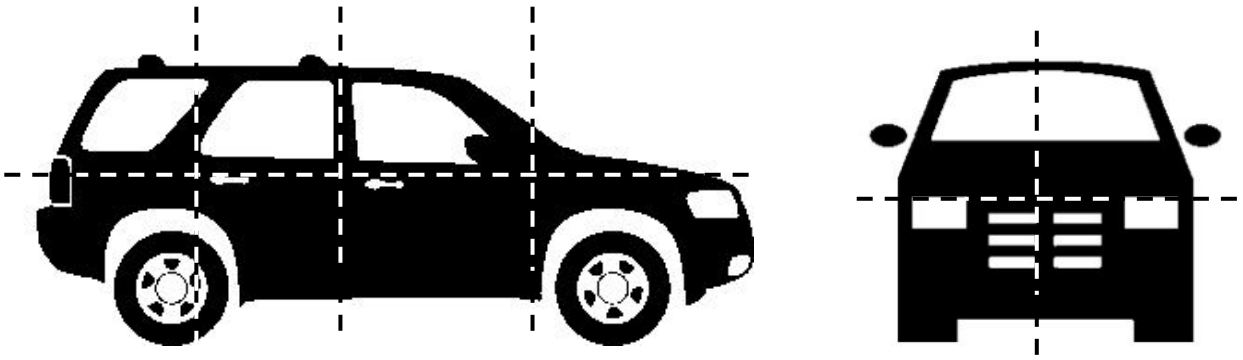
# MOBILE

Als Mobile werden alle Transportmittel bezeichnet, die Güter oder Personen transportieren, nämlich Fahrzeuge, Flugzeuge, Sphäriker und Robale.

## Trefferzonen ermitteln

Wird ein Mobil attackiert, ist dabei ausschlaggebend, welcher Ort des Mobils angegriffen wird. Dabei wird ein Mobil in verschiedene Trefferzonen unterteilt, wie das am folgenden Beispiel eines Automobils dargestellt ist.



- Hat der Schütze nicht klar auf eine Trefferzone gezielt (z. B. weil der Spieler ausspricht „Ich schieße auf das Auto!"), wird die Trefferzone durch einen Würfel ermittelt.
- Es kann dann weiter ermittelt werden, was an dem Auto getroffen wurde. Dies können Spieler und Spielmeister im Out-Play untereinander absprechen. Beispielsweise entschied der Würfel, dass die untere linke Front des Fahrzeugs getroffen wurde. Die Spieler wollen nun genau wissen, ob nur das Licht, in den Motor oder gar ein Reifen getroffen wurde. Dies kann ein weiterer Würfelwurf entscheiden. Welche Auswirkungen das hat, entscheidet der Spielmeister.
- Wurde das Fahrzeug mit einer Artilleriewaffe beschossen, z. B. einer Panzerfaust, ist nicht bloß eine Trefferzone betroffen. Die Panzerfaust richtet beispielsweise 50 TP auf 5 x 5 Meter an, damit wäre bereits das komplette Auto zerstört.

## Auswirkungen eines Treffers

Am oberen Beispiel des Automobils werden hier die Auswirkungen einer Attacke weiter erklärt.

- Ein Schütze **schießt mit einem Phaser** (6 / 10 / 10+W20 TP) gegen das Automobil.
  Er trifft das vordere linke Licht.
  Es handelt sich nur um einfaches Plastik, darum wird der Phaser das Licht zerstören.

- Der Schütze trifft **mit dem Phaser in die linke Tür** des Fahrzeugs.
  Blech ist laut Rüstungsliste ein leichtes Metall und besitzt + 4 BS und + 6 RS.
  Ein Phaserschuss würde den Barriereschutz erreichen und somit einen Schaden erzielen.
  Wegen des RS werden bei einem Schuss 6 TP reduziert.
  Ein normaler Treffer von 6 TP hat also lediglich die Tür demoliert und den RS komplett reduziert. Ein nächster Schuss würde an der Stelle durchgehen.
  Bei einem guten Schuss von 10 TP gehen die übrigen 4 TP hindurch und treffen vielleicht eine Person, die dahinter sitzt.

## Ausrichtung von Waffen

- Sind Mobile mit Waffen ausgestattet, werden diese meistens am Bug montiert und sie richten sich nach vorne hin aus. Die meisten solcher Waffen ermöglichen damit ein Schussfeld im Sichtfeld von 90 ° und können auch 45 ° nach oben hinausschießen.
- Alternativ dazu, vor allem bei Militärmobilen, besitzen diese auf ihrem Dach das Klöpke-System, mit dem eine Waffe innerhalb einer Aktion 360 ° in irgendeine Richtung hin ausgerichtet werden kann.

## Bewegung von Mobilen

Die meisten Fahrzeuge fahren im Gelände 50 km/h schnell.

- Im Kampfraster bedeutet das, dass ein Fahrzeug im Gelände 10 Felder je Aktion schnell ist.
- Alternativ dazu kann ein Gefechtsraster aufgebaut werden, wo Fahrzeuge gegeneinander antreten. Hier kann ein Gefechtsfeld 10 x 10 m groß sein. Das Fahrzeug bräuchte dann 1 Feld je Aktion. Ein Sphäriker, der 300 km/h schnell fliegt, würde dann dort je Aktion 6 Felder schaffen. Das Gefechtsraster lässt sich auch auf schnellere Mobile umrechnen. Würde ein Gefechtsfeld ca. 50 x 50 m betragen, könnte ein Sphäriker mit 300 km/h 3 Felder je Aktion schaffen.

- In einer Aktion kann ein Mobil bis zu 45 ° Kurven setzen.
- Sphäriker können sich in der Luft mit der Gravitino-Technik in einer Aktion um bis zu 90 ° auf der Stelle drehen.
- Panzer können ihren Geschützturm während der Fahrt in einer Aktion um bis zu 90 ° wenden, während sie in eine Richtung weiterfahren.

- Die Bewaffnung hat meistens eine Reichweite, die über das gesamte Gefechtsraster hinausreichen würde.

## Nutzung von Konsolen

In Mobilen, vor allem in größeren Sphärikern oder Panzern, gibt es verschiedene Konsolen, die gleichzeitig genutzt werden können.

- Der Bordcomputer ist die führende Konsole, mit der die Systeme überwacht werden. Sie wird vom Kommandanten geführt.
- Die Kommunikationskonsole dient dem Nachrichtenverkehr und kann mit einem Hacker-Modul für virtuelle Angriffe genutzt werden. Mit dieser Konsole wird auch die Umgebung gescannt.
    - Da ein Cockpit und eine Fahrerkabine nur Platz für 3 Konsolen hat, wird diese Konsole ebenfalls oft vom Kommandanten geführt. Die Handhabung auf die Kommunikationskonsole wird dann – 2 WM.
    - Die Scann-Reichweite beträgt bei vielen Mobilen 50 Km und reicht somit für das komplette Gefechtsraster aus. Um besondere Auffälligkeiten zu erkennen, muss der TW auf KOM gelingen.
    - Mit einem Kom-Detektor können Übertragungen auf eine Reichweite von bis zu 5 Km abgefangen und abgehört werden. Innerhalb von massiven Gebäuden kann man bis zu 20 m weit abhören.
    - Besitzt ein Mobil einen Störsender, können damit Kom-Detektoren, Scanns und virtuelle Angriffe unterbunden werden und die Kommunikation innerhalb des Mobils nach Belieben eingeschränkt werden.
- Die Navigationskonsole dient dem Fahren oder Fliegen des Mobils. Sie wird vom Navigator bedient. Der Navigator muss zu Beginn der Fahrt oder des Fluges oder bei schwierigen Manövern einen TW auf das jeweilige Mobil schaffen.
- Die Gefechtskonsole wird vom Artilleristen genutzt. Er führt sämtliche Waffeneinsätze und muss die TW auf ART durchführen; auch beim Einsatz kleiner installierter Waffen, weil diese im Mobil integriert sind. Der Artillerist setzt auch mögliche Kraftfelder ein.

## Parieren

- Nur Stabjäger und per Bullet-Blaster ausgeschossene Bullet’s und bestimmte Kampfjets sind in der Lage Geschosswaffen auszuweichen, wenn die TW auf REFL und NAV gelingen.
- Nur mit der Phaserbank ist es möglich, Geschosse abzuwehren, wenn dem Artilleristen die TW auf REFL und ART gelingen.

## Bewaffnungen

- Beim Einreisen von Gestirnen ist in Bezug auf Waffenbesitz auf die jeweiligen Gesetze zu achten. Das betrifft auch installierte Waffen in Mobilen. Beim Einreisecheck können Waffen an und in Mobilen verplombt werden, so dass diese vorübergehend nicht einsatzfähig sind.

## Zu den Preisen

Seitdem in der Interstellaren Epoche Rohstoffe auf Asteroiden und anderen Gestirnen gefunden wurden, ließen sich Mobile wesentlich günstiger herstellen. Dabei bestimmen allerdings immer noch Angebot und Nachfrage den Preis. Flugmobile und Raumschiffe kosten heute nicht einmal mehr 10 % von dem, was sie noch in der Interstellaren Epoche gekostet haben. Automobile und Sphäriker sind im Preis hingegen nur leicht gesunken.

## Übersicht der Mobile

| Mobil | Kurzbeschreibung | Passagiere | Preise in Cr. |
|---|---|---|---|
| Amphibiengleiter | Sphäriker; auch als Multifunktionsfahrzeug nutzbar;<br>Gravitinoantrieb für Flug in Sphären und Weltall;<br>Wasserstrahltriebwerk für in und unter Wasser;<br>Radantrieb für Landfahrten. | 3 – 12 Pers. | 200.000 |
| Automobil (Pkw) | Mehrspuriges Kraftfahrzeug / Personenkraftwagen;<br>Radantrieb für Landfahrten;<br>dient gelegentlich noch zum Personentransport. | 4 – 5 Pers. | 10. – 30.000 |
| Bullet | Kugelförmiger Sphäriker mit Bohrspitze;<br>zum Kapern fremder Raumschiffe;<br>auch als Invasionskapsel gegen terrestrische Systeme;<br>Gravitinoantrieb für Flug in Sphären und Weltall. | 6 Pers. | 200.000 |
| Düsenflugzeug | Transport- und Passagierflugzeug (Jet);<br>Strahlentriebwerk für Flüge in hohen Sphären;<br>auch für Kriegszwecke eingesetzt. | 2 Piloten;<br>je nach Typ bis zu 250 Pers. | 500.000 – 800.000 |
| Fahrrad | Muskelbetriebenes Zweirad;<br>auch mit Elektromotor;<br>für Stadt- und Landfahrten. | 1 Person | 700 – 4.000 |
| Gleiter | Großraumsphäriker für Personen und Transport;<br>Gravitinoantrieb für Flug in Sphären und Weltall;<br>verschiedene Modelle; auch Militärmodelle. | 3 – 12 Pers. | 50. – 150.000 |
| Gravitino-Päck | Flugtornister, mit dem eine Person fliegen kann;<br>Gravitinoantrieb zum Fliegen in Bodennähe. | 1 Pers. | 500 |
| Grav-Panzer | Sphäriker-Panzer; stark gerüstet und gepanzert,<br>mit Geschützturm;<br>Gravitinoantrieb zum Fliegen in Sphären;<br>für Kriegszwecke. | 1 – 3 Pers. | 500.000 |
| Heißluftballon | Luftfahrzeug mit Ballonhülle;<br>Auf- und Abstieg durch Windströme; Flüge in Sphären;<br>vorrangig für Tourismuszwecke. | 1 – 5 Pers. | 50.000 |
| Helikopter | Motorisiertes senkrecht startendes und landendes Luftfahrzeug;<br>Antrieb durch Rotoren; zum Fliegen in Sphären;<br>für Transport-, Rettungs- und Kriegszwecke;<br>verschiedene Modelle. | 2 – 27 Pers. | 50.000 – 700.000 |
| Jet-Päck | Flugtornister, mit Kerosin und Austrittsdüse, mit dem eine Person in Bodennähe fliegen kann. | 1 Pers. | 1.000 |
| Kletka | Kastenförmiger Metall-Glas-Container zur Personen- und Frachtbeförderung;<br>Gravitinoantrieb zum Fliegen in Bodennähe, in Tunnelsystemen und für Weltraumeinsätze. | 1 – 9 Pers. | 10.000 |
| Lastkraftwagen (Lkw) | Kraftfahrzeug zum Transport von Gütern und Personen;<br>Radantrieb für Landfahrten;<br>vorrangig zum Gütertransport. | 3 – 18 Pers. | 50 – 100.000 |
| Luftschiff | Starrluftschiff mit Passagiergondel;<br>Antrieb mittels Propellermotoren für Flüge in Sphären;<br>vorrangig für Tourismuszwecke. | 2 – 50 Pers. | 150.000 |
| Motorflugzeug | Motorisiertes Leichtflugzeug;<br>Antrieb mit Propellermotoren für Flüge in Sphären;<br>für Privat- und Sportaktivitäten, Personen- und Gütertransport, Rettungs- und Kriegszwecke. | 1 – 110 Pers.;<br>je nach Typ | 50.000 – 800.000 |
| Motorrad | Einspuriges Kraftfahrzeug;<br>Radantrieb für Landfahrten;<br>für Privat- und Sportaktivitäten. | 1 – 2 Pers.<br>Pocket Bike:<br>1 Pers. | 5. – 15.000<br>Pocket Bike:<br>300 – 1.500 |
| Multivan | Kleintransportbus;<br>Radantrieb für Landfahrten;<br>dient gelegentlich noch als Campingbus, als Geräte-, Transport- oder Krankenwagen. | 1 – 9 Pers. | 50.000 |
| Omnibus | Personentransportfahrzeug;<br>Radantrieb für Landfahrten;<br>dient gelegentlich noch als Personentransporter, meist für Tourismuszwecke. | 1 + 60 Pers.<br>(oder mehr) | 200.000 |
| Panzer | Motorisiertes, stark gerüstetes und bewaffnetes Militärfahrzeug mit drehbarem Geschützturm;<br>Radantrieb mit Gleisketten für Geländefahrten;<br>für Kriegszwecke; verschiedene Typen. | 3 – 14 Pers.,<br>je nach Typ | 300. – 700.000 |

