitäranlagen, Kantine und Medizinischer Abteilung, finden sich hier die obligatorischen Rettungshutles für eine Evakuierung.

**Lagerbereich:** Stauraum und Tanksysteme für Bauteile, Nachschub, Verbrauchsmaterialien und Werkzeuge.

**Maschinendeck:** Standort des Laesum-Fusionsreaktors, des Stabilisationsgenerators, der Trägheitskompensation, der Schubdüsen und aller sonstigen Geräte, die für den reibungslosen Stationsbetrieb wichtig sind.

**Waffen:** Die Verteidigungssysteme sind in den äußeren Enden der Aufbauten installiert.

**Werft & Bauarme:** Die Einrichtung gestattet auch die Fabrikation von übergroßen Schiffen (*Kolonisatoren*) oder Formbauteilen für Stationen von Grund auf. Mittels flexibel erweiterbarer Bauarme werden über Zuleitungen zum benötigten Punkt gebracht. Der maximale Ausbau eines Bauarms hält 60 Dockplätze für die Herstellung von Aufträgen bereit. Im Inneren der Station sind einige Trockendockhallen enthalten, die für ausgedehnte Umbaumaßnahmen von kleineren Schiffstypen unter Atmosphärebedingungen verwendet werden.

**Zentrale:** Kontrolle der Stationsfunktionen und Bedienung von Feuerleitstand oder Kommunikationspult.

### VERNICHTUNG

Fällt die Station im Laufe eines Kampfes auf *0 SP*, so gilt sie als vollkommen zerstört.

## ORBITALWERFT GEB

|                    |       |
|--------------------|-------|
| Wissenswert KI     | 30/R4 |
| Wissenswert EIS    | 40/R5 |
| Geschwindigkeit/5s | 5 m   |
| Trefferpunkte KI   | ∞     |
| Hardpoints         | 40 HP |
| Strukturpunkte     | 70 SP |

Justizlevel  
**2**

Justizlevel  
**3**

Justizlevel  
**4**

ANGRIFF  
**WÜRFELPROBE**  
WAFFENTECHNIKER  
KAMPF/PERSÖNLICHKEIT

VERTEIDIGUNG  
**WÜRFELPROBE**  
STATIONSLOGISTIKER  
KAMPF/PERSÖNLICHKEIT





Raumvilla



Wohnraum



Salon



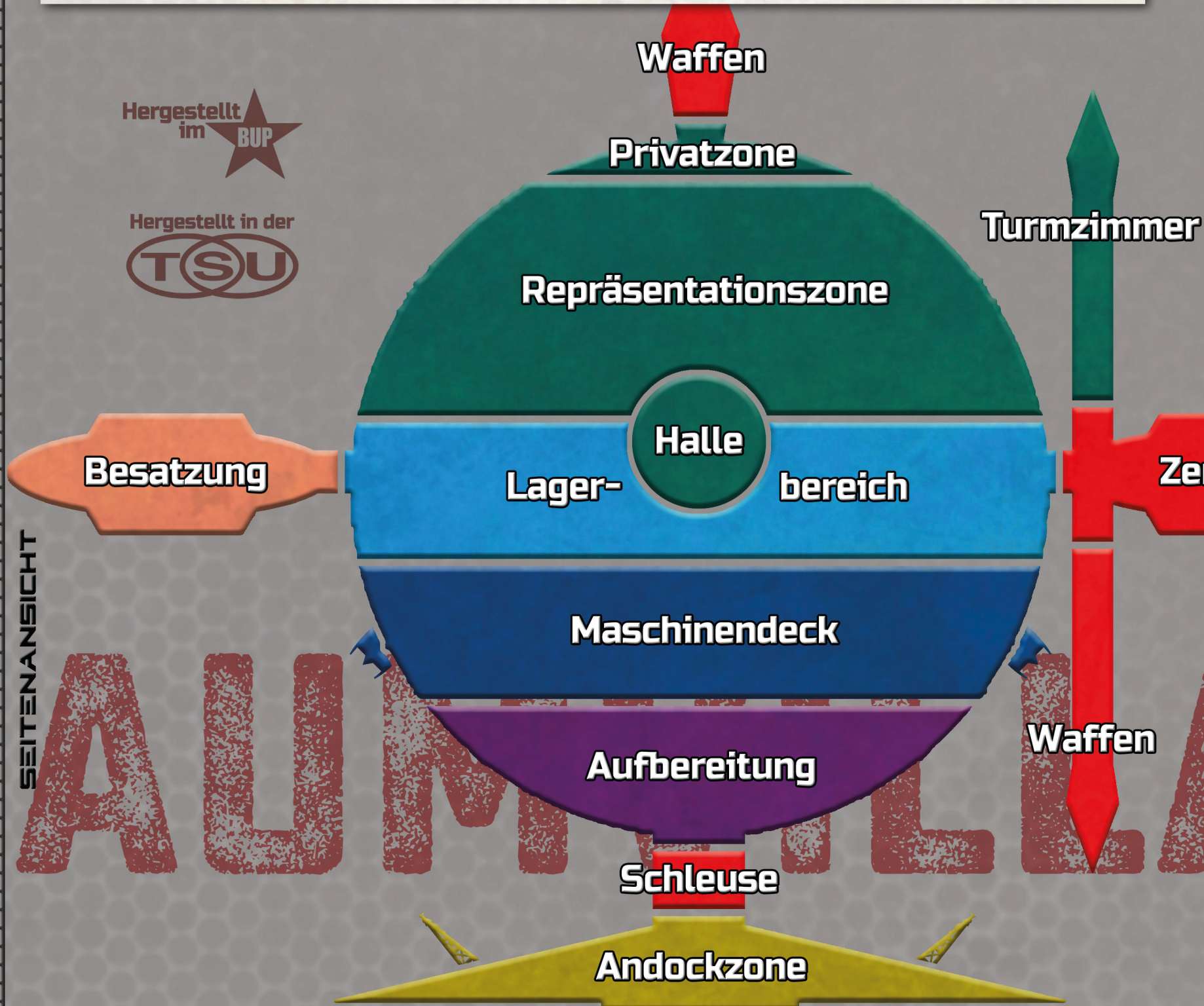
Kunstsammlung



Gästezimmer



Schwimmbad



## RAUMVILLA

Privates Domizil einer schwerreichen Familie oder Einzelperson mit VIP-Status. Die Anlage ist bestens vor dem unbefugtem Eindringen von Normalverdienern gesichert! Sämtliche Einrichtungsgegenstände sind verschwenderisch teuer und entweder ungeheuer alt (*erlesene Antiquitäten*) oder brandneu (*schrilles Edeldesign*).

### ANTRIEB

Die Energiegewinnung läuft über Solarpaneele und einen Laesum-Fusionsreaktor.

### BESATZUNG

98 + 2W6 Personen aus technischen Berufsfeldern, sowie Söldner für die Bedienung der Waffensysteme im 3-Schicht-Betrieb. Alle loyalen Angestellten erhalten eine ausgesprochen fürstliche Entlohnung und sollten gegen Bestechung etc. weitgehend immun sein (*Spielleiter*).

### BEWAFFNUNG

Abwehrwerfer (*Hüllenmontage*), 20 Hardpoints für fest verbaute Bordwaffen und Drohnenbuchten.

### GESCHWINDIGKEIT

Auf einer planetaren Orbitalbahn erreicht die Struktur ein Tempo von ungefähr 28000 km/h. Dies entspricht 39 Kilometern in 5 Sekunden. Im freien Raum aufgestellt, verbleibt die Station bewegungslos. Die Schubdüsen können bei voller Kraft 5 Meter in 5 Sekunden (*18 km/h*) überwinden, um nötige Kurskorrekturen durchzuführen.

### STATIONSBEREICHE (SIEHE SCHEMAPLAN LINKS)

- Andockzone:** Der private Rückzugsort hält insgesamt 6 Plätze zum Festmachen von Raumschiffen vor. 2 Andockstellen ermöglichen umfassende Reparaturarbeiten, ähnlich wie in einer Raumwerft.
- Aufbereitung:** Reinigung, Verwertung und Recycling von Abfallstoffen und Abwässern.
- Besatzung:** Neben Unterkünften, Unterhaltungsmöglichkeiten, Sanitäranlagen, Kantine und Medizinischer Abteilung, finden sich hier die obligatorischen Rettungsshuttles für eine Evakuierung.
- Halle:** Empfangsbereich für Gäste und Raum mit hochwertiger Küche für Feierlichkeiten.
- Lagerbereich:** Stauraum und Tanksysteme für Nachschub, Verbrauchsmaterialien und sonstige Luxusgüter.
- Maschinendeck:** Standort des Laesum-Fusionsreaktors, des Stabilisationsgenerators, der Trägheitskompensation, der Schubdüsen und aller sonstigen Geräte, die für den reibungslosen Stationsbetrieb wichtig sind.
- Privatzone:** Edel ausgestattete Räumlichkeiten für den/die Eigner, die mit den Eigenschaften eines klassischen *Panic Rooms* versehen sind.
- Repräsentationszone:** Büros, Bibliothek, Kunstsammlung, Gästezimmer und Aufenthaltsmöglichkeiten für den abgehobenen Geschmack.
- Schleuse:** Sicherheitsbereich, der eine umfassende Zugangskontrolle bietet, um die Privatsphäre des/der Eigentümer perfekt abzusichern.
- Turmzimmer:** Räumlichkeiten für absolut private Interessen. Der *Spielleiter* entscheidet, ob die dort ausgelebten Neigungen des superreichen Nutzers nicht genehmigte medizinische Experimente, sexuelle Ausschweifungen, Sternenbeobachtung oder sonstige schräge Hobbys umfasst.
- Waffen:** Die installierten Hardpoints der Struktur konzentrieren sich auf die äußeren Bereiche.
- Zentrale:** Kontrolle der Stationsfunktionen und Bedienung von Feuerleitstand oder Kommunikationspult.

