

# RÜSTUNGEN

Rüstungen und Schutzbekleidungen schützen den Körper oder Körperpartien des Humanoiden vor allgemeinen Gefahren. Dabei kann es sich um den Widerstand gegen körperliche Angriffe handeln, gegen das Eintreten von Klingen oder Geschossen usw., sie können aber auch vor Strahlungen, Gasen oder anderen Gefährdungen schützen.

## Rüstungsschutz (RS)

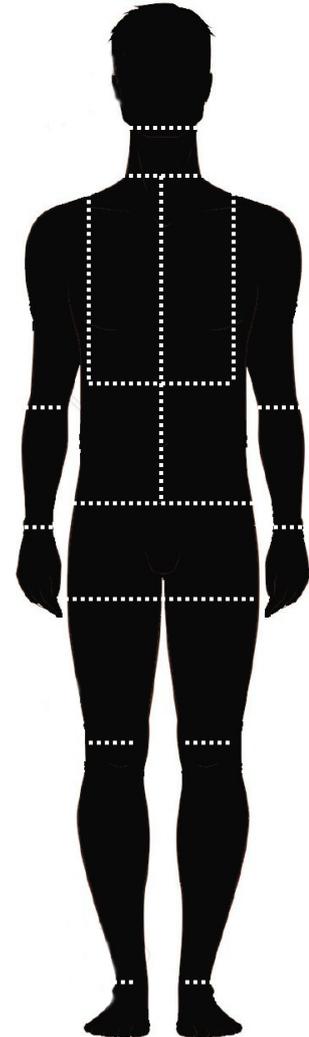
- Ein Schutzanzug oder eine Rüstung schützt den Körper mit dem angegebenen RS an den entsprechenden Körperbereichen:

Trefferziffer	Körperbereich	Beispiele für Schutzmöglichkeiten
1 – 8	Kopf	Helm
9 – 12	Hals	Hals-Schulthersattel; Ringkragen
13 – 18	Rechter Brustbereich	Weste; Jacke; Mantel; Torsoplatte
19 – 24	Linker Brustbereich	Weste; Jacke; Mantel; Torsoplatte
25 – 29	Rechter Bauchbereich	Weste; Jacke; Mantel; Torsoplatte
30 – 34	Linker Bauchbereich	Weste; Jacke; Mantel; Torsoplatte
35 – 40	Rechter Oberarm	Jacke; Mantel; Armschiene
41 – 46	Linker Oberarm	Jacke; Mantel; Armschiene
47 – 51	Rechter Unterarm	Jacke; Mantel; Armschiene
52 – 56	Linker Unterarm	Jacke; Mantel; Armschiene
57 – 60	Rechte Hand	Handschuh
61 – 64	Linke Hand	Handschuh
65 – 70	Becken / Glied	Hose; Mantel; Lendenschurz
71 – 76	Rechter Oberschenkel	Hose; Mantel
77 – 82	Linker Oberschenkel	Hose; Mantel
83 – 87	Rechter Unterschenkel	Hose; Knieschoner; Stiefel
88 – 92	Linker Unterschenkel	Hose; Knieschoner; Stiefel
93 – 96	Rechter Fuß	Schuh; Stiefel
97 – 100	Linker Fuß	Schuh; Stiefel

- Wird der Schutzanzug am entsprechenden Körperbereich getroffen, wird an diesem Ort der RS dezimiert.
- Wird der RS an dem Ort auf 0 dezimiert, ist die Rüstung an diesem Körperbereich zerstört und mögliche übrige TP gehen zu Lasten der Person.
- Der Barrierschutz (BS) stellt den Schutz der Rüstung dar, die erst erreicht werden muss, damit ein Treffer überhaupt erst eine Wirkung hat.

Besitzt eine Rüstung beispielsweise + 2 BS, muss der Treffer mind. 2 TP betragen, damit die Rüstung überhaupt einen Schaden nehmen kann.

- Werden Rüstungen übereinander getragen, wird zuerst der RS der obersten Rüstung abgetragen. Ebenso werden die WM aller Rüstungen addiert.
- Rüstungen können WM verursachen, weil sie den Träger der Rüstung behindern. Sollte eine Rüstung dezimiert worden sein, muss der Träger sich der kaputten oder zerstörten Rüstung erst entledigen, damit sie keine WM mehr bewirkt.