| Mobil | Kurzbeschreibung | Passagiere | Preis in Cr. |
|---|---|---|---|
| Panzerwagen | Pionierpanzerwagen mit Fahrer- und Truppen-Frachtraum;<br>Radantrieb mit Hartgummireifen für Landfahren;<br>für Polizei- und Militäreinsätze und zum Personenschutz. | 3 – 13 Pers. | 200.000 |
| Quadski | Gelände- und Amphibienfahrzeug für Wüsten-, Schnee- und Wassergebiete;<br>Radantrieb für Landfahrten, Kufen und Wasserstrahltriebwerk für Schnee- und Wasserfahrten;<br>vorrangig für den Sport- und Freizeitbedarf. | 1 – 2 Pers. | 20.000 |
| Robal | 10 Meter großes steuerbares Robotergestell;<br>Bewegliches Gelenksystem für Bodenbewegung;<br>gekoppelt am Robalführer;<br>für den Berg- und Gerüstbau, auch für Militäreinsätze. | 1 Pers. | 300.000 |
| Schweber | Schwebende Metallplattform mit Lenkgriff;<br>Gravitinoantrieb zum Fliegen in Bodennähe;<br>Alternative zum Lastenheber;<br>zur Kleinfrachtbeförderung. | 1 Pers. | 500 |
| Speeder | Schneller Personensphäriker;<br>Gravitinoaantrieb zum Fliegen in Sphären oder als geschlossenes System auch für nahe Weltraumflüge;<br>für den Personentransport, als Montage-Speeder für Weltraumarbeiten. | 1 – 2 Pers. | 20. – 50.000 |
| Speed-Racer | Speeder, der für besondere Wettflüge dient;<br>vor allem beim Predor-Rennen auf Daskor (Idna-Sektor). | 1 – 2 Pers. | 50. – 100.000 |
| Sphärboard | Schwebendes Board, das durch Fußbewegungen gesteuert wird;<br>Gravitinoantrieb zum Fliegen in Bodennähe;<br>für den Freizeitbedarf. | 1 Pers. | 100 - 250 |
| Sprinter | Personensphäriker;<br>Gravitinoantrieb zum Fliegen in Sphären oder als geschlossenes System auch für nahe Weltraumflüge;<br>für den Personentransport; ebenso für Polizei und Militär. | 6 Pers. | 30. – 200.000 |
| Stabjäger | Besonders schneller Militär-Personensphäriker (Militär-Speeder);<br>Gravitinoaantrieb zum Fliegen in Sphären und im geschlossenen Zustand auch für nahe Weltraumflüge;<br>Düsensystem als Alternative;<br>für Polizei- und Militäreinsätze. | 1 | 200.000 |
| Typhon | Geländefähiges und bewaffnetes Mehrstationen-Fahrzeug;<br>Radantrieb; geländetauglich;<br>Basisfahrzeug, an dem 4 weitere Fahrzeugstationen befestigt sind; die sich auch autark fortbewegen können;<br>für Kriegszwecke. | 3 +<br>4 x 1 Person | 300.000 |
| Wheeler | Personensphäriker und Allradfahrzeug;<br>Gravitinoaantrieb zum Fliegen in Sphären;<br>Radantrieb für Landfahrten;<br>für Siedler und Einsätze in schwierigen Gebieten. | 2 Pers. | 100.000 |
| Wohnmobil | Transportfahrzeug, das auch als Wohnraum dient;<br>Radantrieb für Landfahrten;<br>mit Schlaf-, Wohn-, Bad- und Küchenbereich;<br>dient als luxuriöses Campingfahrzeug. | 2 – 6 Pers. | 50. – 100.000 |

# Beschreibung der Mobile

**Amphibiengleiter**: Sphäriker und Multifunktionsfahrzeug; auch auf und im Wasser.

- **Beschreibung**: Der Amphibiengleiter ist ein Sphäriker, der per Gravitino fliegen kann, per Radantrieb an Land fahren kann, wie auch gut im Gebirge und mit Wassersttrahltriebwerk auch auf und unter Wasser. Er ist hermetisch geschützt und kann sich darum nicht nur unter Wasser fortbewegen, sondern auch als Sphäriker ins All fiegen. Die Gravitino-Technik ermöglicht es beim Amphibiengleiter außerdem, dass im Innern eine künstliche Gravitation hergestellt werden kann und dass der Amphibiengleiter die Anziehungskaft eines Gestirns überwinden kann. Die Räder werden beim Fliegen, wie auch beim Wassereinsatz eingeklappt.
  Der Amphibiengleiter hat einen kastenförmigen Aufbau. Im Cockpit sind 3 Plätze für die Führungscrew. Hinter dem Cockpit, im Korpus, haben 12 Personen in Reihen zu je 4 Personen hintereinander Platz. Der Korpus kann auch teilweise oder ganz zum Laderaum umfunktioniert werden.
  In einem geschlossenen Amphibiengleiter hätte eine Person gut 4 Tage lang Luft.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**:
  - Gravitino: 300 Km/h in Sphären | 3 Felder im All
  - Radantrieb: Offroad: 50 Km/h | Straße: 300 Km/h
  - Wasserstrahltriebwerk: 50 Km/h (auf und unter Wasser)

- **Antriebe und Reichweiten**:
  - Kilo-Akku:
    - bei Flug oder Radantrieb: reicht für 10 Tage
    - im Wasser: reicht für 50 Std.
  - Wasserstoff-Brennzelle:
    - bei Flug oder Radantrieb: Reichweite 1.000 Km
    - im Wasser: Reichweite: 100 Km
    - Wasserdampf wird abgeleitet
  - Alternative zu Wasserstoff: Kernkraftanlage (dann nur noch Platz im Cockpit für 3 Pesonen):
    - dauerhafte Versorgung; überschüssige Energie wird abgeleitet

- **Besatzung**: 3 + 12 Personen

- **Maße**: 5 x 4 x 3 m

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 10 BS
  - + 20 RS
  - 100 GST

- **Preis**: 200.000 Cr.

- **Grundausstattung**:
  - Kilo-Akkus (= 1.000 EE)
  - Wasserstoff-Brennzelle
  - Gravitinotechnik zum Fliegen in Sphären und im All (auch zur Überwindung der Schwerkraft)
  - Hermetisch trennbares Cockpit mit integrierter Rettungskabine
  - Monitor im Bugfenster mit Visualik-Funktion und Aeronometer
  - Super-SeSca zum Orten und Scannen bis zu 5 Km
  - Schleusentür an Steuerbord

- **Optionale Ausstattung**:
  - Feier Korpus für Transportgüter oder Kernkraftanlage (anstelle Personentransport).
  - Kernkraftanlage = 10.000 Cr.
  - 2 ausfahrbare Greifarme am Bug, für Montage- oder Forschungsarbeiten = 1.000 Cr.
  - Klöpke-System auf dem Dach = 500 Cr.

- **Optionale Bewaffnung und Schutz**:
  - Firewall (Wert 13)
  - Kraftfeld Typ B am Bug = 20.000 Cr.
  - Phasergeschoss (5.000 Cr.) oder Dauerphaser (2.000 Cr.)
    Können am Klöpke-Syste montiert werden; sind nicht unter Wasser einsetzbar.

**Automobil (Pkw)**: Mehrspuriges Kraftfahrzeug; als Personenkraftwagen bezeichnet.

- **Beschreibung**: Der Pkw ist ein Fahrzeug, das per Radantrieb mit gummierten Reifen an Land fährt; vornehmlich auf Straßen. Spezielle Geländefahrzeuge sind im unwegsamen Gelände fahrtauglich. Das archaische Mobil lässt sich in Gebieten mit gravitativen Anomalien einsetzen. Automobile gibt es mit vielen unterschiedlichen Ausstattungen. Ältere Modelle fahren noch mit Treibstoffen (Benzin, Diesel, Wasserstoff) oder werden auf kurze Strecken mit Solarzellen betrieben. Die meisten heutigen Pkw fahren ausschließlich mit Akkumulator.
  Im vorderen Teil des Pkw befinden sich 2 Plätze, nämlich für Fahrer und Beifahrer. Hinten können 3 weitere Personen sitzen. Im Anschluss befindet sich ein Kofferraum.
  Sogenannte Oldtimer gelten als Sammlerstücke und kosten viel Geld.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**:
  - Radantrieb:
    - Offroad: 50 Km/h | Straße: 200 Km/h (einige Modelle auch 300 Km/h)

- **Antriebe und Reichweiten**:
  - Hekto-Akku: 4 Tage
  - Treibstoffe: Reichweite: 1.000 Km (5-l-Verbrauch)

- **Besatzung**: 1 + 4 Personen

- **Maße**: 4 x 1,70 x 1,50 m

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 4 BS
  - + 6 RS
  - 25 GST

- **Preis**: 10. – 30.000 Cr.

- **Grundausstattung**:
  - Hekto-Akku (= 100 EE)
  - Einfacher Bordcomputer

- **Optionale Ausstattung**:
  - Offene Ladefläche anstelle eines geschlossenen Systems.
  - Solarzelle auf dem Dach: Lädt den Akku täglich mit 2 EE auf. = 2.500 Cr.

- **Optionale Bewaffnung und Schutz**:
  - Panzerung (+ 10 BS und + 20 RS; Reifen mit + 6 BS und + 8 RS) = 50.000 Cr.

**Bullet**: Militärisch genutzter kugelförmiger Sphäriker, mit einer Bohrspitze am Bug.

- **Beschreibung**: Ursprünglich war der Bullet eine Technik der Manti-Nation. Bullet's werden vorrangig als Kaper-Sphäriker und Invasions-Sphäriker eingesetzt. Der Bullet wird von einem Bullet-Blaster aus einem Raumschiff oder einer Station ausgeschossen und jagt dann auf ein Ziel zu, z. B. auf ein feindliches Raumschiff oder er dringt in die Sphäre eines Gestirns ein. Der Bullet-Blaster kann 2 Bullets gleichzeitig ausschießen.
  Beim Kapern fliegt der Bullet auf ein Raumschiff zu, schlägt dort auf und befestigt sich mit Hilfe von Adhäsionsfusion am Gehäuse. Nach der Verschmelzung benötigt der Bullet eine weitere Gefechtsaktion, in der er sich mit dem Kaperbohrer durch die Wand des Raumschiffes bohrt. Nachdem ein 3 $m^3$ großes Loch entstanden ist, steckt der Bullet-Blaster im Raumschiff fest und die Besatzung kann die Kaperung beginnen. Durch die Adhäsion ist das Tragen eines Raumanzuges im feindlichen Raumschiff theoretisch nicht nötig.
  Der Impact-Bohrer und die Adhäsionstechnik sind danach unbrauchbar, aber der Bullet-Sphäriker kann sich vom Raumschiff wieder lösen und wäre weiterhin einsetzbar.
  Als Invasions-Sphäriker kann der Bullet in die Sphäre eines Gestirns eindringen und dort Angriffe ausführen. Der Bullet ist gepanzert, wodurch die Insassen vor Aufschlägen geschützt sind. Ein Absturz mit einem Bullet ist darum weniger gefährlich, als bei anderen Sphärikern. Stürzt der Bullet ab, müssen alle Insassen einen TW auf LE schaffen. Misslingt der TW, erleiden sie einen Schaden von W6 TP (wie durch eine mittlere Schlagwaffe).
  Durch den Ausschuss eines Bullet-Blasters ist der Bullet zunächst schneller als ein üblicher Sphäriker und kann Geschossen ausweichen. Fliegt er mehr als 45 °-Manöver oder bremmst er ab, fliegt er danach nur noch 3 Felder schnell. Dann ist ein Ausweichen nicht mehr möglich. Solange der Bullet 5 Felder schnell fliegt, kann er Geschossen ausweichen oder sich ihnen in den Weg werfen.
  In einem Bullet hätte eine Person ungefähr 2 Tage lang Luft.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**:
  - Ausschuss durch Bullet-Blaster: 5 Felder im All
  - Gravitino: 300 Km/h in Sphären | 3 Felder im All

- **Antriebe und Reichweiten**: Hekto-Akku: 4 Tage

- **Besatzung**: 1 + 5 Personen

- **Maße**: 3 x 3 x 3 m

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 10 BS
  - + 20 RS
  - 50 GST

- **Preis**: 200.000 Cr.