### VERNICHTUNG

Fällt die Station im Laufe eines Kampfes auf *0 SP*, so gilt sie als vollkommen zerstört.

### RAUMVILLA GEB

|                    |       |
|--------------------|-------|
| Wissenswert KI     | 30/R4 |
| Wissenswert EIS    | 40/R5 |
| Geschwindigkeit/5s | 5 m   |
| Trefferpunkte KI   | ∞     |
| Hardpoints         | 20 HP |
| Strukturpunkte     | 28 SP |

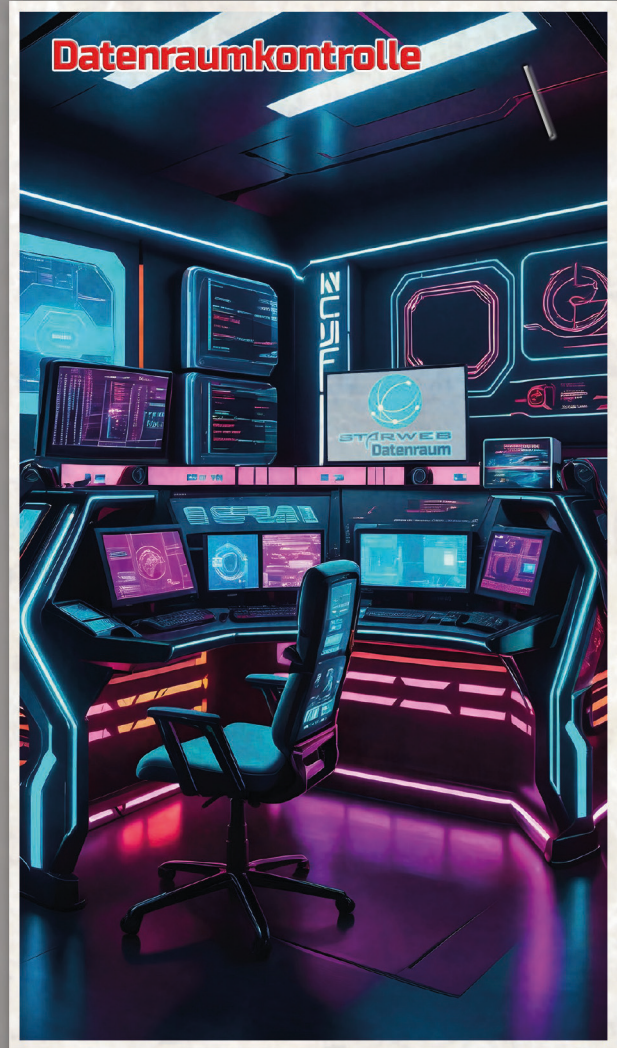
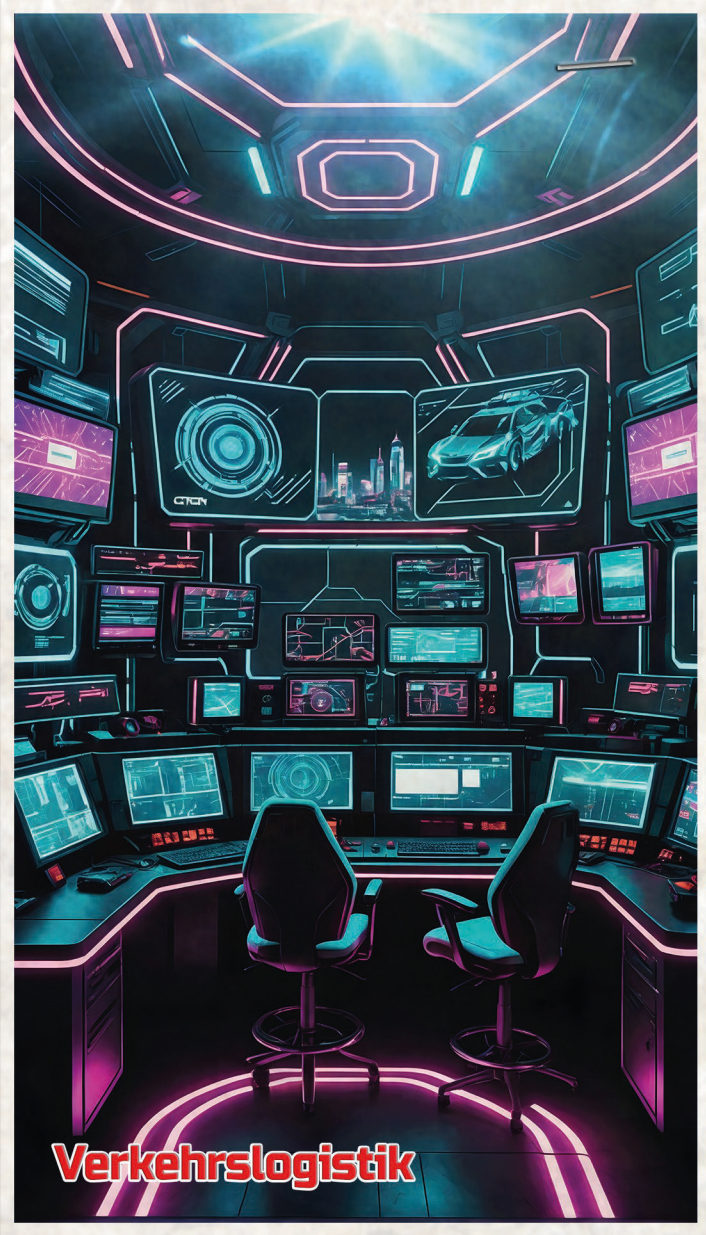
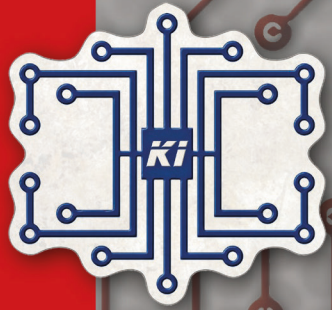
Justizlevel  
3

Justizlevel  
4

ANGRIFF  
WÜRFELPROBE  
WAFFENTECHNIKER  
KAMPE/PERSÖNLICHKEIT

VERTEIDIGUNG  
WÜRFELPROBE  
STATIONSLOGISTIKER  
KAMPE/PERSÖNLICHKEIT





SATELLIT

Die widerstandsfähigen Raumsonden können Jahrzehnte im Weltall überdauern. Sie dienen wissenschaftlichen, kommerziellen oder militärischen Zwecken. Die KI-gesteuerten Installationen liefern entweder planetare Bilder bzw. Messwerte, leiten Kommunikationssignale (*Starweb-Datenraum*) weiter, erlauben eine koloniale Navigation von steuerbaren/autonomen Transportmitteln mittels Positionsbestimmung oder überwachen große Gebiete für Geheimdienste/militärische Fraktionen.

ANTRIEB

Die Energiegewinnung läuft über Solarpaneele und einen Laesum-Fusionsreaktor.

BESATZUNG

Keine Menschen, Autonome KI-Einheit.

BEWAFFNUNG

Abwehrwerfer (*Hüllenmontage*), 2 Hardpoints für fest verbaute Bordwaffen (*meist Energiekanonen*).

GESCHWINDIGKEIT

Auf einer planetaren Orbitalbahn erreicht die Struktur ein Tempo von ungefähr 28000 km/h. Dies entspricht 39 Kilometern in 5 Sekunden. Im freien Raum aufgestellt, verbleibt die Servicestruktur bewegungslos.

Die Schubdüsen können bei voller Kraft 5 Meter in 5 Sekunden (*18 km/h*) überwinden, um nötige Kurskorrekturen durchzuführen.

STATIONSBEREICHE (SIEHE SCHEMAPLAN LINKS)

**Andockzone:** Es existiert 1 rudimentäre Andockmöglichkeit, die nur von Wartungsschiffen mit einem korrekten Identifikationscode genutzt werden kann. Autorisierte Techniker benötigen für Reparaturen zwingend einen Raumanzug, da kein Bereich der Installation eine lebensfähige Atmosphäre enthält. Außerdem sind Befüllstutzen zugänglich, deren Leitungen zu den Tanks in der Maschineneinheit führen.

