

DOMINIUM RÄUMSCHIFFBOGEN

Meldeort		Raumschiff-Typ		Name	
Instruktionen zum Logbuch:	Eigentümer		Besitzer		
	Anzahl der Gäste		Anzahl der Crewmitglieder		
	Adjutant Name / Wert		Kommandant Name / Wert		TW bewirkt WM bei Crew
	Chefingenieur Name / Wert		Navigator Name / Werte		NAV / REFL
	Chefarzt Name / Wert		Artillerist Name / Werte		ART / REFL
	Chef-Scientist Name / Wert		Kommunikator Name / Wert		
R-Klasse		Größe		Felder im Subimpuls	
Tägliche EE-Einnahmen Kraftwerk tägl. 500 EE Sternensegel, tägl. 50 EE Helios-Pannel, tägl. 20 EE Biokammer, tägl. 10 EE	Tägliche EE-Ausgaben (täglich 10 EE je R-Klasse)				
	Anzahl der Akkumulatoren		Aktuelle EE		
Gehäusestärke (1.000 GST je R-Klasse)		Zusätzliche GST (1 RE > 20 GST)		Aktuelle GST (tägl. - 1 GST je R-Klasse)	
Energieschild Bug	Aktueller Status	Energieschild Heck	Aktueller Status	Energieschild Steuerbord	Aktueller Status
Energieschild Dach	Aktueller Status	Energieschild Rumpf	Aktueller Status	Energieschild Backbord	Aktueller Status
Luft ^(OE)	Oxygen-Tanks (fasst 2.500 OE)	Anzahl	Aktuelle Menge	Im Raumschiff (19.444 OE je R-Klasse)	Aktuelle Menge
Wasser ^(WE)	Wassertanks (fasst 1.000 WE)	Anzahl	Aktuelle Menge	Interne Anmerkungen:	
Entsorgung ^(FE)	Abfallkammer (fasst 10.000 FE)	Aktuelle Menge	Biokammer (fasst 1.000 Bio-FE)	Aktuelle Menge	Repro-Riegel
Nahrung ^(NE)	Wo und wie viel gelagert?				

EE: Raumschiff verbraucht je R-Klasse 10 EE; 1 EE = 1 Cr.

GST: Täglicher Verlust je R-Klasse - 1 GST

OE: 1 Humanoid verbraucht tägl. 1 OE; 1 OE = 1 Cr.

WE: 1 Humanoid verbraucht tägl. 1 WE; 1 WE = 1 Cr.

FE: 1 Humanoid verursacht tägl. 1 FE; 1.000 FE = 100 Cr. (Entsorgung)

Bio-FE: Biokammer wandelt tägl. 1 FE in 1 Bio-FE; 1.000 Bio-FE = 100 Cr. (Einnahme)

NE: 1 Hunanoid verbraucht täglich 1 NE; 1 NE = 5 Cr.

Schub: Nuklearantrieb = 100 EE

Photonenantrieb = 200 EE

Tachyonensprung = 1.000 EE

- Zum Umstellen auf höheren Antrieb = 1 Gefechtsaktion

- Auswirkung Schwerkraft: Je + 0,1 GRAV: - 1 LE, - 1 VIT und - 1 WM

- Bei Schwerelosigkeit - 2 WM auf alle beweglichen Talente; Gefahr Raumkrankheit (erstmalig schwerelos, dann + 1 GL)

- Gefahr Raumkollaps: Jedes 3. Abenteuer (oder 1. Tachyonensprung) > TW auf VIT

- Gefahr Strahlenkrankheit: Jedes 3. Abenteuer > TW auf GL

(ist der Charakter im extrastellaren Raum unterwegs, wird der TW - 2 WM)

(bei einem Leck sofortiger TW auf GL erforderlich; interstellar: schwere Verstrahlung)

- Gefahr EMP fürs Raumschiff, wenn es im extrastellaren Raum unterwegs ist >

Kommandant muss alle 3 Abenteuer TW auf GL schaffen, sonst W10 RE defekt

Interne Hinweise

Z. B. Logbuch-Einträge, abgestimmte Waffen mit Brücke oder Cockpit, Sphäriker im Hangar, Frachtgut, Integration von Rettungsräumen, Protectarea-Räume, Schmuggelräume, Raumbelagungen ...