- **Grundausstattung**:
  - Hekto-Akku (= 100 EE)
  - Gravitino-Technik zum Fliegen in Sphären und im All
  - Monitor im Bugfenster mit Visualik-Funktion und Aeronometer
  - Super-SeSca zum Orten und Scannen bis zu 5 Km
  - Störsender mit einer Reichweite von 100 x 100 m
  - Schleusentür oberhalb des Bohrers am Bug
  - Impact-Bohrer und Adhäsionstechnik am Bug (einmal einsetzbar)

- **Bewaffnung und Schutz**:
  - Firewall (Wert 13)
  - Kraftfeld Typ B am Bug
  - Phasergeschoss am Bug

Gestaltet von ChatGPT

**Düsenflugzeug (Jet)**: Flugzeug, das per Strahltriebwerk, bzw. Düse angetrieben wird.

- **Beschreibung**: Die meisten Jets besitzen an ihren Flügeln und im oder unter dem Seitenleitwerk Triebwerke. Auch wenn weitestgehend die Sphäriker die Düsenflugzeuge abgelöst haben, werden sie noch immer hergestellt, da sie mehr Passagiere und Frachtgut transportieren können und bei gravitativen Anomalien einsetzbar sind. Sie werden fürs Militär hergestellt, für den Passagierverkehr und für den Geschäftsverkehr. Sie fliegen häufig mit Überschallgeschwindigkeit und werden mit Kerosin angetrieben. Die Ummantelung wurde in den letzten Jahrhunderten verbessert, so dass auch atmosphärische Schrapnelle oder Projektile der Mantelung kaum was anhaben können.
  Im Cockpit sitzen meist 2 Personen.
  Es existieren verschiedene Modelle, von denen hier die wichtigsten dargestellt sind:
  - Business-Jet: Er fliegt auf 15 Km Höhe. Er besitzt eine komfortable Innenausstattung mit Lounge. Er hat eine Flügelspannweite von 20 m und wiegt bis zu 40 t.
  - Kampfjet: Ein bekanntes Modell ist der Smaragdfighter. Er kann extreme Stürme durchqueren und ist gegen Blitzeinschläge und vor einfachen EMP-Angriffen geschützt und besitzt besondere Techniken und ist stark bewaffnet. Aufgrund seiner äußeren Beschaffenheit ist er schwer zu scannen (gegnerische TW auf KOM werden – 4 WM). Er kann bemannt fliegen, aber auch eigenständig als Drohne (Wert 13). Das Cockpit ist hermetisch gesichert. Er wiegt 15,5 t.
  - Langstreckenbomber: Ein bekanntes Modell ist der Hawkeye. Er wird zur Aufklärung und zur Bodenoffensive eingesetzt. Er kann starken Stürmen standhalten, besitzt einige gute Techniken und kann sämtliche Bomben transportieren. Am Rumpf befinden sich zwei Abwurfschächte, die in einem rotierende System Bomben in einem Flächenbombardement abwerfen können. In einem Schacht passen 40 einfache Bomben oder 20 Raketen oder 8 Großbomben (z. B. Wasserstoffbomben). Die Unterseite ist mit einer hitzebeständigen Titanlegierung beschichtet, die vor Hitzefolgen von atomaren Bomben schützen soll. Für längere Strecken kann der Hawkeye zwei weitere Kerosintanks mit sich führen. Das Cockpit ist hermetisch geschützt. Der Hawkeye wiegt 150 t.
  - Langstrecken-Passagierflugzeug. Ein bekanntes Modell ist der Trans-Trafic-Air (TTA). Er besitzt 3 Abschnitte für Passagiere. In allen Abschnitten gibt es seitliche Sitzplätze und in der Mitte noch eine Sitzplatzreihe; dazwischen verlaufen die Gänge. Vorne befindet sich die Business-Class, dahinter folgen 2 Abschnitte mit der Economic-Class. Am Ende aller Abschnitte befinden sich 2 WCs. Ein weiteres WC befindet sich hinterm Cockpit. Das Cockpit ist hermetisch gesichert und vor unbefugtem Zutritt gesichert. Der TTA fliegt bei einer Höhe von ca. 13 Km. Zum Abheben und Landen benötigt er eine Startbahn von 2 Km. Das Passagierflugzeug wird von 12 Crewmitgliedern begleitet und geführt. Er wiegt 350 t.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**:
  - Business-Jet: Düsentriebwerk: 1.900 Km/h.
  - Kampfjet: Düsentriebwerk: 1.300 Km/h in Bodennähe und 2.500 Km/h in höheren Sphären.
  - Langstreckenbomber: Düsentriebwerk: 1.000 Km/h.
  - Langstrecken-Passagierflugzeug: Düsentriebwerk: 900 Km/h.

- **Antriebe und Reichweiten**:
  - Business-Jet: Kerosintank: 8.000 Km.
  - Kampfjet: Kerosintank: 1.000 Km.
  - Langstreckenbomber: Kerosintank: 12.000 Km (mit weiteren Tanks 30.000 Km).
  - Langstrecken-Passagierflugzeug: Kerosintank: 18.000 Km.

- **Besatzung**:
  - Business-Jet: 2 + 9 Personen
  - Kampfjet: Personen
  - Langstreckenbomber: 2 Personen
  - Langstrecken-Passagierflugzeug: 2 + 248 Personen

- **Maße**:
  - Business-Jet: 40 x 20 (Flügel) x 6 m
  - Kampfjet: Personen: 16 x 11 (Flügel) x 5 m
  - Langstreckenbomber: 21 x 52 (Flügel) x 5 m
  - Langstrecken-Passagierflugzeug: 74 x 65 (Flügel) x 19 m

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 10 BS
  - + 20 RS
  - 50 GST

- **Preis**:
  - Businnes-Jet: 500.000 Cr.
  - Kampfjet: 600.000 Cr.
  - Langstreckenbomber: 700.000 Cr.
  - Langstrecken-Passagierflugzeug: 800.000 Cr.

- **Grundausstattung**:
  - Alle Jets besitzen einen Aeronometer und einen Bordcomputer.
  - Kampfjet:
    - Black-Out-System
    - Super-SeSca zum Orten und Scannen bis zu 5 Km
  - Langstreckenbomber
    - Hitzeschild am Rumpf
    - Störsender mit einer Reichweite von 100 x 100 m
    - Super-SeSca zum Orten und Scannen bis zu 5 Km

- **Bewaffnung und Schutz**:
  - Kampfjet:
    - Firewall (Wert 17)
    - 6 Raketenschächte
    - Maschinenkanone oder Phaserbank
  - Langstreckenbomber
    - Firewall (Wert 17)
    - Kraftfeld Typ B am Rumpf, am Bug und am Heck
    - Maschinenkanone am Bug und am Heck

**Fahrrad**: Muskelbetriebenes Zweirad.

- **Beschreibung**: Das Fahrrad wird mithilfe von Pedalen, Kette und Ritzel durch die Kraft des Fahrers angetrieben. Es besteht aus einem Rahmen, zwei Rädern, einem Lenker, Sattel und Pedalen und einem Antriebssystem. Fahrräder sind ein umweltfreundliches Fortbewegungsmittel, die dem Sport und der Freizeitgestaltung dienen. Sie lassen sich in Gebieten einsetzen, die von EMP-Strahlung betroffen sind oder von Gravitativen Anomalien. Crossräder können in unwegsamem Gelände zum Einsatz kommen. Fahrräder können mit Elektromotoren ausgestattet sein.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: 25 Km/h

- **Antriebe und Reichweiten**: Dauerhafte Anwendung; Deka-Akku: 10 Std.

- **Besatzung**: 1 Person

- **Maße**: Länge 1,80 m, Breite (Lenker) 60 cm, Höhe (bis Lenker / Sattel) 1 m

- **Preise**:
  - Fahrrad: 700 Cr.; E-Bike: 2.500 Cr.
  - Mountainbike: 1.000 – 2.500 Cr.; E-Mountainbike: 4.000 Cr.

**Gleiter**: Großraumsphäriker, zum Personen- und Gütertransport.

- **Beschreibung**: Gleiter können in Sphären und im Weltall fliegen. Die Räumlichkeiten sind hermetisch geschützt. Die Gravitino-Technik ermöglicht es beim Gleiter außerdem, dass im Innern eine künstliche Gravitation hergestellt werden kann und dass der Gleiter die Anziehungskraft eines Gestirns überwinden kann.
  Gleiter sind kastenförmig aufgebaut. Im Cockpit haben stets 3 Personen Platz, der Korpus bietet unterschiedliche Möglichkeiten, je nach Modell:
  - Citizen: Konzipiert für den Privatgebrauch. Er ähnelt von seiner Ausstattung einem Wohnmobil und ist mit Schlaf-, Wohn-, Bad- und Küchenbereich ausgestattet.
  - Aerovan: Wird als Fracht- und Personentransporter eingesetzt, meistens um zwischen nahen Gestirnen zu reisen. Wird der Aerovan als Personentransporter genutzt, wird der Korpus mit Sitzreihen bestückt. Polizei- und Militärkräfte nutzen ihn so zum Truppentransport. Bei der Emergency wird der Korpus mit Hilfsgerätschaften ausgestattet oder er wird als Medizinstation genutzt.
  - Defensa: Militärgleiter, der nicht auf Truppentransport ausgelegt, sondern für Wafffensysteme konstruiert ist. Für das Personal dient nur das Cockpit. Defensa-Gleiter werden häufig als schützende Sphäriker von Mutterschiffen im Weltall genutzt.

  Die Luft würde in einem Gleiter für 1 Person ca. 14 Tage ausreichen.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Gravitino: 300 Km/h in Sphären | 3 Felder im All

- **Antriebe und Reichweiten**: Kilo-Akku: reicht für 10 Tage.

- **Besatzung**:
  - Citizen: 3 + 3 Personen
  - Aerovan: 3 + 9 Personen
  - Defensa: 3 Personen

- **Maße**: 8 x 8 x 3 m

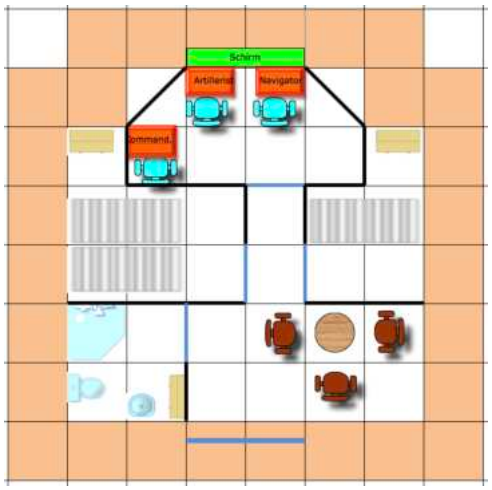
- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 10 BS
  - + 20 RS
  - 100 GST

- **Preis**:
  - Citizen: 50.000 Cr.
  - Aerovan: 50. – 150.000 Cr. (je nach Ausstattung)
  - Defensa: 150.000 Cr.

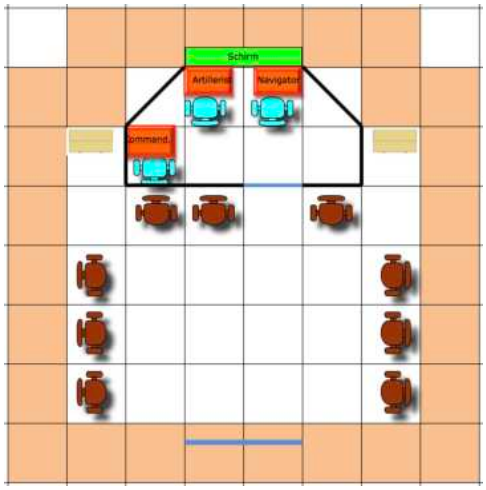
- **Grundausstattung**:
  - Allgemeine Grundausstattung:
    - Kilo-Akku (= 1.000 EE)
    - Gravitinotechnik zum Fliegen in Sphären und im All
    - Hermetisch trennbares Cockpit mit integrierter Rettungskabine
    - Monitor im Bugfenster mit Visualik-Funktion und Aeronometer
    - Radarsystem am Bug zum interstellaren Scannen
    - Schleusentür an Steuerbord
  - Grundausstattung Citizen:
    - Schlafzimmer für 2 Personen und für 1 Person (Alternative: Kochnische)
    - Aufenthaltsraum
    - Nasszelle
    - Sitzbereich
  - Grundausstattung Aerovan:
    - 2 ausfahrbare Greifarme am Bug
    - Störsender (Reichweite 100 x 100 m)
    - Klöpke-System auf dem Dach
    - Korpus mit 9 Sitzplätzen oder alternative Ausbauten
  - Grundausstattung Defensa:
    - Klöpke-System auf dem Dach
    - Störsender (Reichweite 100 x 100 m)
    - Korpus ist für Gefechtswaffen ausgebaut

- **Bewaffnung und Schutz**:
  - Grundausstattung bei allen Gleitern:
    - Firewall (Wert 13)
    - Kraftfeld Typ B am Bug
  - Aerovan, wenn er für Emergency, Militär oder Polizei genutzt wird:
    - Am Klöpke-System: Phaser oder Dauerphaser oder Phasergeschoss oder Graser-Blaster oder Maser-Blaster oder EMP-Blaster.
    - Kraftfeld Typ B am Bug
  - Defensa:
    - Am Klöpke-System: Phaser oder Dauerphaser oder Phasergeschoss oder Graser-Blaster oder Maser-Blaster oder EMP-Blaster.
    - Kraftfeld Typ B am Bug
    - Im Korpus ist eine größere Gefechtswaffe eingebaut, z. B. eine Phaserbank oder ein Neutrinostrahler.