**Funktionseinheit:** Servicemodul der Struktur. Hier sind die Hyperfunksendeanlage, die Kameras und sämtliche Sensoren für die verwendete Messtechnik untergebracht.

**Maschineneinheit:** Standort des Laesum-Fusionsreaktors, der Schubdüsen und aller sonstigen Geräte, die für den reibungslosen Betrieb wichtig sind. Weiterhin sind nachfüllbare Tankbehälter vorhanden, welche die nötigen Verbrauchsmaterialien vorhalten.

**Waffen:** Die Waffen in den installierten Hardpoints werden von der autonomen KI eigenständig ausgelöst. Schiffe, die sich unbefugt annähern, erhalten nur eine Warnung, dann reagieren die Verteidigungssysteme und es wird gleichzeitig eine Notfallnachricht über Hyperfunk an den nächsten Kolonieknotenpunkt versandt.

**Zentraleinheit:** Volle KI-Kontrolle der Satellitenfunktionen und Bedienung von Feuerleitstand, Kommunikationsanlage und Hyperfunksendestation.

VERNICHTUNG

Fällt die autonome KI-Einheit im Laufe eines Kampfes auf 0 SP, so gilt sie als vollkommen zerstört.

| SATELLIT GEB       |       |
|--------------------|-------|
| Wissenswert KI     | 30/R4 |
| Wissenswert EIS    | 40/R5 |
| Geschwindigkeit/5s | 5 m   |
| Trefferpunkte KI   | ∞     |
| Hardpoints         | 2 HP  |
| Strukturpunkte     | 3 SP  |



ANGRIFF  
WÜRFELPROBE  
KI  
CHECK WISSENSWERT

VERTEIDIGUNG  
WÜRFELPROBE  
KI  
CHECK WISSENSWERT





## SCHROTTKASTELL

Das System *TD 032 - Beta Pictoris* beherbergt Kriminelle und professionelle Piraten, die sich in Clans organisiert haben. Da die zum Planetensystem führenden Hyperraumrouten peniblen Kontrollen unterliegen, sind in TSU und BUP an geheimen Orten im Weltraum Stützpunkte eingerichtet worden. Durch diesen Kunstgriff hat sich die interstellare Piraterie schleichend ausgebreitet. Im Notfall können die Strukturen von einem speziellen Schleppschiff mittels Linearantrieb an neue Koordinaten gezogen werden. Die Platzierung dieser subversiven Stationsstrukturen obliegt alleine dem *Spielleiter*.

Diese Piratenhäfen werden aus defekten Raumschiffhüllen und sonstigen Schrottteilen zusammengeschweißt. Trotz ihres verrotteten Äußeren bieten sie den Freibeutern eine Heimstatt und die Möglichkeit Beutegut in harte EH umzumünzen.

**ANTRIEB**  
Die Energiegewinnung läuft über Solarpaneele und einen frisierten Laesum-Fusionsreaktor.

**BESATZUNG**  
160 + 3W6 Clanmitglieder aus allen möglichen Berufsfeldern halten die Station im 3-Schicht-Betrieb am Rande der Lebensfähigkeit. Bei einer zufälligen Entdeckung durch reguläre Militärkräfte ist ihnen der Tod oder mindestens ein lebenslanger Aufenthalt auf Hochsicherheitsstrafkolonien gewiss. Pardon wird deshalb nicht gegeben!

**BEWAFFNUNG**  
Abwehrwerfer (*Hüllenmontage*), 22 Hardpoints für fest verbaute Bordwaffen und Drohnenbuchten.

**GESCHWINDIGKEIT**  
Auf einer planetaren Orbitalbahn erreicht die Struktur ein Tempo von ungefähr 28000 km/h. Dies entspricht 39 Kilometern in 5 Sekunden. Im freien Raum aufgestellt, verbleibt die Station bewegungslos. Die Schubdüsen können bei voller Kraft 5 Meter in 5 Sekunden (*18 km/h*) überwinden, um nötige Kurskorrekturen durchzuführen.

- STATIONSBEREICHE (SIEHE SCHEMAPLAN LINKS)**
- Andockzone:** Der Stützpunkt bietet 12 Plätze zum Festmachen/Reparieren von Raumschiffen.
  - Aufbereitung:** Reinigung, Verwertung und Recycling von Abfallstoffen und Abwässern.
  - Besatzung:** Hier sind Unterkünfte, Unterhaltungsmöglichkeiten, Sanitäranlagen, Kantine und eine Medizinische Abteilung zu finden.
  - Entertainment:** Verderbte Vergnügungen wie Glücksspiel, Bars und Roboterbordelle helfen den anwesenden Halsabschneidern die Zeit ihres „Landgangs“ abzukürzen.
  - Geschäfte:** Verkaufsplätze für Souvenirs und geplünderte Gegenstände können den Erwerb von preisgünstigen Schnäpchen möglich machen.
  - Handelsplatz:** An- und Verkauf von großen Posten an Raubgut. Der ehemalige Inhalt von Frachtschiffen wird hier an Zwischenhändler veräußert.
  - Lagerbereich:** Stauraum und Tanksysteme für Nachschub, Verbrauchsmaterialien und geraubtes Plündergut.
  - Maschinendeck:** Standort des Laesum-Fusionsreaktors, des Stabilisationsgenerators, der Trägheitskompensation, der Schubdüsen und aller sonstigen Geräte, die für den reibungslosen Stationsbetrieb wichtig sind.
  - Waffen:** Die installierten Hardpoints der zusammengestückelten Struktur enthalten alle Waffensysteme zur Verteidigung.
  - Werft:** An den 4 Reparaturplätzen können auch umfangreiche Reparaturen durchgeführt werden. In der Sektion ist ein leistungsstarkes Schleppschiff festgemacht, das die Station im Bedarfsfall an eine neue Örtlichkeit transportieren kann.
  - Zentrale:** Kontrolle der Stationsfunktionen und Bedienung von Feuerleitstand oder Kommunikationspult.

**VERNICHTUNG**  
Fällt die Station im Laufe eines Kampfes auf *0 SP*, so gilt sie als vollkommen zerstört.

| SCHROTTKASTELL GEB |       |
|--------------------|-------|
| Wissenswert KI     | 20/R3 |
| Wissenswert EIS    | 30/R4 |
| Geschwindigkeit/5s | 5 m   |
| Trefferpunkte KI   | ∞     |
| Hardpoints         | 22 HP |
| Strukturpunkte     | 13 SP |

Justizlevel  
**0**

Justizlevel  
**1**

Justizlevel  
**2**

ANGRIFF  
**WÜRFELPROBE**  
WAFFENTECHNIKER  
KAMPE/PERSÖNLICHKEIT

VERTEIDIGUNG  
**WÜRFELPROBE**  
STATIONSLOGISTIKER  
KAMPE/PERSÖNLICHKEIT





SPRUNGSTATION

Randstationen befinden sich im äußeren Bereich jedes bewohnten Systems, möglichst weit vom Zentralgestirn und dessen Gravitationseinflüssen entfernt. Hier können alle Schiffe, die aus dem Hyperraum ankommen, für den Weiterflug Laesum aufnehmen, auftanken und sich durchchecken lassen. Die Strukturen sind Verkehrsknotenpunkte für alle Bewegungen zum System und aus diesem heraus. Auch die interstellare Kommunikation per Hyperfunk verzweigt zu den Planeten über die Anlagen der Station. Die Fraktion, die Kontrolle über die Sprungstation hat, ist ebenfalls im Besitz der Kolonien.

ANTRIEB

Die Energiegewinnung läuft über Solarpaneele und einen Laesum-Fusionsreaktor.

BESATZUNG

450 + 2W6 Besatzungsmitglieder aus technischen Berufsfeldern stehen für den Stationsbetrieb im 3-Schicht-Betrieb bereit. 580 + 3W6 Soldaten und Piloten der zuständigen Fraktion sind für die Verteidigung der Struktur und die stellare Raumsicherheit zuständig. Es befinden sich mindestens 600 + 4W6 reisende Bürger in den öffentlichen Bereichen.

BEWAFFNUNG

Abwehrwerfer (*Hüllenmontage*), 60 Hardpoints für fest verbaute Bordwaffen und Drohnenbuchten.

GESCHWINDIGKEIT

Im freien Raum aufgestellt, verbleibt die Station bewegungslos. Die Schubdüsen können bei voller Kraft 5 Meter in 5 Sekunden (*18 km/h*) überwinden, um nötige Kurskorrekturen durchzuführen.