Raumeinheiten

Kommandantur						
Lfd.-Nr.	Einheit	Beschreibung	Verortung	RE	Anzahl	Ges.-RE
	Brücke	Kommandozentrale für 8 Personen	Bug (außen; sichtbar)	4		
	Cockpit	Kommandozentrale für 3 Personen; Ersatzzentrale; zusätzl. Gefechtsdeck	Bug (außen; sichtbar)	1		
	Kontrollraum	Hermetisch geschützter Konrollraum	Deck (irgendwo)	1		
		Verortung:				

Antriebssysteme						
Lfd.-Nr.	Einheit	Beschreibung	Verortung	RE	Anzahl	Ges.-RE
	Argontank	Versorgungstank und Steuerung für Inertdüsen; wird jährlich aufgetankt	Heck (Maschinen-Deck)	1 je R-Kl.		
	Düsen	Schub-Triebwerke für Antriebssysteme	Heck (außen; sichtbar)	1 je R-Kl.		
	Gravitino-Kammer	Trägheitsdämpfer; künstliche Schwerkraft; nötig für Subimpuls u. a.	Heck (Maschinen-Deck)	1 je R-Kl.		
	Gravitino-Konverter	Fliegen im Subimpuls; Überwindung der Schwerkraft;	6; an jeder Seite 1 (außen; sichtbar)	/	06	/
	Inertdüsen	Lenk- und Schubdüsen; Fliegen im Subimpuls; Manöver – 2 WM	6; an jeder Seite 1 (außen; sichtbar)	/	06	/
	Kernkraftwerk	Nuklear-Antrieb; Schub kostet 100 EE; versorgt Akku täglich mit 500 EE	Heck (Maschinen-Deck)	8		
	Landestützen	Zum Absetzen und Festdocken	Rumpf (außen; sichtbar)	1 je R-Kl.		
	Photonen-kammer	Photonenantrieb (Lichtgeschwindigkeit); Schub kostet 200 EE	Heck (Maschinen-Deck)	8		
	Sternensegel	Segel nutzt Sternwind; versorgt Akku täglich mit 50 EE, wenn solare Quelle	Dach (außen; evtl. sichtb.)	4		
	Tachyonen-kammer	Tachyonensprung mit Überlichtgeschw.; Schub kostet 1.000 EE	Heck (Maschinen-Deck)	8		

Personalräume						
Lfd.-Nr.	Einheit	Beschreibung	Verortung	RE	Anzahl	Ges.-RE
	Apartment	Luxuriöser Wohnbereich für 1 – 2 Pers.	Personal-Deck (irgendwo)	4		
		Personal:				
	Bad	3 Duschkabinen, 3 WC, Waschb.; 100 FE	Deck (irgendwo)	2		
		Verortung:				
	Baracke	Quartier für 12 Pers. mit 6 Hochbetten	Personal-Deck (irgendwo)	2		
		Personal:				
	Clubraum	Aufenthaltsraum für 6 Pers.; Küchenzeile; kann 5 Pers. bekochen; Lagerung von 50 NE	Personal-Deck (irgendwo)	2		
	Kantine	Raum zur Verköstigung und zum Aufenthalt; Platz für 20 Pers.	Personal-Deck (irgendwo)	4		
	Kochnische	Kleine Küche; kann 5 Pers. bekochen; Lagerung von 100 NE	Personal-Deck (irgendwo)	1		
	Koje	Quartier für 1 Pers., mit Waschbecken	Personal-Deck (irgendwo)	1 oder 2		
		Personal:				
	Kombüse	Industrieküche; kann 100 Pers. bekochen; Lagerung von 5.000 NE	Personal-Deck (irgendwo)	4		
	Korridor	Flur enthält 2 x 5 Stühle in den Wänden	Deck (irgendwo)	1		
		Verortung:				
	Kryostase-raum	Raum mit 30 Kryonik-Containern, für 30 Pers., die in Kryostase transportiert werden	Personal-Deck (irgendwo)	4		
	Küche	Kann 10 Pers. bekochen; Lagerung von 500 NE	Personal-Deck (irgendwo)	2		
	Lounge	Komfortabler Aufenthaltsraum mit Bar; Platz für 12 Pers.; schützt vor Raumkollaps	Personal-Deck (irgendwo)	4 ...		

