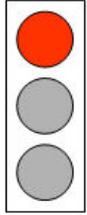


RÄUMSCHIFFKONSTRUKTION



Inhalt	Seite
Übersicht der Raumschiff-Klassen	1
Kommandantur (Liste)	2
Antriebssysteme (Liste)	2
Personalräume	4
Versorgungssysteme	5
Logistiksysteme	6
Servicesysteme	8
Schutzsysteme	9
Waffensysteme	12
Die Konsolen der Kommandozentrale	15
Raumschiffelemente - detailliert	17

1. Übersicht der Raumschiff-Klassen

Die meisten Raumschiffwerften stellen ihre Raumschiffe nach dem gleichen Muster her. Meistens quadratisch und ähnlich im Aufbau. Einige Raumwerften entwickeln für ihre Kunden aber auch Raumschiffe nach eigenem Bedarf oder ermöglichen Umbauten. Die Raumschiffelemente stellen fertige Einheiten von Räumen und Geräten dar, die in und an Raumschiffen montiert werden können. Diese werden in ihrem Volumen in Raumeinheiten (= RE) angegeben und benötigen entsprechend Platz.

R-Klasse	R1	R2	R3	R5	R10	R15	R10
Bezeichnung	Barkasse	Karacke	Brigg	Fregatte	Kreuzer	Galeone	Kolonist
Grundkosten	1 Mill.	2 Mill.	3 Mill.	5 Mill.	10 Mill.	15 Mill.	20 Mill.
Maße in m	50 x 50 x 5 m	50 x 50 x 10 m	50 x 50 x 15 m	100 x 25 x 25 m	100 x 50 x 25 m	100 x 75 x 25 m	100 x 50 x 50 m
Maße in RE und Decks	10 x 10 x 1	10 x 10 x 2	10 x 10 x 3	20 x 5 x 5	20 x 10 x 5	20 x 15 x 5	20 x 10 x 10
Darstellung im Gefecht	2 Felder	2 Felder	2 Felder	3 Felder	3 x 2 Felder	3 x 3 Felder	4 x 4 Felder
RE gesamt	100 RE	200 RE	300 RE	500 RE	1.000 RE	1.500 RE	2.000 RE
RE Innen (nutzbar)	50 RE	100 RE	150 RE	250 RE	500 RE	750 RE	1.000 RE
Gehäuse- stärke	1.000 GST	2.000 GST	3.000 GST	5.000 GST	10.000 GST	15.000 GST	20.000 GST
Tägliche Abnutzung	1 GST	2 GST	3 GST	5 GST	10 GST	15 GST	20 GST
Täglicher Energie- verbrauch	10 EE	20 EE	30 EE	50 EE	100 EE	150 EE	200 EE

- In einem Raumschiff wird die ½ der RE für Gehäuse, Tunnel und Wände aufgebracht, die andere ½ (also die RE Innen) werden verwendet, um das Raumschiff mit Elementen zu füllen.
 - Zur Nutzung der Raumschiffelemente stehen dem Konstrukteur also je R-Klasse 50 RE zur Verfügung.
 - Nicht genutzte RE können zusätzlich für die GST genutzt werden. 1 RE entspricht 20 GST.
- Spieler und SM können sich mit den Raumschiffelementen ein eigenes Raumschiff erstellen. Sie können sich aber auch ein fertiges Modell auswählen; siehe unter „Raumschiffmodelle“!
- Die folgenden Listen beschreiben die Raumschiffelemente. Danach folgen Angaben zu den Konsolen in einer Kommandozentrale und im Anschluss sind alle Elemente detailliert beschrieben.
- Bei der Erstellung eines Raumschiffes sollten Spieler und SM die Listen der Raumschiffelemente in der dargestellten Reihenfolge durchgehen.

2. Kommandantur

Die Kommandozentren befinden sich im Bug des Raumschiffs. Eine Kommandozentrale muss in einem Raumschiff vorhanden sein.

Element	Beschreibung	RE	Kosten
Brücke	Kommandozentrale für größere Raumschiffe, mit 8 Plätzen.	4	200.000
Cockpit	Kommandozentrale für kleine Raumschiffe, mit 3 Plätzen; auch als zusätzliche Kommandozentrale neben einer Brücke nutzbar.	1	100.000
Kontrollraum	Hermetisch geschützter Raum, der in besonderen Abschnitten zur Kontrolle dient. Kontrollräume kann von der Brücke interne Zugriffe gewährt bekommen. Kontrollräume können z. B. am Hangar oder im Maschinendeck eingesetzt werden.	1	5.000

3. Antriebssysteme

Ein Raumschiff benötigt entsprechend seiner Zwecke die richtigen Antriebssysteme.

Element	Beschreibung	RE	Kosten
Argontank und Inertdüsen	<p>Die Inertdüsen sind die Lenk- und Schubdüsen, die Argongas freisetzen und dadurch die Lenkung ermöglichen, aber auch einen Schub im Subimpuls. Der Argontank versorgt und steuert die Inertdüsen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Antrieb reicht auf Gestirnen nicht aus, um der Gravitation entgegen zu wirken. - Subimpuls (1. – 3.000 Km/h): <ul style="list-style-type: none"> - R1 – R3-Klassen: 3 Felder - R5-Klassen: 2 Felder - ab R10-Klassen: 1 Feld - Bei einem Ausfall einer Inertdüse ist die Bewegungsfähigkeit eingeschränkt. - Bei einem Ausfall des Argontanks können die Inertdüsen nicht mehr versorgt werden und das Schiff ist bewegungsunfähig. • Das Fliegen per Inertdüsen im Subimpuls wird bei besonderen Manövern – 2 WM. • Anbringung der Inertdüsen: an jeder Seite eine (ohne RE). • Anbringung des Argontanks: im Maschinendeck. 	1 je R-Klasse (jedoch nicht für die Inertdüsen)	2.000 je R-Klasse jährliche Gasfüllung: 2.000 je R-Klasse
Düsen	<p>Triebwerk, aus denen die Treibladung entlassen wird und den Schub des Raumschiffs ermöglicht. Triebwerke sind nötig für den Nuklear-Antrieb, den Photonenantrieb und den Tachyonensprung.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anbringung am Heck. 	1 je R-Klasse	10.000 je R-Klasse
Gravitino-Konverter und Gravitino-Kammer	<p>Die Gravitino-Kammer erstellt eine künstliche Schwerkraft, dient als Trägheitsdämpfer gegen Schubkräfte und versorgt die Gravitino-Konverter.</p> <p>Die Gravitino-Konverter ermöglichen das schwebende Fliegen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kann auf Gestirnen und im Weltall eingesetzt werden. - TW beim Einflug und Abheben nötig; negativ WM je R-Klasse und + 0,1 GRAV. - Gravitino-Antrieb versagt bei gravitativen Anomalien. - Subimpuls (1. – 3.000 Km/h): <ul style="list-style-type: none"> - R1 – R3-Klassen: 3 Felder - R5-Klassen: 2 Felder - ab R10-Klassen: 1 Feld - Bei einem Ausfall eines Gravitino-Konverters ist die Bewegungsfähigkeit eingeschränkt. - Bei einem Ausfall der Gravitino-Kammer versagt die künstliche Schwerkraft und der Trägheitsdämpfer und der Gravitino-Antrieb. Das Schiff ist bewegungsunfähig. • Anbringung der Gravitino-Konverter: an jeder Seite (ohne RE). • Anbringung der Gravitino-Kammer: im Maschinendeck. 	1 je R-Klasse (jedoch nicht für die Gravitino-Konv.)	10.000 je R-Klasse

Element	Beschreibung	RE	Kosten
Kernkraftwerk	<p>Das Kernkraftwerk ermöglicht das Fliegen in Planetensystemen per Nuklearantrieb. Das Kernkraftwerk spendet dem Akku auch EE.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kann auf Gestirnen und im Weltall eingesetzt werden. - TW beim Einflug und Abheben nötig; negativ WM je R-Klasse und + 0,1 GRAV. - Kraftwerk spendet dem Myria-Akku täglich 500 EE. - Kraftwerk versorgt das Raumschiff mit Wärme. - Nach 5 Jahren ist eine Inspektion nötig. - Nach 10 Jahren muss radioaktiver Abfall entsorgt werden. - Raumschiff darf nur Raumhäfen und -stationen anfliegen. - Nuklearantrieb: (500.000 Km/h): <ul style="list-style-type: none"> - Zeitraum bis in die Exosphäre: 7 Min. - Zeitraum bis zum nächsten Mond: 1 Std. - Zeitraum bis zum nächsten Planeten: 8 Tage und 20 Min. • Verbrauch: Beim Abheben, Landen und je Schub 100 EE. • Verursacht hohe Schubkraft, darum künstliche Schwerkraft nötig. • Anbringung im Heck. 	8	500.000
Landestützen	<p>Ermöglichen dem Raumschiff das Landen auf Oberflächen, wie auch das Andocken an Raumschiffen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Das Andocken an Raumschiffen findet magnetisch statt. - Angedockte Raumschiffe können im Subimpuls transportiert werden. • Die Landestützen befinden sich am Rumpf. 	1 je R-Klasse	5.000 je R-Klasse
Photonenkammer	<p>Antimaterie im Schwarze-Materie-Zyklotron ermöglicht Fliegen mit Lg.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schub und Zielort müssen in der Exosphäre stattfinden. - Nach 5 Jahren ist eine Inspektion nötig. - Photonenantrieb (300.000 Km/s): <ul style="list-style-type: none"> - Zeitraum bis zum nächsten Planeten: 5 ½ Min. - Zeitraum bis zum nächsten Sternensektor: 5 Jahre • Verbrauch: Je Schub 200 EE. • Verursacht hohe Schubkraft, darum künstliche Schwerkraft nötig. • Anbringung im Heck. 	8	500.000
Sternensegel	<p>Aufgespanntes Segel ermöglicht dem Raumschiff Antrieb und spendet Energie.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Antriebsgeschwindigkeit ist Abhängig von der Entfernung zu einem Stern (o. ä.): 30.000 – 300.000 Km/h. - Mindestabstand 5 Mill. Km; Maximum 5 Mrd. Km. - Zeitraum bis zum nächsten Mond: 16 ¾ bis 1 ¾ Std. - Zeitraum bis zum nächsten Planeten: 138 ¾ bis 333 Tage. • Verursacht Schubkraft, darum künstliche Schwerkraft nötig. • Stiftet dem Akku täglich 50 EE. 	4	200.000
Tachyonenkammer	<p>Tachyonenkammer ermöglicht Sprung mit Überlichtgeschwindigkeit.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schub und Zielort müssen in der Exosphäre stattfinden. - Es findet ein visueller Überlichteffekt statt. - Tachyonensprung kann Para-Riss verursachen. - Nach 5 Jahren ist eine Inspektion nötig. - Tachyonensprung (37-fache Lichtgeschwindigkeit): <ul style="list-style-type: none"> - Zeitraum bis zum nächsten Sternensektor: 50 Tage • Verursacht hohe Schubkraft, darum künstliche Schwerkraft nötig. • Verbrauch: Je Schub 1.000 EE. • Anbringung im Heck. 	8	1.000.000

4. Personalräume

Die Personalräume werden irgendwo im Deck verortet.

Element	Beschreibung	RE	Kosten
Apartment	Luxuriöser Wohnbereich für 1 – 2 Personen, mit Schlafzimmer, Wohn-Essbereich, Kochnische und Nasszelle. Kostet vermietet täglich pro Person 200 Cr.	4	10.000
Bad	Sanitärbereich mit 3 Duschkabinen, 3 WC und einem Waschbecken. Ungefähr kommen auf 5 Personen 1 WC.	2	5.000
Baracke	Quartier für 12 Personen mit 6 Hochbetten und Waschbecken.	2	10.000
Clubraum	Aufenthaltsraum für 6 Personen, mit Küchenzeile. Es können 5 Personen bekocht werden. Lagerung von 50 NE möglich (5 Personen x 10 Tage).	2	2.000
Kantine	Raum zur Verköstigung und zum Aufenthalt. Mehrere Kantinen können zu einer größeren zusammengestellt werden. Platz für 20 Personen.	4	2.000
Kochnische	Kleine Küche, in der 5 Personen bekocht werden können. Lagerung von 100 NE möglich (10 Personen x 10 Tage).	1	1.000
Koje	Quartier für 1 Person, mit Waschbecken und WC. Koje kann zum größeren Quartier oder mit Dusche ausgebaut werden: 2 RE würden Platz für max. 2 Personen bieten (mit Hochbetten) oder für eine zusätzliche Dusche. Kostet vermietet täglich 100 Cr.	1 2	2.000 4.000
Kombüse	Industrieküche mit der 100 Personen bekocht werden können. Lagerung von 5.000 NE möglich (10 Personen x 500 Tage).	4	20.000
Korridor	Flur mit je 5 ausziehbaren Sitzen auf beiden Seiten (für 10 Pers.) 1 Sitzplatz kostet vermietet täglich 15 Cr.	1	1.000
Kryostase-Raum	Raum mit 30 Kryonik-Containern, in denen Humanoiden in Kryostase transportiert werden können; mit Überwachungscomputer. Kostet vermietet täglich 20 Cr. <ul style="list-style-type: none"> Nach dem Auftauen: – W6 VIT und evtl. vorübergehende Amnesie, wenn TW auf INTEL misslingt. 	4	50.000
Küche	Es können 10 Personen bekocht werden. Lagerung von 500 NE (10 Personen x 50 Tage).	2	2.000
Lounge	Komfortabler Aufenthaltsraum mit Sesseln und Bar; für max 17 Pers. 13 Sitzplätze und 4 Plätze an der Bar. Die Lounge schützt vor Raumkrankheit und Astrosyndrom.	4 ...	5.000
Nasszelle	Sanitärbereich mit Dusche, WC und Waschbecken. Für ca. 5 Personen wird ein WC benötigt. Die Nasszelle kann auch direkt mit einer Koje kombiniert werden.	1	2.000
Provisorium	Vielseitig nutzbarer Raum, der z. B. als Versammlungsraum, Hörsaal, Massenquartier, Sanitätsraum genutzt werden kann. So ein Raum bietet Platz für 22 Sitzplätze oder 8 Betten. 1 Sitzplatz kostet vermietet täglich 10 Cr., ein Liegeplatz täglich 25 Cr.	4	5.000
Stube	Kleiner Aufenthaltsraum; dient auch für Besprechungen. Mehrere Stuben können zu einer größeren zusammengestellt werden. 1 RE bietet Platz für 4 Personen.	1 ...	1.000
Umkleide	Platz zum Umkleiden mit Spinden, Textillagerung usw. Wird auch neben OP-Raum, Dekon-Raum oder Sanitärbereichen gesetzt.	1	1.000
Wabenhotel	Plastikschlafkabinen, mit je 3 x 3 Kabinen übereinander. Das Wabenhotel bietet Schlafplatz für 9 Personen. Dauerhaftes Fliegen im Wabenhotel kann die Gesundheit drosseln. Kostet vermietet täglich 50 Cr.	1	2.000

5. Versorgungssysteme

Element	Beschreibung	RE	Kosten
Abfallkammer	Lagerstätte für Abfall und Fäkalien. Sie werden vom Vitalator an die Abfallkammer abgegeben und dort gehäckselt, gepresst und gelagert. <ul style="list-style-type: none"> - Lagerung von 20.000 FE möglich. - Bevor die Abfallkammer voll ist, muss entsorgt werden. Die Abfallkammer kann FE an die Biokammer weitergeben.	1	10.000
Akkumulator	Myria-Akkumulator, der bis zu 10.000 EE speichern kann. Der Akku versorgt das Raumschiff und die Techniken. <ul style="list-style-type: none"> - Ein Raumschiff verbraucht täglich je R-Klasse 10 EE. - Ein Kernkraftwerk versorgt den Akku täglich mit 500 EE. - Ein Helios-Panel versorgt den Akku täglich mit 20 EE, wenn er in der Nähe einer solaren Quelle ist. - Eine Biokammer versorgt den Akku täglich mit 10 EE. Der Akkumulator befindet sich im Heck im Maschinendeck.	1	10.000
Biokammer	Mit dieser Anlage werden Fäkalien in Bio-Fäkalien umgewandelt. <ul style="list-style-type: none"> - Die ½ der FE gehen nicht in die Abfallkammer, sondern in die Biokammer und werden zu Bio-FE. - Die Biokammer kann 20.000 Bio-FE lagern. - Ab 100 Bio-FE stiftet die Biokammer täglich 10 EE an den Akku. - Die Biokammer produziert alle 10 Tage einen proteinhaltigen Repro-Riegel (Astronautennahrung; 1 NE). 	2	10.000
Fischfarm	Aquakultur-Zuchtanlage mit ca. 50 Fischen. <ul style="list-style-type: none"> - Die Fischfarm erzeugt kontinuierlich täglich 0,1 NE oder einmalig 10 NE (danach ist alles aufgebraucht). - Die Fischfarm benötigt täglich 0,5 OE und eigenes Futter. - Die Arbeit in der Fischfarm kann die Gesundheit fördern. Die Fischfarm befindet sich im Versorgungsdeck.	1	10.000
Helios-Panel	Solarkraftwerk mit Solar-Panel, wodurch das Raumschiff durch solare Objekte aufgeladen wird. <ul style="list-style-type: none"> - Ein Helios-Panel versorgt den Akku täglich mit 20 EE. - Das Aufladen funktioniert in einer Entfernung von max. 500 Mill. Km zu einem strahlenden Stern, max. 100 Mill. Km zu einem strahlenden planetarischen Gasriesen oder in einem Präsolaren Nebelfeld. Das Helios-Panel befindet sich auf dem Dach des Raumschiffs.	1	50.000
Kleintierzucht	Tierhaltungseinheit mit 12 Hasen und 12 Hühnern. <ul style="list-style-type: none"> - Die Kleintierzucht erzeugt kontinuierlich täglich 1 NE oder einmalig 25 NE (danach ist alles aufgebraucht). - Die Kleintierzucht produziert täglich 2 FE (Entsorgung). - Die Kleintierzucht benötigt täglich 0,5 OE und 0,1 WE und eigenes Futter. - Die Arbeit in einer Kleintierzucht kann die Gesundheit fördern. Die Zuchtfarm befindet sich im Versorgungsdeck.	4	10.000
Oxygentank	Sauerstofftank, der zusätzlich Sauerstoff bereithält. <ul style="list-style-type: none"> - Die Versorgung geschieht über den Vitalator. - Der Oxygentank bietet 10.000 OE. Der Oxygentank wird am Vitalator angeschlossen.	1	100.000
Treibhaus	Hydroponisches Gewächshaus für Kräuter, Gemüse, Getreide, Obst, Hülsenfrüchte und Pilze. <ul style="list-style-type: none"> - Das Treibhaus erzeugt kontinuierlich täglich 1 NE oder einmalig 35 NE (danach ist alles aufgebraucht). - Das Treibhaus stiftet täglich 1 OE. - Das Treibhaus benötigt täglich 0,1 WE. - Die Arbeit im Treibhaus kann die Gesundheit fördern. Das Treibhaus befindet sich im Versorgungsdeck.	1	20.000
Vitalator	Versorgungssystem für Luft- und Wasserversorgung, Temperatur, Luftfeuchtigkeit und Entsorgung. <ul style="list-style-type: none"> - In einem verschlossenen Raum (1 RE) würde die Luft für 1 Person 10 Tage lang reichen. - Ohne Vitalator versagen Luft- und Wasserzufuhr und Entsorgung und die Temperatur sinkt je Std. von 20 ° um 1 °. - Einen Raum (1 RE) mit Luft zu fluten, dauert je OE 1 Min. Der Vitalator liegt im Versorgungsdeck.	1 je R- Klasse	10.000 je R-Klasse
Wassertank	Wassertank, der die Besatzung mit Wasser versorgt. <ul style="list-style-type: none"> - Die Versorgung geschieht über den Vitalator. - Ein Humanoid verbraucht täglich 54 l Wasser = 1 WE. - Der Wassertank bietet 500 WE. Der Wassertank wird am Vitalator angeschlossen.	1	1.000

6. Logistiksysteme

Die Logistiksysteme befinden sich an verschiedenen Stellen im Deck.

Element	Beschreibung	RE	Kosten
Büro	Raum für administratives Arbeiten und zur Archivierung. Büroräume können für Dienstbesprechungen und ärztliche Gespräche genutzt werden. Sie bieten Platz für eine arbeitende Person und vor dem Schreibtisch befinden sich 2 Sitzplätze für Gäste. Büros können zu einem größeren Büro ausgebaut werden.	1 ...	2.000
Dekon-Raum	Raum, in dem Personen gescannt und von Pathogenen dekontaminiert werden können. Der Raum bietet Platz für 9 Personen und hat 2 Duschen. <ul style="list-style-type: none"> - Im Falle einer Kontamination (auch bei Verstrahlungen) wird die Bekleidung in einen Wäscheschacht abgelegt und gereinigt und es gibt 2 Reinigungsduschen. Der Scann dauert pro Person 1 Min.; eine nötige Reinigung dauert eine ¼ Std. Dekon-Räume werden häufig an der Druckschleuse eines Eingangs gesetzt oder neben einem Teleporterraum oder der Medizinstation.	2	10.000
Druckschleuse	Hermetisch geschützter Ein- und Ausgang mit Schleusenraum. Eine Druckschleuse muss am Haupteingang vorhanden sein. Sie stellt einen luftatmosphärischen Ausgleich her. <ul style="list-style-type: none"> - Das Entziehen und Einlassen von Luft dauert 1 Min. und kostet 1 OE. 	1	5.000
Fangstrahl	Gravitativer Strahl, mit dem kleinere Objekte angezogen werden können oder mit dem sich das Raumschiff an ein größeres anziehen kann. <ul style="list-style-type: none"> - Das Einfangen und Heranziehen funktioniert nur im Subimpuls. - Das gewaltsame Herauslösen aus einem Fangstrahl ist nur mit Waffengewalt möglich. - Der gravitative Strahl selbst kann nicht pariert werden. - Reichweite: 5 Felder; - Verbrauch: 10 EE je Aktivierung und Std. - Mit dem Fangstrahl lässt sich ein Stringtor öffnen. Voraussetzung: Für den Fangstrahl benötigt das Raumschiff eine Gravitino-Kammer. Der Fangstrahl muss an einer Seite des Schiffes angebracht werden.	1	10.000
Frachtraum	Raum für Frachtgüter mit einem Innenmaß von 8 x 8 x 3 Meter. Er kann individuell mit Regalen und Containern ausgestattet werden und beinhaltet auch einen Schwebler, um Lasten zu transportieren. <ul style="list-style-type: none"> - In einem Frachtraum könnten 20.000 NE gelagert werden (Nahrung für 10 Personen x 2.000 Tage). - Ein Frachtraum kann unterschiedlich genutzt werden, z. B. mit 4 Frachtcontainern oder 112 Paletten (Raummeter). Frachträume können zu einem größeren zusammengelegt werden. Der Frachtraum wird am Rumpf eingesetzt und besitzt eine Ladeluke und eine Rampe, um Fracht zu verladen. Um auf atmosphärelosen Gestirnen den Frachtraum zu öffnen, ist eine Druckschleuse nötig oder der Frachtraum passt sich der Atmosphäre an. <ul style="list-style-type: none"> - Das Entziehen und Einlassen von Luft dauert fast 4 Min. und kostet 4 OE. 	4	5.000
Hangar	Parkdeck für Sphäriker mit einem Innenmaß von 8 x 8 x 3 Metern. Es besitzt Ankerkrallen für Sphäriker, Versorgungsschläuche, 2 Greifarme und einen Clean-Bot, der zum dekontaminieren der Sphäriker dient. In einen Hangar passen unterschiedlich viele Sphäriker, je nach Größe. Z. B. 1 Gleiter oder 2 Sprinter, 4 Stabjäger oder 16 Speeder. Hangars können zu einem größeren zusammengelegt werden. Der Hangar wird an einer Seite (Backbord oder Steuerbord) des Raumschiffs eingesetzt. Das Tor besitzt ein schützendes elektromagnetisches Feld, durch das die Sphäriker ein- und ausfliegen können und der Innenraum seine Atmosphäre behält. <ul style="list-style-type: none"> - Beim Ausfliegen der Sphäriker darf kein Energieschild im Weg sein. - Speeder, Sprinter und Stabjäger können aufgrund ihrer Größe jeweils zu zweit gleichzeitig den Hangar verlassen. - Das Entziehen und Einlassen von Luft dauert fast 4 Min. und kostet 4 OE. 	4	30.000
Konferenzraum	Sitzungs- und Arbeitszimmer für bis zu 18 Personen. Der Tisch besitzt holographische Techniken und es existiert ein holographischer Beamer.	4	5.000