STATIONSBEREICHE (SIEHE SCHEMAPLAN LINKS)

- Andockzone:** Die Struktur hält insgesamt 40 Plätze zum Festmachen von Raumschiffen vor.
- Andockzone Militär:** Auf diesen 40 Dockplätzen dürfen nur militärische Schiffe anlegen.
- Aufbereitung:** Reinigung, Verwertung und Recycling von Abfallstoffen und Abwässern.
- Besatzung:** Neben Unterkünften, Unterhaltungsmöglichkeiten, Sanitäranlagen, Kantine und Medizinischer Abteilung, finden sich hier die obligatorischen Rettungsshuttles für eine Evakuierung.
- Geschäfte:** Die erhältlichen Artikel sind von allen planetaren Steuern befreit und etwas günstiger zu haben (*Spielleiter*). Auch ein kleines Hotel, Restaurants und sonstige Unterhaltungsmöglichkeiten für Durchreisende sind hier zu finden.
- Lagerbereich:** Stauraum und Tanksysteme für Nachschub, Verbrauchsmaterialien und den Warnumschlag für das gesamte System.
- Kaserne:** Spartanische Unterkünfte für die Militärangehörigen der Fraktion, die auf die Randstation abkommandiert sind.
- Maschinendeck:** Standort des Laesum-Fusionsreaktors, des Stabilisationsgenerators, der Trägheitskompensation, der Schubdüsen und aller sonstigen Geräte, die für den reibungslosen Stationsbetrieb wichtig sind.
- Militärwerft:** Werkstattbereich für 6 Raumschiffe der Streitkräfte. Zivilen Transportmitteln ist ein Docken nicht gestattet.
- Passagierbereich:** Terminal mit Multimediaanschlüssen und Snackautomaten verkürzen die Wartezeit auf den Zeitpunkt des Abflugs von Großfrachtern, Shuttles oder Linienraumschiffen.
- Schleuse:** Kontrollzone, deren Betreten eine gültige ID-Karte und das Fehlen von eingetragenen Vorstrafen erfordert (*Spielleiter*).
- Waffen:** Alle Verteidigungssysteme werden von den diensthabenden Militärkräften bedient.
- Werft:** Kostenpflichtige Reparaturmöglichkeit von Raumschiffen. Die Einrichtung hat 6 Werkstattplätze für beschädigte Schiffe.
- Zentrale:** Kontrolle der Stationsfunktionen und Bedienung von Feuerleitstand oder Kommunikationspult.

VERNICHTUNG

Fällt die Station im Laufe eines Kampfes auf *0 SP*, so gilt sie als vollkommen zerstört.

| RANDSTATION GEB    |       |
|--------------------|-------|
| Wissenswert KI     | 30/R4 |
| Wissenswert EIS    | 40/R5 |
| Geschwindigkeit/5s | 5 m   |
| Trefferpunkte KI   | ∞     |
| Hardpoints         | 60 HP |
| Strukturpunkte     | 90 SP |

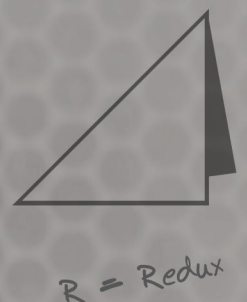
Justizlevel  
**3**

Justizlevel  
**4**

ANGRIFF  
WÜRFELPROBE  
WAFFENTECHNIKER  
KAMPE/PERSÖNLICHKEIT

VERTEIDIGUNG  
WÜRFELPROBE  
STATIONSLOGISTIKER  
KAMPE/PERSÖNLICHKEIT

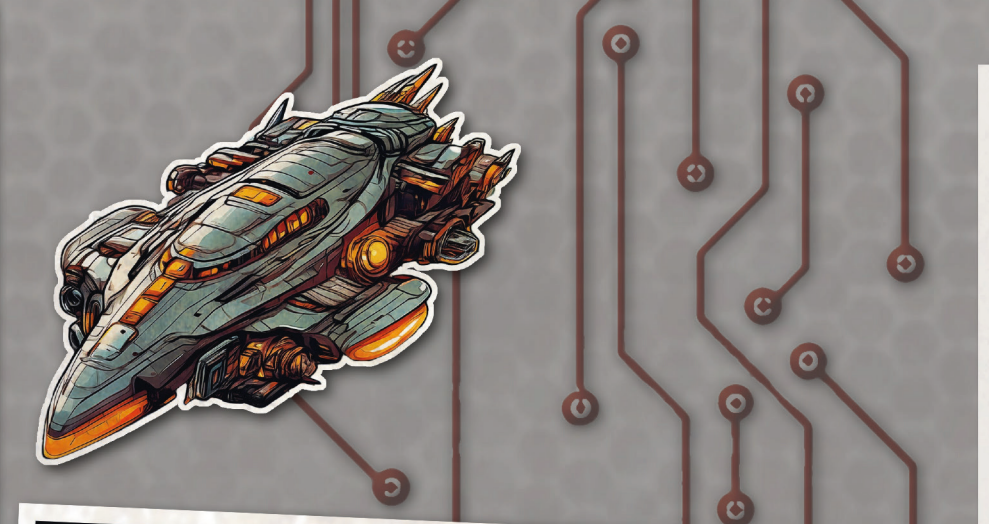




R = Reduz



Tankstation



Gasplanet



Tanksonde Vapourtank vor Gasplanet

# TANKSTATION

Diese Strukturen finden sich in der direkten Nähe von *Orbitalstationen*, *Sprungstationen* oder *Zwischenstationen*. Raumpiloten können sich entscheiden ob sie dort ihren Wasserstoff-Fusionsreaktor bequem gegen einen Obolus an einer Tankstation befüllen oder die Vorräte selbst an einem Gasplaneten auffrischen wollen. Sollte das Schiff nicht wegen Reparaturen an der Raumstation docken müssen, so ist dies eindeutig die schnellere Vorgehensweise.

Dafür müssen sie aber über spezielle *Tanksonden* verfügen, die in die Atmosphäre eines Gasriesen eintauchen und deren Substanzen absaugen kann. Spielkarten zur KI-Sonde *Vapourtank* finden sich im **Space Gothic® Quellenband Overkill 2** auf Seite 192.

## ANTRIEB

Die Energiegewinnung läuft über Solarpaneele und einen Laesum-Fusionsreaktor.

## BESATZUNG

70 + 2W6 Besatzungsmitglieder aus technischen Berufsfeldern stehen für den Stationsbetrieb und die Waffenkontrollen im 3-Schicht-Betrieb bereit.

## BEWAFFNUNG

Abwehrwerfer (*Hüllenmontage*), 12 Hardpoints für fest verbaute Bordwaffen und Drohnenbuchten.

## GESCHWINDIGKEIT

Auf einer planetaren Orbitalbahn erreicht die Struktur ein Tempo von ungefähr 28000 km/h. Dies entspricht 39 Kilometern in 5 Sekunden. Im freien Raum aufgestellt, verbleibt die Station bewegungslos.

Die Schubdüsen können bei voller Kraft 5 Meter in 5 Sekunden (*18 km/h*) überwinden, um nötige Kurskorrekturen durchzuführen.

## STATIONSBEREICHE (SIEHE SCHEMAPLAN LINKS)

- | **Andockzone:** Die Struktur hält insgesamt 3 Plätze zum Festmachen vor. Meist docken hier Gasfrachter, um tankbare Treibgase für die großen Wasserstoff-Fusionsreaktoren aufzufüllen, die üblicherweise bei Raumschiffen verwendet werden.
- | **Aufbereitung:** Reinigung, Verwertung und Recycling von Abfallstoffen und Abwässern.
- | **Besatzung:** Neben Unterkünften, Unterhaltungsmöglichkeiten, Sanitäranlagen, Kantine und Medizinischer Abteilung, finden sich hier die obligatorischen Rettungsshuttles für eine Evakuierung.
- | **Gasspeicher & Pumpen:** Speicherbehälter und Pumpsysteme mit Zuleitung zu den Kontaktstutzen der H<sub>2</sub>-Gastanks.
- | **Gastank:** Kransysteme mit Befüllstutzen, die zum Verkauf stehenden Wasserstoff in die Schiffssysteme der zahlenden Kundschaft leiten können.
- | **Lagerbereich:** Stauraum und Tanksysteme für Nachschub, Ersatzteile und Verbrauchsmaterialien.
- | **Maschinendeck:** Standort des Laesum-Fusionsreaktors, des Stabilisationsgenerators, der Trägheitskompensation, der Schubdüsen und aller sonstigen Geräte, die für den reibungslosen Stationsbetrieb wichtig sind.
- | **Waffen & Zentrale:** Kontrolle der Stationsfunktionen und Bedienung von Feuerleitstand, Kommunikationspult und Betankungssystem.