Gleiter Citizen




Gleiter Aerovan



**Gravitino-Päck**: Flugtornister, mit dem man langsam fliegen kann.

- **Beschreibung**: Der Gravitino-Päck ist ein flacher rucksackartiger Tornister, der auf den Rücken geschnallt wird. Er ermöglicht dem Träger das Schweben in Bodennähe mithilfe eines Gravitino-Konverters. Er wird durch einen Lenkstab in einer Hand kontrolliert. Während des Einsatzes werden alle beweglichen Talente – 2 WM. Zur Handhabung wird das Talent FM verwendet.
- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Gravitino: 3 m je Sek.
- **Antriebe und Reichweiten**: Deka-Akku: Reicht für 10 Std.
- **Besatzung**: 1 Person
- **Maße**: 40 x 20 x 40 cm
- **Preis**: 500 Cr.

**Grav-Panzer**: Stark gerüsteter und gepanzerter Sphäriker-Panzer mit Gefechtsturm.

- **Beschreibung**: Kampfpanzer, der als Sphäriker mit Gravitinoantrieb fliegt. Er hat einen ovalen Unterbau und einen runden Geschützturm.
  In seinem Unterbau befinden sich die Akkumulatoren, das Antriebssystem, die Verbindung zu den Waffensystemen und ein kleiner Gepäckstauraum.
  Der Geschützturm ist mit 3 Klöpke-Systeme ausgestattet. Die Energieschusswaffen sind von außen nur durch die Mündungen erkennbar. Sie können gleichzeitig und unterschiedlich in alle Richtungen ausgerichtet werden.
  Der Grav-Panzer ist hermetisch geschützt. Er kann bis zur Troposphäre hinauffliegen, also auf eine Höhe von bis zu 10 Km. Er ist nicht in der Lage, die Sphäre eines Gestirns zu verlassen.
  Oger oder Plantoiden passen nicht in einen Grav-Panzer.
  Die Luft würde für 1 Person 9 Tage ausreichen.
- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Gravitino: 300 Km/h in Sphären
- **Antriebe und Reichweiten**: Kilo-Akku: Reicht für 10 Tage
- **Besatzung**: 3 Personen
- **Maße**: 5 x 5 x 5 m
- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 20 BS
  - + 50 RS
  - 100 GST
- **Preis**: 500.000 Cr.
- **Grundausstattung**:
  - Kilo-Akku (= 1.000 EE)
  - Gravitinotechnik zum Fliegen in Sphären
  - Integrierte Rettungskabine
  - Aeronometer
  - Kom-Detektor (Reichweite 1 x 1 Km)
  - Störsender (Reichweite 100 x 100 m)
  - Super-SeSca zum Orten und Scannen bis zu 5 Km
  - Hacker-Modoul (Reichweite 100 m)
  - Protectarea-Gehäuse
  - Schleusenluke am Dach
- **Bewaffnung und Schutz**:
  - Firewall (Wert 17)
  - Kraftfeld Typ B am Bug
  - Klöpke-System 1: Dauerphaser
  - Klöpke-System 2: EMP-Blaster
  - Klöpke-System 3: Phaserbank

  Andere Waffensysteme sind denkbar

**Heißluftballon**: Luftfahrzeug mit einer Ballonhülle und einer Gondel (Korb) für die Passagiere.

- **Beschreibung**: Die Luftmenge in der Ballonhülle wird erhitzt und der Ballon nutzt so den statischen Auftrieb, um durch die Luft zu fliegen. Der Korb, bzw. die Gondel, in dem sich die Passagiere befinden, hängt mit Seilen an der Hülle. Für die Erwärmung der Luft im Ballon wird ein Propan-Gasbrenner eingesetzt, der unter der offenen Seite des Ballons hängt und von der Gondel aus bedient wird. Um den Abflug zu erleichtern, werden Gewichte von der Gondel aus abgeworfen. Um die Landung einzuleiten wird die Luft im Ballon nicht mehr weiter aufgeheizt, wodurch der Ballon allmählich sinkt. An der Spitze des Ballons befindet sich zudem der Parachute, der mit Klettverschlüssen mit der oberen Hülle verbunden ist. Wird der Parachute durch eine Leine geöffnet, entweicht die warme Luft aus dem Ballon relativ schnell, wodurch ein Sinken schnell eingeleitet wird. Wird die Leine wieder losgelassen, setzt sie sich wieder auf den Ballon und verschließt ihn dadurch. Der Ballon besitzt außerdem Drehventile. Das sind Luftschlitze, die durch Seilzug bedient werden. Sie befinden sich am Ballonäquator. Durch die Bedienung der Drehventile, dreht der Ballon, damit der Pilot die Landung besser einsehen kann. Die Temperatur im Innern eines Ballons beträgt während der Fahrt 70 – 125 °.
  Bei gutem Einfluss von Sternenlicht kann der Ballon weite Entfernungen zurücklegen. Wind beeinträchtigt besonders die Ballonfahrt. Starke Böen können den Ballon zum Absturz bringen. Der Abflug mit dem Ballon sollte bei Windstille oder schwachem Wind stattfinden, weil die Gondel sonst anfangs über den Boden schleift. Da tagsüber warme Bodenluft aufsteigt und Thermik erzeugt, ist die Ballonfahrt morgens und abends, bei klarem Wetter am besten geeignet. Ein Ballon kann nicht gesteuert werden. Um Einfluss auf die Fahrtrichtung zu nehmen, muss der Ballon verschiedene Höhen anfliegen, um die Windrichtungen zu nutzen. Ein Ballon bewegt sich meistens in einer Höhe von 150 – 3.000 m; kann aber auch bis zu 9.000 m hoch gehen.
  Die Hülle wiegt 130 Kg und kann ein Volumen von 3 – 4.250 $m^3$ Luft fassen. Der Weidenkorb wiegt 80 Kg und der Brenner 30 Kg. Insgesamt wiegt der Ballon also 240 Kg. Er kann weitere 700 Kg tragen, was für die 4 insgesamt 160 Kg schweren Gasflaschen, für den Piloten und die Passagiere reicht.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Thermik / Wind:
  - Beim Abheben und Landen 18 Km/h.
  - Beim einfachen Flug 40 Km/h.
  - Bei Gebirgsüberquerungen sind auch 100 Km/h möglich.

- **Antriebe und Reichweiten**: Propan-Gas: 2 – 8 Std., je nachdem, wieviel Gewicht der Ballon transportiert. Unter sehr günstigen Bedingungen kann der Ballon auch 3 Tage lang unterwegs sein.

- **Besatzung**: 1 + 4 Personen

- **Maße**: Ballon: 25 m Höhe und 20 m Durchmesser

- **Preis**: 50.000 Cr.

**Helikopter**: Motorisiert senkrecht startendes und lenkendes Luftfahrzeug, das von Rotoren und Propellern angetrieben wird.

- **Beschreibung**: Die Rotoren übernehmen Auftrieb und die Propellertriebwerke den Vortrieb. Der Helikopter befindet sich im Flug in Autorotation. Der Rotor wird dabei durch den Fahrtwind angetrieben. Unterhalb des Rotors, direkt hinter der Fliegerkabine, befindet sich ein Propellertriebwerk. Am Ende des Helikopters befinden zwei kurze Tragflächen. Helikopter haben gegenüber Propeller- oder Düsenflugzeugen den Vorteil, dass sie keine Start- und Landebahn benötigen. Gegenüber Sphärikern haben sie den Vorteil, dass sie in Gebieten mit gravitativen Anomalien eingesetzt werden können. Einige Beispiele:
  - Hubschrauber: Der typische Hubschrauber dient als Personen-, Transport- und Mehrzweck-Hubschrauber. Er ist ein einmotoriges Luftfahrzeug mit Turbinenantrieb. Hinter dem Cockpit schließt sich ein kleiner Gepäckraum an.
  - Tragschrauber: Kleiner Helikopter, der mit Kerosin oder per Akku betrieben wird. Er kann max. 200 Kg transportieren. Die Rotoren können auf 4 m zusammengefaltet werden, so dass zwei Tragschrauber in einen Raumschiff-Frachtraum passen.
  - Kampf-Helikopter WarTech: Starker Kampfhelikopter. Er verfügt über einen Haupt- und einen Heckrotor. Die Rotorblätter können innerhalb von 7 Min. gefaltet werden, wodurch er gut mit Transportflugzeugen oder Schiffen transportiert werden kann. Will man den WarTech scannen, wird der TW – 4 WM. Das Cockpit ist hermetisch gesichert und der Helikopter ist gegen Blitzschläge und einfache EMP-Angriffe geschützt (Resilienz-Modul, WS-Wert 13). Bei einer Explosion sind die Treibstofftanks nicht betroffen. Er kommt auf eine Höhe von 4 Km. Der WarTech kann 1 t Last mit sich führen.
  - Kampf-Helikopter Salamin: Kampfhelikopter und Truppentransporter. Die Besatzung von 8 weiteren Personen können durch die Kabinentüren ein- und aussteigen. Der Salamin erreicht eine Höhe von 5 Km. Er kann 2 Tonnen transportieren.
  - Transport-Helikopter Seewolf: Der Seewolf ist einem spezieller Transporthelikopter, der vor allem beim Katastrophenschutz im marinen Bereich eingesetzt wird. Er besitzt zwei Hauptrotoren. Er kann 25 Passagiere oder Fracht befördern. Der Seewolf kann über seine Heckrampe Frachtstücke oder auch leichte Fahrzeuge verladen. Bei geringem Wellengang kann der Seewolf auf der Wasserfläche treiben. Beim Militär ist er bewaffnet. Der Seewolf kann 4 Tonnen transportieren.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**:
  - Hubschrauber: 200 Km/h
  - Tragschrauber: 170 Km/h
  - WarTech: 300 Km/h
  - Salamin: 350 Km/h
  - Seewolf: 250 Km/h

- **Antriebe und Reichweiten**:
  - Hubschrauber: Kerosin; 340 l-Tank = 600 – 700 Km
  - Tragschrauber: Hekto-Akku oder Benzin = 500 – 600 Km
  - WarTech: Kerosin = 800 Km
  - Salamin: Kerosin = 700 Km
  - Seewolf: Kerosin = 600 Km

- **Besatzung**:
  - Hubschrauber: 1 + 4 Personen
  - Tragschrauber: 2 Personen
  - WarTech: 2 Personen
  - Salamin: 2 + 8 Personen
  - Seewolf: 2 + 25 Personen

- **Maße**:
  - Hubschrauber: 9 m Länge, 3 m Höhe; Rotoren-Durchmesser: 10 m; Gewicht: 1,5 t.
  - Tragschrauber: 6 m Länge, 1,50 Breite; Tragflächen-Spannweite: 2,50 m; Rotoren-Durchmesser: 8 m; Gewicht: 400 Kg.
  - WarTech: 14 m Länge, 2,50 m Breite; Rotoren-Durchmesser (Hauptrotor): 13 m; Spannweite der Heckflügel: 4,50; Gewicht: 5 t.
  - Salamin: 17 m Länge, 3 m Breite, 4,50 m Höhe; Rotoren-Durchmesser: 17 m: Gewicht: 11 t.
  - Seewolf: 14 m Länge, 13 m Breite; Rotoren-Durchmesser: 16 m; Gewicht 7 t.

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - Hubschrauber und Tragschrauber: + 4 BS; + 6 RS und 25 GST.
  - WarTech, Salamin und Seewolf: + 10 BS; + 20 RS und 50 GST

- **Preise**:
  - Hubschrauber: 100.000 Cr.
  - Tragschrauber: 50.000 Cr.
  - WarTech: 500.000 Cr.
  - Salamin: 600.000 Cr.
  - Seewolf: 700.000 Cr.

- **Besondere Ausstattung beim WarTech, Salamin und Seewolf**:
  - Super-SeSca zum Orten und Scannen bis zu 5 Km
  - Kom-Detektor (Reichweite 1 x 1 Km)

- **Bewaffnung und Schutz beim WarTech, Salamin und Seewolf**: Firewall (Wert 13)
  - Spezielle Bewaffnung beim WarTech:
    - Maschinenkanone oder Phaserbank
    - EMP-Blaster
    - 2 Flaks
    - 2 Raketenwerfer
    - 2 MG
  - Spezielle Bewaffnung beim Salamin:
    - 2 Dauerphaser oder 2 Phasergeschosse (oder je eins) oder eine Phaserbank
  - Spezielle Bewaffnung beim Seewolf (Militärgebrauch):
    - MG oder Bombenschacht oder Raketenwerfer

**Jet-Päck**: Flugtornister, mit dem man langsam fliegen kann.

- **Beschreibung**: Der Jet-Päck ist ein breiter rucksackartiger Tornister mit Fusionsstoffen, der auf den Rücken geschnallt wird und eine Austrittsdüse besitzt. In der Raumfahrt werden Jet-Päcks zur Außenmontage bei Raumschiffen oder -stationen eingesetzt und können auf terrestrischen Objekten in Gegenden mit gravitativen Anomalien eingesetzt werden. In den Jet-Päcks findet eine Kerosin-Wasserstoff-Fusion statt. Die Lenkung wird durch einen Joystick kontrolliert, der in einer Hand gehalten wird. Während der Verwendung werden alle beweglichen Talente – 2 WM. Zur Handhabung wird das Talent FM verwendet.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: 3 m je Sek.

- **Antriebe und Reichweiten**: Kerosin: Reicht für eine ¼ Std.

- **Besatzung**: 1 Person

- **Maße**: 40 x 50 x 40 cm

- **Preis**: 1.000 Cr.

**Kletka**: Kastenförmiges Gebilde aus Metall und Kosmo-Glas, mit dem mehrere Personen in Bodennähe schwebend befördert werden.