## Auflistung der Rüstungen

Rüstung	Erläuterung	BS	RS	Schutzobjekt	WM	Preise
Aramid	Schutzbekleidung aus polymeren Stoffen.	+ 6	+ 8	Hose	- 1	750,00
				Jacke	- 1	1.200,00
				Weste	/	750,00
Chelon	Poncho, der vor Scanns schützt; kann 10 x aktiviert werden.	/	/	Poncho	- 1	5.000,00
Chitin	Gehärtete Zellverbindung aus Kohlenhydraten und Sklerotin; natürliche Rüstung bei Mantoden und Myrmen am Torso.	+ 1 + 2 WM bei Hitze und leichter Strahlung.	+ 2	Torso	/	300,00
Deflektor	Elektromagnetisches Pulssystem, das gegnerische Strom- und Energieschüsse ablenkt.	Nur ein guter TW trifft den Körper.		Wird irgendwo am Körper getragen.	/	50,00
Dekon	Dekontaminations-Schutzanzug gegen Hitze, Kälte, Strahlung, Erreger ...	+ 1	+ 2	Overall	- 1	500,00
		+ 4 WM bei Hitze, Kälte, leichter Strahlung und Erregern.		Overall mit Kopfschutz und Atemmaske	- 2	800,00
Duroplast	Ausgehärteter Kunststoff.	+ 4	+ 6	Helm	- 1	200,00
				Helm mit Visier	- 2	250,00
				Schuhe	/	100,00
	Stiefel: Der Unterschenkel ist mit Leder geschützt	+ 4 und + 1	+ 6 und + 2	Stiefel	- 1	150,00
Exoskelett	Künstliche Roboter-Stützstruktur; verbessert bewegliche und kämpfende Fähigkeiten.	+ 4	+ 6	Komplett-Anzug mit ausfahrbarem Helm und Visualik	- 2; weitere - 2, wenn TW auf Robale misslingt.	20.000,00
Gambeson	Textilrüstung aus Leinen und Baumwolle.	+ 2 + 4 WM bei Kälte.	+ 4	Hals	/	100,00
				Oberarm	/	50,00
				Unterarm	/	50,00
				Arme (komplett)	- 1	je 100,00
				Weste	/	150,00
				Jacke	- 1	200,00
				Mantel	- 2	250,00
Holz	Rüstung aus hölzernem Strauchwerk.	+ 2	+ 4	Oberarm	/	50,00
				Unterarm	/	50,00
				Arme (komplett)	- 1	je 100,00
				Torso	- 1	150,00
Horn	Auswuchs aus Skleroprotein, z. B. Schildkrötenpanzer	+ 4	+ 6	Oberarm	/	150,00
				Unterarm	/	150,00
				Arme (komplett)	- 1	je 300,00
				Torso	- 1	450,00
Isarn	Nanopartikel aus Beryll und Graphit; in Leder verarbeitet.	+ 1 + 20 RS gegen Phaserschüsse.	+ 2	Hose	- 1	500,00
				Jacke	- 1	500,00
				Mantel	- 2	600,00
Knochen	Rüstung aus Knochen.	+ 2	+ 4	Oberarm	/	100,00
				Unterarm	/	100,00
				Arme (komplett)	- 1	je 200,00
				Torso	- 1	300,00
Kratyl	Seltene Bleiverbindung, die vor Psinetiken schützt.	Gegen-TW auf WS wird + 6 WM.		In Helme verarbeitet.	Siehe Helme!	+ 200,00