Element	Beschreibung	RE	Kosten
Lagerraum	Zur Lagerung von Material, Lebensmittel, Waffen usw. Es können dort 5.000 NE gelagert werden (reicht für 10 Pers. 500 Tage) Ebenso wären 2.700 Bleche für Reparaturen lagerbar.	1	500
Lift	Gravitationsbetriebenes Fahrstuhlssystem für max. 9 Personen. Der Lift kann horizontal und vertikal durch seine Liftgänge fahren. Bei einer Evakuierung erreicht man damit schneller die Rettungsräume.	1 je R-Klasse	5.000 je R-Klasse
Multi-Tankanlage	Tanksystem, mit dem Gase, Flüssigkeiten und Treibstoffe getankt und abgeführt werden können. Mit der Tankanlage kann auch direkt aus der Atmosphäre oder von der Oberfläche abgepumpt werden. Die Stoffe werden an entsprechende Tanks weitergeleitet. Die Multi-Tankanlage befindet sich am Heck des Raumschiffs.	1	10.000
Neutrino-Kammer	Zyklotron-Kammer. Wird benötigt für Teleporter, Neutrino-Strahler und Photonenechokanone. Ebenso für die Amazonen-Geheimwaffe Teleport-Springer. Die Neutrino-Kammer befindet sich im Deck. Wenn ein Teleporter vorhanden ist, sind sie miteinander verbunden.	4	300.000
Radarsystem	Radar-Antennensystem ermöglichen das Orten und Scannen. <ul style="list-style-type: none"> - Durch das Orten lassen sich Objekte auf 100 Mill. Km erkennen und grob bestimmen. - Durch das Orten lässt sich die Atmosphäre eines Gestirns bestimmen. - Beim Scannen erhält man von einem Objekt genaue Informationen zur Beschaffenheit, zum Aufbau und seiner Aktivität. Hierfür muss dem Kommunikator der TW auf KOM gelingen. - Um durch die Atmosphäre eines Gestirns zu scannen, muss sich das Raumschiff in der Exosphäre (max. 500 Km) aufhalten. - Störsender und Protectarea geschützte Räume verhindern das Scannen. Das Radarsystem befindet sich außen am Bug des Raumschiffs.	1	10.000
Raumgrapnel	Andockhalterung, mit der ein Sphäriker oder Raumschiff am Gehäuse fest verankert wird. Diese Objekte können dann bis zu Lichtgeschwindigkeit mitbefördert werden. Um von dort aus ins Raumschiff zu gelangen, benötigt man einen Schleusentunnel. Um sich gewaltsam von einem Raumgrapnel zu lösen, ist Waffengewalt nötig. Andocken von Raumschiffen bis max. Größe R3-Klasse möglich. Das Raumgrapnel wird an einer Seite des Raumschiffs montiert.	1	10.000
Schleusentunnel	Hermetisch geschützter Tunnelgang zum Andocken und Überqueren, z. B. in ein anderes Schiff hinein; Innenmaße: 3 x 3 x 3 m; <ul style="list-style-type: none"> - Das Entziehen und Einlassen von Luft dauert 1 Min. und kostet 1 OE. - Am Schleusentunnel kann ein Kaperbohrer angebracht werden. - Der Einsatz des Schleusentunnels hält nur Geschwindigkeiten bis Subimpuls aus. Der Schleusentunnel muss an eine Druckschleuse angebracht werden und befindet sich so an irgendeiner Seite des Raumschiffs.	1	10.000
Schmuggelraum	Verborgener, geheimer Lagerraum, der auch als Panikraum genutzt werden kann. Er kann so genutzt werden, dass er nur von Innen geöffnet werden kann. Er ist mit Protectarea geschützt und kann nicht gescannt werden. <ul style="list-style-type: none"> - Um einen Schmuggelraum zu finden, dauert es eine 1 Std. je R-Klasse und es gelingt nur, wenn der Suchende einen meisterhaften TW auf Raumschiffkunde schafft. Schmuggelräume können zu einem größeren ausgebaut werden, dann ließe er sich aber auch schon bei einer gewürfelten 2 finden.	2 ...	5.000
Speditor-Hangar	Hangar zum Beherbergen eines kompletten Raumschiffs. Für eine R1-Klasse benötigt das Raumschiff 100 RE Platz. Der Hangar wird an einer Seite des Raumschiffs eingesetzt. Das Tor besitzt ein schützendes elektromagnetisches Feld, wodurch das Raumschiff ein- und ausfliegen kann und der Innenraum seine Atmosphäre behält. Ansonsten würde es 100 Min. dauern, bis man den Raum für eine R1-Klasse mit Luft wieder geflutet hätte; und es würde 100 OE kosten. Mit dem Speditor-Hangar könnten Raumschiffe auch geschluckt werden. Im Speditor-Hangar existieren ein interner Schleusentunnel für den Fall der Atmosphärelosigkeit, zwei Greifarme und ein Clean-Bot zum Dekontaminieren.	100 je R-Klasse	100.000 je aufzunehmende R-Klasse

Element	Beschreibung	RE	Kosten
Teleporter	<p>Hermetisch geschützter Raum, mit dem Fracht und Personen per Teleportation an einen oder von einem anderen Ort bewegt wird. Der Teleporter besitzt eine externe Neutrिनोकammer und einen geschützten und verglasten Kontrollbereich, von dem aus die Teleportation durchgeführt wird. Die Teleportation kann aber auch von einer Kommandozentrale aus aktiviert werden.</p> <p>Im Teleporterraum befindet sich eine 3 x 3 m große Plattform für 9 Personen oder Fracht (0,1 KE).</p> <p>Der Teleporter kann vom Orbit (Thermosphäre) auf die Oberfläche eines Gestirns oder umgekehrt teleportieren und auch in ein fremdes Raumschiff hinein. Der Zielort sollte gescannt sein, damit die Teleportation nicht in irgendwelche Gegenstände gerät. Teleportierte Personen wären sonst augenblicklich tot.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Teleportation dauert 3 Sekunden: Dematerialisierung, Teleportation und Materialisierung (= 1 Gefechtsaktion). - Teleportationen sind bei Raumflügen nur im Subimpuls möglich. - Teleportationen funktionieren durch eigene Energieschilde hindurch, jedoch nicht durch fremde Energieschilde, nicht durch Protectarea geschützte Räume, nicht in tiefe Höhlensysteme oder bei atmosphärischen Störungen. - Der Teleporter scannt die Objekte zum Erfassen. - Reichweite: Max. 100 Km (100 Felder). - Nach einer Teleportation müssen die Nutzer einen TW auf WS schaffen, sonst erleiden sie – 1 WS (außer Androiden). - Teleportationen können Para-Risse verursachen. - Verbrauch: Je Teleportation 100 EE. 	4	200.000
Werkstatt	<p>Raum mit handwerklichen und maschinellen Werkzeugen. Die Werkstatt ermöglicht auch Reparaturen am Raumschiff.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zur Reparatur von 1 GST benötigt man 1 Std. - In der Werkstatt befinden sich zu Beginn 100 Bleche zur Reparatur von Gehäuse. <p>Die Werkstatt befindet sich im Heck im Maschinendeck.</p>	4	100.000 Gehäuse- Blech: 20 Cr.

7. Servicesysteme

Die Servicesysteme befinden sich irgendwo im Deck.

Element	Beschreibung	RE	Kosten
Friedstätte	<p>Raum zur Aufbahrung und Verbrennung von Verstorbenen. Die Friedstätte bietet Platz für 5 Aufgebahrte und mehrere Urnen. Es befindet sich dort auch ein Krematorium, ein Waschbecken und ein Utensilien-Schrank.</p>	1	20.000
Garten	<p>Botanischer Garten, der primär zum Wohlfühlen dient, in dem aber auch einige pharmazeutische Nutzpflanzen angebaut werden können. Auch Vögel und andere Kleintiere können hier leben.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Garten kann der Gesundheit dienen. - Der Garten stiftet täglich 1 OE. - Der Garten benötigt täglich 0,2 WE. 	4	20.000
Gefängnis	<p>Haftraum für eine Person, mit Bett, Tisch, WC und Waschbecken. Die Tür kann mit Metallgitter oder einem Kraftfeld geschützt sein oder es ist eine Metalltür oder sie ist aus Panzerglas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ein Kraftfeld würde bei Berührung einen Stromschlag verursachen (Taser-Stufe 1). - Dauerhafter Aufenthalt kann die Gesundheit drosseln. <p>Mehrere Gefängnisse können zu einem Gefängnistrakt gestaltet werden.</p>	1 ...	5.000
Holo-Konstruktor	<p>Technik, die in einem Raum ein programmiertes Hologramm erscheinen lässt. Das Hologramm kann ein Gegenstand, eine Kreatur oder eine Servicekraft sein, z. B. ein medizinischer Assistent, ein Barkeeper, Wachpersonal o. ä. Der Holo-Konstruktor ist eine Künstliche Intelligenz (KI).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Das Hologramm besitzt 1 LE und kann Gegenstände nutzen und sprechen. Es besitzt 9er-Werte. - Das Hologramm ist auf den Raum begrenzt, wo der Konstruktor montiert ist. Benachbarte Räume mit Holo-Konstruktoeren können das Programm dort neu entstehen und somit fortlaufen lassen. - Die Aktivierung kostet je Aktivierung und Std. 1 EE. 	1	5.000

Element	Beschreibung	RE	Kosten
Holoraum	Holographischer Chill- und Trainingsraum, mit den Innenmaßen von 13 x 13 m. In der Decke, im Boden und in den Wänden befinden sich holographische Sender, die holographische Sequenzen erstellen, wodurch die Nutzer in eine virtuelle Situation eintauchen. Auch Gerüche, Geräusche und Kontakte erscheinen echt. Mehrere Gravitino-Konverter sorgen dafür, dass der Nutzer glaubt, sich zu bewegen, ohne dabei wirklich seinen Platz zu verlassen. <ul style="list-style-type: none"> - Mit einer Schutzstufe können Kampfsimulationen dargestellt werden. - Mit einer Realstufe können reale Verletzungen erlitten werden. - Eine positive Nutzung schützt vor der Raumkrankheit und dem Astrosyndrom. - Zu häufige Nutzung kann zur Holosucht führen. - Die Nutzung kostet je Aktivierung und je Std. 10 EE. - Die regelmäßige Nutzung kann die Gesundheit fördern. 	9	200.000
Labor	Naturwissenschaftlicher Arbeitsraum für einen Fachbereich, z. B. Medizin, Biogenetik, Astrophysik, Kosmochemie ... Es können mehrere Labore zu einem größeren zusammengelegt werden.	2	100.000
Medizinstation	Räumlichkeiten mit medizinischen Gerätschaften und Arzneien, einem hermetisch gesicherten OP-Bereich mit 2 OP-Tischen, einer Stasekammer, einem Patientenraum mit 4 Diagnosebetten und einem kleinen Sitzbereich für ärztliche Gespräche. Neben der Medizinstation sollten Umkleideraum, Sanitärbereich und Dekon-Raum gesetzt werden.	4	500.000
Schwimmbad	Raum, der als Schwimmbad dient. <ul style="list-style-type: none"> - Die regelmäßige Nutzung kann die Gesundheit fördern. 	4	50.000
Trainingsraum	Raum mit Sportgeräten und Boxring, 2 Duschen und WC. <ul style="list-style-type: none"> - Die regelmäßige Nutzung kann die Gesundheit fördern. 	4	20.000
Wellnessraum	Raum zur Entspannung, mit Solarium, Sauna, Massageliegen, Gel-Relax-Bad, einem kleinen Tauchbecken, 2 Duschen und WC. <ul style="list-style-type: none"> - Die Nutzung kann die Gesundheit fördern. 	4	100.000

8. Schutzsysteme

Element	Beschreibung	RE	Kosten
Black-Out-System	Täuschungssystem, dass bei einem feindlichen Scann über die innere Beschaffenheit des Raumschiffs Fake-Informationen übermittelt. <ul style="list-style-type: none"> - Die Fake-Informationen müssen im Vorfeld programmiert sein - Verbrauch: Je Aktivierung und Tag 10 EE. Das Black-Out-System wird in der Kom-Konsole integriert.	1 je R-Klasse	1.000 je R-Klasse
Deflektorschild	Sendet wiederholende antigravitative Pulse aus, wodurch eingehende Photonenschüsse abgelenkt werden, um das Ziel zu verfehlen. Ist der Puls-Schild aktiviert, gilt nur ein guter Treffer als getroffen; ein normaler TW geht daneben. <ul style="list-style-type: none"> - Die Aktivierung hält 1 Min. - Verbrauch: 10 EE. - Der Puls sendet auf ein Umfeld 10 x 10 Gefechtsfelder, wodurch Stringtore erfasst und aktiviert werden können. 	1 je R-Kl.	50.000
Energieschild	An jeder Seite des Raumschiffs kann ein Energieschild installiert werden, dass an entsprechender Seite (Bug, Heck, Dach, Rumpf, Backbord und Steuerbord) einen schützenden Energieschild aufbaut. <ul style="list-style-type: none"> - Der Energieschild schützt mit 2.000 RS. - Feindliche Attacken dezimieren den Energieschild. - Eigene Photonenschusswaffen, auch Teleportationen können durch den Energieschild hindurch gelangen; ansonsten muss der Energieschild deaktiviert werden. - Der Echoschuss einer feindlichen Photonenechokanone passiert den Schild. - Besitzt der Schild nur noch die ½ seines Wertes, geht auch die ½ einer Attacke zu Lasten des Schiffes. Außerdem wirken dann auch EMP-Angriffe, die von dieser Seite aus angreifen. - Wurde der Energieschild zerstört, kann er erst nach 1 Min. wieder aktiviert werden. - Verbrauch: 100 EE je Aktivierung und Tag. Der Energieschild wird von der Schützenkonsole aus bedient.	1	50.000

Element	Beschreibung	RE	Kosten
Firewall +	Die Firewall der Kommandozentrale ist verbessert: Ein Cockpit erhält dadurch den Wert 17 und eine Brücke den Wert 20. <ul style="list-style-type: none"> - Firewall, Wert 17: Wenn die Parade gelingt, bemerkt die Firewall den Angriff, lokalisiert den Angreifer und führt danach eine Attacke gegen den Angreifer aus. - Firewall, Wert 20: Siehe Wert 18, außerdem kann die Firewall bei einer gelungenen Attacke einen Virus einschleusen, der jedoch zuvor programmiert werden musste. Die Firewall wird in die Kom-Konsole integriert.	1	5.000
Gehäuse	Die ½ der RE eines Raumschiffs sind GST. Wenn man weitere RE, die man eigentlich zur Ausstattung des Schiffes hätte nutzen können, opfern möchte, kann dadurch das Gehäuse verstärkt werden. <ul style="list-style-type: none"> - Je RE, die man zusätzlich in GST investiert, erbringt 20 GST. 	1 = 20 GST	2.000
Hacker-Modul	Das raumschiffeigene Hacker-Modul ermöglicht es von oder durch die Kommunikationskonsole virtuelle Angriffe auf Raumschiffe oder deren Elemente durchzuführen. <ul style="list-style-type: none"> - Die Kom-Konsole besitzt dafür den Wert 13; ansonsten wird der Wert des Hackers in INF genutzt. - Es kann ein Raumschiff als ganzes angegriffen werden oder eines seiner äußeren sichtbaren Elemente oder wenn ein erfolgreicher Raum-Scann durchgeführt wurde, auch Elemente in einem Raumschiff. - Störsender und Protectarea geschützte Räume unterbinden virtuelle Angriffe. - Reichweite: 10 Felder. Das Hacker-Modul wird in der Kom-Konsole integriert.	1	5.000
Kaperbohrer	Bohraufsatz, mit dem man durch Raumschiffgehäuse bohren kann. <ul style="list-style-type: none"> - Zum Durchbohren benötigt der Kaperbohrer 1 Gefechtsaktion. Der Kaperbohrer wird an einem Schleusentunnel installiert.	1	10.000
Navitron	Verbessertes Navigationssystem. <ul style="list-style-type: none"> - Der Navigator (oder Autopilot) erhält + 2 WM auf Navigation. - Es ermöglicht ein Wenden von bis zu 360 ° in einer Aktion und nach einem Graser-Angriff, dass das Raumschiff in eine gewünschte Richtung blickt (dies ist eine automatische Parade). - Im Subimpuls fliegt das Raumschiff 1 Feld weiter. - Voraussetzung: Das Raumschiff benötigt Gravitino-Konverter. - Funktioniert nicht mehr bei Raumschiffen ab R10-Klassen. Das Navitron wird in der Navigationskonsole integriert.	1	5.000
Protectarea	Ein gewünschter Raum besitzt eine Legierung, die vor Scanns, Teleportation und Psinetiken schützt und kosmische Strahlung reduziert. <ul style="list-style-type: none"> - Protectarea befinden sich in Schmuggelräumen. - In einem Protectarea geschützten Raum ist keine Psinetik möglich. - Leichte Strahlung dringt nicht durch diese Wände, mittelschwere Strahlung nur noch wie leichte Strahlung und schwere Strahlung nur noch wie mittelschwere Strahlung. 	1	50.000
Raum-Scanner	Der Raum-Scanner ermöglicht erweiterte Scann-Techniken im eigenen und gegen andere Raumschiffe. <ul style="list-style-type: none"> - Personen, Kreaturen und Eindringlinge im eigenen Raumschiff können erfasst werden. Es offenbart auch deren vitale biometrische Struktur. - Sofern Pulsatoren im Vorfeld registriert wurden, kann der Raum-Scanner die Standorte deren Personen im Raumschiff orten. In Allianzschiffen können auch die Chips genutzt werden. - Der Kommunikator kann bei einem gelungenen TW auf Kommunikationstechnik in ein zuvor geortetes Raumschiff hinein scannen und dadurch den Aufbau und die beweglichen Objekte registrieren. Dies ist z. B. bei einer Teleportation sinnvoll. Allerdings kann ein Störsender das verhindern und ein Black-Out-System kann Fake-Informationen übertragen. Protectarea geschützte Räume lassen sich nicht scannen. - Reichweite: 10 Felder. Der Raum-Scanner wird in der Kom-Konsole integriert, kann aber auch von der Medizinkonsole oder der Kontrollkonsole aus genutzt werden.	1	5.000

Element	Beschreibung	RE	Kosten
Reflektor-Schild	Geheimtechnik der Amazonen! Der Schild funktioniert wie ein Energieschild, aber er reflektiert auch die $\frac{1}{2}$ der TP einer Photonenwaffe zum attackierenden Raumschiff zurück (jedoch keine Photonenraketen!) - Verbrauch: 100 EE je Aktivierung und Tag.	2	100.000
Repro-Gehäuse	Geheimtechnik einiger Koboldsippen! Die Wände des Raumschiffes sind teils biologisch zellulär. - Gehäuseschäden regenerieren sich eigenständig nach 24 Std. - Innere Raumschiffelemente können nicht gehackt werden.	10 je R-Klasse	10.000 je R-Klasse
Rettungskabine	Kabinengroßer Evakuierungsraum, für bis zu 3 Personen. - Die Rettungskabine kann von der Kommandozentrale oder individuell von der Rettungskabine aus abgesprengt werden. - Die Rettungskabine fliegt durch den Ausstoß 2 Felder schnell, so lange, bis sie abbremsen wird oder massiv den Kurs ändert. Sie sucht per Autopilot ein nahes rettendes Objekt, lässt sich aber auch von innen steuern. - Gelangt die Rettungskabine in die Atmosphäre eines Gestirns, entfaltet sie einen Fallschirm. - Energie reicht 4 Tage und Luft für 3 Personen 16 Std. lang, bevor die Gesundheitsstörungen beginnen. Es existiert auch Notration. Die Rettungskabine kann mit einem Cockpit kombiniert werden, wodurch das Cockpit komplett abgesprengt werden kann.	1	30.000
Rettungskammer	Evakuierungsraum, für bis zu 30 Personen. - Die Rettungskammer kann von der Kommandozentrale oder individuell von der Rettungskammer aus abgesprengt werden. - Die Rettungskammer fliegt durch den Ausstoß 2 Felder schnell, so lange, bis sie abgebremst wird oder massiv den Kurs ändert. Sie sucht per Autopilot ein nahes rettendes Objekt, lässt sich aber auch von innen steuern. - Gelangt die Rettungskammer in die Atmosphäre eines Gestirns, entfaltet sie einen Fallschirm. - Energie reicht 10 Tage und Luft für 30 Personen 6 Std. lang. Notration ist ebenso vorhanden. Die Rettungskammer kann mit einer Brücke kombiniert werden, wodurch die komplette Brücke abgesprengt werden kann.	4	50.000
Rettungskapseln	In einem Flur befinden sich 7 Rettungskapseln, für je 1 Person. - Die Rettungskapseln können gemeinsam oder individuell von der Kommandozentrale oder individuell von der Rettungskapsel aus abgesprengt werden. - Die Rettungskapsel fliegt durch den Ausstoß 2 Felder schnell, so lange, bis sie abgebremst wird oder massiv den Kurs ändert. Sie sucht per Autopilot ein nahes rettendes Objekt, lässt sich aber auch von innen steuern. - Gelangt die Rettungskapsel in die Atmosphäre eines Gestirns, entfaltet sie einen Fallschirm. - Energie reicht 4 Tage und die Luft reicht für 2 Tage.	1	100.000
Schock-Gehäuse	Das äußere Gehäuse des Raumschiffs kann unter Strom gesetzt werden. Die Stromladung muss vorher eingestellt werden. - Der elektrische Schlag kann Auswirkungen wie von einer leichten Taserstufe bis hin zu einem Blitzschlag verursachen. - Verbrauch: Je Aktivierung und je Std. 1 EE. Das Schockgehäuse wird von der Gefechtskonsole aus bedient.	1	1.000 je R-Klasse
Störsender	Mit dem raumschiffeigenen Störsender lassen sich Hacker-Angriffe, fremde Raum-Scans und das Abfangen und Abhören von Nachrichten und auch die Kommunikation im eigenen Raumschiff unterbinden. Im eigenen Raumschiff kann nach Belieben bestimmte Kommunikation noch zugelassen werden. - Verbrauch: je $\frac{1}{4}$ Std. 1 EE	1	5.000

Element	Beschreibung	RE	Kosten
Teleport-Springer	<p>Geheimtechnik der Amazonen! Mit dem Teleport-Springer kann das Raumschiff im Subimpuls 5 Gefechtsfelder weit fortspringen und sich auch in die gewünschte Richtung ausrichten.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Teleport-Sprung kann als Parade eingesetzt werden. - Teleport-Sprünge sind in Präsolaren Nebelfeldern gefährlich und können Para-Risse verursachen. - Die Crewmitglieder verlieren durch den Sprung – 1 WS, wenn ihnen der TW auf WS misslingt. - Verbrauch: 100 EE je R-Klasse. <p>Der Teleport-Springer muss mit der Neutrino-Kammer verbunden sein. Der Teleport-Springer wird von der Navigations-Konsole bedient.</p>	4	1.000.000
Tevatronfeld	<p>Geheimtechnik des Dunkelalbischen Reichs! Tarnvorrichtung, die das Raumschiff immaterialisiert. Es ist nicht sichtbar und nicht zu scannen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gibt das Raumschiff während des Tarnmodus einen Schuss oder ein Signal ab, kann man dadurch in einem 45 °-Spektrum erahnen, wo das Schiff sein könnte. - Für das Tevatronfeld ist eine Neutrino-Kammer nötig. - Verbrauch: 100 EE je Aktivierung und Tag je R-Klasse. <p>Die Tevatrontechnik befindet sich im Maschinen-Deck.</p>	4	500.000

9. Waffensysteme

Element	Beschreibung	RE	Kosten
Bullet-Blaster	<p>Kanonenschacht, der 4 Bullet-Sphäriker beherbergt und 2 gleichzeitig oder einzeln ausschießen kann. Bullet's sind kugelförmige Sphäriker mit einer Bohrspitze. Sie können als Invasoren in terrestrische Sphären eindringen, im Raumgefecht kämpfen und sich in feindliche Raumschiffe hineinbohren. In einem Bullet haben bis zu 6 Personen Platz. Der Bullet besitzt ein Phasergeschoss, ein Kraftfeld Typ B und generell + 10 BS, + 20 RS und 50 GST. Nachdem der Bullet auf ein feindliches Raumschiff aufgeschlagen ist, verschmelzt er sofort mit diesem. In der nächsten Gefechtsaktion bohrt er sich durch das Gehäuse und danach kann die Crew den Angriff starten.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der eigene Energieschild darf nicht im Weg sein. - Der Bullet fliegt durch den Ausschuss 5 Felder schnell, sofern er nicht abbremst oder massiv den Kurs ändern, ansonsten fliegt er 3 Felder schnell. Bei 5 Feldern Geschwindigkeit kann er feindlichen Schüssen parieren. - Verbrauch: Der Ausschuss kostet insgesamt 10 EE. - Der Akku eines Bullet's reicht 4 Tage und die Luft reicht für eine Person 2 Tage. 	4	<p>Blaster: 50.000</p> <p>Bullet: 200.000</p>
Drohnenstation	<p>Kanonenschacht, der unterschiedliche Drohnen beherbergen und sie einzeln oder max. 2 auf einmal ausschießen kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> • HeDro = Helikopter-Drohne, die sich mit Düsen und Rotoren fortbewegen kann. Sie wird zu Aufklärungszwecken eingesetzt, kann aber auch im Personenkampf eingesetzt werden. Es können bis zu 8 HeDro gelagert werden. • Impact-Drohne = Sie kann auf ein feindliches Raumschiff aufschlagen, sich in der nächsten Gefechtsaktion hineinbohren und im Innern dann den Personenkampf starten. Es können bis zu 8 Impact-Drohnen gelagert werden. • Kom-Sonde = Erkundungs- und Nachrichtensonde, die auch in die Sphäre eines Gestirns eindringen kann. Es können bis zu 4 Kom-Sonden gelagert werden. <ul style="list-style-type: none"> - Der eigene Energieschild darf nicht im Weg sein. - Die Drohne wird 2 Felder weit ausgeschossen und jede Drohne fliegt 2 Felder schnell. - Verbrauch: Der Ausschuss kostet 10 EE. 	4	<p>Schacht: 10.000</p> <p>Jede Drohne: 20.000</p>

Element	Beschreibung	RE	Kosten
EMP-Kanone	<p>Artilleriewaffe, die EMP auslöst: Das Raumschiff ist W6 Gefechtsaktionen lahmgelegt. Außerdem ist das äußere Element, das getroffen wurde, defekt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der eigene Energieschild darf nicht im Weg sein. - Ein Energieschild, der noch mind. die ½ seiner RS besitzt, wehrt den EMP-Schuss ab. - Eine Phaserbank kann den EMP-Schuss nicht abwehren. - Protectarea geschützte Räume sind vor dem EMP geschützt. - Nach dem Schuss ist eine Nachladepause nötig. - Reichweite: 5 Felder. - Verbrauch: 50 EE. 	4	300.000
Gefechtslager	<p>Lager- und Nachladeraum für Drohnen- oder Raketenstation oder Railgun-Munition.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es werden dort gleich viel Drohnen oder Raketen oder Railgun-Geschosse gelagert. - In einer Gefechtsaktion können Drohnen oder Raketen oder Railgun-Geschosse ausgetauscht oder nachgeladen werden. 	4	5.000
Graser-Kanone	<p>Artilleriewaffe, die einen gravitativen Schuss ausführt, wodurch ein getroffenes Raumschiff W6 Felder weit fortgestoßen wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der eigene Energieschild darf nicht im Weg sein. - Wohin das getroffene Raumschiff danach blickt, muss per Würfel ermittelt werden. - Ab R10-Klassen hat der Schuss keine Wirkung mehr. - Eine Phaserbank kann den Graser-Schuss nicht abwehren. - Nach dem Schuss ist eine Nachladepause nötig. - Ein Energieschild schützt nicht vor dem Graserschuss. - Mit der Graser-Kanone kann ein Stringtor geöffnet werden. - Reichweite: 5 Felder. - Verbrauch: 50 EE. 	4	300.000
Maser-Kanone	<p>Artilleriewaffe, die einen Mikrowellenstrahl freigibt, der 1.000 RS eines Energieschildes zerstört.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der eigene Energieschild darf nicht im Weg sein. - Eine Phaserbank kann den Maser-Schuss nicht abwehren. - Nach dem Schuss ist eine Nachladepause nötig. - Reichweite: 5 Felder. - Verbrauch: 50 EE. 	4	300.000
Neutrino-Strahler	<p>Strahlenkanone, die durch aussehende Neutrinos verhindert, dass Raumschiffe in eine höhere Antriebsform als Subimpuls wechseln können. Vorbeifliegende Raumschiffe (außer Tachyonensprung) werden in den Subimpuls gedrosselt. Gravitino-Antrieb ist ebenfalls nicht mehr möglich. Durch den Einsatz können auch viele Sphäriker unbeweglich gemacht werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Für den Neutrino-Strahler ist eine Neutrino-Kammer nötig. - Ein Energieschild schützt nicht vor dem Neutrino-Strahler. - Eine Phaserbank kann den Neutrino-Strahl nicht abwehren. - Reichweite: 11 x 11 Felder. - Verbrauch: 50 EE je Aktivierung und je ¼ Std. 	4	300.000
Phaserbank	<p>Photonenwaffe, die fast alle Artillerieangriffe parieren kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der eigene Energieschild stellt kein Hindernis dar. - EMP-, Graser- und Maser-Schüsse, Neutrino-Strahler, Phaserbank-Schüsse und der Tachyonenstrahl können von der Phaserbank nicht abgewehrt werden. - Die Phaserbank benötigt keine Nachladepause. - Schaden: 100 TP - Reichweite: 2 Felder. - Verbrauch: 10 EE. 	1	100.000
Photonenecho-kanone	<p>Photonenwaffe, die einen fortführenden Einschlag verursacht.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Für die Photonenechokanone ist einen Neutrino-Kammer nötig. - Der eigene Energieschild stellt kein Hindernis dar. - Der Echoschuss dringt durch Energieschilde und parierte Schüsse durch. - Nach dem Schuss ist eine Nachladepause nötig. - Schaden: 500 TP / der Echoschuss verursacht 200 TP. - Reichweite: 5 Felder. - Verbrauch: 70 EE. 	4	500.000