- **Beschreibung**: Der Kletka ist ein hermetisch abgedichtetes, schwebendes Flugmobil, das vorrangig im modernen Stadtverkehr, in suburbanen Systemen oder in Gegenden mit wenig oder nicht vorhandener Atmosphäre genutzt wird. Der Kletka steht an vielen Orten zur Verfügung und kann einzeln oder von Gruppen genutzt werden. In den meisten Fällen, wenn er für öffentlich urbane Personentransporte vorgesehen ist, fliegt der Kletka vorgegebene Strecken, meist in und auf den ehemaligen S- und U-Bahn-Tunneln und Bahnstrecken. Die Nutzer registrieren ihren Ein- und Ausstieg. Der Kletka löste im urbanen Raum in der Interstellaren Epoche das Reisen mit Bussen und Bahnen ab. Auch auf Industriegeländen kommt der Kletka für den Warentransport zum Einsatz. Der Kletka schwebt mit Hilfe von Gravitinokonvertern nah der Oberfläche. Im Unterbau befinden sich das Antriebssystem und ein kleiner Oxygentank. Innen befindet sich ein Terminal, um die Flugrouten zu bestimmen und ein Joystick, um ihn im Notfall auch zu navigieren (TW Sphäriker). Die Luft in einem Kletka reicht für 1 Person 2 Tage.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Per Gravitino: 50 – 200 Km/h

- **Antriebe und Reichweiten**: Hekto-Akku: reicht für 4 Tage

- **Besatzung**: 1 – 9 Personen

- **Maße**: 3 x 3 x 3 m

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 10 BS
  - + 20 RS
  - 10 GST

- **Preis**: 10.000 Cr.

- **Grundausstattung**:
  - Hekto-Akku und Gravitino-Antrieb zum Fliegen auf Bodennähe und in Tunnelsystemen
  - Integrierter Monitor im Bugfenster mit Aeronometer
  - Konsole zur Eingabe der Route und Notfall-Service.

- **Optionale Ausstattung**:
  - Kletka's, die bei Arbeiten eingesetzt werden, besitzen 2 Greifarme (= 1.000 Cr.)

- **Bewaffnung und Schutz**:
  - Firewall (WS-Wert 9)

**Lastkraftwagen (Lkw)**: Kraftfahrzeug mit starrem Rahmen, das vor allem zur Beförderung von Gütern, aber auch zum Personen- und Truppentransport geeignet ist.

- **Beschreibung**: Lkw werden mit Anhängern als Lastzug bezeichnet und als Sattelzug, wenn sie aus einer Zugmaschine bestehen, ohne Ladefläche und Sattelauflieger. Über dem Motor befindet sich vorne die Fahrerkabine.
  Lkw werden heute nur noch selten eingesetzt und dann eher in Gebieten mit gravitativen Anomalien. Bis zur Interstellaren Epoche waren sie der Hauptträger im Güterverkehr. Sie haben die dafür hergestellten Straßen und die Umwelt stark in Anspruch genommen. Seitdem Lkw kaum mehr genutzt werden, sind die Kosten für den Straßenbau bedeutend zurückgegangen. Beim Militär kommen Lkw noch für den Transport zum Einsatz, vor allem im Gebiet mit gravitativen Anomalien. Hier können die Lkw auch militärisch gerüstet sein, mit Waffen, die auf Lafetten ausgerichtet sind.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Radantrieb; 100 Km/h (gedrosselt)

- **Antriebe und Reichweiten**:
  - Diesel, Gas oder Wasserstoff (600 – 800 l): Reichwewite 3.000 Km.
  - Hekto-Akku: 2 Tage; weitere Hekto-Akkus können angeschlossen werden.

- **Besatzung**: 2 – 18 Personen

- **Maße**:
  - Kleinlaster (3,5-Tonner): 5,30 m Länge, 1,90 m Breite, 1,80 m Höhe; 9 $m^3$ Ladung möglich.
  - Leichter Lkw (7,5-Tonner): 6 m Länge, 2,50 m Breite, 2,40 m Höhe; 35 $m^3$ Ladung möglich.
  - Mittelschwerer Lkw (12-Tonner): 16,5 m Länge beim Sattelzug, 18,75 m Länge beim Gliederzug, 2,60 m Breite, 4 m Höhe. Die Länge des Führerhauses beträgt 3 m.
  - Schwerer Lkw (60-Tonner): 26,5 m Länge, 2,60 m Breite, 4 m Höhe.

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - Einfache Lkw: + 4 BS, 6 RS und 25 GST
  - Gerüstete Lkw: + 10 BS, 20 RS und 50 GST

- **Preis**: 50. – 100.000 Cr.

- **Optionale Bewaffnung und Schutz bei Militär-Lkw**:
  - MG auf einer Lafette (leichte MG = 5.000 Cr.; schwere MG = 7.500 Cr.)

**Luftschiff**: Starrluftschiff; ein lenkbares Luftschiff, das durch aerostatische Kräfte seinen Auftrieb erhält und eine Antriebseinheit besitzt.

- **Beschreibung**: Wie bei einem Ballon ist das Luftschiff mit Gas gefüllt, das leichter ist als die Luft, die den Flugkörper umgibt. Der Flugkörper wird auch als Aerostat bezeichnet. Luftschiffe werden nur auf sehr wenigen Gestirnen als Verkehrsmittel genutzt. Besonders häufig findet man sie, sogar als Verkehrsmittel zwischen Ortschaften, auf dem Planeten Morganit im Miranda-Sektor. Ansonsten dienen sie touristischen Zwecken oder für Werbezwecke. Das Starrluftschiff besitzt ein inneres Trägerskelett. Das Traggas aus Helium wird in Gaszellen erzeugt. Das Gerüst sichert die Form. Die Außenhaut sichert die Wetterfestigkeit und Gasdichtigkeit. Das Starrluftschiff ist weitaus größer als einfache Prallluftschiffe, die nur mit einer Außenhaut auskommen. Sollte die Außenhaut verletzt werden, hält die Konstruktion weiterhin. Das Starrluftschiff hat mehrere Gaszellen. Bei einer Verletzung der Außenhaut entweicht darum nur aus einer Zelle das Gas. Die Führergondell und die Motoren werden im Gerippe aufgehängt. Die Führergondell besteht aus dem Cockpit und dem Gästebereich. Für die Passagiere gib es eigene Kabinen und einen 5 x 6 m großen Aufenthaltsraum. Außerdem befinden sich noch eine Küche und drei chemisches WCs an Bord. Hinter der Gondel befinden sich die Propellermotoren, die mit Kerosin oder Blaugas betrieben werden. Das Starrluftschiff hat 200.000 $m^3$ Traggasvolumen und wiegt 240 t.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Propellerantrieb; 150 Km/h

- **Antriebe und Reichweiten**: Kerosin oder Blaugas: Reichweite 15.000 Km

- **Besatzung**: 2 + 3 Personen (Crew) und bis zu 45 Gäste.

- **Maße**: 200 m Länge und 41 m Durchmesser

- **Preis**: 150.000 Cr.

**Motorflugzeug**: Motoriges Leichtflugzeug, das von einem oder mehreren Motoren angetrieben wird.

- **Beschreibung**: Durch die Propeller heben Motorflugzeuge eigenständig vom Boden ab. Sie finden noch häufig im Sportgebrauch, aber auch für den Transportbedarf Verwendung. Sie können in Gebieten mit gravitativen Anomalien zum Einsatz kommen. Die meisten Motorflugzeuge verwenden Kerosin. Motorflugzeuge gibt es in verschiedenen Varianten:
  - Propellerflugzeug: Das typische Motorflugzeug ist ein einmotoriges Leichtflugzeug. Es kann bis zu 5 Km hochfliegen. Propellerflugzeuge können auch zu Wasserflugzeugen umgerüstet werden und so auf dem Wasser landen, treiben und abheben.
  - Flugboot Miru: Dieses Flugzeug wird vor allem zur Versorgung am Wasser oder als Seenotretter eingesetzt und beim Militär zur Seeraumüberwachung. Sie besitzt ein Turbopropellertriebwerk und kann auch im Wasser abheben und landen sowie bei stürmischer See im Wasser liegen. Der Personentransportraum kann umfunktioniert werden, z. B. zum Sanitätsraum, in dem dann 9 Personen transportiert und behandelt werden können. Die Miru schafft eine Höhe von 7 Km.
  - Militärtransporter Super-MiTra: Flugzeug, das schweres Frachtgut, Fahrzeuge, Panzer oder Helikopter transportieren kann oder als Infanterietransporter dient. Wird das Flugzeug per Autopilot geführt, hat dieser den Wert 13. Die Super-MiTra besitzt ein Turbopropellertriebwerk. Die Super-MiTra kann andere Flugzeuge in der Luft auftanken. Truppen und Fracht können aus der Heckklappe heraus abgeworfen oder abgesetzt werden. Die Super-MiTra fliegt max. 12 Km hoch. Zum Starten benötigt sie eine 1-Km-lange Landebahn und zum Landen 600 m.
  - Kipprotor-Wandelflugzeug Chimära: Mischung aus Propellerflugzeug und Helikopter. Die Chimära besitzt zwei große kippbare Rotoren mit Triebwerken an den Enden der Tragflächen, mit denen sie vertikal starten und landen kann. Für den Reiseflug werden die Rotoren dann um 90 ° nach vorne geschwenkt und bieten sich als Propellerturbinenluftstrahltriebwerk an. Die Chimära ist ideal geeignet für Such- und Rettungseinsätze, wie auch für Militäreinsätze. Die Tragflächen können mit ihren Rotorblättern eingeklappt werden. Die Chimära kann eine Höhe von 8 Km erreichen.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**:
  - Propellerflugzeug: 250 Km/h in Bodennähe, sonst 300 Km/h
  - Miru: 400 Km/h in Bodennähe, sonst 550 Km/h
  - Super-MiTra: 550 Km/h in Bodennähe, sonst 750 Km/h
  - Chimära: 500 Km/h

- **Antriebe und Reichweiten**:
  - Propellerflugzeug: Kerosin: Reichweite 2.000 Km (4 – 5 Std. Flugzeit)
  - Miru: Kerosin: Reichweite 3.800 Km
  - Super-MiTra: Kerosin (66.000-l-Tank): Reichweite 3.300 Km;
    Unbeladen 8.700 Km; 2 zusätzliche 50.000-l-Tanks möglich für jeweils weitere 2.500 Km.
  - Chimära: Kerosin: Reichweite 650 – 1.700 Km (je nach Fracht)

- **Besatzung**:
  - Propellerflugzeug: 1 + 3 Personen
  - Miru: 2 + 18 Personen
  - Super-MiTra: 2 + 108 Personen
  - Chimära: 2 + 24 Personen

- **Maße**:
  - Propellerflugzeug: 8 m Länge, 3 m Höhe; Flügelspannweite 11 m; Gewicht: 1 t.
  - Miru: 33 m Länge, 10 m Höhe; Flügelspannweite 33 m; Gewicht: 26 t; mit Beladung max. 45 t.
  - Super-MiTra: 45 m Länge, 15 m Höhe, Flügelspannweite 14 m; Gewicht: 83 t; 37 t Fracht möglich.
  - Chimära: 17 m Länge, 4,50 m Breite; 6 m Höhe; Flügelspannweite 14 m; Rotoren-Durchmesser 12 m; Gewicht: 15 t; mit Fracht max. 22 t zulässig; Innenvolumen 24 $m^3$.

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - Propellerflugzeug: + 4 BS, + 6 RS, 25 GST
  - Miru: + 10 BS, + 20 RS, 25 GST
  - Super-MiTra: + 10 BS, + 20 RS, 50 GST
  - Chimära: + 10 BS, + 20 RS, 25 GST

- **Preise**:
  - Propellerflugzeug: 50. – 100.000 Cr.
  - Miru: 200.000 Cr.
  - Super-MiTra: 500.000 Cr.
  - Chimära: 800.000 Cr.

- **Bewaffnung und Schutz**:
  - Miru (beim Militär): 4 Raketen oder 2 MG
  - Super-MiTra: Firewall (Wert 13); Kraftfeld Typ B am Bug; 2 Maschinenkanonen
  - Chimära (beim Militär): MG im Heck

**Motorrad**: Einspuriges Kraftfahrzeug mit zwei Rädern und ein bis zwei Sitzplätzen.

- **Beschreibung**: Die Motorleistung, das Gewicht und der Luft- und Rollwiderstand machen das Motorrad schneller als ein Automobil. Motorräder haben hohe Beschleunigungswerte. Motorräder werden in Gebieten mit gravitativen Anomalien eingesetzt, aber auch aus privat-sportlichem Interesse. Sie sind gut in bewaldetem und gebirgigem Gelände einsetzbar. Das Militär setzt Motorräder in Krisengebieten ein, um schnell Personen, Nachrichten oder Gegenstände zu transportieren oder elitäre Kampftruppen auszuschicken. Neben den Sonderformen wird zwischen Straßenmotorrädern und Geländemotorrädern unterschieden. Das Todesrisiko ist bei Motorradfahrern 20 x höher als bei Pkw-Fahrern und sie verursachen Lärm. Motorräder haben in ihrer Bauweise eine Geschwindigkeitsbeschränkung. Einige Motorräder können Beiwagen mit sich führen. Außerdem gibt es das Format eines Trikes. Dabei handelt es sich um ein Motorrad mit drei Rädern und einem breit aufgebauten Heck, der Platz für Mitfahrende oder Gepäck bietet. Motorroller, Mofas und dergleichen werden kaum noch hergestellt. Aber das kleine Pocket Bike wird noch gerne genutzt. Es handelt sich um ein besonders kleines Motorrad, das gerne auf abgelegenen Gestirnen im Ödland eingesetzt wird. Ein Pocket Bike wiegt nur 75 Kg.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**:
  - Motorrad: Radantrieb: 200 – 300 Km/h; im Offroad 80 Km/h;
  - Pocket-Bike: Radantrieb: 50 Km/h

- **Antriebe und Reichweiten**:
  - Motorrad: Benzin (20-l-Tank): Reichweite 400 Km; oder Hekto-Akku: 4 Tage.
  - Pocket-Bike: Benzin/Öl (2-l-Tank: Reichweite 50 Km; oder Deka-Akku: 10 Std.