Rüstung	Erläuterung	BS	RS	Schutzobjekt	WM	Preise
Leder	Gegerbte Tierdermis	+ 1	+ 2	Fliegermütze	/	100,00
		+ 2 WM bei Kälte		Halskragen	/	100,00
				Oberarm	/	50,00
				Unterarm	/	50,00
				Arme (komplett)	- 1	je 100,00
				Handschuhe	/	100,00
				Weste	/	200,00
				Jacke	- 1	400,00
				Mantel	- 2	600,00
				Lenden	/	150,00
				Oberschenkel	/	50,00
				Unterschenkel	/	50,00
				Beine (komplett)	- 1	je 100,00
				Hose	- 1	400,00
Schuhe	/	200,00				
Stiefel	- 1	300,00				
Metall	Rüstungsteile aus Metall.	+ 4	+ 6	Helm	- 1	300,00
				Helm mit Visier	- 2	400,00
				Halskragen	/	300,00
				Arme (komplett)	- 1	je 300,00
				Handschuhe	- 1	400,00
				Torso	- 1	600,00
				Torso + Lenden	- 2	800,00
				Beine (komplett)	- 1	je 300,00
				Schuhe	- 1	300,00
				Komplett-Rüstung	- 8	3.400,00
Panzer- tauchanzug	Metallischer Tauchanzug zum Tiefseetauchen	+ 4	+ 6	Komplett-Rüstung	- 6, weitere - 2, wenn TW auf Robale misslingt.	5.000,00
		+ 2 WM bei Kälte				
Plasdom	Ultradünner Gummitauchanzug mit plastizider Luftglocke	+ 2 WM bei Kälte; 15 Min. lang Luft.		Komplett-Anzug mit Flossen	- 2	500,00
Polygen	Plastizid leichtes Kunststoff-Nano-Gewebe. Regenerationsfähig; tarnfähig; bildet Exo-Muskeln.	+ 10	+ 20	Komplett-Rüstung	- 4	10.000,00
		+ 2 WM bei Kälte und Hitze; hält Wunden auf.				
Polymer	Ausgehärteter verstärkter Kunststoff (PTFE); mit Waffenverteidigungssysteme möglich.	+ 10	+ 20	Helm mit Visier	- 1	1.500,00
				Halskragen	/	500,00
				Arme (komplett)	- 1	je 500,00
				Handschuhe	- 1	1.000,00
				Torso	- 1	1.000,00
				Torso + Lenden	- 2	1.500,00
				Beine (komplett)	- 1	je 500,00
				Schuhe	/	500,00
Komplett-Rüstung	- 6	6.500,00				
Poly-Protect	Plastizid leichtes Kunststoff-Nano-Gewebe (Amazonentechnik). Wird aus Tornister ausgefahren; anpassungsfähig; regenerationsfähig; tarnfähig; bildet Exo-Muskeln.	+ 10	+ 20	Komplett-Rüstung		15.000,00
				Ausfahrbar:		
				Nur Torso	- 1	
				Nur Torso + Helm + Visier	- 2	
				Komplett-Rüstung ohne Helm	- 3	
				Komplett-Rüstung mit Helm + Visier	- 4	
Raumanzug	Elastischer Weltraum-Anzug; mit Ausstattung, Sauerstoffakkus, Gravitations-Schuhe, Gravitino- oder Jet-Päck. Auch unter Wasser einsetzbar.	+ 1	+ 2	Komplett-Rüstung	- 4; - 6 in Schwere-losigkeit	20.000,00
		Schützt 150 ° vor Hitze und - 273 ° vor Kälte; schützt vor leichter Strahlung und Erregern; hält Druck von + / - 0,5 GRAV aus.				

Rüstung	Erläuterung	BS	RS	Schutzobjekt	WM	Preise
Tauchanzug	Elastischer Neopren-Anzug zum Tauschen. Tauchflasche bietet 8 Std. Atmung.	+ 2 WM bei Kälte.		Komplett-Anzug	/	250,00
				mit Flossen	- 1	100,00
				mit Tauchermaske	- 1	100,00
				mit Tauchflasche	- 1	500,00
Ventuxtil	Stoff, der durch Wind aufgewärmt wird.	+ 2 WM bei Kälte.		Poncho	- 1	200,00