Personalräume						
Lfd.-Nr.	Einheit	Beschreibung	Verortung	RE	Anzahl	Ges.-RE
	Nasszelle	Dusche, WC, Waschbecken; kombinierbar	Deck (irgendwo)	1		
		Verortung:				
	Provisorium	Vielseitig nutzbarer Raum, als Massenquart., Hörsaal ...; für 22 Sitzpl. oder 8 Betten	Deck (irgendwo)	4		
	Stube	Aufenthaltsraum; auch für Besprechungen; Platz für 4 Pers.	Personal-Deck (irgendwo)	1 ...		
	Umkleide	Raum zur Umkleide mit Spinden, Textillager	Deck (irgendwo)	1		
		Verortung:				
	Wabenhotel	Plastikschlafkabinen für 9 Pers.; (Raumkoll.)	Personal-Deck (irgendwo)	1		
		Personal:				

Versorgungssysteme						
Lfd.-Nr.	Einheit	Beschreibung	Verortung	RE	Anzahl	Ges.-RE
	Abfallkammer	Lagert 10.000 FE; 1 Person produziert täglich 1 FE	Versorgungs-Deck (am Vitalator)	1		
	Akkumulator	Myria-Energiezelle mit Transformator; speichert 10.000 EE	Heck (Machinen-Deck)	1		
	Biokammer	Wandelt täglich 1 FE in 1 Bio-FE; spendet Akku tägl. 10 EE; Repro-Riegel	Versorgungs-Deck (am Vitalator)	4		
	Helios-Panel	Solarkraftwerk spendet täglich 20 EE, wenn eine solarer Quelle existiert	Dach (außen; sichtbar)	1		
	Oxygen-Tank	Lagert 2.500 OE; 1 Person verbraucht täglich 1 OE	Versorgungs-Deck (am Vitalator)	1		
	Treibhaus	Raum zur Agrarnutzung; produziert tägl. 5 NE oder einmalig 25 NE	Versorgungs-Deck	4		
	Vitalator	Komplexes Versorgungssystem	Versorgungs-Deck	1 je R-Kl.		
	Wassertank	Lagert 1.000 WE; 1 Person verbraucht täglich 1 WE	Versorgungs-Deck (am Vitalator)	1		
	Zuchtfarm	Kleinviehzucht; produziert tägl. 10 NE oder einmalig 100 NE	Versorgungs-Deck	4		

Logistiksysteme							
Lfd.-Nr.	Einheit	Beschreibung	Verortung	RE	Anzahl	Ges.-RE	
	Büro	Raum für admin. Arbeiten und Gespräche; nutzbar für 1 Pers. und 2 Gäste	Deck (irgendwo)	1 ...			
	Dekon-Raum	Zur Dekontamination; mit 2 Duschen	Deck (irgendwo)	2			
		Verortung:					
	Druckschleuse	Ein- und Ausgang mit Dekompression	Deck (irgendwo)	1			
		Verortung:					
	Fangstrahl	Gravitativer Strahl, der Objekte anzieht; Reichweite: 5 Felder; 10 EE je Aktiv. u. Std.	irgendwo außen (verborgen)	1			
	Frachtraum	Raum für Frachtgüter (Platz für 20.000 NE)	Rumpf (von außen sichtbar)	4			
		Inhalte:					
	Hangar	Parkdeck für Sphäriker; Energiefeld-Tor	Backbord oder Steuerbord (von außen sichtbar)	4			
		Inhalte:					
	Konferenzraum	Sitzungs- und Arbeitszimmer für 18 Pers.; holographische Techniken	Deck (irgendwo)	4			
	Lagerraum	Lagerung von Material (Platz für 5.000 NE)	Deck (irgendwo)	1			
		Inhalte:					
	Lift	Gravitinobetriebener Fahrstuhl für 9 Pers.; fährt horizontal und vertikal durchs Schiff	Deck (irgendwo)	1 je R-Kl.			

Logistiksysteme						
Lfd.-Nr.	Einheit	Beschreibung	Verortung	RE	Anzahl	Ges.-RE
	Neutrino-Kammer	Zyklotron-Kammer; nötig für Teleporter, Neutrino-Strahler und Photonenechokanone	Heck (verborgen)	4		
	Multi-Tankanlage	Tanksystem für Gase, Flüssigkeiten, Treibstoffe	Heck (verborgen)	1		
	Radarsystem	Radargeräte zum Orten und Scannen	Bug (sichtbar)	1		
	Raumgrapnel	Andockhalterung für Sphäriker und Raumschiffe; feste Verankerung	Backb. o. Steuerb. (sichtbar)	1		
	Schleusentunnel	Hermetisch geschützter Tunnelgang; kann Kaperbohrer nutzen	an Druckschleuse; (außen, sichtbar)	1		
	Schmuggelraum	Geheimer Lagerraum (auch als Panikraum); Protectarea; 1 Std. Suche bei meisterh. TW Inhalt:	Deck (irgendwo)	2 ...		
	Speditor-Hangar	Parkdeck für Raumschiff; Energiefeld-Tor Inhalte:	Backb. o. Steuerb. (von außen sichtbar)	100 je R-Kl.-Aufn.		
	Teleporter	Fracht- und Personen-Materialisierung; 100 EE; Reichweite: 100 Km	Deck (irgendwo)	4		
	Werkstatt	Raum mit handwerklichen und maschinellen Werkzeugen; 100 Bleche; Geh.-Rep.: 1 Std.	Heck (Maschinen-Deck)	4		