- **Besatzung**:
  - Motorrad: 1 – 2 Personen; auch Beiwagen möglich.
  - Pocket-Bike: 1 Person

- **Maße**:
  - Motorrad: 2,20 x 0,70 x 0,80 m
  - Pocket-Bike: 1,10 x 0,50 x 0,50 m

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - Motorrad: + 4 BS, + 6 RS, 25 GST
  - Pocket-Bike: + 4 BS, + 6 RS, 10 GST

- **Preise**:
  - Motorrad: 5. – 15.000 Cr.
  - Pocket-Bike: 300 – 1.500 Cr.

**Multivan**: Größeres Automobil, das mehrere Personen transportieren kann und einen großen Kofferraum besitzt.

- **Beschreibung**: Der Multivan wird auch als Transporter, Bulli oder Kleintransporter bezeichnet. Einige Multivans lassen sich beliebig ausbauen, beispielsweise mit Schlafkabine, als Campingbus, als Krankenwagen, als Gerätewagen, als Hochraum-Verkaufswagen, als Tiefkühl-Transporter, mit offener Ablagefläche für den Offroadbereich, mit eingesetzter Küche, mit Schiebetüren usw. Multivans werden vor allem auf neubesiedelten Gestirnen genutzt oder in Gegenden mit gravitativen Anomalien.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Radantrieb; 150 – 250 Km/h; im Offroad 50 Km/h.

- **Antriebe und Reichweiten**: Benzin, Diesel oder Hekto-Akku.
  - Treibstoff (70-l-Tank): Reichweite 900 Km
  - Hekto-Akku: 4 Tage

- **Besatzung**: 1 – 9 Personen

- **Maße**: 4,90 x 1,90 x 1,95 m

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 4 BS
  - + 6 RS
  - 25 GST

- **Preis**: 50.000 Cr.

**Omnibus**: Radbetriebenes Personentransportfahrzeug mit mehr als 9 Plätzen; kurz Bus.

- **Beschreibung**: Übliche Reisebusse mit 12 m Länge haben durchschnittlich 60 Plätze. Im unteren Bereich eines Busses sind Koffer-Ablagesysteme eingearbeitet. Größere Busse sind Gelenkbusse oder Doppeldecker-Busse. Auch die Polizei oder die Emergency besitzt Evakuierungsbusse oder Busse zum Transport von Einheiten. Es handelt sich um archaische Modelle, die nur noch selten zum Einsatz kommen.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Radantrieb; 100 Km/h (gedrosselt)

- **Antriebe und Reichweiten**: Diesel oder Wasserstoff oder Hekto-Akkus.
  - Treibstoff (400-l-Tank): Reichweite 2.000 Km
  - 2 Hekto-Akkus: 4 Tage

- **Besatzung**: 1 + 60 oder mehr

- **Maße**: 12 x 2,55 x 2,68 m

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 4 BS
  - + 6 RS
  - 25 GST

- **Preis**: 200.000 Cr.

**Panzer**: Motorisiertes, oftmals auf Gleisketten rollendes und bewaffnetes Militärfahrzeug, das besonders stark vor feindlichem Beschuss gepanzert ist.

- **Beschreibung**: Panzer finden in der Kosmischen Epoche immer noch ihre Bedeutung, da sie als gepanzerte Begleitung von Infanterieeinheiten eingesetzt werden können, vor allem auch in Gebieten mit gravitativen Anomalien und in schwerem Gelände. Der Geschützturm des Panzers ist drehbar. Während der Panzerrumpf in eine Richtung fortfährt, kann sich der Geschützturm in eine andere Richtung ausrichten. Zudem kann ein Panzer sich in einer Aktion um 90 ° auf der Stelle drehen. Das Geschütz kann 45 ° vertikal ausgerichtet werden. Die Panzerung besteht aus einer Stahllegierung, kombiniert mit Verbundkunststoffschichten. Panzer werden aus dem Metall Molybdän hergestellt, gelegentlich auch aus Adamant. Beides sind seltene und teure Metalle. Panzer sind aufgrund ihrer Rad- oder Kettenlaufwerke ideale Geländefahrzeuge. Ein Panzer wiegt 40 – 60 t. Die meistern der heutigen Panzer sind hermetisch geschützt. Um der Gefahr vor virtuellen Angriffen oder EMP-Angriffen vorzubeugen, werden auch heute noch viele Panzer so hergestellt, dass sie manuell bedient werden können. Sofern sie computergeneriert sind, sind sie mit einer Firewall geschützt. Ein Panzer wird von 2 – 3 Personen geführt. Der Navigator fährt den Panzer, während der Artillerist den Geschützturm bedient oder andere Waffen. Der Kommandant übernimmt zugleich die Rolle des Kommunikators. Gegen Panzer werden häufig Drohnen oder Minen eingesetzt. Selbst wenn ein Panzer mit einem Kraftfeld Typ B ausgestattet ist, hilft dieses nicht gegen die im Erdboden verborgenen Minen. Um eine Mine zu finden, benötigt ein Panzer einen Super-SeSca, der allerdings wieder virtuell angreifbar wäre. Panzer können mit Akkumulatoren betrieben werden oder mit Hilfe von Vielstoffmotoren Diesel, Benzin oder Gas verwenden. Bei Treibstoffmotoren lassen sich die Panzer durch den Hitzeaustritt des Motors leicht orten. Die Motoren befinden sich häufig hinten links. Viele Panzer besitzen einen Schnorchel, damit der Motor Sauerstoff atmen kann, wenn der Panzer durch ein Flussbett fährt. Neben den unten aufgeführten Beispielen für Panzermodelle gibt es auch Panzer, die Brücken installieren können, Minen werfen und Minen räumen können und vielerlei andere Modelle. Oger oder Plantoiden passen nicht in einen Panzer.

- Amtrac: Der Amtrac ist ein Amphibienpanzer, der hermetisch geschützt istt und komplett unter Wasser fahren kann. Er besitzt an den Seiten einen Wasserstrahlantrieb. Neben dem Geschützturm, indem die Fahrer sitzen, existiert ein zusätzlicher Truppenraum für 14 Personen und leichte Ausrüstung. Der Truppenraum kann durch eine Heckklappe verlassen werden. Der Amtrac wiegt 50 t. Für eine Person würde die Luft im Panzer 11 Tage ausreichen.
- Combat: Der Combat ist ein Schützenpanzer und dient zum Schutz von Infanterieeinheiten und kann 6 weitere Personen mitnehmen, die in einem Kampfraum in der Wanne untergebracht sind. Für die Panzerfahrer befindet sich auf dem Dach eine Luke und für die Infanteristen existiert eine große Heckluke. Kampfraum und Geschützturm sind mit einer Luke miteinander verbunden. Der Combat ist hermetisch geschützt. Für eine Person würde die Luft 9 ½ Tage ausreichen. Der Panzer kann durch 3 m tiefes Wasser fahren. Der Motor erhält seinen Sauerstoff durch einen ausfahrbaren Schnorchel. Das Kanonenrohr verschließt sich bei Wasserfahrten automatisch mit einem Gummipfropfen. Da der Combat komplett manuell und motorisiert angetrieben wird, ist er (bis auf den Akku) vor EMP-Angriffen und virtuellen Angriffen geschützt. Die Gleisketten können gegen Schneegreifer ausgetauscht werden, so dass der Combat auch im Schneegelände fahren kann. Ein Combat wiegt 40 t.
- Flak-Panzer: Die allgemeinen Flugabwehrraketenpanzer werden gegen fliegende Angreifer eingesetzt. Es sind häufig Standortpanzer. Sie sind äußerst allwetterfest, auch für besonders kalte, nasse, sandige und warme Regionen. Ein Flak-Panzer kann Flüsse durchqueren, zumindest bis zur Hälfte seiner Größe. Der Flak-Panzer wird von 3 Personen geführt, die im hermetisch geschützten Kontrollraum in der Wanne beherbergt sind. Die Luft reicht bei geschlossener Wanne für 1 Person 4 ½ Tage aus. Ein Flak-Panzer kann auch ferngellenkt werden. Er ist gegenüber EMP- und virtuellen Angriffen gefährdet. Die Raketen, die der Panzer verschießt, sind hermetisch durch Protectarea geschützt eingelagert. Ein Flak-Panzer wiegt 40 t. Beide Waffen (Maschinenkanone und Raketenrohr) können unterschiedlich voneinander in alle Richtungen hin ausgerichtet werden.
- Paladin: Der Paladin ist eine Panzerhaubitze, die häufig im Hintergrund von Artillerieverbänden zum Einsatz kommt, um diese zu schützen und entfernte Ziele zu eliminieren. Der Panzer ist hermetisch geschützt und bietet in der Wanne Platz für 4 Personen. Davon sind zwei Personen die Artilleristen, von denen einer die Waffe nachlädt. Die Eingangsluke befindet sich am Heck. An den Seiten befinden sich Notluken und eine Luke führt nach oben, um eine mögliche zusätzliche Gefechtswaffe zu bedienen. Flüsse können von der Panzerhaubitze nur bis zur Hälfte ihrer Größe durchquert werden. Der Turm kann mechanisch ausgerichtet werden und ist somit auch vor EMP-Angriffen und virtuellen Angriffen geschützt. Im Paladin reicht die Luft für eine Person 6 Tage lang. Der Paladin wiegt 25 t.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Gleisketten-Radantrieb: 50 Km/h

- **Antriebe und Reichweiten**:
  - Vielstoffmotoren: Reichweite auf offener Straße 500 Km; im Gelände 200 Km.
  - 2 Hekto-Akkus: 4 Tage

- **Besatzung**:
  - Amtrac: 3 + 14 Personen
  - Combat: 3 + 6 Personen
  - Flak-Panzer: 3 Personen
  - Paladin: 4 Personen

- **Maße**:
  - Amtrac: 10 x 5 x 3 m
  - Combat: 8 x 4 x 4 m
  - Flak-Panzer: 7 x 3 x 3 m
  - Paladin: 9 x 3 x 3 m

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 50 BS
  - + 50 RS
  - 100 GST
  - Gleisketten und Waffenrohr: + 10 BS, + 20 RS

- **Preise**:
  - Amtrac: 300.000 Cr.
  - Combat: 300.000 Cr.
  - Flak-Panzer: 700.000 Cr.
  - Paladin: 600.000 Cr.

- **Grundausstattung**:
  - Vielstoffmotoren und Akku-Antrieb
  - Super-SeSca (Scannreichweite 5 Km)
  - Visualik

- **Zusatzausstattung beim Combat**:
  - Chelon-Beschichtung gegen feindliche Scanns (Scanns werden – 4 WM)
  - Manuelle Visiergeräte zum Zielen auf bis zu 4 Km

- **Bewaffnung und Schutz**:
  - Grundsätzlich bei allen Panzern: Firewall (Wert 13); Kraftfeld Typ B
  - Amtrac:
    - Hauptbewaffnung: Flugabwehrkanone oder Graserkanone oder Maschinenkanoe oder Maserkanone oder Phaserbank.
    - Auf dem Geschützturm: MG oder Dauerphaser oder Phasergeschoss oder EMP-Blaster.
  - Combat:
    - Hauptbewaffnung: Graserkanone oder Maschinenkanone oder Maserkanone oder Phaserbank.
    - Auf dem Geschützturm: Granatwerfer oder Maschinenkanone oder Dauerphaser oder Phasergeschoss oder EMP-Blaster.
  - Flak-Panzer:
    - Hauptbewaffnung: Raketenkanonenrohr, mit einem Schacht für 5 Raketen
    - Auf dem Geschützturm: Maschinenkanone
  - Paladin:
    - Hauptbewaffnung: Haubitze
    - Auf dem Geschützturm: Granatwerfer oder Maschinengewehr oder Dauerphaser oder Phasergeschoss oder EMP-Blaster.

**Panzerwagen**: Gepanzertes Fahrzeug, das nicht mit Gleisketten, sondern mit 6 allradbetriebenen Panzerrädern betrieben wird.

- **Beschreibung**: Panzerwagen werden beim Sicherheitstransport, beim Militär als Erkundungs- und Transportfahrzeug, als Emergency- und Sanitätsfahrzeug oder als Gefangenentransporter eingesetzt. Die Fahrerkabine kann vom hinteren Bereich gesichert verschlossen und auch versiegelt werden. Der hintere Bereich kann vielseitig genuzt werden, z. B. für Sanitätsdienste, in dem medizinische Gerätschaften, 2 Betten und 2 Sanitäter Platz finden. Oder er wird als technische Kommandozentrale genutzt, z. B. als Hacker- und Abhörstation. Oder zum Transport von großen Waffen oder Frachtgut. Aus dem hinteren Teil kann eine Gefechtsluke am Dach installiert sein. In Schneegebieten kann der Panzerwagen mit Raupen-Rädern fahren.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Radantrieb: auf Straßen 100 Km/h; im Offroad 50 Km/h.