## VERNICHTUNG

Fällt die Station im Laufe eines Kampfes auf *0 SP*, so gilt sie als vollkommen zerstört.

| TANKSTATION GEB    |       |
|--------------------|-------|
| Wissenswert KI     | 30/R4 |
| Wissenswert EIS    | 40/R5 |
| Geschwindigkeit/5s | 5 m   |
| Trefferpunkte KI   | ∞     |
| Hardpoints         | 12 HP |
| Strukturpunkte     | 16 SP |

## ANGRIFF

WÜRFELPROBE

WAFFENTECHNIKER  
KAMPE/PERSÖNLICHKEIT

## VERTEIDIGUNG

WÜRFELPROBE

STATIONSLOGISTIKER  
KAMPE/PERSÖNLICHKEIT

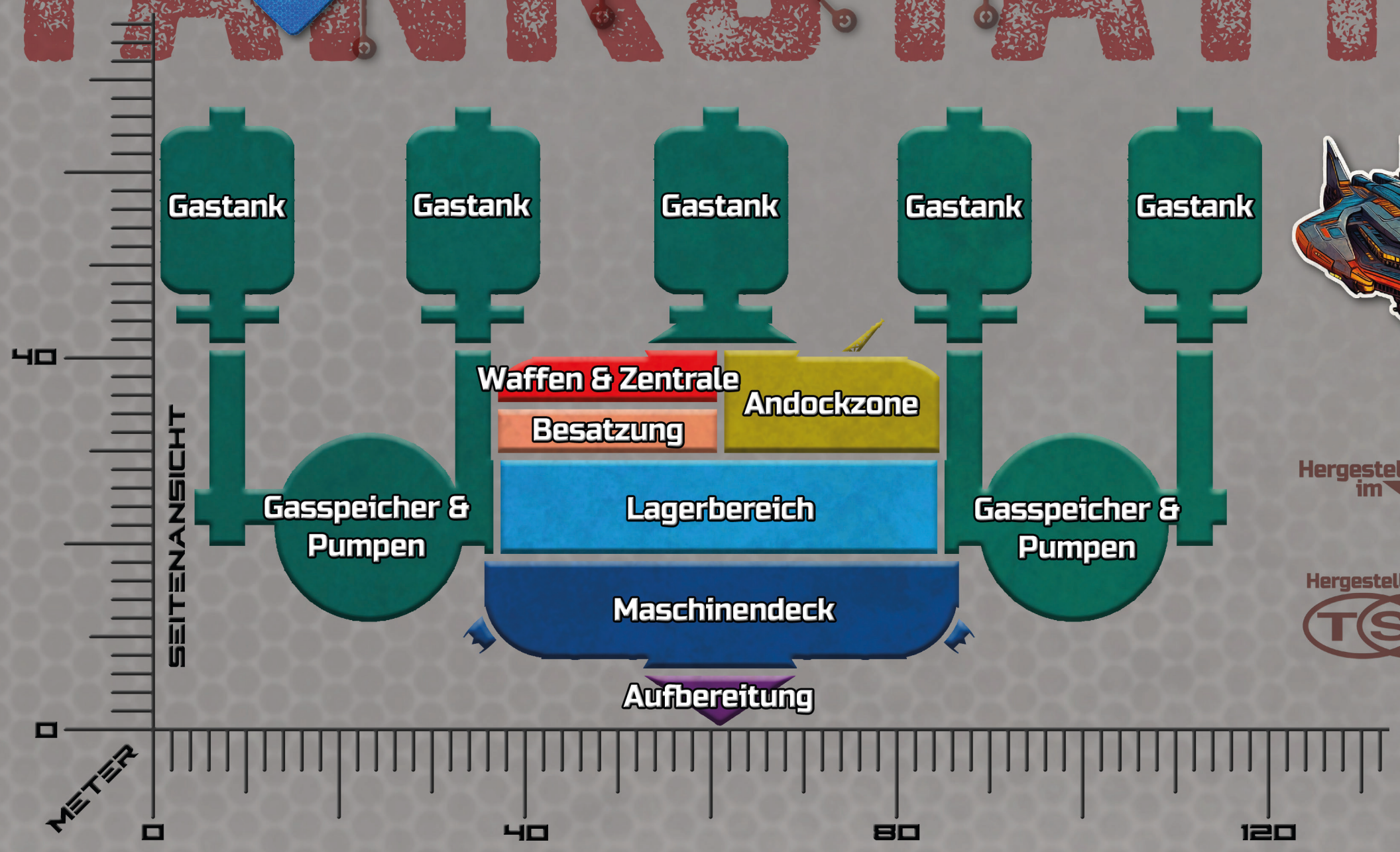
Justizlevel  
**3**

Justizlevel  
**4**

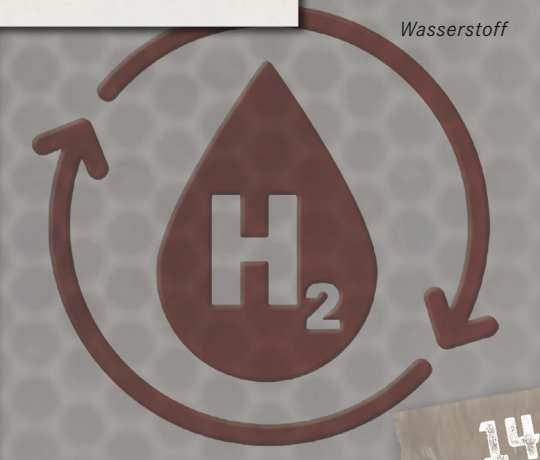
# TANKSTATION



| H <sub>2</sub> -GASGEMISCH MARKTPREISE (LINEARFLUG) |                                                                         |
|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| PREISE (Tankfüllung./je 24h-Flug)                   | VERKAUFSSTELLEN                                                         |
| 8,00 EH bis 10,00 EH (Kleinraumer)                  | Raumstation oder Tankstation/-frachter                                  |
| 15,00 EH bis 20,00 EH (Großschiffe)                 | Raumstation oder Tankstation/-frachter                                  |
| ohne Kosten                                         | Absaugen von Atmosphäre im stabilen Orbit eines Gasriesen (Würfelprobe) |



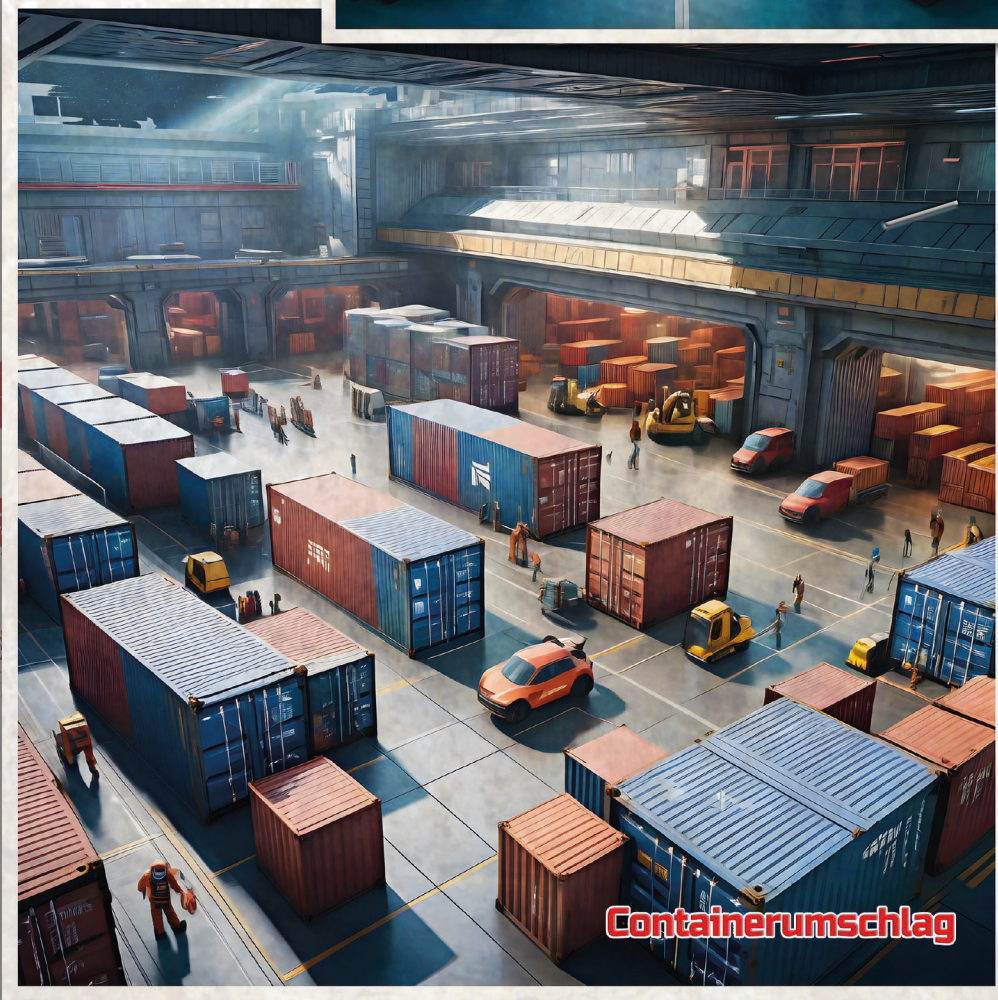
Hergestellt im **BUP**  
Hergestellt in der **TSU**