Element	Beschreibung	RE	Kosten
Photonenkanone	Photonenwaffe, die eine hohe Reichweite hat. <ul style="list-style-type: none"> - Der eigene Energieschild stellt kein Hindernis dar. - Nach dem Schuss ist eine Nachladepause nötig. - Schaden: 500 TP. - Reichweite: 10 Felder. - Verbrauch 50 EE. 	4	500.000
Photonentorpedo	Photonenwaffe, die eine massive Wirkung hat. <ul style="list-style-type: none"> - Der eigene Energieschild stellt kein Hindernis dar. - Nach dem Schuss ist eine Nachladepause nötig. - Schaden: 1.000 TP. - Reichweite: 5 Felder. - Verbrauch: 100 EE. 	8	700.000
Railgun	Artilleriewaffe; Stahlgeschosswaffe, die durch Energieschilde dringt. <ul style="list-style-type: none"> - Dringt durch feindliche Energieschilde durch. - Nach dem Schuss ist eine Nachladepause nötig. - 30 Projektilgeschosse in der Railgun-Anlage. - Schaden: 100 TP. - Reichweite: unendlich (durch den Schub); je Gefechtsaktion 10 Felder schnell. - Verbrauch: 10 EE. 	4	200.000 Projektil: 2.000
Raketenstation	Raketenstation, die unterschiedliche Raketen beherbergen und sie einzeln ausschießen kann. <ul style="list-style-type: none"> • Photonenrakete: Rakete mit Photonensprengkopf verursacht 200 TP. Es können bis zu 4 Photonenraketen gelagert werden. • Rakete mit Bombe bewirkt den Schaden entsprechend der Bombe. • In der Raketenstation können bis zu 4 kleine oder 2 große Raketen gelagert werden. • Verbrauch: Ausschuss einer oder mehrerer Raketen = 10 EE. - Eine Rakete fliegt 30.000 Km/h schnell. Das sind 25 Felder je Gefechtsaktion. Nach dem Auslöser schlägt sie also auch schon direkt ein. - Raketen sind zielsuchende Objekte. Das Ziel kann vorher programmiert sein. Dies kostet dem Artilleristen zuvor eine Gefechtsaktion (Zielen). Die Rakete kann ihren Kurs ändern und Kurven fliegen und auf diese Weise auch an einem gewünschten Ort des feindlichen Raumschiffs einschlagen. - Raketen können in die Sphäre von Gestirnen eindringen und von dort aus auch ausgesandt werden. Sie erreicht die Thermosphäre von 100 Km in 12 Sek. und die Exosphäre von 500 Km in 1 Min. - Der eigene Energieschild darf nicht im Weg sein. - Die Raketenstation benötigt eine Nachladepause. - Nachdem die Brennstoffe der Rakete aufgebraucht sind (nach 100 Km Flug; 100 Felder), fliegt die Rakete im All durch ihren Schub unendlich weiter, kann ihren Kurs jedoch nicht mehr korrigieren. - Raketen können per Funk vom ausgesandten Raumschiff aus deaktiviert und zerstört werden. 	4	Raketenstation: 500.000 Photonenrakete: 50.000 Rakete mit Bombe: 50.000, plus den Preis der Bombe.
Tachyonenstrahl	Geheimtechnik der Amazonen! <ul style="list-style-type: none"> - Der eigene Energieschild stellt kein Hindernis dar. - Der Tachyonenstrahl kann durch gegnerische Parade oder Energieschild nur dezimiert, aber kaum zerstört werden. - Nach dem Schuss ist eine Nachladepause nötig. - Voraussetzung: Tachyonenkammer. - Schaden: 5.000 TP. - Reichweite: 5 Felder. - Verbrauch: 500 EE. 	8	1.000.000

9. Die Konsolen der Kommandozentrale

Konsolen, die sich in einem Cockpit und auf einer Brücke befinden.

Konsolen	Beschreibungen
Bordcomputer	<p>Kommandocomputer in einem Cockpit oder auf der Brücke.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zuständigkeit: Kommandant • Der Bordcomputer gewährt den primären Zugriff auf alle Systeme des Schiffs. • Der Bordcomputer führt das Logbuch und die Blackbox. Alle Befehle werden durch das Logbuch aufgezeichnet und umgesetzt. Es besitzt eine Künstliche Intelligenz (R-KI) und kann mit dem Begriff „Computer“ oder mit einem Namen angesprochen werden. Das Logbuch führt dann die Befehle aus und steuert auch die anderen Systeme. Die Geschehnisse werden in der Blackbox gespeichert. • Der Bordcomputer besitzt eine Firewall, mit der auch die anderen Systeme der Kommandozentrale geschützt sind. In einem Cockpit hat die Firewall den Wert 13 und auf einer Brücke den Wert 17. Durch das Schutzsystem „Firewall +“ kann die Firewall auf 17 oder 20 aufgewertet werden. Die Firewall schützt, wenn das Raumschiff von außen oder eine Konsole innerhalb der Kommandozentrale angegriffen wird. • In einem Cockpit ist der Bordcomputer zugleich auch die Kom-Konsole. • Sollte der Kommandant auf andere Systeme zugreifen, ist der TW bei der Nutzung der anderen Systeme – 2 WM.
Gefechts-konsole	<p>Kontrolliert in einem Cockpit oder auf der Brücke die Gefechtssysteme des Raumschiffs.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zuständigkeit: Artillerist • Der Computer kann anstelle einer Person tätig sein, mit dem Wert 13. • Die Gefechtskonsole hat die Kontrolle über alle Waffensysteme und über den Energieschild und erfasst Objekte im Weltall. • Vor dem Einsatz der Gefechtswaffen, müssen die gewünschten Waffen aus ihren Luken ausgefahren werden. • Sollte es neben der Kommandozentrale noch ein weiteres Cockpit geben, können die Geschützwaffen auf beide aufgeteilt werden, wodurch jede Gefechtskonsole in jeder Gefechtsaktion tätig sein kann.
Navigations-konsole	<p>Lenksystem des Raumschiffs in einem Cockpit oder auf der Brücke.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zuständigkeit: Navigator • Der Computer kann anstelle einer Person tätig sein (Autopilot), mit dem Wert 13. • Die Navigationskonsole führt die Antriebssysteme und erfasst Objekte im Weltall, um Flugkurse zu berechnen. • Der TW beim Abheben von einem Gestirn und beim Landen in die Sphäre eines Gestirns hinein, ist je R-Klasse und + 0,1 GRAV – 1 WM.

...

Konsolen, die sich nur auf einer Brücke befinden.

Konsolen	Beschreibungen
Kom-Konsole	<p>Kommunikationskonsole auf einer Brücke, die für Kontaktaufnahme, aber auch für Scanns, Messungen und Ortung zuständig ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zuständigkeit: Kommunikator • Der Computer kann anstelle einer Person tätig sein, mit dem Wert 13. • Existiert nur ein Cockpit als Kommandozentrale, übernimmt der Bordcomputer die Aufgaben der Kom-Konsole. Scanns und Ortungen sind dann jedoch – 2 WM. • Mit der Kom-Konsole können Objekte auf 100 Mill. Km Entfernung geortet werden. Es lassen sich dadurch die Art und Größe eines Objekts bestimmen. • Der Kommunikator kann ein geortetes Objekt scannen und somit grobe physikalische Informationen über die Beschaffenheit des Objekts erhalten. Hierfür muss dem Kommunikator der TW auf Kommunikationstechnik gelingen. Bei einem Raumschiff erkennt man durch den Scann die Identifikation, die außen am Raumschiff angebracht ist und die äußeren Systeme (Gefechtsluken, Hangartore u. ä.). Wenn die Gefechtswaffen ausgefahren sind, erkennt man auch die Waffen selbst. • Mit Hilfe des Raum-Scanners kann der Kommunikator bei einem gelungenen TW auf Kommunikationstechnik ins Innere eines Raumschiffs hineinscannen und dadurch den Aufbau und bewegliche Objekte registrieren. Dies ist z. B. bei Teleportationen sinnvoll. Reichweite: 10 Felder. • Durch ein Black-Out-System können Raumschiffe bei einem Scann falsche Informationen freigeben. Das Black-Out-System muss vor dem Scann aktiviert sein. • Wenn dem Kommunikator der TW auf Kommunikationstechnik gelingt, kann er eine ¼ Std. lang gesendete, codierte Nachrichten aufspüren. Um sie zu dechiffrieren, ist ein erneuter TW auf Kommunikationstechnik nötig. • Der Kommunikator kann selbst Nachrichten verschlüsselt aussenden. Damit die Nachricht auch verschlüsselt gesendet wird, muss ihm der TW gelingen. • Mit Hilfe eines Störsenders lassen sich virtuelle Angriffe, Raum-Scanns und das Abfangen und Abhören von Nachrichten unterbinden. Der Störsender unterbindet auch die Kommunikation innerhalb des eigenen Raumschiffs, aber er kann auch bestimmte Kommunikationen zulassen. • Abhörsichere Räume, z. B. durch Protectarea geschützt, können nicht abgehört, gescannt oder gehackt werden. • Innerhalb von Präsolaren Nebelfeldern lassen sich Objekte nur in einem Umfeld von 7 x 7 Feldern orten und scannen. • Mit dem Hacker-Modul kann die Kom-Konsole oder der Kommunikator selbst einen virtuellen Angriff auf ein feindliches Raumschiff oder auf ein sichtbares äußeres Element des Raumschiffs ausführen. Nach einem Raum-Scann ließen sich auch Elemente im Raumschiff angreifen. Einfache Elemente haben eine Firewall mit dem Wert 9, ein Cockpit hätte den Wert 13 und eine Brücke den Wert 17. Durch Firewall + können Cockpit und Brück auf 17 und 20 aufgewertet werden. Der Kommunikator nutzt zum Hacken das Talent Informatik. Die Kom-Konsole kann eigenständig hacken, indem ihr die Quellen genannt werden. Die Kom-Konsole hackt mit dem Wert 13.
Kontrollkonsole	<p>Konsole auf der Brücke, die zur Kontrolle aller anderen Konsolen dient.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zuständigkeit: Adjutant • Die Kontrollkonsole kann auf alle Konsolen zugreifen. Nur der Bordcomputer hat höhere Autorität. • Sollte der Adjutant auf andere Systeme zugreifen, wird der TW bei der Nutzung der anderen Systeme – 2 WM. • Von der Kontrollkonsole aus wird der Alarm ausgerufen. • Von der Kontrollkonsole aus werden die Versorgungssysteme kontrolliert.
Medizinkonsole	<p>Konsole auf der Brücke, mit der die Medizinstation kontrolliert werden kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zuständigkeit: Chefarzt • Von der Medizinkonsole kann mit Hilfe eines Raum-Scanners die Vitalfunktion der Crew kontrolliert werden. Hierfür müssen die Pulsatoren oder Chips der Crewmitglieder registriert sein. • Unter der Medizinkonsole befindet sich ein Medi-Päck.
Technikkonsole	<p>Konsole auf der Brücke, mit der die technischen Systeme beobachtet und bedient werden können.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zuständigkeit: Chefingenieur. • Von der Technikkonsole werden Antriebssysteme, einige Logistiksysteme und der Teleporter kontrolliert.
Wissenschaftskonsole	<p>Konsole auf der Brücke, mit der die Forschungsstation kontrolliert und kosmische Scanns untersucht werden können.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zuständigkeit: Chef-Scientist • Mit der Wissenschaftskonsole werden die Daten von kosmischen Scanns und Untersuchungen von Drohnen ausgewertet. Es können biochemische und physikalische Untersuchungen im Weltall gemacht werden, wie auch Spuren von Antriebssystemen anderer Raumschiffe erkannt oder auch Beobachtungen von Gestirnen ausgewertet werden.

10. Raumschiffelemente - detailliert

alphabetisch sortiert

Abfallkammer: Anlage in der die anfallenden Abfälle und Fäkalien, die nicht mehr reproduziert werden können, gesammelt, gehäckselt, möglichst klein gepresst und gelagert werden. Der Abfall wird in „Fäkalieinheiten“ (= FE) ausgedrückt. Die Abfallentsorgung stellt in der Raumfahrt ein ökologisches Problem dar. Raumentankstellen oder Entsorgungszentren nehmen den Abfall entgegen und verlangen dafür Geld. Viele Entsorgungszentren entziehen dem Müll dann noch brauchbare Teile, aber in den meisten Fällen wird der Müll gesammelt und dann in einen nahen Stern geschickt. Welche Umweltschäden das für das Ökosystem eines Sterns hat, ist unklar. Viele Raumfahrer entsorgen ihren Abfall auch illegal im Weltall oder ebenso in einem Stern. Gelegentlich findet man im Weltall entsorgten Müll, der dann schwebend durchs All schwebt und auch eine Gefahr für Raumschiffe darstellen kann. Im Raum der Allianz, aber auch in einigen anderen Staaten, wird die illegale Müllentsorgung schwer bestraft. Durch eine Biokammer kann der Abfall reduziert und zur Energiegewinnung genutzt werden. Bioklärschlamm kann an Farmer verkauft werden. Die Abfallkammer wird am Vitalator angeschlossen.

- Ein Humanoid verursacht täglich 1 FE.
- Eine Kleintierzucht verursacht täglich 2 FE.
- Eine Abfallkammer kann 20.000 FE lagern.
 - Eine Person würde die Abfallkammer erst in fast 55 Jahren gefüllt haben.
 - 10 Personen benötigen 5 ½ Jahre um die Abfallkammer zu füllen.
- Bevor die Abfallkammer voll ist, muss der Abfall entsorgt werden.
- Besitzt das Raumschiff eine Biokammer, wird die ½ des eingehenden Mülls an die Biokammer umgeleitet.
- Möchte man die FE offiziell an einer Raumentankstelle entsorgen, kostet es je 1.000 FE 100 Cr.

Akkumulator: Energiezelle, die auch einen Transformator enthält, wodurch die eingehende Energie gespeichert und entsprechend ausgegeben werden kann. Der Akkumulator in einem Raumschiff wird als Myria-Akkumulator bezeichnet. Um mit den Strommengen mathematisch besser zu arbeiten, wird in Energie-Einheiten (= EE) gerechnet. Es können mehrere Akkumulatoren installiert werden. Der Akkumulator kann seinen Strom von einem Kernkraftwerk beziehen, von Helios-Panels oder von der Biokammer. Ebenso kann der Akkumulator an einer Raumentankstation aufgeladen werden. Sollte der Akkumulator beschädigt worden sein oder er verfügt über keine EE mehr, wird der Notstand ausgerufen, bei der das Schiff nur noch eine Notversorgung erhält. Der Akku befindet sich im Heck, im Maschinen-Deck.

- Ein Myria-Akku besitzt 10.000 EE.
- Der Ladevorgang an einer Raumentankstation dauert je 100 EE 1 Std. und kostet je EE ca. 1 Cr.
- Ein Kraftwerk (Nuklearantrieb) spendet dem Akku täglich 500 EE.
- Ein Sternensegel spendet dem Akku täglich 50 EE (sofern es aufgespannt ist und von einem Stern versorgt werden kann).
- Ein Helios-Panel spendet dem Akku täglich bis zu 20 EE, sofern eine solare Quelle in der Nähe ist.
- Eine Biokammer spendet dem Akku täglich 10 EE.
- Ein Raumschiff verbraucht täglich je R-Klasse 10 EE.
- Besondere Techniken (z. B. Waffen) und jeder Schub verbrauchen je nach Einsatz unterschiedlich EE.

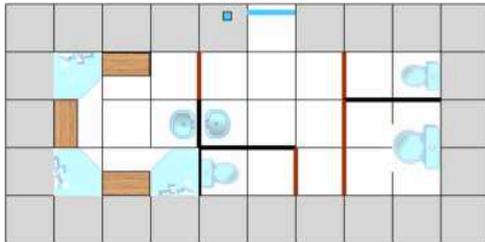
Apartment: Luxuriöser Wohnbereich für 1 – 2 Personen, mit einem Schlafzimmer, mit Doppelbett, einem Wohn-Essbereich, einer Kochnische und einer Nasszelle. Die Räume können individuell gestaltet werden. Oberhalb der Räume befinden sich ausziehbare Stauräume. Besondere Apartments haben fortschrittliche Techniken. So kann beispielsweise schon bei der Abgabe des Urins im WC die Gesundheit des Humanoiden ermittelt werden und ihm direkt mitgeteilt werden. Auch kann der Humanoid morgens noch im Bett oder im Bad von den Themen des Tages informiert werden. Der Schreibtisch ist ein holographisches Board. Per Pulsator oder dem Interkom lassen sich die Geräte im Apartment steuern. So kann der Besitzer schon vor dem Erreichen seines Apartments beispielsweise die Kaffeemaschine aktivieren. Viele Befehle innerhalb des Apartments können durch sprachliche Befehle ausgeführt werden. Den Fantasien der Gestaltung sind hier kaum Grenzen gesetzt. Besonderheiten in Apartments können 5.000 Credits extra kosten. Der kommerzielle Flug in einem Apartment kostet einer Person täglich 200 Cr. Das Personal erhält hingegen einen Rabatt von 50 %.



- Wer in einem Apartment lebt, erhält bei der Ermittlung der Raumkrankheit und des Astrosyndroms + 2 WM.

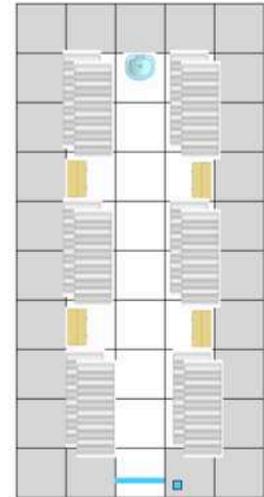
Argontank: Der Argontank ist mit dem Gas Argon gefüllt und befindet sich im Maschinendeck. Es steuert und versorgt die Inertdüsen, die sich außen an allen Seiten des Raumschiffes befinden. Das Gas wird von den Inertdüsen zum Lenken, zum Abbremsen und zum leichten Schub benötigt. Die Bewegungen, auch der Schub, sind so gering, dass sie die Besatzung des Raumschiffes nicht belasten und auch ein Raumschiff, das sich in Schwerelosigkeit befindet, die Schwerelosigkeit dadurch nicht unterbricht. Zur Geschwindigkeit im Subimpuls, per Inertdüsen, siehe unter Inertdüsen!

- Je R-Klasse ist 1 Argontank nötig.
- Der Argontank muss bei regelmäßiger Nutzung jährlich aufgefüllt werden. Eine Gasfüllung kostet 2.000 Cr. je Tank.



Bad: Sanitärbereich mit 3 Duschkabinen, 3 WC, einem Waschbecken und kleinen Schränken. Bei der Ausstattung von Raumschiffen gilt, dass man für 5 Personen ein WC und eine Dusche benötigt. Die WC haben auf Raumschiffen keine Spül-, sondern Absaugfunktionen. In den Wänden können vorübergehend Fäkalien gelagert werden. Sie müssen aber schon bald entstorg werden.

Besitzt das Raumschiff einen Vitalator und eine Abfallkammer, werden die Fäkalien über das Versorgungssystem in die Abfallkammer abgeführt.



Baracke: Quartier für 12 Personen, die in 6 Hochbetten schlafen. In der Baracke befindet sich ein Waschbecken. Die Baracke dient vor allem in Militärschiffen als Gemeinschaftsquartier für einfache Soldaten, wird aber häufig auch von Transportunternehmen angeboten. Oberhalb des Raumes befinden sich ausziehbare Stauräume. Hochbetten sind nicht geeignet für Oger, Toronen oder Plantoiden. In solchen Fällen wird aus einem Hochbett ein einfaches Bett gemacht. Der kommerzielle Flug in einer Baracke kostet einer Person täglich 25 Cr.

Biokammer: Abfall- und Recyclingkammer, in der besondere Fäkalien und Biomüll verarbeitet werden. Besitzt man eine Biokammer, wird der anfallende Abfall, also die Fäkalien-Einheiten (FE) halbiert und die eine Hälfte fällt der Abfallkammer zu und die andere Hälfte der Biokammer. Die FE werden in der Biokammer als Bio-FE bezeichnet. Sobald die Biokammer eine Grundsicht von 100 Bio-FE hat, kann die Biokammer daraus Energie erzeugen und auch Repr-Riegel. Die Biokammer spendet die gewonnene Energie dem Akkumulator. Die Repr-Riegel sind essbare Keksriegel, Astronautennahrung dienen. Repr-Riegel sind zwar nicht so beliebt, aber sie sind eine platzsparende Notration, die immerhin kompletten Tagesbedarf an Nahrung deckt. Der Bio-Klärschlamm kann außerdem an Farmer verkauft werden, die damit gerne ihre Felder düngen. Die Biokammer wird am Vitalator angeschlossen.

- Die Biokammer erhält die ½ der FE und wandelt sie in Bio-FE um.
- Die Biokammer kann bis zu 20.000 Bio-FE lagern.
- Sobald die Biokammer 100 Bio-FE besitzt, produziert sie Strom und spendet dem Akkumulator täglich 10 EE.
- Die Biokammer stellt alle 10 Tage einen Repr-Riegel her, der 1 NE abdeckt.
- Für 1.000 Bio-FE erhält man von Siedlern 100 Cr.
- Die Biokammer muss geleert werden, wenn sie voll ist.

Black-Out-System: Täuschungssystem, deren Sender in verschiedenen Decks des Raumschiffes installiert sind. Wenn das Black-Out-System aktiviert wird, werden Fake-Informationen ausgesandt, die bei einem Scann eines fremden Raumschiffes falsche Daten über den Aufbau und Inhalt des eigenen Raumschiffes übermitteln. Das Black-Out-System muss vor dem feindlichen Scann aktiviert und die Fake-Informationen müssen im Vorfeld programmiert worden sein. Es muss also klar sein, was bei einem fremden Scann an Falschinformationen ausgesandt werden soll. Durch das Black-Out-System kann beispielsweise eine übertriebene oder untertriebene Bewaffnung dargestellt werden oder es schwindelt Gehäuseschäden vor oder eine massive Energiequelle, eine falsche Anzahl an Personen usw. Das Black-Out-System wird von der Kom-Konsole aus verwaltet.

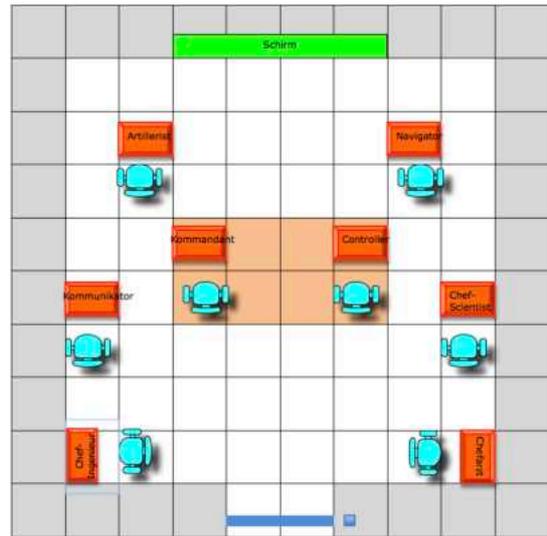
- Das Black-Out-System verbraucht je Aktivierung und Tag 10 EE.

Bordcomputer: Kommandocomputer, der sich in einem Cockpit oder auf der Brücke befindet und vom Kommandanten bedient wird. Der Bordcomputer gewährt den primären Zugriff auf alle Systeme des Schiffs. Er führt das Logbuch und die Blackbox. Alle Befehle werden durch das Logbuch aufgezeichnet und umgesetzt. Es besitzt eine Künstliche Intelligenz (R-KI) und kann mit dem Begriff „Computer“ oder mit einem Namen angesprochen werden. Das Logbuch führt die Befehle aus und steuert die anderen Systeme. Die Geschehnisse werden in der Blackbox gespeichert. Sollte das Raumschiff nur ein Cockpit besitzen, ist im Bordcomputer auch die Kom-Konsole integriert. Sollte es mehrere Kommandozentren geben, hat auch jedes einen eigenen Bordcomputer, aber der auf der Brücke hat die primäre Befehlsfunktionen.

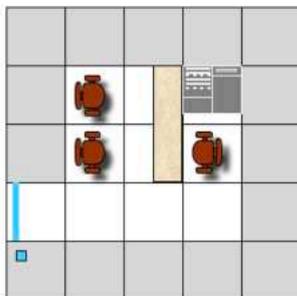
- Der Bordcomputer schützt mit seiner Firewall das Raumschiff gegen Außenangriffe und alle anderen Systeme der Kommandozentrale gegen innere Angriffe. In einem Cockpit hat die Firewall den Wert 13 und auf einer Brücke den Wert 17. Die Firewall lässt sich durch das Schutzsystem „Firewall +“ auf 17 bzw. 20 aufwerten. Dies schützt den Bordcomputer auch gegen EMP-Angriffe.
- Wenn der Kommandant auf andere Systeme, also auf andere Konsolen zugreift, werden die TW bei der Nutzung der anderen Systeme – 2 WM.

Brücke: Große Kommandozentrale, die viele technische Möglichkeiten und Platz für Personal an Bord eines Raumschiffs bietet. An der Front der Brücke befindet sich das Sichtfenster, das auch als Datenschirm dient. Neben dem Kommandanten (am Bordcomputer), dem Artilleristen (an der Gefechtskonsole) und dem Navigator (an der Navigationskonsole) befinden sich auf der Brücke noch der Adjutant (an der Kontrollkonsole; auch zuständig für die Sicherheit an Bord des Schiffes) und der Kommunikator (an der Kom-Konsole). Es bestehen weitere Sekundärplätze für den Chef-Scientist (an der Wissenschaftskonsole), den Chefsingenieur (an der Technikkonsole) und den Chefarzt (an der Medizinkonsole).