Servicesysteme						
Lfd.-Nr.	Einheit	Beschreibung	Verortung	RE	Anzahl	Ges.-RE
	Friedstätte	Raum zur Aufbahrung und Verbrennung von Verstorbenen (Platz für 10 Aufgebahrte)	Deck (irgendwo)	2		
	Garten	Botanischer Garten zum Wohlfühlen; evtl. Nutzpflanzen; schützt vor Raumkollaps	Deck (irgendwo)	4		
	Gefängnis	Haft Raum für 1 Pers. mit Bett, Tisch, WC, Waschbecken; Türauswahl möglich	Deck (irgendwo)	1 ...		
	Holo-Konstruktor	Programm. Hologramm; 1 EE je Std.; 1 LE Programm: Verortung:	Deck (in einem Raum)	1		
	Holoraum	Holographischer Chill- und Trainingsraum; 10 EE je Std.; kann vor Raumkoll. schützen	Deck (irgendwo)	9		
	Labor	Naturwissenschaftler Arbeitsraum für einen Fachbereich	Deck (irgendwo)	2 ...		
	Medizinstation	Mediz. Abschnitt mit Geräten, Arzneien, OP-Bereich, Patientenraum und Gesprächsraum	Deck (irgendwo)	4		
	Trainingsraum	Raum mit Sportgeräten, Boxing, 2 Duschen und WC; schützt vor Raumkollaps	Deck (irgendwo)	4		
	Wellnessraum	Entspannungsraum mit Solarium, Sauna, Gel-Relax-Bad, Tauchbecken, Massageliegen	Deck (irgendwo)	4		

Schutzsysteme						
Lfd.-Nr.	Einheit	Beschreibung	Verortung	RE	Anzahl	Ges.-RE
	Black-Out-System	Täuschungssystem vermittelt Fake-Infos bei einem feindlichen Scann; 10 EE je Tag	Kom-Konsole; Kommandantur	1		
	Deflektorschild	Erschwert feindliche Photonentreffer; 10 EE je Min.	Bug (sichtbar)	1 je R-Kl.		
	Energieschild	Energieschild mit 2.000 RS; 100 EE je Tag Verortung: (und aktueller RS) Verortung: (und aktueller RS) Verortung: (und aktueller RS) Verortung: (und aktueller RS) Verortung: (und aktueller RS)	an einer Seite; (außen; sichtbar)	1		
	Firewall +	Verbesserte Firewall von 15 auf 18 oder von 18 auf 20; greift Angreifer an	Kom-Konsole; Kommandantur	1		
	Gehäuse	Übrige RE werden als GST genutzt; 1 RE = 20 GST	Gehäuse	1		
	Hacker-Modul	Modul für virtuelle Angriffe; TW auf INF; Reichweite: 10 Felder	Kom-Konsole; Kommandantur	1		
	Kaperbohrer	Bohraufsatz durchbohrt Raumschiffgehäuse in 1 Gefechtsaktion	Schleusentunnel (verborgen)	1		