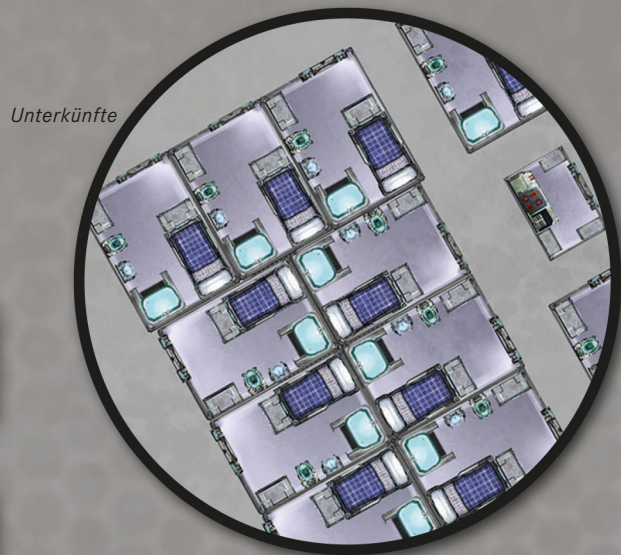




Handelsplatz



Containerumschlag



Unterkünfte



Handelsplatz

TRADEHUB

Unabhängiger Handelsplatz in der Tiefe des Welt- raums, wo Gewinnstreben über jeder politischen Ge- sinnung steht. Diese Orte sind für die unterschied- lichsten Gruppen von großem Interesse, denn neben den feilgebotenen Waren sind auch Informationen käuflich. Deshalb findet man neben den offiziellen Händlern auch eine bunte Auswahl an im Schatten agierenden Spionen diverser Fraktionen.

ANTRIEB

Die Energiegewinnung läuft über Solarpaneele und einen Laesum-Fusionsreaktor.

BESATZUNG

380 + 2W6 Waffenspezialisten und Personen aus technischen und wissenschaftlichen Berufsfeldern im 3-Schicht-Betrieb. Zahlreiche halbseidene Besu- cher, Zwischenhändler und Ankäufer halten jeder- zeit nach günstigen Warenposten Ausschau.

BEWAFFNUNG

Abwehrwerfer (*Hüllenmontage*), 35 Hardpoints für fest verbaute Bordwaffen und Drohnenbuchten.

GESCHWINDIGKEIT

Im freien Raum aufgestellt, verbleibt die Station be- wegungslos.  
Die Schubdüsen können bei voller Kraft 5 Meter in 5 Sekunden (*18 km/h*) überwinden, um nötige Kurskorrekturen durchzuführen.

STATIONSBEREICHE (SIEHE SCHEMAPLAN LINKS)

- Andockzone:** Bis zu 40 Raumfahrzeuge (*auch gro- ße Frachtschiffe*) können an den Plätzen der Ring- struktur festmachen.
- Aufbereitung:** Reinigung, Verwertung und Recy- cling von Abfallstoffen und Abwässern.
- Besatzung:** Neben Unterkünften, Unterhaltungs- möglichkeiten, Sanitäranlagen, Kantine und Medi- zinischer Abteilung, findet sich hier das obligatori- sche Rettungsschuttle für eine Notfall-evakuierung.
- Handelsplatz:** Das Angebot an verkäuflichen Gü- tern und Großposten ist vielfältig. Es halten sich hartnäckige Gerüchte, das ein Großteil der Waren aus unlauteren Quellen stammt, wie beispielswei- se aus der mit Blut besudelten Angebotspalette der illegalen *Schrottkastelle*. Viele der profes- sionellen Käufer sind skrupellos, geldgierig und geben nichts auf die Reden von Schwarzsehern.
- Lagerbereich:** Stauraum und Tanksysteme für Nachschub, Verbrauchsmaterialien und alle im Handelsplatz angebotenen Waren.
- Maschinendeck:** Standort des Laesum-Fusions- reaktors, des Stabilisationsgenerators, der Träg- heitskompensation, der Schubdüsen und aller sonstigen Geräte, die für den reibungslosen Sta- tionsbetrieb wichtig sind.
- Waffen & Zentrale:** Die gesamte Steuerung aller Stationssysteme und der Zugriff auf die Waffensysteme im Kuppelbereich bündelt sich auf den zentralen Zugriffsterminals.
- Werft:** 6 Reparaturplätze können von beschädig- ten Raumschiffen genutzt werden, um Defekte zu beseitigen.

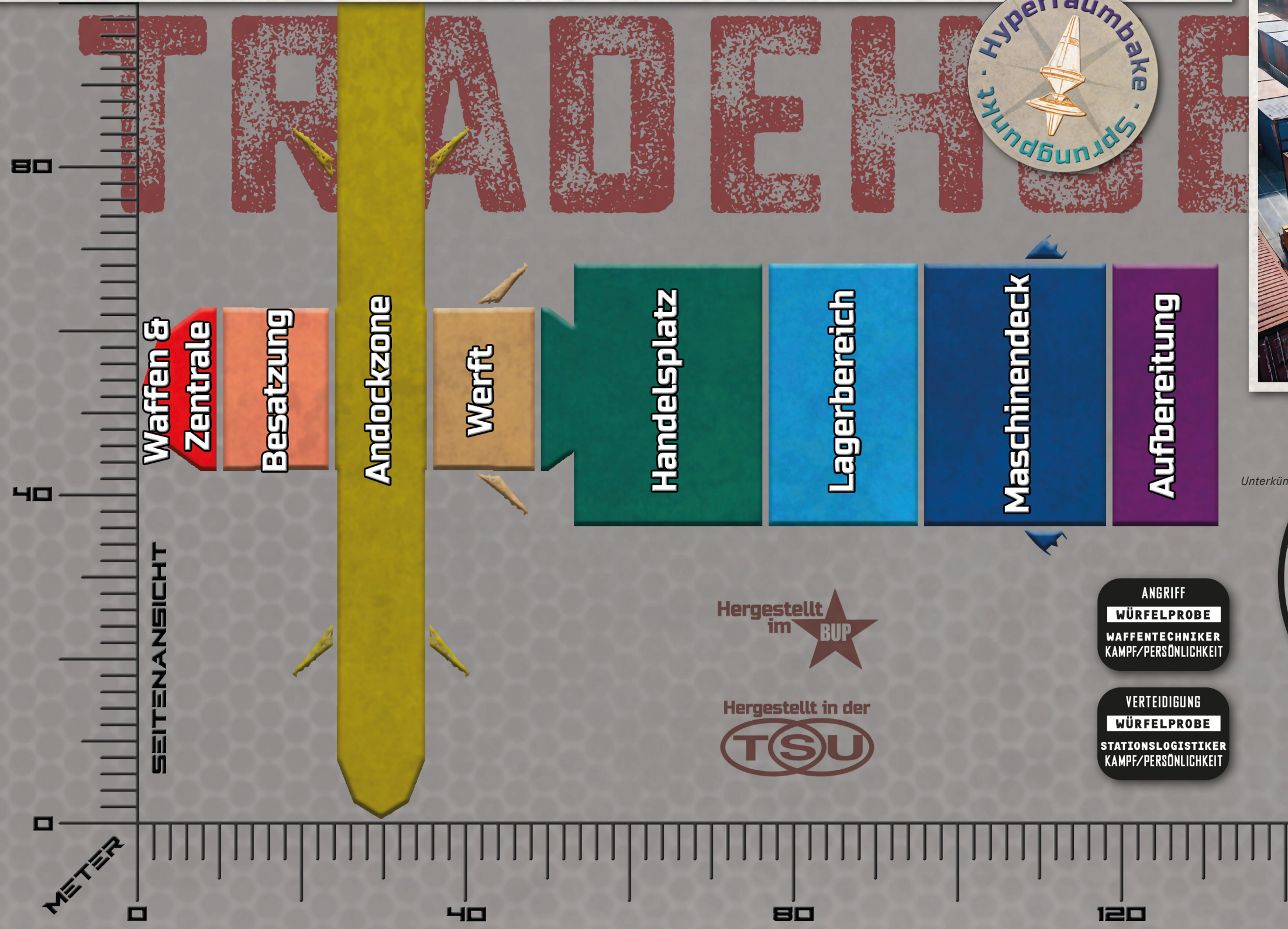
VERNICHTUNG

Fällt die Station im Laufe eines Kampfes auf *0 SP*, so gilt sie als zerstört.

| TRADEHUB GEB       |       |
|--------------------|-------|
| Wissenswert KI     | 30/R4 |
| Wissenswert EIS    | 40/R5 |
| Geschwindigkeit/5s | 5 m   |
| Trefferpunkte KI   | ∞     |
| Hardpoints         | 35 HP |
| Strukturpunkte     | 40 SP |