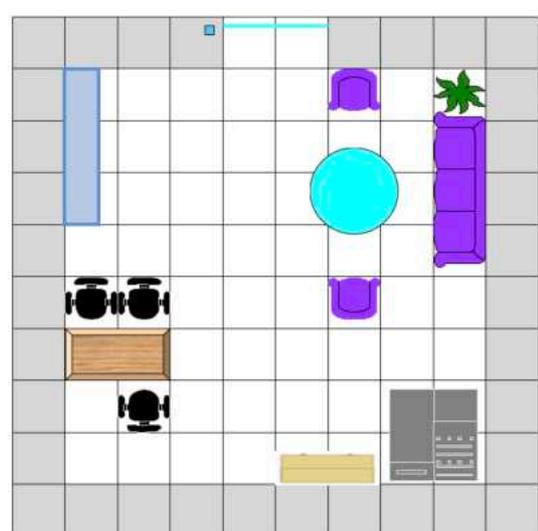
- Wenn der Kommandant oder eine andere Person von ihrer Konsole aus Vollmacht über eine andere Konsole übernimmt, werden die entsprechenden TW – 2 WM.
- Die Konsolen der Brücke sind miteinander vernetzt und durch eine Firewall geschützt, mit dem Wert 17. Die Firewall ließe sich durch das Schutzsystem „Firewall +“ auf 20 aufwerten.
- Die Brücke kann mit einer Rettungskammer versehen werden, mit der im Notfall die komplette Brücke vom Raumschiff abgesprengt werden kann.
- Ein Raumschiff kann neben der Brücke noch ein Cockpit installieren, das für den Notfall, falls die eigentliche Kommandozentrale nicht mehr nutzbar sein sollte, die Kontrolle übernimmt. Außerdem können von dort aus extra Gefechts Waffen gesteuert werden. Auf diese Weise kann ein Raumschiff 2 x in einer Gefechtsaktion Waffen einsetzen.
- Unter der Medizinkonsole befindet sich ein Medi-Päck.



Büro: Raum für administratives Arbeiten und zur Archivierung. Es wird z. B. für Dienstgespräche oder für ärztliche Anamnese-Gespräche genutzt. Kommandanten, Ärzte und Handelsreisende haben oft eigene Büros. Ein kleines Büro besitzt einen Bürotisch, Stühle und Schränke, während ein größeres Büro großräumiger eingerichtet ist und auch über eine Sitzecke verfügen kann. Büros können in ihrer Größe nach Belieben zusammengestellt werden. Die Schreibtische dienen auch als holographische Monitore.

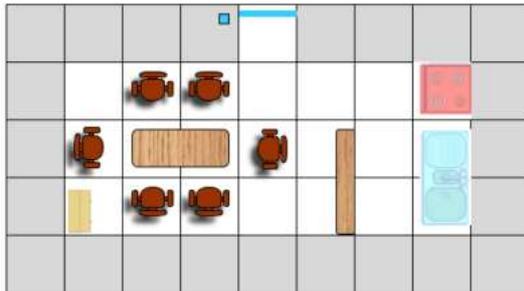


Ein kleineres Büro besitzt einen Bürotisch, Stühle und Schränke, während ein größeres Büro großräumiger eingerichtet ist und auch über eine Sitzecke verfügen kann. Büros können in ihrer Größe nach Belieben zusammengestellt werden. Die Schreibtische dienen auch als holographische Monitore.



Bullet-Blaster: Der Bullet-Blaster ist ein Kanonenschacht, der für 4 Bullet-Sphäriker konzipiert ist. Bullet-Sphäriker sind kugelförmige Sphäriker, die bis zu 6 Personen transportieren können. Der Bullet-Sphäriker besitzt einen Hekto-Akku, ein Bugfenster mit integriertem Monitor, Visualik-Funktion und Aeronometer, eine Schleusentür oberhalb des Bohrers am Bug, einen Störsender, ein Super-SeSca, mit dem vom Bullet aus bis zu 5 Km weit geortet werden kann, eine Firewall mit dem Wert 13, ein Kraftfeld-Typ-B, einen Störsender, ein Phasergeschoss und den Impact-Schmelz-Bohrkopf. Diese Technik wurde ursprünglich in der Manti-Nation entwickelt. Ein Bullet-Sphäriker fliegt auf ein Raumschiff zu, bremst direkt davor ab und prallt auf das Gehäuse. In dem Moment verschmelzt der Sphäriker mit Hilfe einer Adhäsionsfusion am Gehäuse des Raumschiffs. Der Bohrkopf bohrt dann ein 3 x 3 x 3 m großes Loch ins Raumschiff. Die Besatzung des Bullets kann danach die Kaperung beginnen. Der Bullet-Sphäriker kann auch im Raumgefecht eingesetzt werden. Ebenso wird der Bullet-Sphäriker als Invasionssphäriker eingesetzt und jagt in die Sphäre von Gestirnen. Sollte der Bullet-Sphäriker in terrestrischen Sphären abstürzen, spannt sich ein Fallschirm aus und bringt die Besatzung relativ weich zur Landung.

- Im Blaster befinden sich 4 Bullet-Sphäriker neben- und hintereinander angeordnet und diese können einzeln oder 2 gleichzeitig ausgeschossen werden.
- Der Ausschuss von einem oder mehreren Bullet-Sphärikern kostet 10 EE.
- Zum Ausschuss der Bullet-Sphäriker darf der eigene Energieschild nicht im Weg sein.
- Der Bullet-Sphäriker fliegt per Gravitino, durch den Ausschuss aber zunächst 5 Felder schnell. Sollte der Bullet-Sphäriker im Weltall seine Richtung um mehr als 45 ° ändern oder abbremsen, fliegt er danach nur noch 300 Km/h schnell. Das ist seine eigentliche Geschwindigkeit, die er auch in terrestrischen Sphären fliegen würde.
- Solange er 5 Felder schnell fliegt, kann er auf feindliche Geschosse parieren. Hierfür muss zuerst immer der TW auf REFL gelingen, dann ein entsprechender Folge-TW (z. B. auf SPH oder ART).
- Der Bullet-Sphäriker hat Energie für 4 Tage. Eine Person hätte im Bullet-Sphäriker Luft für 2 Tage. Bei voller Besatzung würde die Luft 8 Std. lang reichen.
- Ein Bullet besitzt + 10 BS, + 20 RS und 50 GST.
- Bei einem Absturz auf einem Gestirn muss jeder Insasse einen TW auf LE schaffen, sonst erleidet man W6 TP (wie durch eine mittlere Schlagwaffe).

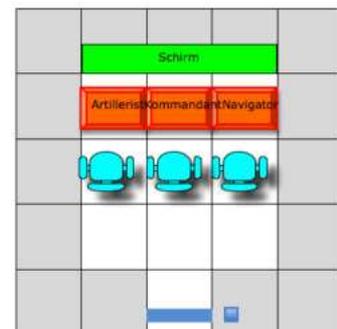


Clubraum: Aufenthaltsraum mit Tisch und Stühlen und einer kleinen Küchenzeile. Der Clubraum dient zum Essen und für Besprechungen oder zum einfachen Aufenthalt. Er bietet Platz für 6 Personen. Mit der Küchenzeile lassen sich bis zu 5 Personen bekochen.

- Es können dort 50 Nahrungsmiteleinheiten gelagert werden, was für 1 Person 50 Tage reichen würde.

Cockpit: Ein Cockpit ist kleiner als eine Brücke und dient kleinen Raumschiffen als Kommandozentrale. Kleineren Schiffe bietet ein Cockpit dadurch die Möglichkeit Platz einzusparen. An der Front des Cockpits befindet sich das Sichtfenster, das zugleich als Datenschirm dient. Im Cockpit gibt es drei Konsolen: Der Bordcomputer wird vom Kommandanten geführt, die Navigationskonsole wird vom Navigator bedient und die Gefechtskonsole vom Artilleristen. Eine Kommunikationskonsole gibt es nicht. Sie ist im Bordcomputer integriert.

- Einige größere Raumschiffe setzen neben der Brücke oder neben dem Cockpit noch ein weiteres Cockpit ein, das für den Notfall, falls die eigentliche Kommandozentrale nicht mehr nutzbar sein sollte, die Kontrolle übernimmt. Ein zusätzliches Cockpit kann auch als Wehrturm dienen. Wenn entsprechende Waffen auf das zweite Cockpit abgestimmt sind, kann dadurch in der gleichen Gefechtsaktion ein weiterer Artillerist tätig sein und somit kann das Raumschiff 2 Attacken gleichzeitig abgeben. Neben einer Kommandozentrale ist max. 1 weiteres Cockpit möglich.
- Wenn der Kommandant oder eine andere Person die Vollmacht über eine andere Konsole übernimmt, wird der entsprechende TW – 2 WM. Ein Cockpit könnte theoretisch auch von nur einer Person geführt werden. Die entsprechenden Talente werden dann immer – 2 WM.
- Die Konsolen in einem Cockpit sind miteinander vernetzt und durch eine Firewall geschützt, mit dem Wert 13. Mit dem Schutzsystem „Firewall +“ kann der Wert auf 17 aufgewertet werden. Dies bietet auch einen Schutz gegen EMP-Angriffe.
- Das Cockpit kann mit einer Rettungskabine versehen werden, die im Notfall mit dem kompletten Cockpit abgesprengt wird.



Deflektorschild: Es handelt sich um einen Photonen-Deflektor für ein Raumschiff, der auch Puls-Schild genannt wird. Am Bug befindet sich eine Kammer mit Graviton-Elementen. Wenn der Deflektorschild aktiviert wird, sendet das Schiff 1 Min. lang einen antigravitativen Puls aus, der dafür sorgt, dass Blitz- und Photonenbeschüsse leicht abgelenkt werden. Eingehende feindliche Schüsse, von der Phaserbank bis hin zu Photonen-Geschosswaffen sind nur dann erfolgreich, wenn der TW des feindlichen Schützen ein guter TW war; ein normaler TW würde vorbeigehen. Das gilt jedoch nicht für andere Waffen, wie EMP-, Graser-, Maserkanonen, Raketen, Neutrinostrahler oder Railgun-Geschosse. Der Deflektorschild nimmt je R-Klasse 1 RE Platz ein.

- Die Aktivierung hält 1 Min. und kostet 10 EE.
- Es lassen sich mit Hilfe des aktivierten Deflektorschildes in einem Umfeld 10 x 10 Gefechtsfeldern Stringtore erfassen und aktivieren.

Dekon-Raum: Hermetisch gesicherter Raum, mit 2 Reinigungsduschen und einem Wäsche-Reinigungsschacht. Im Dekon-Raum können bis zu 9 Personen eintreten, die auf Kontamination untersucht werden und wenn sie infiziert sind, mit atomaren, biologischen, chemischen Pathogenen, müssen sie sich ihrer Bekleidung entledigen und sich mit den Duschen reinigen. Die Wäsche wird in einen Schacht eingeworfen, wo sie dann gereinigt wird. In einem Spinnat befinden sich Patientenkittel, die vorübergehend getragen werden können bis der Reinigungsvorgang abgeschlossen ist. Durch den biometrischen Scann kann die Person auch datentechnisch erfasst werden. Vor dem Dekon-Raum und in dem Raum befinden sich Interkom's, mit denen der Dekon-Raum bedient wird. In vielen Raumschiffen wird der Dekon-Raum direkt am Haupteingang, am Teleporter, am Hangar oder bei OP-Räumen angebracht, um so eine Kontamination des Raumschiffs zu vermeiden.

- Durch den Scann des Dekon-Raumes können viele Pathogene erkannt werden und auch, ob ein Humanoid erkrankt ist.
- Die Untersuchung auf Kontamination dauert pro Person 1 Min. Eine mögliche Dekontamination durch Reinigung dauert eine ¼ Std.
- Durch eine Reinigung wird eine leichte Verstrahlung aufgehoben und eine mittlere Verstrahlung wird zu einer leichten. Durch eine Reinigung werden mögliche äußere Pathogene abgewaschen.

Drohnenstation: Kanonenschacht, der unterschiedliche Drohnen beherbergt und sie einzeln oder max. 2 Drohnen auf einmal ausschießen kann.

- Zum Ausschuss der Drohnen darf der eigene Energieschild nicht im Weg sein.
- Die Drohnen werden 2 Felder weit ausgeschossen und fliegen 2 Felder schnell (200 km/h).
- Der Ausschuss einer oder zweier Drohnen kostet 10 EE.
- Der WS-Wert einer Drohne schützt vor EMP-Angriffe. Ein EMP-Angriff reduziert die WS entsprechend. Sollte die WS auf 0 sinken, ist die Drohne zerstört. Der WS-Wert regeneriert sich je Stunde um einen Punkt. Der WS-Wert wird auch als Firewall genutzt.
- Drohnen besitzen eine Künstliche Intelligenz (KI), können bedingt sprechen und eigenständig handeln, im Sinne des Besitzers.
- In einer Drohnenstation können bis zu 8 HeDro gelagert werden oder bis zu 8 Impact-Drohnen oder bis zu 4 Kom-Sonden.

HeDro: Helikopter-Drohne. Diese Drohne ist ein Klein-Helikopter mit den Ausmaßen von 2 x 2 x 2 m, der sich mit Inertdüsen und 4 Rotoren im Weltall und in terrestrischen Sphären selbständig fortbewegen kann. Die HeDro wird vor allem für Aufklärungs- und wissenschaftliche Zwecke eingesetzt. Sie kann auch Asteroiden befliegen oder in offene Raumschiffe eindringen. Die HeDro besitzt einen hermetisch gesicherten Innenraum von 50 x 50 x 50 cm, in dem sie Material mit sich führen kann. Die HeDro kann 200 Kg mit sich tragen. Zum Arbeiten verwendet die HeDro eine Greifhand.

- Leistung: Hekto-Akku mit 100 EE; Verbrauch: stündlich – 1 EE; der Akku reicht 4 Tage.
- Bewegung:
 - 200 Km/h in terrestrischen Sphären
 - Bedacht bewegt sie sich in Erkundungsgebieten 5 m je Aktion vorwärts
 - 2 Gefechtsfelder im Weltall
- Bewaffnung:
 - Phaser
 - Optional: Dauerphaser oder Phasergeschoss
 - Greifhand; reicht 7 m weit
 - Hackermodul; Reichweite: 100 m
- Rüstung: + 4 BS und + 6 RS
- Talentwerte: GST 20 / WS 13 / FL 13 / REFL 13 / ART 13 / SCHUSS 13 / INF 13

Impact-Drohne: Diese 1,5 x 1,5 x 1,5 m große Drohne hat die Aufgabe, sich in ein feindliches Raumschiff hinein zu bohren und dann im Innenraum eigenständig Angriffe auszuführen. Sie wird von einem Raumschiff oder einem Satelliten ausgeschossen und fliegt mit Inertrdüsen schnell auf ihr Ziel zu. Kurz vor Aufschlag an ein feindliches Raumschiff bremst sie ab und schlägt dann mit ihrem Bohrkopf gegen das Raumschiffgehäuse. Sie bohrt sich dann in einer Gefechtsaktion durch das Gehäuse, gelangt in den Innenraum und kämpft sich von dort aus durch die Räume. Nach dem Durchbohren durchs Gehäuse kann der Bohrkopf noch W4 x genutzt werden.

- Leistung: Hekto-Akku mit 100 EE; Verbrauch: Stündlich – 1 EE; der Akku reicht 4 Tage.
- Bewegung:
 - 200 Km/h in terrestrischen Sphären bzw. 2 Felder im Weltall.
 - In Räumen bewegt er sich bis zu 5 m schnell vorwärts.
- Bewaffnung: Dauerphaser oder Phasergeschoss
- Rüstung: + 10 BS und + 20 RS
- Talentwerte: GST 50 / WS 13 / FL 13 / MOT 13 / REFL 13 / ART 13 / SCHUSS 13

Kom-Sonde: Erkundungs- und Nachrichtensonde, die aus dem Drohnenschacht eines Raumschiffs ausgeschossen wird und sich anschließend mit Inert-Düsen weiter fortbewegt. Sie kann sich still im Weltall als Wächter platzieren oder in terrestrische Objekte einfliegen. In der Atmosphäre spannt sie einen Rettungsschirm aus, mit dem sie zu Boden kommt. Von dort aus kann sie biometrische Scanns durchführen und ihre Nachrichten versenden. Die Kom-Sonde besitzt Solarzellen, mit denen der Akku auf einem Gestirn bei Sternenlicht stündlich + 1 EE aufgeladen wird.

- Leistung: Hekto-Akku mit 100 EE; Verbrauch: stündlich – 1 EE; der Akku reicht 4 Tage.
Durch Solarzellen gewinnt der Akku stündlich + 1 EE.
- Bewegung: 2 Gefechtsfelder im Weltall
- Bewaffnung: Hackermodul; Reichweite 5 Km.
- Rüstung: + 20 BS und + 50 RS
- Talentwerte: GST 50 / WS 17 / FL 13 / REFL 13 / INF 17

Druckschleuse: Hermetisch geschützter Ein- und Ausgang eines Raumschiffs mit einem integrierten Schleuseninnenraum. Die Schleuse hat die Innenmaße von 3 x 3 x 3 m. Die Druckschleuse wird mit Luft geflutet oder ihr wird die Luft abgepumpt. Auf diese Weise können Raumfahrer die Druckschleuse und danach das Raumschiff betreten oder umgekehrt danach ins Weltall gehen. Bevor man ins All geht, muss man einen Raumanzug angelegt haben. Ohne den atmosphärischen Druckausgleich, der durch die Druckschleuse angepasst wird, würde augenblicklich alles ins Weltall entrisen. Über die Druckschleuse können so auch Materialien ins Weltall ausgeworfen werden. Um Unfälle zu vermeiden, wird die Druckschleuse primär von innen bedient. Sie kann aber auch so eingestellt werden, dass das Zugriffsrecht von außen besteht. Eine Druckschleuse muss dem Raumschiff als Haupteingang zur Verfügung stehen. Die Luftzufuhr wird über den Vitalator geregelt.

- Das Entziehen und Einlassen von Luft dauert 1 Min. und kostet 1 OE.
- Bei einem Energieausfall ist die Druckschleuse einmalig per Hydraulik zu öffnen. Danach hat die Druckschleuse die äußere Atmosphäre angenommen.

Düsen: Vorrichtung für verschiedene Strahltriebwerke, die beim Raumschiff am Heck angebracht sind und dem Raumschiff den Schub ermöglichen. Sie werden für den Nuklear-Antrieb, den Photonenantrieb und den Tachyonensprung benötigt. Durch den Schub fliegt das Raumschiff konstant seine Geschwindigkeit, bis es abgebremst wird.

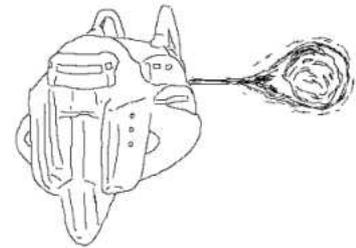
EMP-Kanone: Elektromagnetische-Puls-Kanone, die bei einem Treffer die Technik des feindlichen Raumschiffs für W6 Gefechtsaktionen lahmlegt und das getroffene Außenelement defekt macht.

- Der eigene Energieschild darf nicht im Weg sein.
- Ein Energieschild, der noch mind. die ½ seiner RS besitzt, wehrt den EMP-Schuss ab.
- Eine Phaserverbank kann den EMP-Schuss nicht abwehren.
- EMP-Kanonen legen sämtliche Techniken lahm.
- Protectarea-Räume sind vor EMP-Schäden geschützt.
- Nach dem Schuss ist eine Nachladepause nötig.
- Reichweite: 5 Felder.
- Verbrauch: 50 EE.

Energieschild: Energetischer Schutzschild, der nach Aktivierung ein elektrisches Feld vor einer Seite des Raumschiffs aufbaut. Der Energieschild soll vor Kollision mit Asteroiden oder vor feindlichen Raumschiffgeschossen schützen. Es ist ebenso ratsam ihn zu Beginn und zum Ende eines Tachyonensprungs zu aktivieren. Es können an allen Raumschiffseiten Energieschilde montiert werden. Der Energieschild wird von der Gefechtskonsole aus bedient

- Der Energieschild schützt mit 2.000 RS.
- Feindliche Attacken dezimieren den Energieschild entsprechend der TP.
- Wenn der Schild auf 50 % seiner RS gesunken ist (also auf 1.000 RS), gehen die ½ der eingehenden TP zu Lasten des Raumschiffs.
- Wird der Schild auf 0 dezimiert, ist er zerstört. Die restlichen TP gehen dann zu Lasten des Raumschiffs. Danach greifen die vollen TP das Raumschiff an.
- Die Schildgeneratoren benutzen eine schiffseigene Frequenz, wodurch eigene Photonenschüsse und Teleportationen vom Schiff aus durch den Schild hindurch getätigt werden können. Um solche Dinge wie Rettungsräume, Sphäriker, Drohnen, Raketen, Bullets, EMP-, Graser- oder Maserschüsse abzuschicken, muss der Energieschild jedoch deaktiviert werden.
- Feindliche EMP-Angriffe wirken erst dann, wenn die ½ des Schildes zerstört wurde.
- Feindliche Graser-Angriffe stoßen das Raumschiff samt dem Energieschild davon.
- Feindliche Maser-Schüsse dezimieren den Energieschild um – 1.000 RS.
- Die Photonenechokanone kann mit dem Echobeschuss den Schild durchdringen. Dabei wird der erste Schuss vom Schild aufgehalten, aber der zweite Schuss gelangt hindurch.
- Railgun-Geschosse können Energieschilde und Kraftfelder durchdringen.
- Der Energieschild wirkt nicht gegen einen Neutrinostrahl, der ein Raumschiff in seiner Geschwindigkeit auf Subimpuls drosseln kann.
- Wird ein Schild deaktiviert, kann er sofort wieder aktiviert werden, jedoch nur mit der Leistung, die er zuletzt hatte. Um den Schild wieder mit voller Leistung hochzufahren, muss er eine 1 Min. lang geruht haben. Auch ein zerstörter Schild kann nach einer Min. wieder mit voller Leistung aktiviert werden.
- Die Aktivierung des Schildes kostet immer 100 EE je Aktivierung und Tag.
- Ein Raumschiff kann ein Ersatzschild an der gleichen Seite montieren, es kann aber immer nur einen der Schilde aktivieren.

Fangstrahl: Es handelt sich um einen gravitativen Fangstrahl, mit dem lose, kleinere Objekte (auch Sphäriker oder kleinere Raumschiffe) angezogen und abgeschleppt werden können oder mit dem sich das Raumschiff an ein größeres Objekt heranziehen und so mitnehmen lassen kann. Auf diese Weise lassen sich flüchtende kleinere Raumschiffe aufhalten oder Raumschiffe, aber auch Asteroiden abschleppen. Der Fangstrahl befindet sich an einer Seite des Raumschiffes.



- Der gravitative Strahl funktioniert nur im Subimpuls.
- Ein Herauslösen aus dem Fangstrahl ist nur mit Waffengewalt möglich.
- Der Strahl kann nicht durch die Phaserbank pariert werden.
- Für den Fangstrahl ist eine Gravitino-Kammer nötig.
- Mit dem Fangstrahl lässt sich ein Stringtor öffnen.
- Reichweite des Fangstrahls: 5 Felder.
- Der Einsatz des Fangstrahls kostet 10 EE je Aktivierung und Std.

Firewall +: Durch dieses Schutzsystem wird die Firewall der Kommandozentrale verbessert: Ein Cockpit erhält den Wert 17 und eine Brücke den Wert 20. Die Firewall wird in die Kom-Konsole integriert.

- Firewall Wert 17: Wenn die Parade gelingt, bemerkt die Firewall den Angriff, lokalisiert den Angreifer und führt danach eine Attacke gegen den Angreifer aus.
- Firewall Wert 20: Siehe Wert 17, außerdem kann die Firewall bei einer gelungenen Attacke einen Virus einschleusen, der jedoch zuvor programmiert werden musste.

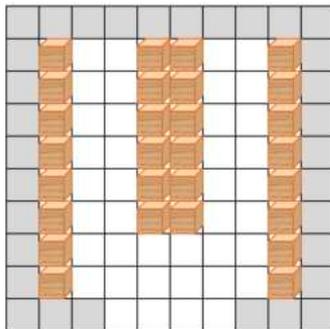
Die Firewall gibt auch den WS-Wert des Computersystems wieder, mit dem sich das System gegen ein EMP wehrt. Wird der WS-Wert auf 0 dezimiert, ist das System zerstört. Eine EMP-Kanone kann das System mit einem Schuss zerstören.

Fischfarm: Eine Fischfarm ist eine Aquakultur-Zuchtanlage mit ca. 50 Fischen, z. B. Karpfen oder Lachse. Sie liefern regelmäßig Fischfleisch bzw. tierische Eiweiße. Das Becken ist bereits mit 20 m³ Wasser gefüllt (das entspricht 370 WE) und das Wasser wird regelmäßig vom Vitalator gereinigt. Das Futter für die Fische kann im Wandbereich der Fischfarm gelagert werden. Die alleinige Ernährung durch eine Kleintierzucht würde auf Dauer allerdings eine einseitige Ernährung darstellen. Die Fischfarm befindet sich im Versorgungsdeck.

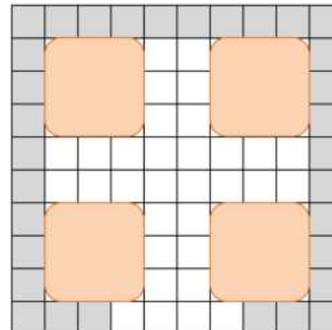
- Die Fischfarm stiftet täglich 0,1 NE.
- Würde man die Fischfarm komplett abernten, stiftet es einmalig 10 NE. Danach ist die Fischfarm aufgebraucht.
- Die Fischzucht kostet täglich Futter und 0,5 OE.
- Für die Pflege einer Fischfarm ist Fachpersonal nötig, z. B. ein Zoologe.
- Arbeitet man dauerhaft in einer Fischfarm wird der nötige TW bei der Raumkrankheit und dem Astrosyndrom + 2 WM.

Frachtraum: Halle für Frachtgüter. Hier können Käfige, Container, Aquarien, Kühlsysteme, Regale usw. hineininstalliert werden. Der Frachtraum hat die Innenmaße 8 x 8 x 3 Meter. Es passen 4 Frachtcontainer hinein oder auch oder auch 112 Paletten (Raummeter). Mehrere Frachträume können zu einem größeren Frachtraum zusammengestellt werden. Der Frachtraum wird am Rumpf eingesetzt und besitzt eine Ladeluke und eine Rampe, um Fracht zu verladen.

- Zum Frachtraum gehört auch ein Schwebler dazu, um Frachtgut zu transportieren.
- Ein Frachtcontainer hat die Maße 3 x 3 x 3 m und eine Palette ist ein Raummeter von 1 m³. Zwischen den Paletten oder Frachtcontainern werden entsprechende Gänge freigelassen (siehe Skizzen!) Diese Gänge sind zur Begehung und Inspektion nötig. Hier werden auch Techniken, wie der Schwebler abgestellt.
- Ein Frachtraum kann als Lebensmittellager genutzt werden. Es würden dann 20.000 Nahrungsmittleinheiten (NE) hineinpassen, was für 10 Personen 2.000 Tage reichen würde.
- Das Entziehen und Einlassen von Luft dauert 4 Min. und kostet 4 OE (Oxygen-Einheiten). Beim Entziehen der Luft würden die OE nicht verlorengehen.
- Würde die Luke geöffnet, ohne dass der Raum vorher der Atmosphäre des Weltalls angepasst wurde, würden sämtliche lose Dinge ins All hinausgerissen.
- Die Frachtluke sollte mit einer Druckschleuse geschützt werden.