Schutzbarriere	Erläuterung	BS	RS	Schutzobjekt	WM	Preise
Hartgummi	Elastisches, aber hartes Gummi (TPE).	+ 6	+ 8	Reifen bei gepanzerten Fahrz.	/	je Reifen 1.500,00
Holz	Gewebe von Bäumen und hölzernen Sträuchern.	+ 2	+ 4	Rüstung	s. o.!	s. o.!
	Schilde	+ 2	+ 4	Buckler	Ab	50,00
				Rundschild	Langspitzschild TW	100,00
				Dreieckschild	auf ST,	150,00
				Langspitzschild	sonst - 2	200,00
				Turmschild		250,00
Setzschild		300,00				
Sperrholz	+ 2	+ 4	Platte	/	40,00	
Dicke Holzplatte	+ 4	+ 6	Tür, Tischplatte ...	/	300,00	
Massive Holzplatte	+ 6	+ 8	Eichenholzplatte	/	500,00	
Horn	Auswuchs aus Skleroprotein, z. B. Schildkrötenpanzer.	+ 4	+ 6	Rüstung	s. o.!	s. o.!
	Schilde	+ 4	+ 6	Buckler	Ab	150,00
				Rundschild	Langspitzschild TW	200,00
				Dreieckschild	auf ST,	250,00
				Langspitzschild	sonst - 2	300,00
				Turmschild		350,00
	Setzschild		400,00			
Toronehorn	+ 4	+ 6	Horn (Speerspitze)	/	100,00	
Schuppen eines ausgewachsenen Drachens	+ 10	+ 10	Buckler	ST 12 erforderlich und TW auf ST, sonst - 2 WM;	1.000,00	
			Rundschild	ab	1.500,00	
			Dreieckschild	Langspitzschild ST 15 erforderlich.	2.000,00	
			Langspitzschild		2.500,00	
			Turmschild		3.000,00	
			Setzschild		3.500,00	
Hornhaut-Platte eines Leviathans	+ 20	+ 20	Platte	/	9.000,00	
Kraftfelder und Energieschilde	Deflektorschild	Nur gute Photonen-geschosse schlagen ein.		Raumschiff-Technik	/	50.000,00
	Energieglocke-A	/	+ 20	Glocke (3 x 3 x 3 m)	/	3.000,00
	Energieglocke-B	/	+ 2.000	Glocke (33 x 33 x 33 m)	/	30.000,00
	Energieglocke-C	/	+ 2.000	Glocke (3 x 3 x 3 Km)	/	300.000,00
	Energieschild	/	+ 2.000	Raumschiff-Schild	/	50.000,00
	Kraftfeld Typ A	/	+ 20	Schild (3 x 3 m)	/	2.000,00
	Kraftfeld Typ B	/	+ 200	Schild (3 x 3 m)	/	20.000,00
	Kraftfeld-Zaun	/	+ 200	Zaun (3 m Höhe; 10 m zwischen Pfosten)	/	20.000,00
	Reflektorschild; Geheimtechnik der Amazonen; Reflektiert Photonenschuss zurück zum Aggressor.	/	+ 2.000	Raumschiff-Schild	/	100.000,00

Schutzbarriere	Erläuterung	BS	RS	Schutzobjekt	WM	Preise
Kratyl	Seltene Bleiverbindung; integriert in Duroplast	Gegen-TW auf psinetische Angriffe wird + 6 WM.		Helm	- 1	+ 200,00
	Kratylwand	Keine Psinetiken hindurch möglich.		Wand	/	5.000,00
	Protectarea	Keine Psinetiken möglich.		Raum mit Kratylwänden	/	50.000,00
Metall	Element, Platte, Legierung	+ 4	+ 6	Stahl (Autotür)	/	500,00
		+ 4	+ 6	Rüstung	s. o.!	s. o.!
		+ 6	+ 8	Platte; Sphäriker	/	Im Preis enthalten
	Schilder	+ 6	+ 8	Buckler	Ab	100,00
				Rundschild	Langspitz-	150,00
				Dreieckschild	schild TW	200,00
			Langspitzschild	auf ST,	250,00	
		Turmschild	sonst - 2	300,00		
		Setzschild		350,00		
Metallpanzerung	+ 10	+ 20	Gepanzertes Mobil	/	Im Preis enthalten	
Massives Metallgehäuse	+ 20	+ 50	Raumschiffgehäuse 5 x 5 x 5 m	/	2.000,00	
Neodym + Visualik	Plastizidverbindung aus Gallussäure der Eichenrinde; in Visualik-Techniken integriert.	Schützt vor Licht und Lichtblitzen		Monokel	/	300,00
				Brille	/	500,00
				Helm mit Visier	- 2	1.000,00
Polygen	Legierung für gepanzerte Fahrzeuge und Sphäriker	+ 10	+ 20	Legierung	/	Im Preis enthalten
Polymer	Ausgehärteter verstärkter Kunststoff (PTFE)	+ 10	+ 20	Setzschild mit Sichtfenster	TW auf ST, sonst - 2	600,00
Stein	Schutz durch verhärtete Mineralien	+ 10	+ 10	Hausmauer	/	/