- **Antriebe und Reichweiten**: Diesel oder Hekto-Akkus
  - Diesel (120-l-Tank): Reichweite 2.000 Km
  - 2 Hekto-Akkus: 4 Tage

- **Besatzung**: 3 + 10 Personen

- **Maße**: 7 x 3 x 2,40 m

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 10 BS
  - + 20 RS
  - 50 GST

- **Preis**: 200.000

- **Optionale Ausstattung**:
  - Super-SeSca zum Orten und Scannen bis zu 5 Km = 5.000 Cr.
  - Kom-Detktor (Reichweite 1 x 1 Km) = 5.000 Cr.
  - Mini-Störsender (Reichweite 100 x 100 m) = 5.000 Cr.
  - Hacker-Modul (Reichweite 100 m) = 5.000 Cr.
  - 2 Greifarme am Bug = 1.000 Cr.
  - Klöpke-System auf dem Dach = 500 Cr.

- **Optionale Bewaffnung und Schutz**:
  - Firewall (Wert 13) = 1.000 Cr.
  - Protectarea-Gehäuse (bietet Schutz vor Scanns, Teleportationen und Psinetiken) = 8.000 Cr.
  - Kraftfeld Typ B = 20.000 Cr.
  - Am Klöpke: Phaser (= 500 Cr.) oder Dauerphaser (= 2.000 Cr.) oder Phasergeschoss (5.000 Cr.) oder Graser-Blaster (= 5.000 Cr.) oder Maser-Blaster (= 5.000 Cr.) oder EMP-Blaster (5.000 Cr.) oder Leichtes Maschinengewehr (2.000 Cr.)

**Quadski**: Kleines Amphibienfahrzeug, das an Land, im Schnee und auf dem Wasser fahren kann.

- **Beschreibung**: Der Quadski ist eine Mischung aus Quad und Jetski. Der Fahrersitz hat eine Sattelform, wie bei einem Motorrad und auch die Lenkung erfolgt durch eine Lenkstange. Hinter dem Fahrer kann eine weitere Person oder Gepäck mitgenommen werden. Quadskis lassen sich in Wüsten- und Polarregionen und im Offroadbereich für den Sportbereich, aber auch für militärische Aufklärungs- und Offensiveinsätze verwenden. Der Quadski fährt im Offroad mit Hartgummireifen. Er besitzt ausfahrbare Kuven, die im Schnee- und Wüstengebiet eingesetzt werden können. Am Heck befindet sich ein Wasserstrahltriebwerk, mit dem der Quadski durch Wasser fahren kann. Das Einfahren der Räder dauert ca. 4 Sek.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Radantrieb, Kuven und Wasserstrahltriebwerk
  - Auf Straßen: 70 Km/h
  - Offroad: 50 Km/h
  - Im Wasser: 15 Km/h

- **Antriebe und Reichweiten**:
  - Treibstoff (53-l-Tank; Benzin): Reichweite 500 Km
  - Hekto-Akku: 4 Tage
  - Wasserstrahltriebwerk: Reichweite 250 Km

- **Besatzung**: 1 – 2 Personen

- **Maße**: 3,90 x 2 x 0,40 m

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 4 BS
  - + 6 RS
  - 10 GST

- **Preis**: 20.000 Cr.

**Robal**: Steuerbares, 10 m großes Robotergestellt, das von einem Humanoiden gelenkt wird, der sich im Robal befindet.

- **Beschreibung**: Der Robal besitzt Füße, Beine, Rumpf, Torso, Arme und Hände. Der eingebettete Kopf ist die Kommandozentrale. Robale werden mit einem komplizierten Lenksystem in Bewegung gesetzt, wofür der Humanoid das Talent Robale beherrschen muss. Der Robalführer kann max. 1,90 m groß sein und sitzt im „Kopf" des Robals. In diesem Cockpit ist er im Stehen in einem Gerüst verankert. Durch seine Bewegungen gibt er die Bewegungen des Robals vor. Ursprünglich und eigentlich werden Robale im Bergbau verwendet. Zunehmend kommen die massiven Robotergestelle aber auch militärisch in Krisengebieten zum Einsatz. Robale können massive Großwaffen tragen und Artilleriewaffen an ihrem Körper installiert bekommen. Es gibt eine Sauerstoffzufuhr, aber der Kopf ist auch hermetisch geschützt und würde dem Robalführer 2 Tag Luft bieten. Der Robal kann im Standbye auf eine Größe von 3 m zusammengeklappt werden. In einem Raumschiff-Frachtraum ließen sich so 4 Robale beherbergen. Sollte der Humanoid außer Gefecht gesetzt werden, bewegt sich der Robal automatisch zurück zu seiner Basis. Diese Handlungsweise muss im Vorfeld jedoch eingegeben worden sein.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**:
  - Laufen oder Rennen: 10 – 50 Km/h (= 2 – 10 Felder je Aktion)
  - Per Gravitino schweben: 15 Km/h (= 3 Felder je Aktion)

- **Antriebe und Reichweiten**:
  - 2 Hekto-Akkus: 4 Tage
  - Gravitino: ¼ Std.

- **Besatzung**: 1 Person

- **Maße**: 3 m Länge, 3 m Breite, 10 m Höhe (einfahrbar auf 3 m)

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 10 BS
  - + 20 RS
  - 100 GST

- **Preis**: 300.000 Cr.

- **Regel-Hinweise**:
  - Robale nehmen im Personenkampfraster 3 x 3 Felder ein.
  - Die Arme reichen außerdem 3 m weit in die nächsten Felder.
  - Arme und Beine richten im Nahkampf 20 / 30 / 30+W6 TP an.
  - Mit dem Robal bewegt sich der Robalführer doppelt so weit und so schnell.
  - Der Robalführer kann Artilleriewaffen, die der Robal in den Händen trägt, mit dem Talent SCHUSS führen. Artilleriewaffen, die am Robal installiert sind, werden vom Robalführer mit dem Talent ART geführt. Große massive Robalwaffen werden vom Robalführer mit den Talenten KLW, SCHLW oder SCHWW geführt.
  - Der Robalführer kann bei kämpfenden oder sportlichen Bewegungen nach einer ¼ Std. erschöpft sein.
  - Der Robal erleidet keinen Schock.
  - Zu Beginn muss dem Charakter der TW auf Robale gelingen. Misslingt der TW, werden alle TW – 2 WM. Wird der TW gepatzt, kann er den Robal nicht steuern.

- **Grundausstattung**:
  - Integrierter Schleudersitz, der nach Ausschuss mit einem Fallschirm zu Boden geht.
  - Display im Sichtfenster, zur Datenbearbeitung; über Audiobefehle.
  - Super-SeSca, zum Orten und Scannen (Reichweite: 5 Km)
  - Kom-Detektor (Reichweite: 1 x 1 Km)
  - Mini-Störsender (Reichweite: 11 x 11 m)
  - Aeronometer, zum Erfassen und Analysieren der Umwelt
  - Gravitinokonverter zum Schweben (befindet sich im Rücken; max. eine ¼ Std. einsetzbar)

- **Bewaffnung und Schutz**:
  - Firewall (Wert 17); auch gegen EMP-Angriffe; gilt auch für die in ihm installierten Geräte und Waffen.
  - Protectarea-Gehäuse; bietet Schutz vor Scanns, Teleporation und Psinetik
  - Identify-Modul: Nichtautorisierte Nutzung führt zur Mikrogenit-Exposion im Cockpit.

- **Optionale Waffen**:
  - Flammenwerfer (im rechten Unterarm integriert) = 1.000 Cr.
  - Graser-Blaster (im rechten Oberarm integriert) = 5.000 Cr.
  - Dauerphaser (im linken Untearm integriert) = 2.000 Cr.
  - Phasergeschoss (im linken Oberarm integriert) = 5.000 Cr.
  - EMP-Blaster (im Torso integriert) = 5.000 Cr.
  - Eine Pallatium-Rakete (im Rücken integriert) = 300.000 Cr.

  - Gusseisenkette = 300 Cr.
  - Kampfrohr = 100 Cr.
  - Robalschwert = 5.000 Cr.
  - Phaserbank (wird mit beiden Händen gehalten) = 100.000 Cr.
  - Trollbohrer = 3.000 Cr.
  - …

**Schweber**: Hermetisch geschlossener, schwebender Kastenwagen; moderner Gabestapler.

- **Beschreibung**: Der Schweber ist ein geschlossenes und hermetisch gesichertes Schwebesystem, das beim Frachtverladen und -transport zum Einsatz kommt. Vor dem Führerhaus können sich Platten ausfahren lassen, die eine Fläche von 1 $m^2$, 2 x 2 m oder 3 x 3 m ausbauen können und mögliche Fracht aufnehmen und nach oben und unten und zur Seite bewegen können. Zum Fortbewegen wird das Talent Sphäriker verwendet. Schweber werden in der Raumfahrt auch in Frachträumen eingesetzt.
- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Gravitino-Konverter: 50 Km/h (= 10 Felder)
- **Antriebe und Reichweiten**: 2 Deka-Akkus: 4 Tage
- **Besatzung**: 1 Person
- **Maße**: 1 x 1 x 2 m
- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 4 BS
  - + 6 RS
- **Preis**: 500 Cr.

**Speeder**: Fliegendes „Motorrad" für den Nahflugverkehr.

- **Beschreibung**: Speeder sind mit Gravitinokonverter ausgestattet und verwenden Luftdruckdüsen zum Lenken. Speeder sind in ihrer Navigation sehr wendig und schnell. Sie verfügen über zwei Plätze, von denen der hintere auch zur Frachtablage genutzt werden kann. Speeder werden vielfach im privaten und öffentlichen Nahverkehr eingesetzt. Sie lassen sich auch für Montagearbeiten in luftigen Höhen einsetzen. Anstelle eines zweiten Platzes hat der Speeder dann auf dem hinteren Platz die Montagewerkzeuge. Das Tragen von Helmen ist vorgeschrieben und in den luftigen Höhen und bei den Geschwindigkeiten auch nötig. Um in höhere Atmosphäreschichten zu fliegen, ist entsprechende Schutzbekleidung nötig. Mit dem Speeder kann man nicht die Anziehungskraft eines Gestirns überwinden. Zum Fliegen im Weltall existieren geschlossene Systeme. Der Montage-Speeder ist so ein geschlossenes System und wird im Weltall für Montagearbeiten genutzt.
- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Gravitino: 300 Km/h
- **Antriebe und Reichweiten**: Hekto-Akku: 4 Tage
- **Besatzung**: 1 – 2 Personen
- **Maße**: 2,50 x 1 x 1 m
- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 6 BS
  - + 8 RS
  - 25 GST
- **Preis**: 20. – 50.000 Cr.
- **Grundausstattung**:
  - Hekto-Akku und Gravitino-Antrieb
  - Aeronometer, zum Erfassen und Analysieren der Umwelt
  - Super-SeSca, zum Orten und Scannen (Reichweite: 5 Km)
- **Ausstattung für den Montage-Speeder**:
  - Geschlossenes, hermetisch geschütztes Kabinen-System.
  - Im hinteren Abschnitt Werkzeugkiste mit gesicherten Werkzeugen
  - Zwei Greifarme am Bug
- **Bewaffnung und Schutz**:
  - Firewall (Wert 13)
- **Optionale Bewaffnung und Schutz für Polizei-Speeder**:
  - Kraftfeld Typ B
  - Phaser am Bug

**Speed-Racer**: Etwas größerer Speeder, der für Wettrennen konzipiert ist.

- **Beschreibung**: Der Speed-Racer bewegt sich, wie der Speeder, mit Gravitinokonvertern und Luftdruckdüsen vorwärts. Bekannt geworden sind die Speed-Racer durch die Predor-Rennen auf Daskor im Idna-Sektor. Die meisten Speed-Racer haben geschlossene und hermetisch geschützte Pilotenkabinen. Ein Schleudersitz kann im Notfall aktiviert werden und sprengt den Piloten aus der Kabine. Mit dem Speed-Racer kann man nicht die Anziehungskraft eines Gestirns überwinden. Die Luft in der Kabine würde für eine Person 16 Std. lang reichen.
- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Gravitino: 300 Km/h
- **Antriebe und Reichweiten**: Hekto-Akku: 4 Tage
- **Besatzung**: 1 – 2 Personen
- **Maße**: 3 x 2 x 1,50 m
- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 6 BS
  - + 8 RS
  - 50 GST
- **Preis**: 50. – 100.000 Cr.
- **Grundausstattung**:
  - Aeronometer, zum Erfassen und Analysieren der Umwelt
  - Super-SeSca, zum Orten und Scannen (Reichweite: 5 Km)
- **Bewaffnung und Schutz**:
  - Firewall (Wert 13)

**Sphärboard**: Fliegendes Skateboard, das mit Gravitinokonvertern betrieben wird.

- **Beschreibung**: Die Lenkung geschieht durch ein Tastsystem im Brett, also durch die Motorik der Füße. Durch die Füße und der Hüftbewegung wird das Sphärboard gelenkt. Zum Fliegen mit dem Sphärboard wird das Talent MOT verwendet. In der Fachsprache wird das Fliegen mit dem Sphärboard als Infra-Surfen bezeichnet. Das Sphärboard wird vor allem von Jugendlichen in Städten betrieben. Gelegentlich wird auch illegales Infra-Surfen betrieben, indem man sich mit einem Schleppseil an vorbeifliegenden Sphärikern andockt und sich durch die Luft mitziehen lässt, was gefährlich ist. Infra-Surfen ist in den letzten Jahrzehnten auch eine anerkannte Wettbewerbs-Sportart geworden. Einige Modelle lassen sich durch Pulsatoren steuern. So kann der Besitzer sein Sphärboard herbeiholen.
- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Gravitino: 25 Km/h (= 5 Felder)
- **Antriebe und Reichweiten**: Deka-Akku: 10 Std.
- **Besatzung**: 1 Person
- **Maße**: 80 cm
- **Preis**: 100 – 200 Cr.