Beispiel mit Paletten



Beispiel mit Frachtcontainern

Friedstätte: Dieser Raum dient der Aufbahrung und Verbrennung von Verstorbenen. Die Friedstätte hat 5 Fächer als gekühlte Liegestätten und viel Platz für Urnen. Außerdem existiert ein Krematorium, indem jeweils eine Leiche verbrannt werden kann, ein Waschbecken und ein Schrank mit Utensilien.

Garten: Ein Garten ist ein Biotop, der primär zur Erholung und Vitalisierung dient. In ihm wachsen Büsche, die in die Raumhöhe von 3 m gedeihen, wie auch Blüh- und Duftpflanzen, Gräser, Bambus, Moose, Farn, Kletterpflanzen und Pilze. Durch den Garten führen ein kleiner Weg und ein Bachlauf und eine Bank ist aufgebaut. In dem Garten können Vögel und Kleintiere leben, die dann aber versorgt werden müssen. Oder es werden Klangmodule mit Vogelgezwitscher und Wasserrauschen eingesetzt. Verdunstetes Wasser wird aufgefangen und über den Vitalator recycelt, so dass 10 % des Wasserverbrauchs rückgewonnen werden.

- Ein Garten stiftet täglich 1 OE.
- Ein Garten benötigt täglich 0,2 WE.
- Für die Pflege eines Gartens ist einfaches Personal ausreichend.
- Wer sich häufig im Garten aufhält, erhält bei der Ermittlung bei der Raumkrankheit und dem Astrosyndrom + 2 WM.
- Pollen-Allergiker können im Garten eine allergische Reaktion erleiden.

Gefängnis: Haftraum für eine Person, mit Bett, Tisch, WC und Waschbecken. Die Tür kann mit Metallgitterstangen versehen sein oder es ist eine Metalltür mit verschließbarer Gesprächsluke oder sie besteht aus Panzerglas oder hat ein elektrisches Kraftfeld. Mehrere Gefängnisse können zu einem größeren Gefängnis oder zu einem Gefängnistrakt gestaltet werden.

- Wer viel im Gefängnis nächtigen muss, erhält bei der Ermittlung der Raumkrankheit und des Astrosyndroms - 2 WM.
- Ein Kraftfeld verbraucht 10 EE täglich. Berührt man das Kraftfeld, erleidet man - 1 LE und evtl. einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Das Kraftfeld besitzt + 20 RS und ist nicht durchdringbar. Wegen des Energieaufwandes werden Kraftfelder kaum eingesetzt.

Gefechtskonsole: Konsole in einem Cockpit oder auf einer Brücke, mit der die Gefechtssysteme kontrolliert werden. Sie wird vom Artilleristen bedient. Die Gefechtssysteme können auch vom Computer selbst betätigt werden. Die Gefechtskonsole arbeitet dann mit dem Wert 13. Die Gefechtskonsole kann Objekte im Weltall erfassen. Neben den Gefechts Waffen wird von der Gefechtskonsole auch der Energieschild verwaltet.

- Vor dem Einsatz der Gefechts Waffen müssen die gewünschten Waffen aus ihren Luken ausgefahren werden. Es können in einer Aktion beliebig viele Gefechts Waffen gleichzeitig ausgefahren werden.
- Sollte es neben der Kommandozentrale noch ein weiteres Cockpit geben, können die Geschütz Waffen auf beide aufgeteilt werden, wodurch jede Gefechtskonsole in jeder Gefechtsaktion tätig sein kann.

Gefechtslager: Bezeichnung für ein Lager- und Nachladeraum, der hinter der Drohnenstation oder der Raketenstation oder der Railgun liegt und diese versorgt, wenn sie leer sind oder die Drohnen oder Raketen nach Belieben austauscht werden sollen.

- In einer Gefechtsaktion sorgt das Gefechtslager durch einen Befehl dafür, dass die entsprechenden Drohnen oder Raketen oder Railgun-Geschosse komplett ausgetauscht oder nachgeladen werden.
- Es passen so viele Drohnen oder Raketen oder Railgun-Geschosse in das Gefechtslager, wie in die jeweilige Drohnen- oder Raketenstation.

Gehäuse: Ein Raumschiff besteht aus Raumeinheiten (RE), von denen die $\frac{1}{2}$ das Gehäuse, Wände und Tunnel darstellen. Die andere $\frac{1}{2}$ wird zum Ausbau des Innenraums und der Außenelemente genutzt. Eine R1-Klasse besitzt beispielsweise 100 RE, von denen 50 RE das Gehäuse darstellen. Die übrigen 50 RE lassen sich zur Ausstattung nutzen. Von diesen inneren RE, die eigentlich zur Ausstattung dienen würden, können auch RE zum Ausbau des Gehäuses eingesetzt werden, um das Raumschiff dadurch zu verstärken.

- Jede RE, die man zusätzlich in GST investiert, erbringt 20 GST.

Graser-Kanone: Die Artilleriewaffe stößt eine gravitative Druckwelle aus, wodurch ein getroffenes Raumschiff W6 Felder weit fortgestoßen wird. Dabei kann das Raumschiff gegen andere Objekte kollidieren. Außerdem entscheidet der W10, in welche Richtung das Raumschiff danach ausgerichtet ist.

- Der eigene Energieschild darf nicht im Weg sein.
- Der aktivierte Energieschild des feindlichen Raumschiffs hält die Wirkung des Grasers nicht auf.
- Eine Phaserbank kann den Graser-Schuss nicht abwehren.
- Ab R10-Klassen hat der Schuss der Graser-Kanone keine Wirkung mehr.
- Sollte das betroffene Raumschiff ein Navitron besitzen, kann dieser seine Ausrichtung nach dem Fortstoßen mit einer Parade beeinflussen, wenn dem Navigator der TW gelingt.
- Nach dem Schuss ist eine Nachladepause nötig.
- Mit einem Graser ließe sich ein Stringtor aktivieren.
- Reichweite: 5 Felder.
- Verbrauch: 50 EE.

Gravitino-Kammer: In der Gravitino-Kammer werden in einem Hochdruck-Dunkel-Energie-Behälter Gravitinos erzeugt, die der Schwerkraft entgegenwirken. Die Gravitino-Kammer versorgt die Gravitino-Konverter, die das Schweben des Raumschiffs ermöglichen, womit auch die Fliehkraft eines Gestirns überwunden werden kann. Die Gravitino-Kammer sorgt im Raumschiff außerdem für eine künstliche Schwerkraft und schützt die Besatzung zugleich als Trägheitsdämpfer gegen den Druck, der bei einem Schub entstehen kann. Die Gravitino-Kammer befindet sich im Heck, im Maschinendeck und versorgt die Gravitino-Konverter, die an allen Seiten des Schiffes liegen.

- Sollte die Gravitino-Kammer ausfallen, herrscht an Bord eines Raumschiffs sofort Schwerelosigkeit. Wird ein starker Schub eingesetzt, ist die Schwerkraft für diese Zeit sofort aufgehoben. Der Schub kann eine Gefahr für die Besatzung darstellen.
 - Befindet sich ein Raumschiff im freien Fall, z. B. in einer orbitalen Bahn um ein Gestirn, beträgt die Schwerkraft 0 GRAV. An Bord herrscht dann Schwerelosigkeit.
- Um im Raumschiff die künstliche Schwerkraft herzustellen, benötigt die Gravitino-Kammer eine Gefechtsaktion Zeit. Dies ist auch dann nötig, wenn das Raumschiff in eine höhere Geschwindigkeit wechseln will. Die Gravitino-Kammer erstellt dann eine entsprechende künstliche Schwerkraft, die als Trägheitsdämpfer dem Schub entgegenwirkt. Insgesamt dauert der Vorgang bei der Aktivierung eines Schubs 3 Gefechtsaktionen: 1. Befehl und Aktivierung; 2. Technische Umsetzung (Flugroute wird berechnet; Trägheitsdämpfer wird aktiviert); 3. der Schub findet statt.
 - Würde die künstliche Schwerkraft nicht erstellt werden, würde die Besatzung bei einem an die Wände und in ihre Sitze gepresst werden und vermutlich würden ihre Organe zerquetscht werden.
- Siehe „Regeln zur Raumfahrt“!
- Siehe außerdem weiter unten, unter „Gravitino-Konverter“!

Gravitino-Konverter: Die Gravitinos, die in der Gravitino-Kammer hergestellt werden, werden über äußere Puls kompensatoren kontrolliert ausgestoßen, wodurch sich das Raumschiff von einer gravitativen Quelle abstoßen kann und somit schwebt. Sie setzen also einen leichten Schub frei, die das Raumschiff in die entsprechende Richtung bewegen. Raumschiffe können per Gravitino-Antrieb relativ schnell, überaus beweglich und fast lautlos durch die Atmosphäre eines Gestirns fliegen und sie können damit auch die Fliehkraft des Gestirns überwinden und somit die Exosphäre eines Gestirns betreten und darüber hinaus weiter ins All fliegen. Der Gravitino-Konverter verkehrt die Gravitation durch das Gravitino und nutzt dabei die Anziehungskräfte verschiedener Gestirne. Je nach Größe sind Raumschiffe unterschiedlich schnell. Durch den Gravitino-Antrieb fliegen Raumschiffe eine Geschwindigkeit im sogenannten Subimpuls. Der Gravitino-Antrieb kann nicht bei höheren Antriebsformen genutzt werden und dient dort nicht zur Kurskorrektur eines Schubs. Die Puls kompensatoren, also die Gravitino-Konverter sind über die Gravitino-Kammer miteinander verbunden und befinden sich an allen Seiten des Raumschiffs.

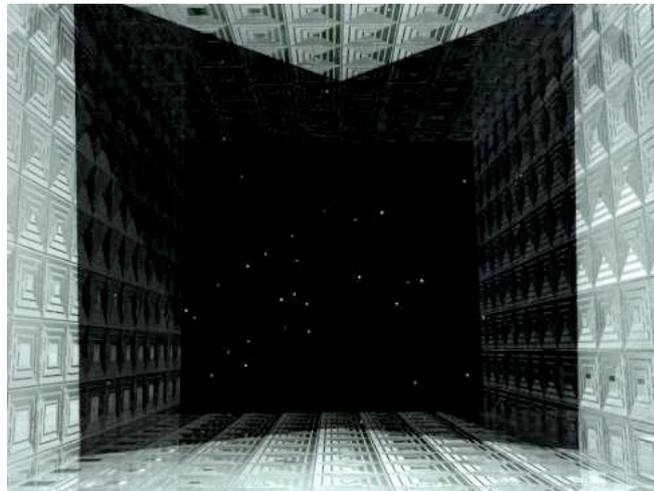
- Beim Abheben von einem Gestirn und beim Einfliegen in eine terrestrische Atmosphäre muss dem Piloten des Raumschiffes der TW auf Navigation gelingen, der je GRAV + 0,1 und je R-Klassen – 1 erschwert wird.
- Sollte ein Gravitino-Konverter ausfallen, ist die Bewegung des Schiffes eingeschränkt. Wenn alle ausfallen, ist das Schiff im Gravitino-Antrieb bewegungsunfähig.
- Um mit anderen Raumschiffen in Kontakt zu treten, bzw. Aktionen durchzuführen, müssen sich Raumschiffe im Subimpuls begegnen.
- Der Schub durch Gravitino ist sehr gering. Sollte im Innern des Raumschiffes Schwerelosigkeit herrschen, hat ein Schub mit Gravitino darauf keine Auswirkungen. Der Schub schadet der Besatzung auch nicht gesundheitlich.
- Der Gravitino-Antrieb versagt bei gravitativen Anomalien. Es gibt einige Gestirne, die Felder mit gravitativen Anomalien besitzen. Das Befliegen solcher Störfelder kann zu Abstürzen führen. Auch Präsolare Nebelfelder können Felder mit gravitativen Anomalien besitzen.
- Der Gravitino-Antrieb ist im täglichen Energie-Verbrauch eines Raumschiffs eingerechnet.
- Bei der Erstellung des Raumschiffbogens nehmen die Gravitino-Konverter keinen Platz an Raumeinheiten ein, sie müssen aber aufgeführt werden und zwar 6 x, also für jede Seite eins, damit sie im Gefecht mitberücksichtigt werden.
- Geschwindigkeiten:
 - In der Atmosphäre eines Gestirns, bis in die Thermosphäre (bis 500 Kmm Höhe) fliegen Raumschiffe entsprechend ihrer Größe unterschiedlich schnell:
 - Sphäriker: 300 – 500 Km/h
 - R1 – R3-Klassen: 300 km/h
 - R5 – R9-Klassen: 200 Km/h
 - Ab R10-Klassen: 100 Km/h
 - Im Weltall, ab der Exosphäre (ab 500 Km Höhe) fliegen Raumschiffe entsprechend ihrer Größe unterschiedlich schnell:
 - Sphäriker: 3.000 – 5.000 Km/h = 3 – 5 Felder im Gefecht
 - R1 – R3-Klassen: 3.000 Km/h = 3 Felder im Gefecht
 - R5 – R9-Klassen: 2.000 Km/h = 2 Felder im Gefecht
 - Ab R10-Klassen: 1.000 Km/h = 1 Feld im Gefecht
 - Fliegt ein Raumschiff in der Atmosphäre eines Gestirns 100 Km/h schnell, benötigt es eine Std. um in die Thermosphäre zu gelangen und 5 Std. um in die Exosphäre zu kommen. Bis zu einem benachbarten Mond, der z. B. 500.000 Km entfernt liegt, würde es bei 1.000 Km/h gute 20 Tage benötigen. Siehe dazu „Regeln zur Raumfahrt“!

Hacker-Modul: Das Raumschiff besitzt in seiner Kom-Konsole ein Hacker-Modul, mit dem es virtuelle Angriffe auf fremde Raumschiffe und deren Elemente ausführen kann. Siehe dazu bei den Sonderregeln bei „Virtueller Kampf“!

- Die Kom-Konsole kann den virtuellen Angriff durchführen und besitzt dafür den Wert 13. Der virtuelle Kampf kann aber auch von der Person an der Kom-Konsole durchgeführt werden. Er verwendet das Talent Informatik.
- Es kann ein Raumschiff als ganzes angegriffen werden oder eines seiner äußeren sichtbaren Elemente oder wenn ein erfolgreicher Raum-Scann durchgeführt wurde, auch Elemente in einem Raumschiff.
- Störsender und durch Protectarea geschützte Räume verhindern virtuelle Angriffe.
- Das Hacker-Modul hat eine Reichweite von 10 Feldern.

Hangar: Parkdeck für Sphäriker mit einem Innenmaß von 8 x 8 x 3 m. Der Hangar ist ausgestattet mit Ankerkrallen, um die Sphäriker festzuhalten, 2 Greifarmen und einem Clean-Bot, der als Roboter eigenständig die Sphäriker reinigt und dekontaminiert. Außerdem befinden sich dort noch Versorgungsschläuche, die aus dem Boden entnommen werden können und mit denen die Sphäriker versorgt werden können, z. B. mit Luft. Der Hangar besitzt an einer Außenseite das Hangartor, das mit einem schützenden elektromagnetischen Feld geschützt ist, durch das die Sphäriker ein- und ausfliegen können und der Innenraum dabei seine Atmosphäre behält. Decke und Boden sind leicht ausgearbeitet und tragen Schienen, damit große Sphäriker, die knapp hineinpassen in den Hangar eingeführt werden können. Hangars können zu einem größeren Hangar zusammengelegt werden.

- Beim Ausfliegen der Sphäriker darf kein Energieschild im Weg sein.
- Die Sphäriker können nur einzeln den Hangar verlassen, außer bei Speedern, Sprintern und Stabjägern, hier können jeweils 2 auf einmal den Hangar verlassen.
- In einem Hangar passen:
 - 2 Amphibiengleiter oder
 - 4 Bullets oder
 - 1 Gleiter oder
 - 1 Grav-Panzer oder
 - 4 Robale oder
 - 16 Speeder oder
 - 2 Sprinter oder
 - 4 Stabjäger oder
 - 3 Wheeler.
- Sollte das Hangar sein elektromagnetisches Feld verlieren, entschwindet sofort die Luft ins Weltall. Ebenso werden Gegenstände und Personen hinausgerissen. Um das Hangar wieder mit Luft zu füllen, dauert es 4 Min. und würde 4 OE kosten.



Helios-Panel: Solarkraftwerk mit Solarpanelen, wodurch das Raumschiff durch solare Objekte (Sternenlicht) aufgeladen wird. Helios-Panels werden auf dem Dach montiert.

- Ein Helios-Panel versorgt den Akku täglich mit 20 EE.
- Die Reichweite zu einem strahlenden Stern darf max. 500 Mill. km betragen.
- Die Reichweite zu einem strahlenden planetarischen Gasriesen darf max. 100 Mill. Km betragen.
- Der Aufenthalt in einem Präsolaren Nebelfeld stiftet ebenso solare Energie.
- Während eines Tachyonensprungs erhält ein Helios-Panel keine Sternenenergie.

Holo-Konstruktor: Technik, die in einem Raum ein zuvor programmiertes Hologramm erscheinen lässt. Das Hologramm kann ein Gegenstand, eine Kreatur oder eine helfende Person sein, z. B. ein medizinischer Assistent, ein Barkeeper, ein Kellner, Wachpersonal o. ä. Der Holo-Konstruktor ist eine Künstliche Intelligenz (KI), darum erscheinen die Hologramme auch intelligent oder so wie sie erscheinen sollen. Das Hologramm ist auf den Raum begrenzt, wo der Konstruktor montiert ist. Benachbarte Räume mit Holo-Konstruktoeren können das Programm dort neu entstehen und somit fortlaufen lassen.

- Das Hologramm besitzt 1 LE und kann Gegenstände nutzen und sprechen.
- Das Hologramm kann max. 3 x 3 x 3 m groß sein.
- Das Hologramm besitzt 9er-Werte.
- Das Hologramm kostet je Aktivierung und Std. 1 EE.

Holoraum: Holographischer Chill- und Trainingsraum, der abgeflachte Seiten besitzt, in denen holographische Sender in der Decke, im Boden und in den Wänden eingearbeitet sind. Er hat die Innenmaße von 13 x 13 m. In der Decke, im Boden und in den Wänden befinden sich holographische Sender, die durch kohärentes Laserlicht und gebündelten Energiestrahlen holographische Festkörper initialisieren und somit Sequenzen aufbauen, wodurch die Nutzer in eine virtuelle Situation eintauchen, die interaktiv genutzt werden können. Mehrere Gravitino-Konverter sind auf jeden Meter ausgerichtet und sorgen dafür, dass der Nutzer glaubt, sich zu bewegen, ohne dabei wirklich seinen Platz zu verlassen. Er könnte dabei virtuell schwimmen, springen und rennen. Der Raum verwandelt sich also in jede denkbare Umgebung und erstellt Natur, Personen, Kreaturen usw. Selbst Gerüche, Geräusche und Kontakte erscheinen echt und berührbar. Entsprechend vorgefertigte Programme können die Nutzer in ganz verschiedene Szenen eintauchen lassen, die ihnen täuschend echt vorkommen. Sie können den Holoraum als Urlaubssequenz an einem Strand nutzen, als pornographisches Lustzimmer, als Kampftrainingsraum usw. Der Holoraum, bzw. das System, erfasst die Gehirnströme der Benutzer, um auf deren Belange zu reagieren. Die entsprechenden Sequenzen müssen im Vorfeld einprogrammiert werden. Die holographischen Sensoren können elektrische Entladungen freisetzen, die dem Nutzer wie echte Berührungen vorkommen oder auch wie echte Verletzungen. Holoräume können auch eingesetzt werden, um Personen einen falschen Raum oder gar eine falsche Welt vorzugaukeln. Die Sender sind hinter den Hologrammen verborgen. Würde ein Sender zerstört, erkennt man Verzerrungen im Hologramm.

- Die Stärken der Verletzungsempfindungen sind regulierbar:
 - Schutzstufe: Der Nutzer erleidet einen leichten elektrischen Schlag, der lediglich einen Schock verursacht und somit – 1 VIT. Es wird signalisiert, was dem Nutzer eigentlich passiert wäre. Auf diese Weise lassen sich Kampfsimulationen darstellen.
 - Realstufe: Der Nutzer erleidet reale Verletzungen.
- Eine häufig positive Nutzung eines Holoraums kann VIT schenken und schützt vor der Raumkrankheit und dem Astrosyndrom, indem die entsprechenden TW + 2 WM.
- Die häufige Nutzung von Holoräumen kann zur Holo-Sucht führen.
- Die Nutzung eines Holoraumes kostet dem Raumschiff je Aktivierung und Std. 10 EE.
- Kommerziell kann die Nutzung eines Holoraumes angeboten werden, für 20 Cr. je Std.
- Programme für Holoräume können erworben werden und kosten bis zu einigen tausend Credits.

Inertdüsen: Kleine Lenk- und Schubdüsen, die an allen Seiten des Raumschiffs angebracht sind. Sie setzen Argongas frei und bewirken auf diese Weise einen kleinen Schub, der das Raumschiff in die entsprechende Richtung bewegt, bzw. wodurch es gelenkt wird. Durch das Fliegen mit Inertdüsen erreicht ein Raumschiff die Geschwindigkeit im Subimpuls. Mit dieser Geschwindigkeit können sich Raumschiffe im Weltall begegnen. Durch die Inertdüsen wird aber auch die Flugbahn des Raumschiffs in höheren Antriebssystemen korrigiert. Die Inertdüsen werden vom Argontank aus versorgt und gesteuert, der sich im Maschinendeck befindet.

- Mit Inertdüsen kann man nicht die Schwerkraft eines Gestirns überwinden und somit auch nicht in die Thermosphäre gelangen. Auch zum Fliegen in terrestrischen Sphären ist das Raumschiff für den Antrieb zu schwer.
- Besondere Manöver beim Fliegen mit Inertdüsen im Subimpuls werden – 2 WM.
- Bei einem Ausfall einer oder mehrerer Inertdüsen ist das Raumschiff nur noch eingeschränkt bewegungsfähig. Beim Ausfall aller Inertdüsen lässt sich das Raumschiff nicht mehr lenken.
- Der Schub durch Inertdüsen ist sehr gering. Sollte im Innern des Raumschiff Schwerelosigkeit herrschen, hat ein Schub mit Inertdüsen darauf keine Auswirkungen. Der Schub schadet der Besatzung auch nicht gesundheitlich.
- Bei der Erstellung des Raumschiffbogens nehmen die Inertdüsen keinen Platz an Raumeinheiten ein, sie müssen aber aufgeführt werden und zwar 6 x, also für jede Seite eins, damit sie im Gefecht mitberücksichtigt werden.
- Geschwindigkeiten: Nur im Weltall einsetzbar
 - Sphäriker: 3.000 – 5.000 Km/h = 3 – 5 Felder
 - R1 – R3-Klassen: 3.000 Km/h = 3 Felder
 - R5 – R9-Klassen: 2.000 Km/h = 2 Felder
 - Ab R10-Klassen: 1.000 Km/h = 1 Feld

Kantine: Raum, in dem Mahlzeiten eingenommen werden können, in dem man sich aber auch einfach aufhalten kann oder in dem Besprechungen stattfinden können. Kantinen können für Raumschiffe in ihrer Größe unterschiedlich aufgebaut werden. Eine kleine Kantine mit einer Größe von 4 RE bietet Platz für 20 Personen.



Kaperbohrer: Massiver Bohraufsatz, der am Schleusentunnel anmontiert wird. Er dient dazu, sich beispielsweise in ein Raumschiff hineinzubohren. Um den Kaperbohrer einzusetzen, muss sich das Raumschiff direkt neben dem anderen Raumschiff befinden und den Schleusentunnel mit dem Kaperbohrer ausfahren haben.

- Zum Durchbohren einer Schiffswand benötigt der Kaperbohrer eine Gefechtsaktion.

Kernkraftwerk: Festkernreaktor, bei dem durch Kernspaltung Wasserstoff erhitzt wird und hohe Temperaturen erzeugt werden. Der Wasserstoff wird unter Druck ausgestoßen und erzeugt für das Raumschiff den Schub, der als Nuklearantrieb bezeichnet wird. Der Schub befördert das Raumschiff mit großer Geschwindigkeit und ermöglicht auch einen Austritt aus der Atmosphäre von Gestirnen. Seit dem Ende der Interstellaren Epoche sind Nuklearantriebe relativ gesichert, ein Restrisiko besteht allerdings immer. Die meisten bewohnten Gestirne haben darum ihre Raumhäfen außerhalb bewohnter Gebiete oder sie lassen die Raumschiffe an Raumstationen im Orbit andocken. Der Nuklearantrieb verpflichtet die Raumfahrer dazu, das Kraftwerk regelmäßig warten zu lassen und in regelmäßigen Abständen das radioaktive Abfallprodukt entsprechend zu entsorgen. Die Entsorgung des Abfallprodukts muss an Raumtankstellen vorgenommen werden und ist kostenpflichtig. Auf dem weltweiten Schwarzmarkt werden die Abfallprodukte jedoch auch an illegale Abnehmer veräußert. Manche Raumfahrer entsorgen die Abfallprodukte auch illegal in einem Stern. Das Kernkraftwerk sorgt zudem für die Wärme im Raumschiff, die über den Vitalator verwaltet wird und es versorgt den Akkumulator mit Energie. Das Kernkraftwerk befindet sich im Heck im Maschinendeck.

- Beim Abheben von einem Gestirn und beim Einfliegen in eine terrestrische Atmosphäre muss dem Piloten des Raumschiffs der TW auf Navigation gelingen, der je GRAV + 0,1 und je R-Klasse - 1 erschwert wird.
- Verbrauch: Zum Abheben, zum Landen auf einem Gestirn und für einen Schub im Weltall verbraucht der Antrieb jeweils 100 EE. Durch den Schub, den das Raumschiff noch besitzt, wenn es den Orbit erreicht, ist im Weltall kein weiterer Schub mehr nötig, so lange das Raumschiff auf Kurs bleibt.
- Wenn ein Raumschiff einen Schub auslösen will, kostet es 3 Gefechtsaktionen. In der ersten Gefechtsaktion wird das Ziel eingegeben und berechnet, in der zweiten findet die Zündung statt und in der dritten Gefechtsaktion jagt das Raumschiff davon.
- Da der Schub enorme gravitative Kräfte auslösen würde (+ 12,5 GRAV), muss durch die Gravitino-Kammer die Trägheitsdämpfung eingesetzt werden, in dem eine künstliche Schwerkraft hergestellt wird. Der Vorgang dauert eine Gefechtsaktion und kann während der Aktivierung zum Schub erfolgen.
- Das Kraftwerk spendet an den Akkumulator täglich 500 EE. Mögliche Überschüssige Energie wird ins Weltall abgegeben.
- Das Kraftwerk versorgt das Schiff mit Wärme. Bei einem Ausfall würde die Temperatur von 20 ° je Std. um einen Grad fallen.
- Nach 5 Jahren muss eine Inspektion stattfinden.
- Nach 10 Jahren müssen die radioaktiven Abfallprodukte entsorgt werden. Dies kostet ca. 10.000 Cr.
- Raumschiffe müssen Raumhäfen oder -stationen anfliegen, die außerhalb von bewohnten Gebieten liegen.
- Geschwindigkeiten: Ein Schub bewirkt eine Geschwindigkeit von 500.000 Km/h
 - Um vom Erdboden eines Gestirns in den Thermosphäre zu gelangen, braucht ein Raumschiff wegen der Schwerkraft 7 Min.
 - Um den nächsten Mond (500.000 Km) zu erreichen benötigt ein Raumschiff 1 Std.
 - Um den nächsten Planeten (100 Mill. Km) zu erreichen benötigt ein Raumschiff 200 Std. (= 8 Tage und 20 Min.)
 - Um den nächsten Sektor (50 Bill. km) zu erreichen benötigt ein Raumschiff 11.415 Jahre.
 - Im Weltall würde ein Raumschiff mit einem Nuklear-Schub das Gefechtsraster in einer Gefechtsaktion komplett durchqueren.