## Beschreibung der Rüstungen

**Aramid-Rüstung:** Aramide sind polymere Kunststoffe. Sie werden mit Metallteilen und organischen Zellen kombiniert und durch genetische Verfahren zu einem elastischen und widerstandsfähigen Kunststoffgewebe verarbeitet. Aramid wird als schützende Bekleidung bei Katastrophenschutzkräften, Polizei und Militär eingesetzt. Die Schutzkleidung fängt die kinetische Energie des Angriffes ab. Aramid gibt es als Hose, Jacke und Weste. Unter der Schutzkleidung dürfen keine Gegenstände getragen werden, z. B. Kugelschreiber, weil diese sonst wie Sekundärgeschosse wirken.

**Chelon-Poncho:** Das Wort „Chelon“ leitet sich vom elbischen Wort für Schildkröte ab. Beim Chelon handelt es sich um einen Poncho-Anzug, der überm Körper getragen wird. Durch eine spezielle Technik absorbieren und reflektieren kleine Metallteilchen sämtliche Scanns und schützen den Träger davor gescannt oder geortet zu werden. Der Chelon-Poncho wird häufig von Scharfschützen getragen, die sich im Gelände verbergen wollen. Der Chelon-Poncho muss erst aktiviert werden, wodurch ein chemischer Prozess in Gang gesetzt wird. Man kann den Chelon-Poncho also ein- und ausschalten. Der Chelon-Poncho lässt sich 10 x aktivieren und er hält jeweils 1 Std.

**Chitinpanzer:** Chitin ist eine chemische Zellverbindung, die aus Kohlenhydraten und Einfachzucker generiert wird. Es ist zunächst weich und biegsam. Wird es aber mit dem Strukturprotein Sklerotin kombiniert, entwickelt sich daraus eine harte Schale, die vor allem bei Insekten vorkommt. Unter den Humanoiden besitzen die Mantoden und die Myrmen einen gehärteten Chitintorso. Der Chitinpanzer ist leicht orange-transparent. Aus den Chitinpanzern können auch für andere Humanoiden Torsoplatten hergestellt werden. Für die Mantoden und Myrmen ist der Handel mit ihren verstorbenen Überresten jedoch moralisch verwerflich. Dennoch gibt es illegale Raubhändler, die den Leichnam von Mantoden oder Myrmen plündern. Für eine Chitin-Panzerplatte erhält man schließlich noch 300 Cr. Neben dem BS und RS schützt der Chitinpanzer vor leicht atomarer Strahlung und + 2 WM bei Hitze.

**Deflektor / Deflektorschild:** Die komplette Bezeichnung lautet Photonen-Deflektor. Beim Deflektor handelt es sich um einen Sender, der elektromagnetische Wellen ausstößt, wodurch Blitz-, Taser- und Phaserschüsse auf kurze Zeit das Ziel mit dem Sender verfehlen können. Dieser Sender kann an oder unter Bekleidung getragen werden, ist rund, hat gerade 8 cm Durchmesser und eine elastische Dicke von 2 mm. Wird der Deflektor gepresst und somit aktiviert, stößt er 1 Min. lang die abschirmenden Wellen aus. Blitz-, Taser- und Phasewaffen gelangen nur auf das Ziel, also auf den Träger des Deflektors, wenn der TW des Schützen gut gelungen ist. Ansonsten werden die Blitz-, Taser- und Phaserschüsse abgelenkt und zerstreuen sich ins Leere. Schwere Photonenwaffen wie Phasergeschosse oder Photonengranaten werden nur bedingt abgelenkt. Im Zentrum erleidet der Träger des Deflektors nur noch die Auswirkungen wie im Streufeld, im Streufeld wie im Umfeld. Lediglich im Umfeld hat der Träger Glück gehabt. Nach der Nutzung ist der Deflektor nicht mehr zu gebrauchen. In einem Umfeld von 11 x 11 m ist es möglich, dass der aktivierte Deflektor ein Mikro-String aktiviert. Im großen Stil lassen sich Deflektoren auch an Raumschiffen in Form eines sogenannten Deflektorschildes einsetzen. Das Schiff sendet dann 1 Min. lang den elektromagnetischen Puls aus, woraufhin auch größere Photonengeschosse abgelenkt werden können. Auch hier trifft dann nur eine gute Attacke des Gegners. Die großen Deflektoren spüren außerdem Stringtore auf.