Schutzsysteme						
Lfd.-Nr.	Einheit	Beschreibung	Verortung	RE	Anzahl	Ges.-RE
	Navitron	Verbesserte Navigation: + 2 WM auf NAV; 360 °-Wende; 1 Feld schneller; nicht ab R10	Gefechtskonsole; Kommandantur	1		
	Protectarea	Raum-Ummantelung schützt vor Psinetiken, Scanns und Teleportationen Verortung:	irgendein Raum	1		
	Raum-Scanner	Scanntechnik; erkennt Personen und Eindringlinge; scannt in fremde Raumschiffe	Kom-Konsole; Kommandantur	1		
	Reflektorschild (siehe Energieschild)	Amazonentechnik; reflektiert Phot.-Schuss Verortung: (und aktueller RS)	an einer Seite (außen; sichtbar)	2		
		Verortung: (und aktueller RS)				
		Verortung: (und aktueller RS)				
		Verortung: (und aktueller RS)				
		Verortung: (und aktueller RS)				
		Verortung: (und aktueller RS)				
	Repro-Gehäuse	Kobold-Geheimtechnik; regeneriert zelluläre Raumschiffwände in 24 Std.	Gehäuse und Wände	10 je R-Kl.		
	Rettungskabine	Evakuierungsraum für 3 Pers.; 2 Felder; Energie für 3 Tage; Luft für 3 Pers. 3 Tage integriert in Cockpit?	irgendwo außen (verborgen)	1		
	Rettungskammer	Evakuierungsraum für 30 Pers.; 2 Felder; Energie für 10 Tage; Luft für 30 Pers. 2 Tage integriert in Brücke?	irgendwo außen (verborgen)	4		
	Rettungskapsel	7 Rettungskapseln für je 1 Pers.; 2 Felder schnell; Energie für 4 Tage; Luft für 9 Std.	irgendwo außen (verborgen)	1		
	Schockgehäuse	Setzt Raumschiffgehäuse unter Strom; verschiedene Taserstufen; 1 EE je Std.	Gefechtskonsole; Kommandantur	1		
	Störsender	Verhindert Scanns, Senden von Nachrichten und Hacker-Angriffe; 1 EE je ¼ Std.	Kom-Konsole; Kommandantur	1		
	Teleport-Springer	Amazonen-Technik; Raumschiff teleport sich 5 Felder weit; 100 EE je Sprung und R-Kl.	Heck (Maschinen-Deck)	4		
	Tevatronfeld	Dunkelgelb-Technik; Tarntechnik; nicht sichtbar und scannbar; 100 EE je Tag	Heck (Maschinen-Deck)	4		

Waffensysteme						
Lfd.-Nr.	Einheit	Beschreibung (Waffen müssen vor Nutzung aktiviert werden)	Verortung	RE	Anzahl	Ges.-RE
	Bullet-Blaster	4 Bullet-Sphäriker, für je 6 Pers.; 5 Felder schnell; Ausschuss (bis zu 2): 10 EE	Dach (außen; erst verborgen)	4		
	Drohnenstation	Drohnen; 2 Felder schnell; Aussch.: 10 EE Drohnen:	Dach (außen; erst verborgen)	4		
	EMP-Kanone	Legt W6 Gefechtsaktionen Technik lahm; 50 EE; Reichw.: 5 Felder; Nachladepause	Dach (außen; erst verborgen)	4		
	Gefechtslager	Nachladelager f. Drohnen, Raketen, Railgun Inhalt:	Deck (hinten der Waffe)	4		
	Graser-Kanone	Stößt Objekt W6 Felder weit fort; 50 EE; Reichw.: 5 Felder; Nachladepause	Dach (außen; erst verborgen)	4		
	Maser-Kanone	Zerstört 1.000 RS eines Energieschildes; 50 EE; Reichw.: 5 Felder; Nachladepause	Dach (außen; erst verborgen)	4		
	Neutrino-Strahler	Drosselt Raumschiffe auf 11 x 11 F. in Subimpuls; verhindert Gravitino; 50 EE (¼ Std.)	Dach (außen; erst verborgen)	1		
	Phaserbank	100 TP; keine Nachladepause; einzige Paradewaffe; 10 EE; Reichweite: 2 Felder	Dach (außen; erst verborgen)	1		
	Photonenechokanone	Echoschuss: 500 TP + 200 TP; 70 EE; Reichweite: 5 Felder; Nachladepause	Dach (außen; erst verborgen)	4		
	Photonenkanone	Weiter Schuss; 500 TP; 50 EE; Reichw.: 10 Felder; Nachladepause	Dach (außen; erst verborgen)	4		
	Photonentorpedo	Massiver Schuss; 1.000 TP; 100 EE; Reichw.: 5 Felder; Nachladepause	Dach (außen; erst verborgen)	8		
	Railgun	100 TP; dringt durch Energieschild; 50 EE; 30 Schuss; 10 Felder schnell; Nachladep.	Dach (außen; erst verborgen)	4		
	Raketenstation	Raketen; 25 Felder schnell; Aussch.: 10 EE; zielsuchend; Photonentorpedo: 200 TP Raketen:	Dach (außen; erst verborgen)	4		
	Tachyonenstrahl	Amazonentechn.; 5.000 TP; kaum parierbar; 500 EE; Reichw.: 5 Felder; Nachladep.	Dach (außen; erst verborgen)	8		