Kleintierzucht: Eine Kleintierzucht ist eine Tierhaltungseinheit mit 12 Hühnern und 12 Kaninchen. Sie liefern regelmäßig Eier und wiederkehrend Fleisch. Das Futter für die Tiere kann im Wandbereich der Kleintierzucht gelagert werden. Die alleinige Ernährung durch eine Kleintierzucht würde auf Dauer allerdings eine einseitige Ernährung darstellen.

- Die Kleintierzucht stiftet täglich 1 NE.
- Würde man die Kleintierzucht komplett abernten, stiftet es einmalig 25 NE. Danach ist die Kleintierzucht aufgebraucht.
- Die Kleintierzucht verursacht täglich 2 FE.
- Die Kleintierzucht kostet täglich Futter, 0,1 WE und 0,5 OE.
- Für die Pflege einer Kleintierzucht ist Fachpersonal nötig, z. B. ein Landwirt oder Zoologe.
- Wer häufig in der Kleintierzucht arbeitet, bei dem werden bei der Ermittlung des Raumkrankheit und des Astrosyndroms die nötigen TW + 2 WM.

Klöpke-System: Bewegliche Waffenhalterung für Geschoss Waffen, mit der eine Waffe bis zu 360 ° in irgendeine Richtung ausgerichtet werden kann. Sämtliche Photonenwaffen und die Phaserbank sind mit diesem System kombiniert. Sie kosten keine extra RE.

Kochnische: Kleiner Raum mit einer Küchenzeile, zur Lebensmittelzubereitung und leichten Lagerung.

- Mit einer Kochnische kann eine Kleingruppe von 5 Personen bekocht werden.
- In einer Kochnische können 100 Nahrungseinheiten (NE) gelagert werden. Das reicht für 10 Personen x 10 Tage.

Koje: Quartier für eine Person, mit Bett, Schreibtisch, Waschbecken und WC. Waschbecken und WC können in die Wand eingefahren und das Bett kann in die Wand eingeklappt werden. Die Koje hat die Ausmaße 3 x 3 x 3 m und besitzt in der Decke Stauraum für persönliche Sachen. Eine Koje kann zu einer größeren ausgebaut werden (2 RE) und bietet so mehr Platz für eine Person (z. B. für einen Oger oder einen Plantoiden) oder kann von bis zu 2 Personen genutzt werden, die dann aber in 2 Hochbetten schlafen. Oder sie wird mit einer Nasszelle kombiniert, damit die Koje eine Dusche besitzt. Der kommerzielle Flug in einer Koje kostet einer Person täglich 75 Cr. und mit Nasszelle (also bei 2 RE) 100 Cr.



Kombüse: Industrieküche zur Lebensmittelzubereitung von Großgruppen, inklusive Lagerung und kleiner Sitzgelegenheit. Die Kombüse ist mit speziellen Küchenutensilien ausgestattet. Eine Kombüse kann größer hergestellt werden und dadurch entsprechend mehr Personen bekochen. Lebensmittel und Getränke können alternativ auch im Frachtraum oder Lagerraum gelagert werden.

- Mit der Kombüse lassen sich 100 Personen bekochen.
- In der Kombüse können 5.000 Nahrungseinheiten (NE) gelagert werden, was für 10 Personen x 500 Tage reichen würde.
- 1 NE kostet 5 Cr.

Kom-Konsole: Kommunikationskonsole auf einer Brücke, die für Kontaktaufnahme, aber auch für Scanns, Messungen und Ortung zuständig ist. Sie wird vom Kommunikator verwaltet.

- Der Computer kann anstelle des Kommunikators tätig sein und hat den Wert 13.
- Existiert nur ein Cockpit als Kommandozentrale, übernimmt der Bordcomputer die Aufgaben der Kom-Konsole. Scanns und Ortungen werden dann jedoch – 2 WM.
- Mit der Kom-Konsole können Objekte auf 100 Mill. Km Entfernung geortet werden. Es lassen sich dadurch die Art und Größe eines Objekts bestimmen.
- Der Kommunikator kann ein geortetes Objekt scannen und somit grobe physikalische Informationen über die Beschaffenheit des Objekts erhalten. Hierfür muss dem Kommunikator der TW auf Kommunikationstechnik gelingen. Bei einem Raumschiff erkennt man durch den Scann die Identifikation, die außen am Raumschiff angebracht ist und die äußeren Systeme (Gefechtsluken, Hangartore u. ä.). Wenn die Gefechtswaffen ausgefahren sind, erkennt man auch die Waffen selbst.
- Mit Hilfe eines Raum-Scanners kann der Kommunikator bei einem gelungenen TW auf Kommunikationstechnik ins Innere eines Raumschiffs hineinscannen und dadurch den Aufbau und bewegliche Objekte registrieren. Dies ist z. B. bei Teleportationen sinnvoll. Reichweite: 10 Felder.
- Durch ein Black-Out-System können Raumschiffe bei einem Scann falsche Informationen freigeben. Das Black-Out-System muss vor dem Scann aktiviert sein.
- Wenn dem Kommunikator der TW auf Kommunikationstechnik gelingt, kann er eine ¼ Std. lang gesendete, codierte Nachrichten aufspüren. Um sie zu dechiffrieren, ist ein erneuter TW auf Kommunikationstechnik nötig.
- Der Kommunikator kann selbst Nachrichten verschlüsselt aussenden. Damit die Nachricht auch verschlüsselt gesendet wird, muss ihm der TW gelingen.
- Mit Hilfe eines Störsenders lassen sich virtuelle Angriffe, Raum-Scanns und das Abfangen und Abhören von Nachrichten unterbinden. Der Störsender unterbindet auch die Kommunikation innerhalb des eigenen Raumschiffs, aber er kann auch bestimmte Kommunikationen zulassen.
- Abhörsichere Räume, z. B. durch Protectarea geschützte, können nicht abgehört, gescannt oder gehackt werden.
- Innerhalb von Präsolaren Nebelfeldern lassen sich Objekte nur in einem Umfeld von 7 x 7 Feldern orten und scannen.
- Mit dem Hacker-Modul kann die Kom-Konsole oder der Kommunikator selbst einen virtuellen Angriff auf ein feindliches Raumschiff oder auf ein sichtbares äußeres Element des Raumschiffs ausführen. Nach einem Raum-Scann ließen sich auch Elemente im Raumschiff angreifen. Einfache Elemente an oder in einem Raumschiff haben eine Firewall mit dem Wert 13. Ein Cockpit besitzt den Wert 13, eine Brücke den Wert 17. Durch eine Firewall + können die Werte diese Kommandozentren auf 17 und 20 aufgewertet werden. Die Kom-Konsole kann eigenständig hacken, wenn ihr das Ziel mitgeteilt wurde. Sie verwendet den Wert 13. Der Kommunikator nutzt zum Hacken sein Talent Informatik.

Konferenzraum: Sitzungs- und Arbeitszimmer, in dem bis zu 18 Personen Platz finden. Der Konferenzraum ist mit Tischen und Stühlen ausgestattet. Der Tisch besitzt holographische Techniken und es existiert ein holographischer Beamer.

Kontrollkonsole: Konsole auf der Brücke, die zur Kontrolle aller anderen Konsolen dient. Von der Kontrollkonsole aus werden die Versorgungssysteme kontrolliert. Von der Kontrollkonsole aus wird auch der Alarm ausgerufen. Der Adjutant ist zuständig für die Kontrollkonsole.

- Die Kontrollkonsole kann auf alle Konsolen zugreifen; nur der Bordcomputer hat höhere Autorität.
- Sollte der Adjutant auf andere Systeme zugreifen, wird der TW bei der Nutzung der anderen Systeme – 2 WM.

Kontrollraum: Hermetisch geschützter und verglaster Raum, der in besonderen Bereichen zur Kontrolle dient. Ein Kontrollraum kann z. B. an einem Hangar gesetzt werden oder im Maschinendeck. Der primäre Zugriff bleibt jedoch bei der Brücke. Dennoch ließe sich auch bei einem Kontrollversagen der Brücke der entsprechende Arbeitsbereich weiterhin kontrollieren und von der Brücke aus können dem Kontrollraum auch spezielle Zugriffe gewährt werden. Im Notfall ließe sich auch die komplette Kontrolle des Raumschiffs an einen Kontrollraum übertragen. Vorteilhaft an einem Kontrollraum ist beispielsweise, dass der Chefsingenieur seinen Arbeitsplatz bei den Maschinen und dem technischen Personal haben kann und nicht aus der Distanz von der Brücke aus tätig sein muss.

Korridor: Raumschiffkorridor, der an beiden Seiten mit jeweils 5 Sitzen ausgestattet ist, die aus den Wänden ausgezogen werden können. Ein Korridor kann also kurzfristig 10 Personen sitzend beherbergen, die mit Gurten in den Sitzen gesichert sind. Der kommerzielle Flug mit einem Sitzplatz im Korridor kostet einer Person täglich 15 Cr.

Kryostaseraum: Raum in dem 30 Kryonikcontainer und ein Überwachungscomputer installiert und miteinander vernetzt sind. Die Kryonik-Technik ermöglicht es Humanoiden schockgefroren zu werden und auf diese Weise jahrelang im Tiefschlaf (Kryostase) transportiert zu werden, ohne dabei zu altern. Im Kryonik-Container liegt oder befindet sich der Humanoid aufrecht und trägt für diese Zwecke hergestellte Unterwäsche und eine Atemmaske und ist an verschiedenen Instrumenten angeschlossen, die für die Lebenserhaltungssysteme verantwortlich sind. Außen am Kryonik-Container befindet sich ein medizinisches Display. Bei -196° kommt Bioaktivität im Organismus zum Erliegen, wodurch der Verfall des Gewebes gestoppt wird. Mit Hilfe moderner Vitrifizierung, bei dem der Container mit flüssigem Stickstoff und anderen Zusätzen gefüllt wird, kann eine Kristallisation des Organismus verhindert werden, wenn das Schockfrieren einsetzt. Der Organismus geht dann in einen glasähnlichen Zustand über. Auf diese Weise bleibt der Zustand des Individuums, so auch sein Bewusstsein erhalten. Während des gefrorenen Zustands hat der Humanoid nur einen äußerst geringen Rest von Bewusstsein. Tief verborgen träumt er. Das Auftauen aus dem Kryonik-Zustand braucht 5 Min. Während dieser Zeit werden die flüssigen Stoffe abgepumpt und der Humanoid kommt allmählich zu Bewusstsein.

- Die Kryostase schützt vor der Raumkrankheit und dem Astrosyndrom und ermöglicht ein langes Reisen ohne Altern.
- Von Außen kann der Schlafende durch die gläserne Front gesehen werden und vom Display können die Biowerte abgelesen werden. Ebenso kann der Computer den Schlafenden aus der Kryostase aufwecken, beispielsweise bei einem Notfall.
- Nach dem Auftauen fehlt dem Humanoiden – W6 VIT und wenn ihm der TW auf INTL misslingt, leidet er für $W6 \times \frac{1}{4}$ Std. an absoluter Amnesie. Um dem vorzubeugen, geben die Humanoiden vor der Kryostase wichtige Informationen am Display ein, die nach dem Aufwachen abgelesen werden können. Nimmt man im Vorfeld kontinuierlich Ginkgo-Tabletten oder -Tee zu sich, wird der TW auf INTEL + 2 WM.
- Eine Person, die in INST einen Wert von mind. 17 hat oder Psinetiker mit der Psinetik Wahrsagen ist, spüren oder träumen, wenn sie beobachtet werden oder wenn etwas nicht stimmt. Sie könnten daraufhin versuchen, sich selbst gewaltsam aufzuwecken. Hierfür muss der Person der TW auf WS gelingen, der – 2 WM ist. Dies ist einmal je $\frac{1}{4}$ Std. möglich.
- Wenn ein Humanoid vorzeitig aufwacht, beendet der Computer sofort die Kryostase, damit der Humanoid sich in seinem kristallinen Zustand nicht selbst gefährdet. Innerhalb der Auftauzeit von 5 Min. kann jeder Stoß und jede falsche Handhabung LE-Verluste und Knochenbrüche verursachen.
- Raumschiffe, deren Besatzung sich in Kryostase befindet, werden vom Autopiloten automatisch geweckt, wenn eine Gefahren- oder gewisse Kontaktsituation aufkommt.
- Androiden können nicht in Kryostase versetzt werden.

Küche: Raum zur Lebensmittelzubereitung, inkl. Lagerung und kleiner Sitzgelegenheit. Die Küche beinhaltet die für sie typischen Haushaltsgeräte.

- Mit der Küche lassen sich 10 Personen bekochen.
- In der Küche können 500 Nahrungseinheiten (NE) gelagert werden, was für 10 Personen 50 Tage lang reichen würde.

Labor: Naturwissenschaftlicher Arbeitsraum für einen wissenschaftlichen Fachbereich. Einige Raumschiffe nehmen Forschungsaufträge entgegen, sie analysieren und forschen und verkaufen ihre Studien und Entwicklungen an den Meistbietenden oder forschen im Auftrag einer Regierung oder Firma. Im Weltall werden kosmische, biologische, chemische, mikrobiologische, physikalische und phänomenologische Dinge erforscht, das Weltall wird kartographiert, auf Asteroiden, Monden und Planeten werden prähistorische und archäoastronomische Forschungen betrieben und schließlich werden Forschungsergebnisse gesammelt, ausgewertet, gespeichert und verbreitet. Jedes Labor hat seinen eigenen Fachbereich oder es handelt sich um ein allgemeines Labor, mit dem man dann aber nicht in die Tiefe forschen und analysieren kann. Beispiele für Labore wären im Bereich der Medizin, der Biogenetik, Astrophysik oder der Kosmochemie. Es können Labore zu einem größeren Labor zusammengelegt werden. Neben einem Labor sollte ein Dekon-Raum, eine Nasszelle und ein Umkleieraum angebracht werden.

Lagerraum: Raum zur Lagerung von Gepäck, Waffen, Lebensmitteln oder allgemeinen Materialien.

- In einem Lagerraum könnten 5.000 Nahrungseinheiten (NE) gelagert werden, was für 10 Personen x 500 Tage lang reichen würde.
- In einem Lagerraum können 2.700 Bleche (1 m x 1 m x 10 cm) gelagert werden, die man zur Reparatur bei Gehäuseschäden nutzen kann.

Landestützen: Stützgestell, mit dem das Raumschiff auf einem Untergrund absetzen kann. Die Landestützen sind magnetisch und ermöglichen es auch, sich an einem anderen Raumschiff oder an einer metallischen Struktur, z. B. an einer Station festzuhalten. Im Subimpuls könnte sich ein Raumschiff auf diese Weise von einem größeren Raumschiff mitnehmen lassen. Um sich mit einer höheren Geschwindigkeit transportieren zu lassen, müsste das Raumschiff allerdings verankert werden, durch ein Raumgrapnel. Die Landestützen befinden sich am Rumpf.

Lift: Gravitinobetriebenes Fahrstuhlssystem, das horizontal und vertikal in ausgebauten Schächten durchs Raumschiff führt. In den Schächten befinden sich noch Sprossenleitern für den Notfall. Der oder die Lifte befördern Personen in nur wenigen Sekunden an den nächsten Ort. Auf diese Weise können Personen im Falle einer Evakuierung schneller die Rettungsräume erreichen. In einem Lift passen stehend 9 Personen.

- Im Falle einer Evakuierung kann der Charakter einen TW auf GL machen, um mit dem Lift schneller an die Rettungsräume zu gelangen.

Lounge: Komfortabler Aufenthaltsraum mit Sesseln, einem künstlichen Kamin und einer Mini-Bar. Die Lounge bietet Platz für max. 17 Personen. 13 Sitzplätze auf Sofas und Sesseln und 4 Sitzplätze an der Bar. Sie kann auch zu einer größeren ausgebaut werden und somit mehr Platz bieten. Die Lounge wird auf Militärschiffen gerne als Offiziersclub genutzt.

- Wer sich häufig in einer Lounge aufhält, erhält bei der Ermittlung der Raumkrankheit oder des Astrosyndrom + 2 WM auf die nötigen TW.

Maserkanone: Energetische Artilleriewaffe, die gebündelte Mikrowellen auf Energieschilde oder Kraftfelder schießen kann. Sie zerstört dort 1.000 RS des gegnerischen Energieschildes oder das Kraftfeld.

- Der eigene Energieschild darf nicht im Weg sein.
- Eine Phaserbank kann den Maser-Schuss nicht abwehren.
- Nach dem Schuss ist eine Nachladepause nötig.
- Reichweite: 5 Felder.
- Verbrauch: 50 EE.

Medizinkonsole: Konsole auf der Brücke, von der aus die Medizinstation kontrolliert werden kann. Die Medizinkonsole bietet einen Sekundärplatz für den Chefarzt.

- Von der Medizinkonsole kann mit Hilfe des Raum-Scanners die Vitalfunktion der Crew kontrolliert werden. Hierfür müssen die Pulsatoren oder Chips der Crewmitglieder registriert sein.
- Unter der Medizinkonsole befindet sich ein Medi-Päck.

Medizinstation: Räumlichkeiten mit medizinischen Gerätschaften und Arzneien, einem hermetisch gesicherten OP-Bereich mit 2 OP-Tischen, einer Stasekammer, einem Patientenraum mit 4 Diagnosebetten und einem kleinen Sitzbereich für ärztliche Gespräche. Die Diagnosebetten sind Betten, um die ein metallischer Halbring geführt werden kann, der einen Diagnose-Scanner besitzt. Damit können Gehirnströme, Nervenzellen, Herz- und Atemfrequenzen und Zellgewebe gescannt werden. Neben der Medizinstation sollten ein Umkleideraum, eine Nasszelle und der Dekon-Raum gesetzt werden. Besitzt das Raumschiff eine Brücke, lassen sich auch von der Medizinkonsole die Daten der Medizinstation überwachen.

Multi-Tankanlage: Tanksystem, mit dem Gase, Flüssigkeiten und Treibstoffe von einem Raumschiff zum anderen hinüber getankt werden können oder direkt von einem Gestirn oder aus einer Atmosphäre abgesaugt werden und an die entsprechenden Systeme des Raumschiffs weitergeleitet werden können. Ebenso können Stoffe abgegeben werden. Multi-Tankanlagen sind sehr hitzeresistent und halten hohen Druck aus. Mit metallisch-organischen Filtern können Multi-Tankanlagen Sauerstoff aus der Luft, Wasser, Öl, Helium usw. abpumpen. Die Stoffe werden direkt an entsprechende Tanks weitergeleitet. Die Multi-Tankanlage befindet sich am Heck des Raumschiffs. Der Tankvorgang braucht unterschiedlich lange. Um z. B. einen kompletten Oxygen-Tank zu füllen, bräuchte es 7 Tage.

Nasszelle: Sanitärbereich mit einer Dusche, einem WC, einem Waschbecken und einem kleinen Schrank. Die Nasszelle wird häufig direkt an den Quartieren angebaut oder auch mit Kojen kombiniert. An einem Labor oder einer Medizinstation ist eine Nasszelle nötig. Für 5 Personen an Bord eines Raumschiffs braucht man ein WC, bzw. eine Dusche. Die Fäkalien können gewisse Zeit im Wandbereich der Nasszelle gesammelt werden, müssen aber bei Gelegenheit entsorgt werden. Das ist nicht nötig, wenn das Raumschiff eine Abfallkammer besitzt. Die Fäkalien werden dann durch das Versorgungssystem und über den Vitalator recycelt und in die Abfallkammer entsorgt.

Navigationskonsole: Lenksystem des Raumschiffes in einem Cockpit oder auf der Brücke. Die Navigationskonsole wird vom Navigator bedient. Die Navigationskonsole führt die Antriebssysteme und erfasst Objekte im Weltall, um Flugkurse zu berechnen.

- Der Computer kann anstelle des Navigators tätig sein (Autopilot), mit dem Wert 13.
- Der TW beim Abheben von einem Gestirn und beim Landen in die Sphäre eines Gestirns hinein, wird je R-Klasse und + 0,1 GRAV – 1 WM.

Navitron: Verbessertes Navigationssystem. Das Navitron wird in die Navigationskonsole integriert.

- Es ermöglicht dem Autopiloten oder dem Navigator + 2 WM auf Navigation.
- Es ermöglicht ein Wenden von bis zu 360 ° in einer Aktion und nach einem Graser-Angriff, dass das Raumschiff in eine gewünschte Richtung blickt (dies ist eine automatische Parade).
- Das Raumschiff fliegt durch den Navitron im Subimpuls 1 Feld schneller.
- Für das Navitron benötigt das Raumschiff den Gravitino-Antrieb.
- Das Navitron funktioniert nicht mehr bei Raumschiffen ab R10-Klassen.

Neutrino-Strahler: Strahlenkanone, die durch aussendende pulsierende Neutrinos die Antriebssysteme sämtlicher Raumschiffe in der Umgebung lahmlegt. Raumschiffe, die in diesen Bereich gelangen, können sich nur noch mit Inertdüsen im Subimpuls fortbewegen. Auch die Fortbewegung per Gravitino ist nicht mehr möglich. Die Raumschiffe würden nur noch mit ihrem bestehenden Schub weiterfliegen. Sie können auch nicht in eine höhere Antriebsform wechseln. Raumschiffe, die mit einer höheren Antriebsform die Umgebung durchfliegen, werden augenblicklich abgebremst.

- Der Neutrino-Strahler ist ein kontinuierlicher Pulsstrahl, der die komplette Umgebung von 11 x 11 Feldern betrifft. Alle Raumschiffe in diesem Umfeld sind betroffen; außer Raumschiffe, die im Tachyonensprung bereits unterwegs sind.
- Das eigene Raumschiff ist vom Neutrino-Strahler nicht betroffen.
- Betroffene Raumschiffe werden in den Subimpuls abgebremst. Um dort auf das Antriebssystem mit Inertdüsen umzusteigen, ist eine Gefechtsaktion nötig.
- Besondere Manöver im Subimpuls werden bei Inertdüsen – 2 WM.
- Der Neutrino-Strahler kann nicht abgewehrt werden; auch ein Energieschild schützt nicht.
- Der Neutrino-Strahler ist eine ¼ Std. lang aktiviert und kostet 50 EE.
- Zur Nutzung des Neutrino-Strahlers ist eine Neutrino-Kammer nötig.

Neutrino-Kammer: Zyklotron-Kammer, in dem die ungeladenen Elementarteilchen Neutrinos hergestellt werden, die zur Nutzung eines Teleporters oder des Neutrino-Strahlers oder der Photonenechokanone benötigt werden. Ebenso ist sie in den Amazonenschiffen, für deren Geheimwaffe, dem Teleport-Springer nötig und für die Tarnvorrichtung des Tevatronfeldes des Dunkelalbischen Reichs. Die Neutrino-Kammer befindet sich im Deck. Wenn das Raumschiff einen Teleporter besitzt, wird dieser direkt mit der Kammer verbunden.

Oxygentank: Sauerstofftank, der über den Vitalator die Luft des Raumschiffs zusätzlich mit Sauerstoff versorgt. Der Oxygentank ist direkt mit dem Vitalator verbunden. Sauerstoff kann man an Rauntankstationen oder über andere Händler beziehen oder das Raumschiff ist mit einer Multi-Tankanlage ausgestattet und pumpt Sauerstoff aus der Atmosphäre eines Gestirns ab. Sollte die Luft aus einer Atmosphäre abgepumpt werden, dauert es bis zu 7 Tage, bis ein Oxygentank komplett mit Sauerstoff gefüllt ist. In einem Oxygentank wird der Sauerstoff bei 200 bar gespeichert.

- Ein Humanoid verbraucht täglich 1 OE (= Oxygen-Einheit; 540 l Sauerstoff).
- In einem Oxygentank befinden sich 10.000 OE.
- Ein Oxygentank hat die Maße 3 x 3 x 3 m, also 1 RE.
- Von einem Oxygentank kann ein Humanoid 10.000 Tage lang leben, also gute 27 Jahre. Eine 10-köpfige Crew würde davon 2,7 Jahre lang versorgt werden.
- 1 OE kostet 10 Cr.; 1 Oxygentank kostet 100.000 Cr.
- Eine Kleintierzucht und die Fischfarm verbrauchen täglich 0,5 OE.

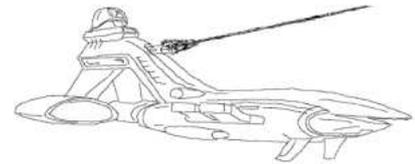
Phaserbank: Photonenwaffe, die im Raumschiffgefecht oder zur Abwehr von Asteroiden oder Geschosswaffen zum Einsatz kommt. Die Phaserbank ist die einzige Gefechtswaffe, die keine Nachladepause benötigt und die zur Parade gegen andere Geschosse eingesetzt werden kann. Andere Geschosswaffen benötigen ca. 3 Sek., von der Aktivierung bis zum Schuss. Die Phaserbank hingegen kann mit ihrer hohen Geschwindigkeit ihrer Ausrichtung und des Schusses feindliche Geschosse direkt parieren.

- Der eigene Energieschild stellt kein Hindernis dar.
- Um ein Geschoss mit der Phaserbank abzuwehren, müssen dem Artilleristen die TW auf REFL und ART gelingen.
- EMP-, Graser- und Maser-Schüsse, Neutrino-Strahler, Phaserbank-Schüsse und der Tachyonenstrahl können von der Phaserbank nicht abgewehrt werden.
- Die Phaserbank benötigt keine Nachladepause.
- Die Phaserbank richtet 100 TP an.
- Reichweite: 2 Felder.
- Verbrauch: 10 EE.