**Dekon-Schutzanzug:** Das Wort „Dekon“ wird von Dekontamination abgeleitet. Er ist die Weiterentwicklung des ursprünglichen Fluganzugs. Der Dekon-Schutzanzug kann als Overall oder als Ganzkörper-Druckanzug mit Kopfschutz und Atemmaske getragen werden und dient vor allem den Piloten, die in der Thermosphäre (über 80 Km Höhe) unterwegs sind oder Katastrophenschutz-Personal bei der Arbeit mit ABC-Stoffen. Polizei- und Militärpersonal tragen uniformierte Dekon-Schutzanzüge. Der Dekon-Schutzanzug besteht aus Wolle, Baumwollstoffen und Aramidfasern und besitzt zweckdienliche Taschen. Er ist schwer entflammbar, windabweisend, strapazierfähig, atmungsaktiv und bequem.

- Der Dekon-Schutzanzug schützt vor leicht atomarer Strahlung, vor chemischen Einflüssen und vor Erregern.
- Der Dekon-Schutzanzug schützt + 4 WM bei Hitze und Kälte.
- Der Dekon-Schutzanzug schützt mit + 1 BS und + 2 RS.
- Der Overall verursacht durch das Tragen – 1 WM.
- Der Ganzkörper-Anzug mit Atemmaske verursacht – 2 WM.
- In der Atemschutzmaske kann ein Humanoid 5 Min. lang atmen. Er kann einen Sauerstoff-Stift anschließen (für weitere 15 Min. Luft) oder einen Sauerstoffbehälter, den er auf den Rücken schnallt (für 8 Std. Atmung).
- Das Tragen eines Sauerstoff-Behälters würde erneut – 1 WM.

**Duroplast:** Duroplaste sind Kunststoffe, die nach ihrer Aushärtung nicht mehr verformt werden können. Sie können durch einfache Verfahren geformt werden, auch mit 3-D-Druckern. Duroplast wird unter anderem in Bereichen der Sicherheit eingesetzt, indem es z. B. zum Helm verarbeitet wird. Auch Schuhe und Stiefel können schützende Kappen aus Duroplast besitzen und lassen sich so als Kampfschuhe einsetzen. Der untere Beinbereich eines schützenden Stiefels besteht dann allerdings aus Leder. Duroplast kann mit Kratyl kombiniert werden.

**Energieglocke:** Die Energieglocke ist ein energetischer Schutzschild, der ein komplettes Gebiet wie eine Glocke umspannt und schützt, allerdings auch statisch ist. Die Energieglocke entspannt einen energetischen Schutz von einem zentralen Sendemast hinunter zu installierten Empfängern an den Rändern. Energieglocken gibt es in drei Größen:

- Energieglocke-A schützt ein Gebiet von 3 x 3 x 3 m mit + 200 RS.
  - Die Energieglocke wird von einem Hekto-Akku (100 EE) gespeist, kann aber auch an weiteren oder anderen Akkus angeschlossen werden. Der Akku lässt sich außerdem aufladen. Die Energieglocke verbraucht je Min. 1 EE. Die Energieglocke könnte also 1 ½ Std. lang aktiv sein. Ist der Akku leer, erlischt die Energieglocke. Sie wäre danach aber wieder nutzbar.
  - Das Energiefeld ist leicht sichtbar.
  - Man kann das Energiefeld nicht durchdringen; auch Projektile und Energieschüsse prallen an ihm ab.
  - Mit einer zuvor abgestimmten Phasewaffe kann man durch die eigene Energieglocke hindurchschießen.
  - Gegnerische Attacken reduzieren die Energieglocke entsprechend ihrer TP. Wurde die Energieglocke zerstört, gehen die restlichen TP hindurch. Eine zerstörte Energieglocke ist künftig unbrauchbar.
  - Wurde die Energieglocke nur dezimiert und rechtzeitig ausgeschaltet, kann sie jederzeit mit dem aktuellen RS-Wert wieder ausgestrahlt werden.
  - Wird sie ausgeschaltet, kann sie nach einer Min. mit kompletter Stärke wieder aufgebaut werden.
  - Berührt man die Energieglocke, erleidet man einen elektrischen Schlag von – 5 LE und einen Schock.
  - Die Energieglocke verliert bei Starkregen je Min. – 1 RS.
  - Im Wasser kann sie nicht eingesetzt werden, sie schaltet sich sofort ab.
  - Die Energieglocke schützt nicht vor Gasen, Strahlungen, EMP und Psinetiken. Informatiker können sich in die Energieglocke hacken, wenn sie nah genug am Sender sind.
  - Die Energieglocke wird zum Schutz eingesetzt, beispielsweise wenn man sich in gefährdenden Gebieten aufhält.
- Energieglocke-B schützt ein Gebiet von 33 x 33 x 33 m mit + 2.000 RS. Die Regeln sind die gleichen, wie bei der Energieglocke A, mit folgenden Ausnahmen:
  - Die Energieglocke wird von einem Kilo-Akku (1.000 EE) gespeist und hält gute 16 Std.
  - Die Energieglocke dient dazu, um z. B. ein Gebiet zu schützen, aber auch ein Häuserkomplex kann sich damit schützen.
- Energieglocke-C schützt ein Gebiet von 3 x 3 x 3 Km mit + 2.000 RS. Die Regeln sind die gleichen, wie bei der Energieglocke A, mit folgenden Ausnahmen:
  - Die Energieglocke wird von einem Myria-Akku (10.000 EE) gespeist und hält fast 7 Tage.
  - Die Energieglocke dient dazu, um z. B. eine Kleinsiedlung zu schützen.

**Energieschild:** Der Energieschild ist ein energetischer Schutzschild eines Raumschiffs, das sich in einer Richtung vor dem Raumschiff aufbaut. Ein Raumschiff kann mehrere Energieschilde besitzen, um weitere Seiten zu schützen. Ein Energieschild kann auch in Satelliten installiert sein oder auf Gestirnen zum Schutz eines Gebäudes errichtet werden. Er besitzt + 2.000 RS. Zur technischen Beschreibung siehe im Abschnitt Raumfahrt, unter Raumschiffkonstruktion!

**Exoskelett:** Das Exoskelett ist eine künstliche, roboterartige Stützstruktur, in die sich der Humanoid hineinbegibt. Der Humanoid lenkt das Exoskelett durch seine eigenen Bewegungen. Es funktioniert ähnlich wie ein Robal und wird auch mit dem Talent Robale geführt. Durch das Exoskelett ist der Humanoid zu höheren Leistungen in den Bereichen Arbeiten, Kämpfen und Stärke fähig und durch die Rüstung geschützt. Die Metallstruktur des Exosketts umfasst den kompletten Körper. Dazu gehört auch ein Visualik-Helm, der den Kopf umschließt. Sein Akkumulator ist im Rücken eingesetzt.