Justizlevel  
**2**

Justizlevel  
**3**



Hergestellt im **BUP**

Hergestellt in der **TSU**

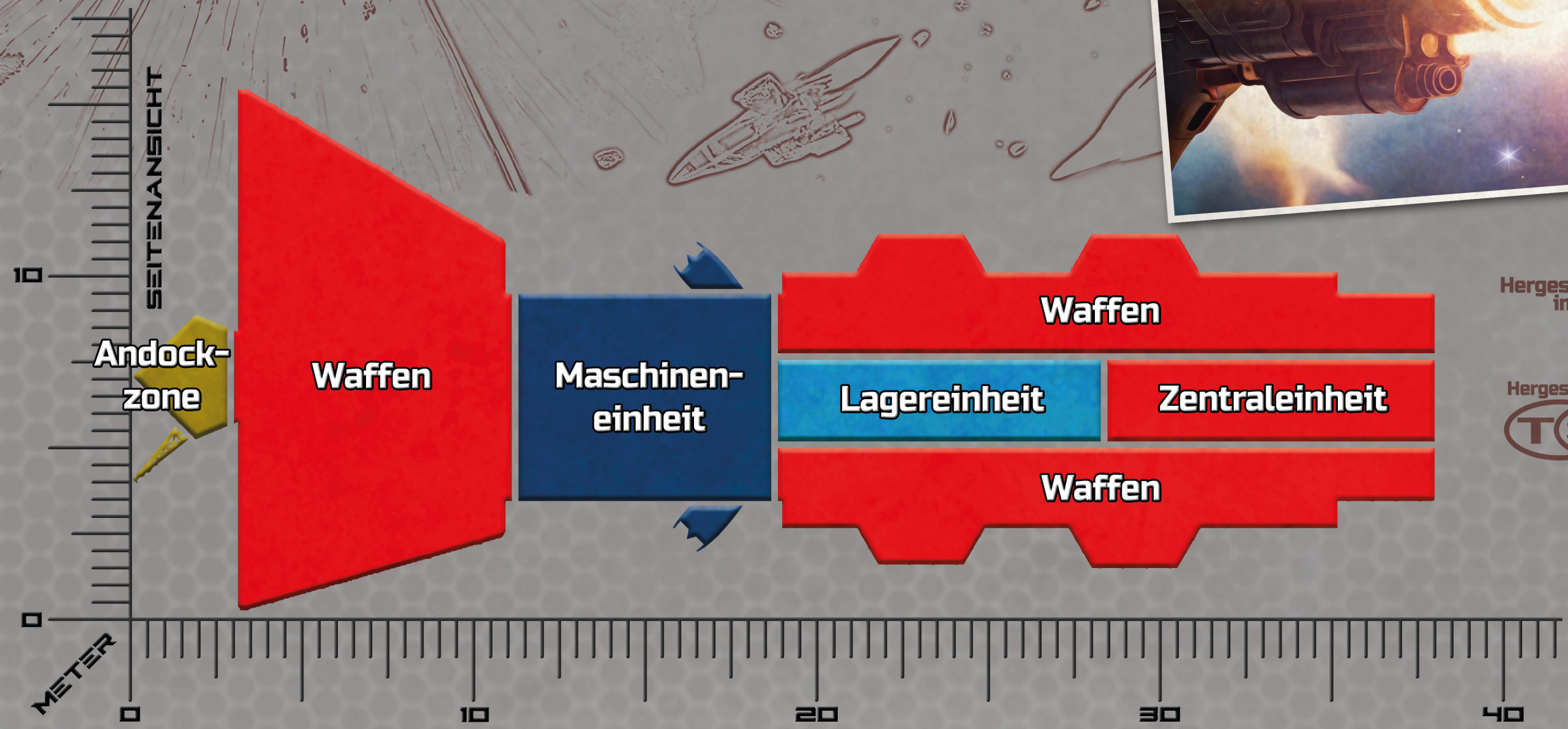
ANGRIFF  
**WÜRFELPROBE**  
WAFFENTECHNIKER  
KAMPF/PERSONLICHKEIT

VERTEIDIGUNG  
**WÜRFELPROBE**  
STATIONSLOGISTIKER  
KAMPF/PERSONLICHKEIT





WAFFEN



Hergestellt im **BUP**  
Hergestellt in der **TSU**

## WAFFENPLATTFORM

Miniaturfestungen, die zum Schutz eines Planeten, einer Sperrzone oder eines Militärbereichs gestaltet worden sind. Kapitäne von Raumschiffen, welche die empfangene Warnung ignorieren und ihren Kurs unbeirrt fortsetzen, werden diese Entscheidung sehr schnell bereuen. Das KI-System kennt keine Skrupel, alle Arten von Objekten, die in den festgelegten Schutzbereich eindringen, in kleinste Bestandteile zu zerfetzen. Die Waffenträger werden meist in losen Gruppen installiert, um eine zuverlässige Abschirmung zu ermöglichen.

Ein unbeschädetes Passieren ist nur möglich, wenn das anfliegende Transportmittel den korrekten IFF-Code zur Authentifizierung an die Wacheinheit schicken kann.

### ANTRIEB

Die Energiegewinnung läuft über Solarpaneele und einen Laesum-Fusionsreaktor.

### BESATZUNG

Keine Menschen, Autonome KI-Einheit.

### BEWAFFNUNG

Abwehrwerfer (*Hüllenmontage*), 16 Hardpoints für fest verbaute Bordwaffen (*meist Energiekanonen*).

### GESCHWINDIGKEIT

Auf einer planetaren Orbitalbahn erreicht die Struktur ein Tempo von ungefähr 28000 km/h. Dies entspricht 39 Kilometern in 5 Sekunden. Im freien Raum aufgestellt, verbleibt die Servicestructur bewegungslos.

Die Schubdüsen können bei voller Kraft 5 Meter in 5 Sekunden (*18 km/h*) überwinden, um nötige Kurskorrekturen durchzuführen.

### STATIONSBEREICHE (SIEHE SCHEMAPLAN LINKS)

- Andockzone:** Es existiert 1 rudimentäre Möglichkeit zum Festmachen, die nur von Wartungsschiffen mit einem korrekten Identifikationscode genutzt werden kann. Autorisierte Techniker benötigen für Reparaturmissionen zwingend einen Raumanzug, da keine Sektion der Installation eine lebensfähige Atmosphäre vorhält. Außerdem sind dort Befüllstutzen zugänglich, deren Leitungen zu den Tanks in der Lagereinheit führen.
- Lagereinheit:** Um den autarken Betrieb über lange Zeitperioden zu ermöglichen, sind zusätzliche Speicher für Verbrauchsmaterialien vorgesehen. Theoretisch ist damit eine Einsatzdauer von bis zu 30 + 1W6 Jahren realistisch.
- Maschineneinheit:** Standort des Laesum-Fusionsreaktors, der Schubdüsen und aller sonstigen Geräte, die für den reibungslosen Betrieb wichtig sind. Weiterhin sind nachfüllbare Tankbehälter vorhanden, welche die nötigen Verbrauchsmaterialien vorhalten.
- Waffen:** Die Waffen in den installierten Hardpoints werden von der autonomen KI eigenständig ausgelöst. Schiffe, die sich der Struktur oder einer ausgewiesenen Schutzzone unbefugt annähern, erhalten nur eine Warnung, dann reagieren die Verteidigungssysteme und es wird gleichzeitig ein Kontaktbericht über Hyperfunk an den nächsten Kolonieknotenpunkt versandt.
- Zentraleinheit:** Volle KI-Kontrolle der Satellitenfunktionen und Bedienung von Feuerleitstand, Kommunikationsanlage und Hyperfunksendestation.

### VERNICHTUNG

Fällt die autonome KI-Einheit im Laufe eines Kampfes auf 0 SP, so gilt sie als vollkommen zerstört.

| WAFFENPLATTFORM GEB |       |
|---------------------|-------|
| Wissenswert KI      | 30/R4 |
| Wissenswert EIS     | 40/R5 |
| Geschwindigkeit/5s  | 5 m   |
| Trefferpunkte KI    | ∞     |
| Hardpoints          | 16 HP |
| Strukturfunkte      | 11 SP |