Photonenkammer: In einem Schwarze-Materie-Zyklotron wird Materie auf Antimaterie geschossen. Durch die Annihilation findet eine Kernfusion statt, bei der kinetische Energie freigesetzt wird. Diese wird beim Photonenantrieb (auch als Antimaterieantrieb bezeichnet) durch eine magnetische Düse ausgestoßen. Durch die Zündung erhält das Schiff seinen Schub, wodurch das Raumschiff fast die Lichtgeschwindigkeit erreicht. Der Schub muss aus Sicherheitsgründen außerhalb der Thermosphäre eines Gestirns aktiviert werden, ansonsten könnte das umweltbedingte Folgen für das System haben, aber auch Schäden am Raumschiff verursachen. Ebenso muss der Kurs genau berechnet werden. Auf dem Weg zum Ziel dürfen keine Objekte im Weg sein. Die Antimaterie wird in Gravitino-Behältern gelagert. Diese müssen alle 5 Jahre gewartet werden. Es findet kein Abfallprodukt statt. Der Photonenantrieb befindet sich im Heck im Maschinendeck.

- Der Schub und der Zielort müssen in der Exosphäre eines Gestirns liegen.
- Würde das Raumschiff beispielsweise einen benachbarten Mond anfliegen wollen, müsste es erst das Planetensystem verlassen, um dann den Kurs zum Mond aufzunehmen. Ansonsten würde das Raumschiff in Bruchteilen von Sekunden in das Mondsystem einstürzen.
- Wenn ein Raumschiff einen Schub auslösen will, kostet es 3 Gefechtsaktionen. In der ersten Gefechtsaktion wird das Ziel eingegeben und berechnet, in der zweiten findet die Zündung statt und in der dritten Gefechtsaktion jagt das Raumschiff davon.
- Da der Schub hohe Schubkräfte auslöst, muss die Gravitino-Kammer zuvor als Trägheitsdämpfer dienen und eine künstliche Schwerkraft herstellen. Dieser Vorgang dauert eine Gefechtsaktion und kann während der Schubaktivierung eingestellt werden.
- Verbrauch: Der Schub verbraucht jeweils 200 EE.
- Geschwindigkeiten: Ein Schub bewirkt eine Geschwindigkeit von knapp 300.000 Km/Sek. (Lichtgeschwindigkeit). Die Geschwindigkeit bleibt nach einem Schub konstant.
 - Um den nächsten Planeten (100 Mill. Km) zu erreichen benötigt ein Raumschiff 5 ½ Min.
 - Um den nächsten Sektor (50 Bill. Km) zu erreichen benötigt ein Raumschiff 5 Jahre.

Photonenechokanone: Photonenwaffe mit Neutrintechnik, die einen wiederholten Einschlag verursacht. Der Schuss besitzt einen Echoschuss, der nach dem ersten Aufschlag noch weiter vordringt. Sollte der eigentliche Schuss also durch eine Phasernbank pariert werden oder an einem Energieschild zerstört werden, dringt der Echoschuss weiter vor und greift das Raumschiff dennoch an.



- Für die Photonenechokanone benötigt das Raumschiff eine Neutrino-Kammer.
- Der eigene Energieschild stellt kein Hindernis dar.
- Der eigentliche Schuss verursacht 500 TP. Sollte dieser Schuss aufgehalten werden, verursacht der Echoschuss 200 TP.
- Nach dem Schuss benötigt die Waffe eine Nachladepause.
- Reichweite: 5 Felder.
- Verbrauch: 70 EE.

Photonenkanone: Photonenwaffe, mit einem kontinuierlichen Strahl aus Photonen, der weite Strecken im Weltall zurücklegen kann.

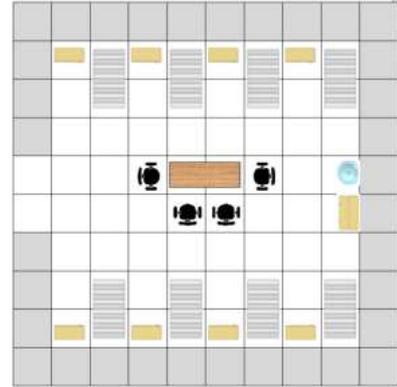
- Der eigene Energieschild stellt kein Hindernis dar.
- Nach dem Schuss benötigt die Waffe eine Nachladepause.
- Der Schuss verursacht 500 TP.
- Reichweite: 10 Felder.
- Verbrauch: 50 EE.

Photonentorpedo: Photonenwaffe mit massiv gebündelter Photonenenergie. Der Photonentorpedo stellt eine der stärksten Waffen im Weltraumgefecht dar.

- Der eigene Energieschild stellt kein Hindernis dar.
- Nach dem Schuss benötigt die Waffe eine Nachladepause.
- Der Schuss verursacht 1.000 TP.
- Reichweite: 5 Felder.
- Verbrauch: 100 EE.

Protectarea: Ein Raum wird mit einer Chelon-Isarn-Kratyl-Legierung ummantelt, wodurch dieser vor psinetischen Angriffen, virtuellen Attacken, Scanns und Teleportationen geschützt ist. Im Raum ist allerdings auch keine Psinetik mehr einsetzbar. Solche Räume schützen auch vor Strahlung. Leichte Strahlung dringt nicht durch und mittlere Strahlung kommt nur noch als leichte Strahlung hindurch. In Raumschiffen werden damit gerne Cockpits und Brücken oder private Räumlichkeiten geschützt. Auch Schmuggelräume besitzen Protectarea und können so als Panikraum genutzt werden.

Provisorium: Vielseitig nutzbarer Raum, der auch spontan umgerüstet werden kann. Er kann als Massenquartier, sozusagen als Notunterkunft dienen, wie auch als Versammlungsraum, Hörsaal, Vorführraum, Lehrsaal oder einfach als Sitzraum. Er kann als Notunterkunft mit 8 einfachen Betten, Sitzecke und Waschbecken ausgestattet sein oder als Versammlungsraum mit 22 Sitzplätzen, Rednerpult und interaktivem Whiteboard. Das Provisorium wird als Sitzraum oft von Taxi-Raumschiffen genutzt, die mehrere Personen auf kurze Distanzen transportieren wollen. In größeren Schiffen dient es oft dazu, Personal zu briefen. Emergency-Schiffe nutzen das Provisorium als Notunterkunft, wenn Erkrankte oder Flüchtlinge transportiert werden müssen. Das Provisorium bietet 8 Schlafplätze. Das kommerzielle Reisen kostet einer Person mit einem Sitzplatz im Provisorium täglich 10 Cr. und als Liegeplatz 25 Cr.



Radarsystem: Ortungs- und Scann-Vorrichtung, die sich außen am Bug befindet.

- Durch das Orten lassen sich Objekte auf 100 Mill. Km erkennen und grob bestimmen.
- Durch das Orten lässt sich die Atmosphäre eines Gestirns bestimmen.
- Um auf die Oberfläche eines Gestirns zu scannen, muss man sich in die Exosphäre (500 Km) begeben.
- Beim Scannen erhält man von einem Objekt genaue Informationen zur Beschaffenheit, zum Aufbau und seiner Aktivität. Hierfür muss dem Kommunikator der TW auf KOM gelingen.
- Störsender und Protectarea geschützte Räume verhindern das Scannen.
- Sollte das Radar ausfallen, kann man nur noch durch das Sichtfenster am Bug blicken. Wenn der Artillerist dann beispielsweise schießen möchte, wird sein TW – 2 WM und ab je 5 Felder erneut um – 2 WM.

Railgun: Stahlgeschoss-Artilleriewaffe. Es handelt sich um eine Schienenkanone, die Stahlgeschosse durch einen atomgeführten Schlitten auf Schienen durch ein Magnetfeld beschleunigt und ausschießt. Das Besondere an der Waffe ist, dass es den magnetischen Strom mit sich führt und dadurch Energieschilde und Kraftfelder durchdringen kann.

- Der Railgun-Schuss dringt durch Energieschilde hindurch.
- Nach dem Schuss ist eine Nachladepause nötig.
- Es befinden sich 30 Projektilgeschosse in der Railgun-Anlage. Für Nachschub ließe sich eine Gefechtsanlage anbringen.
- Schaden: 100 TP.
- Reichweite: Das Geschoss fliegt durch den Schub unbegrenzt weit. In der Atmosphäre eines Gestirns würde es verglühen. Der Railgun-Schuss hat eine Geschwindigkeit von 10.000 Km/h und schafft in einer Gefechtsaktion 10 Felder.
- Verbrauch: 10 EE.

Raketenstation: Die Raketenstation kann unterschiedliche Raketen beherbergen und sie einzeln ausschießen. Zu den am meisten verwendeten Raketen gehört die Photonenrakete, es lassen sich jedoch auch Raketen mit speziell bestückten Raketenköpfen einsetzen, zu denen sogar die Wasserstoffbombe gehören kann. Moderne Raketen fliegen ca. 30.000 Km/h schnell. Ihr Antriebssystem reicht meist 100 Km weit. Da die meisten Raketen zielsuchende Raketen sind, können sie innerhalb der 100 Km eigenständig ihre Richtung ändern. Nach den 100 Km treibt sie dann nur noch bei gleichbleibender Geschwindigkeit durch den letzten Schub an, der die Rakete auf einer kontinuierlichen Flugbahn hält. Raketen können in die Atmosphäre von Gestirnen eindringen und somit schwere Schäden auf der Oberfläche anrichten. Raketen sind darum die modernen kriegsführenden Geschosse, die gegen terrestrische Bewohner und gegen strategische Bodenziele vom All aus eingesetzt werden können. Umgekehrt können aber auch Raketen von der Oberfläche eines Gestirns ins All abgeschossen werden. Die Rakete würde ein Ziel im Weltall, dass sich im Orbit in einer Höhe von 100 – 500 Km befindet, innerhalb von 12 Sek. bis 1 Min. schnell treffen. Langstreckensensoren können Raketen schon auf 100 Mill. Km, also innerhalb eines Planetensystems frühzeitig erkennen. Allerdings auch erst, wenn sie aktiviert werden. Für eine planetarische Abwehr reicht das jedoch aus. Raketen mit Dunkle-Materie-Technik lassen sich durch ein Raumschiff hindurch erkennen und auch durch das ganze Sternensystem wahrnehmen.

- Eine Rakete fliegt 30.000 Km/h schnell und durchfliegt 25 Felder in einer Aktion. Im Raumschiffgefecht würde die Rakete also nach dem Ausschuss schon sofort einschlagen. Nur eine Phaserbank kann sie abwehren. Ist eine Rakete weit genug entfernt, könnte sie auch von einer gegnerischen Rakete angegriffen werden.
- Raketen sind zielsuchende Objekte, deren Ziel vorher einprogrammiert werden kann. Das Programmieren (Zielen) kostet zuvor eine extra Gefechtsaktion. Die Rakete kann ihren Kurs auf Befehl oder eigenständig ändern und Kurven fliegen, wenn es nötig ist. Auf diese Weise kann eine Rakete auch innerhalb ihrer Aktion an einer gewünschten Stelle des feindlichen Raumschiffs einschlagen.
- Sollte der Schuss des Artilleristen danebengehen, hat der Schuss sein Ziel verfehlt und kann versehentlich ein daneben befindliches Ziel treffen. Da die Rakete zielsuchend ist, wird sie die Attacke aber fortsetzen und in der folgenden Gefechtsaktion am Zielort einschlagen, sofern sie nicht abgewehrt wird oder irgendwo eingeschlagen ist.

...

- Nachdem der Brennstoff der Rakete aufgebraucht ist (nach 100 Km / 100 Felder), fliegt die Rakete nur noch mit ihrem Schub weiter und kann nicht mehr lenken.
- Abgebremste Raketen, die frei im Weltall liegen, stellen als Raummine eine Gefahr für Raumschiffe dar.
- Raketen können gehackt werden. Das ist innerhalb eines Gefechts aber kaum möglich, weil die Rakete schnell ihr Ziel erreicht.
- Der eigene Energieschild darf beim Ausschuss der Rakete nicht im Weg sein.
- Die Raketenstation benötigt eine Nachladepause.
- Raketen können per Funk vom ausgesandten Raumschiff aus deaktiviert und zerstört werden.
- Raketen werden in klein und groß kategorisiert. In eine Raketenstation passen 4 kleine oder auch 2 große Raketen. Ein Gefechtslager kann entsprechend weitere Raketen auf Lager halten und an die Raketenstation ausliefern.
- Der Ausschuss einer Rakete kostet 10 EE.

Bedrohliche Raketen und ihre Sprengköpfe:

- Photonenrakete: Kleine Rakete; verursacht 200 TP. Wird sehr häufig eingesetzt. Kleine Rakete.
- Antimaterie-Sprengkopf: Der Sprengkopf löscht alles in einem Umfeld von 10 x 10 Km aus. Dadurch würde ein feindliches Raumschiff komplett vernichtet. Der Sprengkopf kann durch Langstreckensensoren auf 100 Mill. Km erkannt werden. Große Rakete.
- Emitter-Sprengkopf: Der Sprengkopf verursacht durch die Explosion eine Graviton-Gravitino-Fission, die gravitative Anomalien auslöst, die Schwerkraft aufhebt und Stürme verursacht. Die Explosion hat einen Wirkungsbereich von 10 x 10 Km. Im Weltall hat die Bombe nur Auswirkungen auf die Bahnen von Asteroiden. Große Rakete.
- EMP-Sprengkopf: Der Sprengkopf löscht alle Daten- und Energiequellen in einem Umfeld von 10 x 10 Km. Im Weltall würden alle Raumschiffe und -stationen, die von so einer Rakete getroffen werden, W6 Gefechtsaktionen lang lahmgelegt und alle äußeren aktivierten Raumschiffelemente, wie auch Sphäriker usw. für immer lahmgelegt. Kleine Rakete.
- Kontraktions-Sprengkopf: Der Sprengkopf ist mit Dunkle Materie angereichert. Die Detonation würde ein Schwarzes Loch erschaffen, das einen kompletten Planeten vernichten würde. Die Existenz dieser Rakete lässt sich durch ein Raumschiff hindurch und durch ein ganzes Sternensystem erfassen. Die Technik ist äußerst selten. Die Koblode auf Regulus im Rex-Sektor besitzen diese Technik. Große Rakete.
- Kusonit-Sprengkopf: Der Sprengkopf setzt Kusonit frei, das sämtliches Metall verätzt. Auf einem Gestirn würde eine Fläche von 100 x 100 m W6 Sek. lang davon betroffen sein. Betroffene Humanoiden erleiden durch die chemische Reaktion – W6 LE. Schlägt der Sprengkopf im Weltall auf ein Raumschiff ein, erleidet das Raumschiff sofort – 25 GST und dort befindliche mögliche aktivierte Elemente sind sofort zerstört. Kleine Rakete.
- Mini-Nuke-Sprengkopf: Die Detonation gilt als schmutzige, radioaktive Bombe. Auf Gestirnen hat die Hitzewelle eine Reichweite von 100 x 100 m und die Verstrahlung wirkt 10 x 10 Km weit. Der Mini-Nuke verursacht auch im Weltall 500 TP. Sollten im Raumgefecht dadurch Zerstörungen am Gehäuse entstehen, können betroffene Personen schwere Strahlenschäden davontragen. Kleine Rakete.
- Neutrino-Sprengkopf: Der Sprengkopf verursacht eine Neutrino-Fission, wodurch auf der Oberfläche eines Gestirns, auf 100 x 100 m alles Organische augenblicklich vernichtet wird. Auf alle anderen Materialien hat die Verstrahlung keine Auswirkung. Im Weltall hätte die Waffe nur auf Kosmische Kreaturen eine Auswirkung. Die Neutrino-Technik ist sofort erkennbar. Große Rakete.
- Radiologischer Sprengkopf: Es findet eine geringe Explosion statt, aber ein starker EMP und eine radioaktive Verstrahlung, die bis zu 10 x 10 Km weit wirkt. Das atomare Strahlenmaterial ist sofort erkennbar. Im Weltall würden alle Raumschiffe und -stationen, die direkt getroffen werden, W6 Gefechtsaktionen lang lahmgelegt und alle äußeren aktivierten Raumschiffelemente, wie auch Sphäriker usw. für immer lahmgelegt. Kleine Rakete.
- Wasserstoff-Sprengkopf: Die Wasserstoff-Explosion verursacht auf Gestirnen eine starke Explosion, einen starken EMP und kilometerweite Verstrahlung (bei 10 kt TNT bis zu 600 x 600 Km). Im Weltall würde ein Raumschiff im Umfeld der Explosion von 5 x 5 Felder durch die Explosion zerstört werden. In einem Umfeld von 9 x 9 Feldern werden äußere Geräte eines Raumschiffes durch den EMP ausgeschaltet (defekt). Das atomare Strahlenmaterial ist sofort erkennbar. Große Rakete.

Raumgrapnel: Andockhalterung, mit der ein Sphäriker oder kleineres Raumschiff am Gehäuse des eigenen Raumschiffs fest verankert wird. Die Sphäriker (oder das kleinere Raumschiff) können dann bis zu Lichtgeschwindigkeit (Photonenantrieb) mitbefördert werden. Ein Sphäriker (oder kleineres Raumschiff) kann das Grapnel erst wieder verlassen, wenn die Verankerung gelöst wird oder indem es sich durch Waffengewalt davon löst. Das Raumgrapnel wird an einer Seite (meist Backbord oder Steuerbord) montiert.

- Um von dort aus ins Raumschiff zu gelangen oder umgekehrt, benötigt man einen Schleusentunnel oder man verlässt den Sphäriker mit einem Raumanzug und gelangt dann über eine Druckschleuse ins Raumschiff.
- An einem Raumgrapnel können sich Raumschiffe der max. Größe von bis zu R3-Klassen andocken.

Raum-Scanner: Der Raum-Scanner ist ein Schutzinstrument und bietet erweiterte Scann-Techniken im eigenen Raumschiff und gegen andere Raumschiffe. Der Raum-Scanner wird in die Kom-Konsole integriert, kann aber auch von der Medizinkonsole oder der Kontrollkonsole aus genutzt werden.

- Personen, Kreaturen und Eindringlinge im eigenen Raumschiff können erfasst werden.
- Sofern Pulsatoren im Vorfeld registriert wurden, kann der Raum-Scanner die Standorte deren Personen im Raumschiff orten. Es offenbart dann auch deren vitale biometrische Struktur. In Allianzschiffen können auch die Chips der Allianzbürger genutzt werden.
- Der Kommunikator kann bei einem gelungenen TW auf Kommunikationstechnik in ein zuvor geortetes Raumschiff hineinscannen und dadurch den Aufbau und die beweglichen Objekte registrieren. Dies ist z. B. bei einer Teleportation sinnvoll. Allerdings kann ein Störsender das verhindern und ein Black-Out-System kann Fake-Informationen übertragen.
- Protectarea geschützte Räume lassen sich nicht scannen.
- Reichweite: 10 Felder.

Reflektorschild: Geheimtechnik des Imperiums der Amazonen. Es handelt sich um ein Energieschild, der zunächst wie ein herkömmlicher Schild wirkt, aber der die $\frac{1}{2}$ der TP einer Photonengeschosswaffe zurück zum attackierenden Raumschiff reflektiert. Zur allgemeinen Technik des Schildes, siehe Energieschild! Es können mehrere Reflektorschilde installiert werden.

- Raketen, Railguns, EMP-, Graser und Maserschüsse und der Tachyonenstrahl können nicht reflektiert werden. Der Reflektorschild wird an einer Seite angebracht.
- Der Schild verbraucht 100 EE je Aktivierung und Tag.

Repro-Gehäuse: Bionische Geheimtechnik einiger weniger und hochgebildeter Koboldsippen. Das metallische Raumschiffgehäuse ist mit biologischen Zellen kombiniert.

- Jede Wand (auch das Gehäuse) regeneriert sich selbständig in 24 Std.
- Instrumente, Waffen usw. regenerieren sich nicht.
- Innere Raumschiffelemente können durch das Repro-Gehäuse nicht virtuell angegriffen werden.



Rettungsräume: Hermetisch gesicherte Räume, die in Notsituation ins All abgesprengt werden können. Im Falle einer Evakuierung flüchten die Personen zu den Rettungsräumen. Wenn ein Raumschiff auf ein Gestirn abstürzt, hat die Crew nur noch 7 Min. Zeit, bis das Raumschiff aufschlägt. Befindet man sich in dem Flur des Rettungsraumes, erreicht man den Rettungsraum in einigen Sekunden. Ansonsten muss man den Weg durch das Raumschiff auf sich nehmen. Das könnte knapp werden. Mit einem Lift erreicht man ein gewünschtes Deck in 5 Sek. Das ist eine Gefechtsaktion. Allerdings muss der Lift auch gerade frei sein. Ein TW auf GL könnte dabei helfen.

Befindet man sich nun in einem Rettungsraum kann man diesen von innen absprengen. Ebenso können Rettungsräume durch die Kommandozentrale abgesprengt werden.

Durch die Absprengung fliegen die Rettungsräume im Weltall 2 Felder schnell. Mit kleinen Inertdüsen kann der Kurs korrigiert werden.

Wird der Kurs über 45° geändert oder die Rettungskammer wird abgebremst, wird die Geschwindigkeit aufgehoben. Die Rettungskammer fliegt dann nur noch 1 Feld schnell.

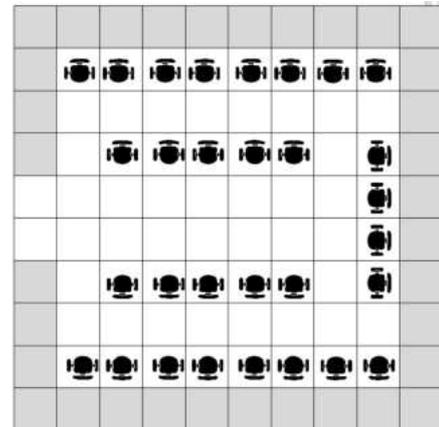
Die Rettungsräume können per Autopilot, also durch eine Mobil-KI gesteuert werden, mit dem Wert 9 oder man steuert sie selbst. Der Autopilot sucht den direkten Weg zu einem nächstgelegenen Gestirn oder zu einer Station oder zu einem Raumschiff und sendet dauerhaft einen Notruf aus. Der Notruf kann ausgeschaltet werden und es lässt sich auch verhindern, dass der Rettungsraum zum falschen Gestirn oder Raumschiff fliegt. Der Rettungsraum kann Kom-Nachrichten empfangen und senden. Notration, Energie, Temperatur und Luft reichen je nach Größe unterschiedlich lange aus. Hat der Rettungsraum seine Energie verbraucht, lenkt der Rettungsraum nicht mehr. Die Temperatur sinkt dann von 20° stündlich um 1° und irgendwann ist auch die Luft verbraucht.

Erreicht der Rettungsraum die Troposphäre eines Gestirns, spannt er einen Rettungsschirm aus und der Rettungsraum geht zu Boden. Eine Rettungskammer besitzt außerdem Gravitino und könnte zum Fliegen und Landen genutzt werden, sofern keine antigravitativen Anomalien herrschen. Zum Fliegen per Gravitino verwendet man das Talent SPH, das entsprechend der Schwerkraft erschwert wird, nämlich $-1 \text{ WM je GRAV} + 0,1$.

Bei einer Notlandung, also wenn sich der Rettungsschirm ausgespannt hat, schlägt der Rettungsraum auf dem Boden auf. Jede Person muss einen TW auf LE schaffen, sonst erleidet sie $-W6 \text{ TP}$, wie durch eine mittlere Schlagwaffe.

Rettungsräume können irgendwo an der Außenwand eines Raumschiffes installiert sein. Eine extra Druckschleuse ist für einen Rettungsraum nicht nötig. Es gibt verschiedene Größen von Rettungsräumen:

...



- Die **Rettungskapsel** ist nur für eine Person geeignet. Es gibt 7 Rettungskapseln, die nebeneinander liegen. Sie können einzeln oder auch als Gruppe ins All abgesprengt werden. Die Rettungskapseln haben keine Notration, die Energie reicht 4 Tage und die Luft reicht für 2 Tage.
- Die **Rettungskabine** ist für max. 3 Personen ausgelegt. Sie kann auch mit dem Cockpit kombiniert werden, wodurch das Cockpit als Rettungsraum abgesprengt werden kann. Die Rettungskabine besitzt Notration und die Energie reicht für 4 Tage und die Luft reicht für 3 Personen 16 Std. lang.
- Die **Rettungskammer** kann max. 30 Personen befördern. Sie kann auch mit der Brücke kombiniert werden, wodurch die Brücke als Rettungsraum abgesprengt werden kann. Auf der Brücke ist jedoch kein Platz für 30 Personen. Ansonsten gleicht sie einem Sitzraum (siehe obere Skizze!) Die Rettungskammer besitzt Notration und die Energie reicht 10 Tage. Die Luft reicht für 30 Personen 6 Std. lang. Die Rettungskammer kann per Gravitino gesteuert werden.

Schleusentunnel: Hermetisch geschützter Tunnelgang zum Andocken und Überqueren von Raumschiff zu Raumschiff oder hinüber zu einer Station oder dergleichen. Die Maße des Innenraums betragen 3 x 3 x 3 Meter. Um den Schleusentunnel zu nutzen, muss sich das Raumschiff neben dem anderen Raumschiff oder der Station befinden. Der Schleusentunnel kann aber auch ausgespannt werden, um beispielsweise Gäste eines Sphärikers an Bord zu holen, die am Raumschiff angedockt haben oder er kann nach einer Landung als Gangway genutzt werden, da man ja irgendwie auch von einem großen Schiff auf den Erdboden kommen möchte. Eine Druckschleuse hinter dem Schleusentunnel ist sinnvoll, um einen Luftausgleich herzustellen. Schleusentunnel können an allen Seiten des Raumschiffs montiert werden.

- Der Schleusentunnel kann mit Raumanzügen betreten werden oder er wird zuvor mit Luft geflutet, was dem Vitalator 1 Oxygen-Einheiten (OE) kostet und 1 Min. dauert.
- Am Schleusentunnel kann ein Kaperbohrer angebracht werden, mit dem man in andere Raumschiffe große Löcher bohren kann.
- Der Schleusentunnel hält nur Verbindungen im Subimpuls aufrecht. Alle höheren Geschwindigkeiten würden den Schleusentunnel abreißen lassen.

Schmuggelraum: Verborgener, geheimer Lagerraum, mit dem beispielsweise Schmuggelware transportiert werden kann, der aber auch als Panikraum genutzt werden kann.

- Er kann von Innen so genutzt werden, dass er nur von Innen geöffnet werden kann.
- Er ist mit Protectarea geschützt und kann nicht gescannt werden. Man kann auch nicht hinein- oder hinaussteportieren und in dem Raum können keine Psinetiken angewandt werden.
- Wenn ein Raumschiff von einer Person nach einem Schmuggelraum abgesucht wird, dauert es je R-Klasse 1 Std. und der TW auf Suchen muss meisterhaft gelingen. Der TW wird erst nach der Suche ausgeführt. Wenn der Schmuggelraum größer als 2 RE ist, wird der Raum auch bei einer gewürfelten 2 gefunden (bei Personen mit GL 20 bei gewürfelter 1 – 3).

Schockgehäuse: Das äußere Gehäuse des Raumschiffs kann unter Strom gesetzt werden. Die Stromladung soll gegen ungebetene Gäste und vor kosmischen Parasiten schützen. Das Schockgehäuse wird von der Gefechtskonsole aus bedient.