**Sprinter**: Sphäriker und kleiner Familiengleiter.

- **Beschreibung**: Der Sprinter ist das moderne Auto der Lüfte und kann auch ins Weltall hinausfliegen. Sprinter lassen sich in vielen verschiedenen Bereichen einsetzen und entsprechend umbauen. So wird der Sprinter auch für Forschungsarbeiten eingesetzt und ist dann mit entsprechenden Systemen ausgestattet. Als Polizei- oder Militär-Sprinter ist er entsprechend bewaffnet. Für den einfachen Familiengebrauch bietet er Platz für 6 Personen; vorne und hinten sitzen jeweils 3 Personen. Der geräumige Kofferraum ließe sich gegen eine 3. Sitzreihe austauschen, woraufhin 9 Personen im Sprinter Platz finden würden. Das wird bei Polizeieinsätzen häufig genutzt. Ebenso nutzt die Polizei Sprinter auch zum Gefangenentransport. Das Cockpit ist bei diesen Modellen dann vom hinteren Bereich hermetisch getrennt und gesichert. Die Luft in einem Sprinter reicht für 1 Person 3 Tage lang aus.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Gravitino: 300 Km/h (= 3 Felder im Weltall)

- **Antriebe und Reichweiten**: Hekto-Akku: 4 Tage

- **Besatzung**: 1 – 6 (oder auch bis 9) Personen

- **Maße**: 3 x 5 x 3 m

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 6 BS
  - + 8 RS
  - 25 GST

- **Preis**: 30. – 200.000 Cr.

- **Grundausstattung**:
  - Integrierter Monitor im Bugfenster mit Visualik-Funktion und Aeronometer.
  - Radarsystem zum interstellaren Scannen.

- **Ausstattung bei Polizei- und Militär-Sprintern**:
  - Kom-Detektor (Reichweite: 1 x 1 Km)
  - Störsender (Reichweite: 100 x 100 m)
  - Klöpke-System auf dem Dach.

- **Schutz und Bewaffnung**: Bei allen Sprintern: Firewall (Wert 13)

- **Schutz und Bewaffnung bei Polizei- und Militär-Sprintern**:
  - Kraftfeld Typ B
  - Hermetisch trennbares Cockpit, mit integrierter Rettungskabine.
  - Protectarea im hinteren Bereich; bietet Schutz vor Scanns, Teleporation und Psinetiken.
  - Am Klöpke-System: Phaser oder Dauerphaser oder Phasergeschoss oder Graser-Gewehr.

**Stabjäger**: Schneller und wendiger militärisch nutzbarer Personenspeeder (Sphäriker).

- **Beschreibung**: Der Stabjäger ist ein größerer Speeder, der für Weltallflüge und dort auch für Raumgefechte und Kämpfe in terrestrischen Sphären konzipiert ist. Der Stabjäger wird vorrangig zwar militärisch, er wird aber auch von anderen Personen genutzt, z. B. um Gegenden zu erkunden oder von Siedlern, um ihr Gebiet zu kontrollieren. Der Stabjäger ist für eine Person ausgelegt, die im Cockpit hermetisch geschützt sitzt. Der Pilot hat im Stabjäger Luft für 16 Std. In terrestrischen Sphären kann ein Schleudersitz aktiviert werden, wodurch der Pilot mit einem Fallschirm zu Boden geht. Der Stabjäger ist mit 500 Km/h der schnellste Sphäriker und kann im Raumgefecht Geschossen ausweichen oder mit einer Phaserbank abwehren. Stabjäger sind mit Düsentriebwerk ausgestattet, um damit auch in Gebieten mit gravitativen Anomalien fliegen zu können. Die Umschaltung von Gravitino auf Düsentriebwerk dauert nur 1 Sek. Mit dem Düsentriebwerk kann der Pilot jedoch keinen Geschossen ausweichen. Im Weltall sorgt der Kerosin-Ausstoß dafür, dass der Stabjäger durch den Schub weiter durchs Weltall fliegt (3 Felder schnell). Die kleinen, mit Argongas gefüllten Lenkdüsen korrigieren die Bewegungen bis zu 90 °, ohne einen neuen Schub auszuführen. Das Argongas muss bei Weltallflügen regelmäßig nachgefüllt werden.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**:
  - Gravitino: 500 Km/h (= 5 Felder im Weltall)
  - Düsentriebwerk: 300 Km/h (= 3 Felder im Weltall)

- **Antriebe und Reichweiten**:
  - Kilo-Akku: 4 Tage
  - Düsenantrieb (30-l-Tank Kerosin): Reichweite 150 Km; im Weltall reicht es für 150 Schübe.

- **Besatzung**: 1 Person

- **Maße**: 3 x 2 x 1,50 m

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 10 BS
  - + 20 RS
  - 50 GST

- **Preis**: 200.000 Cr.

- **Grundausstattung**:
  - Hekto-Akku und Gravitino-Antrieb zum Fliegen; auch im Weltall.
  - Düsentriebwerk und Kerosintank.
  - Integrierter Monitor im Bugfenster mit Visualik-Funktion und Aeronometer.
  - Radarsystem am Bug zum interstellaren Scannen
  - Schleudersitz (nur in terrestrischen Sphären einsetzbar)

- **Schutz und Bewaffnung**:
  - Firewall (Wert 13)
  - Waffe am Rumpf: Phaserbank oder Raketenträger (für eine Rakete oder Bombe) oder Dauerphaser oder Phasergeschoss oder Graser-Blaster oder EMP-Blaster oder Maser-Blaster.

Gestaltet von ChatGPT

**Typhon**: Geländefähiges und bewaffnetes Mehrstationen-Fahrzeug.

- **Beschreibung**: Der Typhon ist eine Erfindung, die im Myrmen-Reich entwickelt wurde. Er wurde für Kampfeinsätze in schwierigem Gelände konzipiert und ist besonders stark gerüstet. In der Mitte befindet sich eine Basis mit einem hermetisch geschützten Cockpit, in dem 3 Personen Platz haben (Artillerie, Kommunikation und Navigation). Die Basis besitzt geländefähige Räder. Von der Basis gehen 4 Stationen ab, die jeweils von einer Person geführt wird. Diese Stationen können von der Basis entkoppelt werden und dann eigenständig mit geländefähigen Rädern unterwegs sein. Im Zusammenschluss stellt der Typhon ein bewegliches Fahrzeug-Konglomerat dar, dass sich äußerst gut in alle Richtungen verteidigen kann. Wenn sich die Stationen von der Basis lösen, sind vor allem die Stationen schnelle Jäger. Die Basis ist mit Sensoren und Phaserbank ausgestattet, die Stationen besitzen ein Phasergeschoss. In der Basis hätte eine Person 9 Tage lang Luft und in einer Station 2 Tage.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Radantrieb.
  - Basis und zusammengehöriges Fahrzeug-Konglomerat: 50 Km/h
  - Entkoppelte eigenständige Stationen: 100 Km/h

- **Antriebe und Reichweiten**:
  - Kilo-Akku in der Basis: 4 Tage
  - Hekto-Akku in den Stationen: 4 Tage

- **Besatzung**:
  - Basis: 3 Personen
  - 4 Stationen: Jeweils 1 Person

- **Maße**:
  - Basis: 5 x 5 x 5 m
  - Stationen: 3 x 3 x 3 m

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - Basis: + 10 BS, 20 RS, 100 GST
  - Stationen: + 10 BS, + 20 RS, 50 GST

- **Preis**: 250.000 Cr.

- **Grundausstattung**:
  - Basis:
    - Visualik-Funktion und Aeronometer
    - Super-SeSca, zum Orten und Scannen (Reichweite: 5 Km)
    - Kom-Detektor (Reichweite: 1 x 1 Km)
    - Störsender (Reichweite: 100 x 100 m)
    - Klöpke-System auf dem Dach.
  - Stationen:
    - Visualik-Funktion und Aeronometer
    - Super-SeSca, zum Orten und Scannen (Reichweite: 5 Km)
    - Kom-Detektor (Reichweite: 1 x 1 Km)

- **Schutz und Bewaffnung**:
  - Basis:
    - Firewall (Wert 17); auch gegen EMP-Angriffe
    - Phaserbank am Klöpke-System
  - Stationen:
    - Firewall (Wert 13); auch gegen EMP-Angriffe
    - Phasergeschoss oder Dauerphaser

**Wheeler**: Fahrzeug und Sphäriker zum Reisen und Transport auf Gestirnen.

- **Beschreibung**: Diese Sphäriker ähnelt zunächst einem Multivan und ist auch für Radantrieb ausgelegt, kann aber auch per Gravitino fliegen, was ihn zum idealen Fahr- und Flugzeug auf Siedler-Gestirnen macht. Er verwendet einen Vielstoffmotor, wodurch es möglich ist, verschiedene Kraftstoffe zu nutzen. Mit dem Gravitino-Antrieb bewegt er sich in den Sphären von Gestirnen. Der Wheeler kann von der Thermosphäre aus von einem Raumschiff abgeworfen werden und per Gravitino hinab auf die terrestrische Oberfläche fliegen. Beim Eintritt in Sphären, in denen gravitative Anomalien herrschen, kann der Wheeler mit Hilfe seines Hitzeschildes und einem Fallschirm zu Boden gehen. Der Fallschirm muss danach aber ausgetauscht und der Hitzeschild behandelt werden. Der Wheeler ist darum auch gut für Siedler und Emergency- oder Militäreinsätze geeignet. Wenn der Wheeler aus dem Flugzustand den Erdboden erreicht, klappen sich 4 Vollgummiräder aus und der Wheeler wird zum Fahrzeug. Die massiven, großen Räder ermöglichen ein Fahren auf gebirgig steinigen Oberflächen. Der Wheeler kann damit auch ein 2 m tiefes Flussbett durchqueren. Nachteil: Der Wheeler ist nicht in der Lage, die Anziehungskraft eines Gestirns zu überwinden. Er kann also auf ein Gestirn abgeworfen werden, ihn aber nicht wieder eigenständig verlassen. Der Wheeler ist ein hermetisch geschütztes System. Die Insassen sitzen in 3er-Reihen hintereinander und dahinter besitzt der Wheeler einen geräumigen Kofferraum. Die eine Sitzreihe lässt sich ausbauen und so lässt sich der Kofferraum zu einem kleinen Frachtraum umfunktionieren. Die Luft im hermetisch gesicherten Innenraum reicht für 1 Person 3 Tage.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**:
  - Radantrieb: 200 Km/h auf offener Straße und 50 Km/h im Gelände.
  - Gravitino: 300 Km/h

- **Antriebe und Reichweiten**:
  - Treibstoff (Vielstoffmotor; 70-l-Tank; Benzin, Diesel oder Wasserstoff); Reichweite: 900 Km.
  - Hekto-Akku: 4 Tage

- **Besatzung**: 1 – 6 Personen

- **Maße**: 5 x 3 x 3 m

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 10 BS
  - + 20 RS
  - 50 GST

- **Preis**: 100.000 Cr.

- **Grundausstattung**:
  - Hekto-Akku und Gravitino-Antrieb zum Fliegen in Sphären.
  - Vielstoffmotor und ausfahrbare Gummireifen.
  - Fallschirmsystem und Hitzeschild.
  - Integrierter Monitor im Bugfenster mit Visualik-Funktion und Aeronometer.
  - Super-SeSca, zum Orten und Scannen auf bis zu 5 Km.

- **Schutz und Bewaffnung**:
  - Firewall (Wert 13); auch gegen EMP-Angriffe
  - Kraftfeld Typ B
  - Phaser am Bug (vor allem auf Siedler-Gestirnen zugelassen)
  - Bei Militär- und Polizei alternativ auch Dauerphaser oder Phasergeschoss.

**Wohnmobil**: Transportfahrzeug mit Radantrieb, das auch als Wohnraum dient.

- **Beschreibung**: Das Wohnmobil existiert kaum noch. Es wurde vom Gleiter abgelöst. Aber auf einigen Gestirnen, mit ausgebauten Straßensystemen dienen Wohnmobile immer noch gerne für den Freizeitausgleich. Das Wohnmobil hat zwei Sitzplätze vorne, für Fahrer und Beifahrer und im hinteren Bereich existieren Schlaf-, Wohn-, Bad- und Küchenbereich. Es ist relativ komfortabel und praktisch ausgestattet und dient somit als luxuriöses Campingfahrzeug.

- **Fortbewegung und Geschwindigkeiten**: Radantrieb; 100 Km/h (gedrosselt)

- **Antriebe und Reichweiten**:
  - Treibstoff (Diesel, Gas oder Wasserstoff; 80-l-Tank): 800 Km
  - Hekto-Akku: 4 Tage

- **Besatzung**: 2 – 6 Personen

- **Maße**: 7 x 2,50 x 3 m

- **Rüstung und Gehäusestärke**:
  - + 4 BS
  - + 6 RS
  - 25 GST

- **Preis**: 50. – 100.000 Cr.