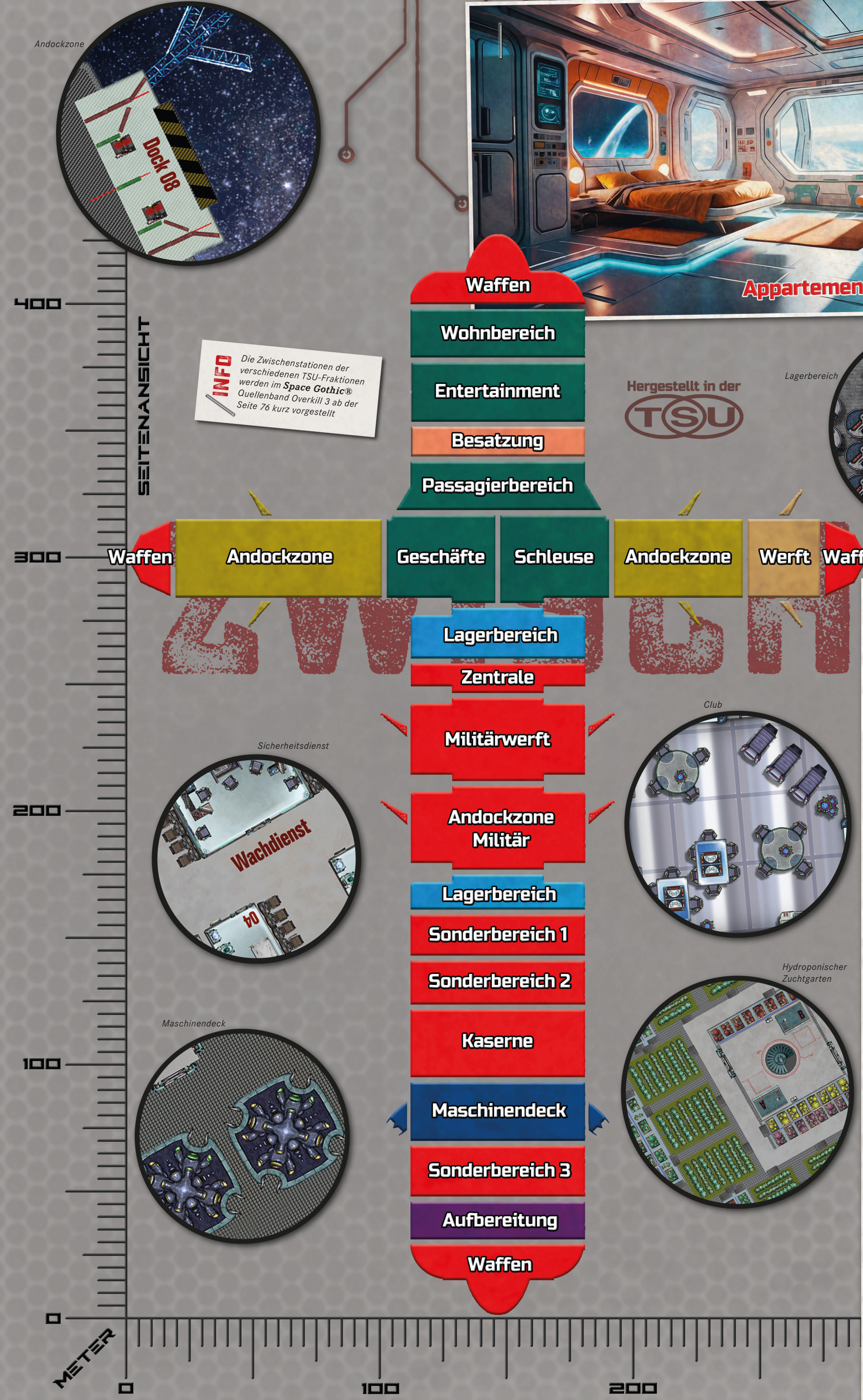


Justizlevel  
**4**

ANGRIFF  
WÜRFELPROBE  
KI  
CHECK WISSENSWERT

VERTEIDIGUNG  
WÜRFELPROBE  
KI  
CHECK WISSENSWERT





**ANGRIFF**  
**WÜRFELPROBE**  
**WAFFENTECHNIKER**  
**KAMPF/PERSONLICHKEIT**

**VERTEIDIGUNG**  
**WÜRFELPROBE**  
**STATIONSLOGISTIKER**  
**KAMPF/PERSONLICHKEIT**

**ZWISCHENSTATION**

Haltepunkte im freien Raum, wenn die Distanz zwischen zwei Sonnensystemen zu groß ist, um sie mit einem einzigen Hyperraumsprung überwinden zu können. Die wichtigen Raumhäfen haben das Ausmaß kleiner Städte im All und verbinden weit auseinanderliegende Konstellationen mit künstlich erstellten Sprungpunkten.

**ANTRIEB**

Die Energiegewinnung läuft über Solarpaneele und einen Laesum-Fusionsreaktor.

**BESATZUNG**

Besatzungsmitglieder, Soldaten und Piloten der verschiedenen Fraktionen sind für die existierenden Zwischenstationen auf der rechten Seite vermerkt. Es befinden sich mindestens 800 + 3W6 Bürger bzw. Reisende in den Wohn- bzw. öffentlichen Bereichen.

**BEWAFFNUNG**

Abwehrwerfer (Hüllenmontage), 70 Hardpoints für fest verbaute Bordwaffen und Drohnenbuchten.

**GESCHWINDIGKEIT**

Im freien Raum aufgestellt, verbleibt die Station bewegungslos.  
Die Schubdüsen können bei voller Kraft 5 Meter in 5 Sekunden (18 km/h) überwinden, um nötige Kurskorrekturen durchzuführen.

- STATIONSBEREICHE (SIEHE SCHEMAPLAN LINKS)**
- Andockzone:** Die Struktur hält insgesamt 74 Plätze zum Festmachen von Raumschiffen vor.
  - Andockzone Militär:** Auf diesen 40 Dockplätzen dürfen nur militärische Schiffe anlegen.
  - Aufbereitung:** Reinigung, Verwertung und Recycling von Abfallstoffen und Abwässern.
  - Besatzung:** Neben Unterkünften, Unterhaltungsmöglichkeiten, Sanitäranlagen, Kantine und Medizinischer Abteilung, finden sich hier die obligatorischen Rettungsshuttles für eine Evakuierung.
  - Entertainment:** Casinos, Sim-Stim-Kinos, Robobordelle und Fast-Food-Imbisse sind zu finden.
  - Geschäfte:** Die erhältlichen Artikel sind von allen planetaren Steuern befreit und etwas günstiger zu haben (Spielleiter). Auch ein kleines Hotel, Restaurants und sonstige Unterhaltungsmöglichkeiten für Durchreisende sind hier zu finden.
  - Lagerbereich:** Stauraum und Tanksysteme für Nachschub, Verbrauchsmaterialien und den Warenumschlag für verschiedene Systeme.
  - Kaserne:** Spartanische Unterkünfte für die Militärangehörigen der Fraktion, die in dem interstellaren Raumhafen stationiert sind.
  - Maschinendeck:** Standort des Laesum-Fusionsreaktors, des Stabilisationsgenerators, der Trägheitskompensation, der Schubdüsen und aller sonstigen Geräte, die für den reibungslosen Stationsbetrieb wichtig sind.
  - Militärwerft:** Werkstattbereich für 12 Raumschiffe der Streitkräfte. Zivilen Transportmitteln ist ein Docken nicht gestattet.
  - Passagierbereich:** Terminal mit Multimediaanschlüssen und Snackautomaten verkürzen die Wartezeit auf den Zeitpunkt des Abflugs von Großfrachtern, Shuttles oder Linienraumschiffen.
  - Schleuse:** Kontrollzone, deren Betreten eine gültige ID-Karte und das Fehlen von eingetragenen Vorstrafen erfordert (Spielleiter).
  - Sonderbereich:** Sektionen für militärische Mehrzwecknutzung, wie Ausbildung, Forschung, Lagerung, Unterkünfte oder Zuchtgärten (Spielleiter).
  - Waffen:** Alle Verteidigungssysteme werden von den diensthabenden Militärkräften bedient.
  - Werft:** 12 Werkstattplätze für beschädigte Schiffe.
  - Wohnbereich:** Dauerhaft ansässige Bürger können hier kleine Apartments anmieten.
  - Zentrale:** Kontrolle der Stationsfunktionen und Bedienung von Feuerleitstand oder Kommunikationspult.

**VERNICHTUNG**

Fällt die Station im Laufe eines Kampfes auf 0 SP, so gilt sie als vollkommen zerstört.

**ZWISCHENSTATION GEB**

|                    |        |
|--------------------|--------|
| Wissenswert KI     | 30/R4  |
| Wissenswert EIS    | 40/R5  |
| Geschwindigkeit/5s | 5 m    |
| Trefferpunkte KI   | ∞      |
| Hardpoints         | 70 HP  |
| Strukturfunkte     | 100 SP |

**Zwischenstationen TSU:**

|                        |      |
|------------------------|------|
| Crew ZRS Antiochia:    | 1247 |
| Crew ZRS Atzbach:      | 1486 |
| Crew ZRS Beersheba:    | 1377 |
| Crew ZRS Bushido:      | 1180 |
| Crew ZRS Edessa:       | 1169 |
| Crew ZRS Excalibur:    | 3843 |
| Crew ZRS Ikarus:       | 2335 |
| Crew ZRS Kardan:       | 1265 |
| Crew ZRS Modular:      | 1380 |
| Crew ZRS Olymp:        | 1767 |
| Crew ZRS Rand:         | 1485 |
| Crew ZRS Salah-Ed-Din: | 1225 |
| Crew ZRS Sigma:        | 1587 |
| Crew ZRS Yokohama:     | 1347 |

**Justizlevel**  
**3**

**Justizlevel**  
**4**

**Hyperraumbake**  
**Sprungpunkte**