- Die Stromladung muss vorher eingestellt werden.
 - Stufe 1: – 1 LE und ein Schock, wenn der TW auf WS misslingt.
 - Stufe 2: – 5 LE und ein Schock.
 - Stufe 3: – 10 LE und ein Schock und Ohnmacht, wenn der TW auf WS misslingt.
 - Stufe 4: – 15 LE und ein Schock und Ohnmacht.
- Verbrauch: Je Aktivierung und je Std. 1 EE.

Schwimmbad: Der Raum besitzt einen 1-m-breiten Rand entlang des Einganges des Raumes, ansonsten ist der Raum auf eine Höhe von 1,50 m mit Wasser gefüllt. Das Wasserbecken fasst die Maße 7 x 8 x 1,50 m und beinhaltet somit 84.000 Liter Wasser. Das Wasser wird durch den Vitalator gereinigt. In dem Raum ist nichts anderes vorhanden. Das hat eine besondere Absicht: Bei Schwerelosigkeit würde sich das komplette Wasser zu einer riesigen Wasserblase verdichten und könnte sich durch durch den Raum bewegen. Wenn die Schwerkraft dann zurückkehrt, fällt das Wasser zurück in das Becken. Neben dem Schwimmbad sollten ein Umkleieraum und ein Bad angebracht werden oder er liegt neben dem Wellnessraum, der Duschen und WC besitzt.

- Wer regelmäßig das Schwimmbad nutzt, hält sich fit und das fördert die Vitalität und außerdem schützt es bei einer möglichen Raumkrankheit oder dem Astrosyndrom, indem die nötigen TW + 2 WM werden.

Speditor-Hangar: Riesiger Hangar, der ein komplettes Raumschiff beherbergen kann. Der Hangar wird an einer Seite des Raumschiffs eingesetzt. Das Tor besitzt ein schützendes elektromagnetisches Feld, wodurch das Raumschiff ein- und ausfliegen kann und der Innenraum seine Atmosphäre behält. Mit dem Speditor-Hangar ist es möglich, Raumschiffe zu schlucken. Danach würde das Tor dann geschlossen.

- Für eine R1-Klasse benötigt das Raumschiff 100 RE Platz.
- Im Speditor-Hangar existiert ein interner Schleusentunnel für den Fall der Atmosphärenlosigkeit und ein Clean-Bot zum Dekontaminieren des Raumschiffs.
- Sollte der Hangar mit Luft gefüllt werden müssen, kostet es je 100 RE 100 OE und es dauert 100 Min.
- Wenn ein Raumschiff den Hangar befliegen möchte, darf an der Seite kein Energieschild aktiv sein.
- Speditor-Anbieter verlangen je R-Klasse täglich 200 Cr. Den Besuchern wird meist Verpflegung angeboten, aber für sonstige Belange müssen sie zahlen.

Sternensegel: Das Sternensegel ist eine Einrichtung, dass vom Raumschiff ausgefahren wird. Es handelt sich um eine seltene und teure Technik. Die Segel bestehen aus einer metallisierten dünnen Trägerschicht und einer nanofeinen Solartechnik, die einerseits dafür sorgt, dass die Sternenergie das Raumschiff mit EE beliefert und andererseits den Sternwind zum Antrieb nutzt, wie ein Segelschiff den Wind auf offenem Meer nutzt. Umso weiter sich das Raumschiff vom Stern entfernt, desto schwächer wird die Geschwindigkeit des Raumschiffes. Das Sternensegel lohnt sich für das Reisen zwischen Monden und Planeten und zwischen Planeten. Der Mindestabstand zum Stern von 5 Mill. Km muss dabei eingehalten werden, um nicht der Gravitation des Sterns zu verfallen.

- Das Sternensegel spendet täglich 50 EE, solange sich das Raumschiff im Sternensystem befindet.
- Geschwindigkeiten: Die Geschwindigkeit ist abhängig von der Entfernung zum Stern.
 - 5 Mill. bis 500 Mill. Km = 300.000 Km/h = würde im Miranda-Sektor vom Stern bis zum Ballas-System reichen.
 - 500 Mill. bis 1 Mrd. Km = 270.000 Km/h = reicht im Miranda-Sektor bis nach Cymophan
 - 1 – 1,5 Mrd. Km = 240.000 Km/h = reicht im Miranda-Sektor bis nach Marin
 - 1,5 – 2 Mrd. Km = 210.000 Km/h
 - 2 – 2,5 Mrd. Km = 180.000 Km/h
 - 2,5 – 3 Mrd. Km = 150.000 Km/h = reicht im Miranda-Sektor bis zum äußeren Asteroidenring
 - 3 – 3,5 Mrd. Km = 120.000 Km/h
 - 3,5 – 4 Mrd. Km = 90.000 Km/h
 - 4 – 4,5 Mrd. Km = 60.000 Km/h
 - 4,5 – 5 Mrd. Km = 30.000 Km/h
 - Um einen benachbarten Mond zu erreichen, der z. B. 500.000 Km entfernt ist, benötigt das Raumschiff $16\frac{3}{4}$ bis $1\frac{3}{4}$ Std., je nach Entfernung zum Stern.
 - Um einen benachbarten Planeten zu erreichen, der z. B. 100 Mill. Km entfernt ist, benötigt das Raumschiff $138\frac{3}{4}$ bis 333 Tage, je nach Entfernung zum Stern.
- Das Ausspannen des Sternensegels kostet eine Gefechtsaktion, danach würde die Geschwindigkeit greifen. In der Zeit wird im Raumschiff auch die künstliche Schwerkraft hergestellt, denn der Flug würde eine starke Schubkraft verursachen. Die Gravitino-Kammer dient als Trägheitsdämpfer. Für Aquanoiden stellt die Beförderung mit dem Sternensegel eine geringe Belastung dar, wenn die Gravitino-Kammer keine künstliche Schwerkraft herstellt. Der Schub würde 0,8 – 7,5 GRAV verursachen.

Störsender: Mit dem raumschiffeigenen Störsender lassen sich Hacker-Angriffe, fremde Raum-Scanns und das Abfangen und Abhören von Nachrichten und auch die Kommunikation im eigenen Raumschiff unterbinden. Der Störsender wird von der Kom-Konsole aus verwaltet.

- Der Störsender bezieht sich bei der Behinderung der Kommunikation nur auf Nachrichten, die innerhalb des Raumschiffs oder vom Raumschiff ausgehen oder in das Raumschiff eingehen sollen.
- Es können jedoch bestimmte ausgewählte Kommunikationen zugelassen werden.
- Der Störsender kostet je $\frac{1}{4}$ Std. 1 EE.

Stube: Gemütlicher, kleiner Aufenthaltsraum mit Tisch und Stühlen zum Essen oder für Besprechungen. Die Stube bietet Platz für 4 Personen, kann aber auch zu einer größeren ausgebaut werden.

Tachyonenkammer: Die Tachyonenkammer ermöglicht den Tachyonensprungs, der schnellsten Fortbewegungsmöglichkeit eines Raumschiffes. Das Raumschiff fliegt dadurch mit Überlichtgeschwindigkeit. In der Tachyonenkammer werden Tachyonen durch kurze Photonen- und Gravitationswellen gepresst und gebündelt ausgeschossen. Tachyonen sind superluminare kleinste und schnellste Teilchen, die nicht auf Lichtgeschwindigkeit abgebremst werden können. Die Tachyonenkammer befindet sich im Heck, im Maschinendeck. Nach 5 Jahren sollte in der Tachyonenkammer eine Inspektion stattfinden.

- Die Überlichtgeschwindigkeit erzeugt eine lichtverzögerte Reflexion, bei der das Raumschiff und das innere Dasein des Raumschiffs kurz mehrfach selbst in Erscheinung treten, wie beim auditiven Effekt der Schallmauer. Am Ort des Sprungs entsteht blaues Licht.
- Der Schub muss aus Sicherheitsgründen in der Exosphäre eines Gestirns aktiviert werden, ansonsten könnte das umweltbedingte Folgen für das System bedeuten, aber auch Schäden am Raumschiff verursachen. Ebenso muss der Kurs genau berechnet werden. Auf dem Weg zum Ziel dürfen keine Objekte im Weg sein. Auch der Zielort darf sich max. in einer Exosphäre eines Gestirns befinden.
- Zu Beginn und vor Ende eines Tachyonensprung sollte den Energieschild am Bug aktiviert werden.
- Die Aktivierung des Tachyonensprungs kostet es 3 Gefechtsaktionen. In der ersten Gefechtsaktion wird das Ziel eingegeben und berechnet, in der zweiten findet die Zündung statt und in der dritten Gefechtsaktion jagt das Raumschiff davon.
- Wegen der hohen Schubkräfte muss die Gravitino-Kammer als Trägheitsdämpfer dienen und eine künstliche Schwerkraft herstellen. Die Aktivierung kostet eine Gefechtsaktion und kann während der Schubumstellung stattfinden.
- Geschwindigkeiten: Ein Schub bewirkt eine Geschwindigkeit von knapp 37facher Lichtgeschwindigkeit.
 - Um den nächsten Sektor (50 Bill. km) zu erreichen benötigt das Raumschiff 50 Tage.
- Der Schub verbraucht jeweils 1.000 EE.
- Ein Tachyonensprung kann einen Para-Riss verursachen.

Tachyonenstrahl: Geheimtechnik des Imperiums der Amazonen. Es handelt sich um eine Geschosswaffe aus Tachyonenpartikeln und gilt weltweit als die stärkste kosmische Waffe. Der Tachyonenstrahler wird vorrangig im Dach montiert.

- Für den Tachyonenstrahl ist eine Tachyonenkammer erforderlich.
- Der eigene Energieschild stellt kein Hindernis dar.
- Der Tachyonenstrahl kann durch die gegnerische Parade oder von einem Energieschild nur dezimiert werden, aber kaum zerstört. Der Rest der TP geht zu Lasten des beschossenen Raumschiffes.
- Nach dem Schuss ist eine Nachladepause nötig.
- Schaden: 5.000 TP.
- Reichweite: 5 Felder.
- Verbrauch 500 EE.

Technikkonsole: Konsole auf der Brücke, mit der die technischen Systeme des Raumschiffes beobachtet und von dort aus bedient werden können. Der Chefindenieur ist verantwortlich für die Technikkonsole und nutzt diesen Platz auf der Brücke als Sekundärplatz. Von der Technikkonsole werden z. B. die Antriebssysteme, einige Logistiksysteme und der Teleporter kontrolliert.

Teleporter: Hermetisch geschützter Raum, mit dem Fracht und Personen per Teleportation an oder von einem anderen Ort augenblicklich geschickt oder empfangen wird. Im Teleporterraum befindet sich eine 3 x 3 m große Plattform, mit der bis zu 9 Personen oder Fracht (0,1 KE) transportiert werden können. Vor diesem Raum befinden sich ein kleiner, verglast und hermetisch gesicherter Kontrollraum, von dem aus die Teleportationen durchgeführt werden. Außerdem befindet sich dort die technische Apparatur, die mit der Neutrino-kammer verbunden ist. Bei einem Teleport wird die molekulare Struktur der Personen oder der Fracht durch Bioscanner erfasst, zugleich werden die Atome zersetzt und die gesamten Informationen aus dem Teleporterraum aufgelöst und an einem Zielort wieder zusammengesetzt. Während der Teleportation bewegt sich die teleportierte Masse für Mikrosekunden durch den immateriellen Raum, bis sie am Zielort wieder zusammengesetzt wird. Der Teleporter kann vom Orbit aus auf die Oberfläche eines Gestirns oder umgekehrt teleportieren und auch in ein fremdes Raumschiff hinein. Der Zielort sollte zuvor gescannt sein, damit die Teleportation nicht in irgendwelche Gegenstände gerät. Teleportierte Personen wären sonst augenblicklich tot.

- Für den Teleporter ist eine Neutrino-Kammer nötig.
- Der Teleportationsvorgang dauert 3 Sekunden. In der ersten Aktion wird die Fracht oder werden die Personen dematerialisiert, in der zweiten Aktion teleportiert und in der dritten Aktion am neuen Ort rematerialisiert. Diese 3 Aktionen finden in einer Gefechtsaktion statt.
- Personen oder Fracht können ebenso von einem anderen Ort aus in den Teleporterraum hineinteleportiert werden. Fracht oder Personen, die teleportiert werden sollen, müssen zuvor vom Teleporter erfasst werden. Hierbei reicht es aus, Fracht oder Personen vor Ort mit einem Pulsator-Scann anzupeilen und die Daten zu übermitteln. Fracht oder Personen können nicht von woanders direkt an einen anderen Ort teleportiert werden. Sie müssen immer den Weg über den Teleporterraum nehmen.
- Fest verankerte Elemente können nicht fortteleportiert werden.
- Bei Raumflügen sind Teleportationen nur im Subimpuls möglich.
- Raumschiffscanner können nachkonstruieren wohin eine Teleportation stattgefunden hat. Der Zielort lässt sich auf 100 x 100 m eingrenzen.

...

- Teleportationen funktionieren durch eigene Energieschilde, jedoch nicht durch fremde Energieschilde, nicht durch Protectarea geschützte Räume, nicht in tiefe Höhlensysteme oder bei atmosphärischen Störungen. So eine Teleportation würde die Vernichtung der teleportierten Materie bedeuten. Es gibt Berichte, in denen beschrieben ist, dass Personen durch Kollisionen mit Gegenständen zu einem atomaren Konglomerat verschmolzen sind.
- Teleportationen können ebenso Para-Phänomene verursachen oder genetische Veränderungen bewirken. Die Technik der Teleportation ist noch nicht ausgereift.
- Teleportationen können Pathogene einschleppen. Es macht darum Sinn, neben einem Teleporter einen Dekon-Raum zu platzieren, in dem die Personen oder die Fracht nach der Teleportation kontrolliert wird.
- Nach einer Teleportation müssen die Personen einen TW auf WS schaffen, sonst erleiden sie – 1 WS (außer bei Androiden).
- Reichweite der Teleportation: Max. 100 Km (100 Felder im Weltall).
 - Um auf ein Gestirn hinunter zu teleportieren, müsste sich ein Raumschiff also in der Thermosphäre befinden.
- Verbrauch: Je Teleportation 100 EE.
- Bei einem kommerziellen Gebrauch werden den Nutzern 500 Cr. in Rechnung gestellt. Wenn mehrere Personen die Teleportation nutzen, teilen sich die Nutzer die Kosten untereinander auf.

Teleportspringer: Geheimtechnik des Imperiums der Amazonen. Der Teleportspringer ist eine Technik, die dem Teleporter ähnelt. Durch den Teleportsprung wird das komplette Raumschiff fortteleportiert. Der Teleportspringer wird von der Navigationskonsole aus bedient. Die Neutrino-Kammer, die für den Teleportspringer nötig ist, befindet sich im Deck. Die Technik des Teleportspringers befindet sich in der Navigationskonsole.

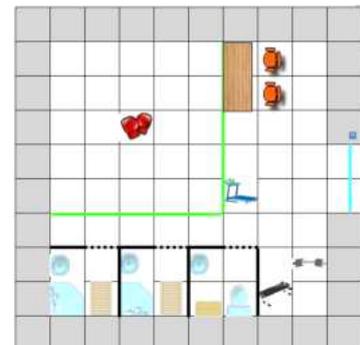
- Der Teleport-Sprung ist beim Raumflug nur im Subimpuls möglich.
- Das Raumschiff wird augenblicklich 5 Felder weit versetzt und blickt in eine gewünschte Richtung.
- Der Teleport-Sprung kann als Parade genutzt werden, wenn beispielsweise ein Geschoss auf das Raumschiff zufliegt. Dem Navigator müssen dafür die TW auf REFL und NAV gelingen.
- Teleport-Sprünge können in Präsolaren Nebelfeldern gefährliche Auswirkungen haben und sie können Para-Risse verursachen.
- Durch den Teleport-Sprung erleiden alle Crewmitglieder – 1 WS, wenn ihnen der TW auf WS misslingt (außer Androiden).
- Der Teleportsprung kostet 100 EE je R-Klasse.

Tevatronfeld: Geheimtechnik des Dunkelalbischen Reichs. Das Tevatronfeld ist eine Technik, die als Tarnvorrichtung bezeichnet wird und das komplette Raumschiff durch eine hohe Neutrino-Schwingung unsichtbar und unscannbar macht. In einem Plasmafeld werden Tevatron-Partikel geschossen, die diese Schwingung verursachen. Tevatron ist ein seltenes Gestein, das bisher nur im dunkelalbischen Sektor Distrikt aufgefunden wurde. Um die Tarnvorrichtung zu aktivieren, benötigt das Raumschiff hergestellte Tevatronkapseln, die dem Feld injiziert werden und eine Neutrino-Kammer ist nötig. Durch die Schwingung wird das komplette Raumschiff in die Immaterielle Ebene versetzt. Die Tevatron-Technik befindet sich im Maschinen-Deck. Verwaltet wird die Tarntechnik von der Navigationskonsole.

- Raumschiffe im Tarnmodus können nicht gesehen, geortet oder gescannt werden.
- Gibt das Raumschiff während des Tarnmodus aber einen Schuss oder ein Signal ab, kann man dadurch rekonstruieren, woher der Schuss oder das Signal kam und daraus schließen, wo das Raumschiff ungefähr sein könnte. Man erahnt es in einem 45 °-Spektrum (konisch ausgehend vom eigenen Raumschiff), wo das Schiff sein könnte. Trifft ein Schuss das Tarnschiff, ist der Einschlag sichtbar. Bewegt sich das Tarnschiff durch ein Nebelfeld, kann man es durch seine Silhouette erkennen.
- In der Immateriellen Ebene kann das Raumschiff auf Para-Phänomene treffen. Das ist im Weltall generell jedoch selten der Fall.
- Verbrauch: 100 EE je Aktivierung und Tag je R-Klasse.

Trainingsraum: In diesem Raum befinden sich zum Trainieren verschiedene Sportgeräte, ein Boxring, 2 Duschkabinen und ein WC mit Waschbecken. Ein Umkleidraum sollten dem Raum angefügt werden.

- Die regelmäßige Nutzung eines Trainingsraums schützt vor der Raumkrankheit und dem Astrosyndrom, indem die nötigen TW + 2 WM werden.



Treibhaus: Ein Treibhaus ist ein hydroponisches und aeroponisches Gewächshaus, in dem Nutzpflanzen über mehrere Stockwerke errichtet sind. Es kann in kleinen Räumen, wie auch in größeren Räumen errichtet werden. Ein Treibhaus dient nicht der Erholung, sondern die Pflanzen lassen sich für pharmazeutische Zwecke und für Nahrungszwecke nutzen. Es können Kräuter, Gemüse, Getreide, Obst, Hülsenfrüchte und Pilze gezüchtet werden. Das Treibhaus befindet sich im Versorgungsdeck.

- Ein Treibhaus stiftet täglich 1 OE.
- Ein Treibhaus stiftet täglich 1 NE.
Würde man das Treibhaus komplett abernten, stiftet es einmalig 35 NE.
Es wäre danach unbrauchbar.
- Ein Treibhaus benötigt täglich 0,1 WE.
- Für die Pflege eines Treibhauses ist Fachpersonal nötig, z. B. ein Botaniker oder Landwirt.
Es ist darauf zu achten, dass keine Schädlingen an die Pflanzen kommen.
- Arbeitet man häufig im Treibhaus, werden die nötigen TW bei der Raumkrankheit und beim Astrosyndrom + 2 WM.

Umkleide: Raum zum Umkleiden, mit Spinden und Schränken zur Textillagerungen. Eine Umkleide wird häufig neben der Medizinstation, einem Labor oder dem Dekon-Raum gesetzt.

Vitalator: Komplexes Versorgungssystem für Luft- und Wasserversorgung, -Revitalisierung, Temperatur, Luftfeuchtigkeit und zur Entsorgung. Alle Versorgungssysteme sind über den Vitalator verbunden. Der Vitalator versorgt das ganze Raumschiff. Die Versorgungsrohre führen durch das komplette Raumschiff. Es regelt in allen Räumen die Temperatur, die Luftdichte und Luftfeuchtigkeit, die Wasserzufuhr, das Abwasser, die Müll- und Fäkalienentsorgung und reinigt und recycelt einen gewissen Anteil an Wasser und Luft. Nachts wird durch den Vitalator automatisch das Licht gedimmt. Mit Hilfe des Vitalators kann einem Raum die Luft entzogen und zurückgegeben werden. Luft und Wasser kann man an Raumtankstellen oder über andere Raumhändler beziehen. Das Raumschiff kann Oxygen- und Wassertanks einsetzen, die den Vitalator zusätzlich mit Luft und Wasser versorgen. Wenn das Raumschiff eine Multi-Tankanlage besitzt, kann das Raumschiff Luft und Wasser direkt von Gestirnen abpumpen. Einige wenige Raumschiffe setzen für den Notfall noch einen zusätzlichen Vitalator ein. Der Vitalator liegt im Versorgungsdeck.

- Zur Entsorgung: Die Entsorgung von Müll und Fäkalien wird in Fäkalien-Einheiten (FE) ausgedrückt.
 - Der Vitalator gibt die FE an die Abfallkammer oder auch an eine Biokammer weiter.
 - Ein Humanoid verursacht täglich 1 FE.
 - Eine Kleintierzucht verursacht täglich 2 FE.
 - Eine Abfallkammer kann 20.000 FE lagern.
 - Eine Biokammer kann 20.000 Bio-FE lagern.
 - Die Entsorgung von 1.000 FE kostet 100 Cr.
 - Der Verkauf von 1.000 Bio-FE erbringt 100 Cr.
 - Die Abfallkammer muss regelmäßig geleert werden.
- Zur Luft: Luft wird in Oxygen-Einheiten (OE) ausgedrückt.
 - Ein Humanoid verbraucht täglich 1 OE.
 - In einem Oxygentank passen 10.000 OE.
 - 1 OE kostet 10 Cr.
 - Ein Garten stiftet täglich 1 OE.
 - Ein Treibhaus stiftet täglich 1 OE.
 - Eine Kleintierzucht kostet täglich 0,5 OE.
 - Eine Fischfarm kostet täglich 0,5 OE.
 - In einem Raum (R1) kann ein Humanoid 2 Tage atmen.
Danach setzen Gesundheitsstörungen ein und schließlich erstickt der Humanoid.
 - Um einen Raum mit Sauerstoff zu versorgen ist 1 OE nötig.
 - Das Einpumpen von Luft in einen Raum (1 RE) braucht 1 Min.
 - Bei einem millimetergroßen Loch im Gehäuse entweicht die Luft in 6 Std.
 - Bei einem zentimetergroßen Loch im Gehäuse entweicht die Luft in 5 Min.
 - Bei einem metergroßen Loch im Gehäuse entweicht die Luft in 1 Sek.
- Zum Wasser: Wasser wird in Wasser-Einheiten (WE) ausgedrückt.
 - Ein Humanoid verbraucht täglich 1 WE.
 - 1 WE kostet 1 Cr.
 - Ein Wassertank besitzt 500 WE.
 - Ein Garten verbraucht täglich 0,5 WE.
 - Ein Treibhaus verbraucht täglich 0,2 WE.
 - Eine Kleintierzucht verbraucht täglich 0,1 WE.
- Bei einem Ausfall würden Luft- und Wasserzufuhr und Entsorgungsabfuhr ausfallen und die Temperatur von 20 ° stündlich um 1 ° sinken.

Wabenhotel: Raum mit 9 Plastikschlafkabinen für jeweils 1 Person, die dreireihig übereinander und nebeneinander angeordnet sind. Es passen 9 Personen in das Wabenhotel. Die Kabinen bestehen aus Kunststoff und haben ein Sichtglas am Eingang. Eine Schlafkabine ist 2 m² groß.

- Bei längerem Fliegen im Wabenhotel werden die nötigen TW bei der Ermittlung der Raumkrankheit und des Astrosyndroms – 2 WM.

Wassertank: Tankraum mit Wasser, der den Vitalator mit Wasser beliefert und dadurch die Besatzung des Raumschiffs mit Wasser versorgt; für den täglichen Bedarf zum Trinken, Kochen, Reinigen, Abwaschen, Spülen usw. Wasser kann man an Raumtankstationen oder über andere Händler beziehen oder das Raumschiff ist mit einer Multi-Tankanlage ausgestattet und pumpt Wasser von einem Gestirn ab. Zum Abpumpen und reinigen von Wasser von einem Gestirn, dauert es 1 Std., bis ein Wassertank komplett mit Wasser gefüllt ist.

- Wasser wird in Wasser-Einheiten (WE) ausgedrückt.
- Ein Humanoid verbraucht täglich 1 WE (54).
- Ein Wassertank besitzt 500 WE.
- Ein Garten verbraucht täglich 0,5 WE.
- Ein Treibhaus verbraucht täglich 0,2 WE.
- Eine Kleintierzucht verbraucht täglich 0,1 WE.
- Sollten im Frachtraum größere Tiere transportiert werden, benötigen die auch mehr Wasser.

Wellnessraum: Entspannungsraum mit Solarium und Sauna, einem kleinem Tauchbecken, Massageliegen, einem Gel-Relax-Bad und 2 Duschen und einem WC mit Waschbecken. Der Wellnessraum kann mit entspannter Musik unterlegt werden. Das Wasser des Tauchbeckens wird durch den Vitalator gereinigt.

- Die häufige Nutzung des Wellnessraums schützt vor der Raumkrankheit und dem Astrosyndrom, indem die nötigen TW + 2 WM werden.

Werkstatt: Arbeitsstätte mit handwerklichen und maschinellen Werkzeugen. Die meisten Großwerkzeuge basieren auf Laser- und Phasertechnologie. Ebenso kann der Raum zur kreativen Betätigung genutzt werden. Besonders wichtig ist die Nutzung der Werkstatt für Reparaturen im und am Raumschiff, vor allem zur Reparatur des Gehäuses, das im Weltall stets Abnutzungen erleidet. Die Werkstatt befindet sich im Heck im Maschinendeck.

- Mit Hilfe der Werkzeuge lassen sich Reparaturen am Schiff vornehmen.
- Ein Raumschiff verliert je R-Klasse täglich 1 GST.
- Zur Reparatur am Raumschiffgehäuse wird je GST 1 Std. Zeit benötigt.
- Zur Reparatur liegen in der Werkstatt 100 fertige Gehäusebleche vor. Für ein Gehäuse benötigt man 1 Blech. Sollte die Reparatur von einer Raumwerkstatt vorgenommen werden, verlangen die Handwerker stündlich 100 Cr. Die Arbeiten werden darum häufig von den Raumfahrern selbst vorgenommen. Eine Blechplatte kostet im Einkauf 20 Cr.

Wissenschaftskonsolle: Konsole auf der Brücke, von der die Forschungsstation kontrolliert und kosmische Untersuchungen durchgeführt werden können. Für kosmische Untersuchungen werden häufig Drohnen eingesetzt, die das Ergebnis an die Wissenschaftskonsolle weiterleiten. Für die Wissenschaftskonsolle ist der Chef-Scientist verantwortlich, der an dieser Konsole auf der Brücke seinen Sekundärplatz hat.

- Mit der Wissenschaftskonsolle können auch Spuren von Antriebssystemen anderer Raumschiffe erkannt und analysiert werden.