- Das Exoskelett kann an jedem Arm mit einem entsprechenden Gerät ausgestattet sein: Phaser, Dauerphaser, Phasergeschoss o. a. Ebenso ließe sich auch ein Kratfeld Typ A montieren.
- Mit dem Dekka-Akku hat das Exoskelett eine Nutzzeit von 10 Std., danach muss es aufgeladen werden.
- Das Exoskelett kann gehackt werden. Es besitzt eine Firewall mit dem WS-Wert 17, mit der das Exoskelett vor Hacker-Angriffen und EMP geschützt ist. Nach einem EMP-Angriff regeneriert sich der WS-Wert stündlich um je einen Punkt.
- Im Nahkampf richtet der Schlag so viel TP an wie ein Rohr, also 5 / 6 / 6+W6 TP.
- Außerdem kann der Humanoid einen Powerschlag ausführen, schon ab einen ST-Wert von 13. Ihm muss dafür der TW auf ST gelingen. Der Powerschlag bewirkt zusätzlich + W6 TP.
- Das Exoskelett besitzt + 4 BS und + 6 RS. Da es sich um einen Stützstruktur handelt, kann der Humanoid jedoch durch Angriffe direkt getroffen werden.
- Mit dem Exoskelett rennt und springt der Humanoid doppelt so weit und hoch.
- Der Humanoid kann Zweihandwaffen und schwere Gegenstände mit einer Hand führen. Zweihandwaffen werden dann mit dem entsprechenden Talent Klingenwaffen oder Schlagwaffen geführt.
- Der Helm kann vom Rücken her über den Kopf aufgefahren werden. Er beinhaltet die komplette Visualik-Technik (siehe unten unter Visualik!) In dem Helm kann ein Sauerstoffstift angebracht werden, der eine ½ Std. Atmung ermöglicht. Wenn der Humanoid den Helm nutzt, werden seine beweglichen Talente – 2 WM. Das Zielen wird durch die Visualik-Technik allerdings + 2 WM. Der Helm schützt vor Gasen und Erregern. Der Kopf ist durch den Rüstungsschutz geschützt.
- Zu Beginn der Nutzung muss dem Charakter der TW auf Robale gelingen. Misslingt der TW, werden alle TW – 2 WM. Wird der TW gepatzt, kann er das Exoskelett gar nicht steuern.
- Sollte der Humanoid sterben, bewegt sich das Exoskelett automatisch zurück zu seiner Basis, samt den in ihm verstorbenen Humanoiden. Diese Handlungsweise muss im Vorfeld jedoch eingegeben worden sein.

**Gambeson:** Textile Rüstung, die aus mehreren Lagen von Leinentüchern besteht oder aus Rohbaumwolle oder mit Stoffresten ausgestopft ist. Der Gambeson wurde in der Metallzeit getragen, oft unter dem Kettenhemd und sollte auch gegen Schwerthiebe und Pfeilbeschuss schützen. Gambeson kann verschiedene Körperteile schützen. Trägt man Gambeson als Jacke oder Mantel, schützt er vor Kälte mit + 4 WM, allerdings sollte man dann damit schwere körperliche Aktivitäten vermeiden, weil man schnell ins Schwitzen kommt und es dann ins Gegenteil umschlägt. Bei Wärme werden TW – 2 WM und es besteht die Gefahr der Dehydrierung.

**Hartgummi:** Hartgummi sind Elastomere. Elastomere sind formfeste, aber elastische Kunststoffe. Hartgummi wird als Traktorreifen oder als besonders feste Reifen für gepanzerte Fahrzeuge genutzt.

**Helme:** Ein Helm ist eine stabile und schützende Kopfbedeckung, die vor allem aus Kunststoff oder Metall besteht. Ab 12.000 m Höhe ist ein Helm mit Sauerstoffzufuhr und Druckausgleich nötig.

- Ein Helm verursacht immer – 1 WM; mit Visier – 2 WM.
- Ein Visier am Helm schützt auch die Gesichtspartie.
- Ein Kompletthelm (mit Visier) kann Visualik-Technik und somit auch Isarn beinhalten (siehe unter Isarn und Visualik!)
- Kunststoffhelme (Duroplast) können auch mit Kratyl beschichtet sein und schützen dann vor psychisch-kinetischen Attacken (siehe unter Kratyl!)
- Helme an Raumanzügen sorgen für Druckausgleich und Sauerstoffzufuhr.
- In technischen Helmen können Sauerstoffstifte integriert werden, die eine ½ Std. Atmung ermöglichen.
- Ein Araner verliert in einem Helm die Sichtfähigkeit seines zweiten Augenpaares.



**Holz:** Aus dem Gewebe von Bäumen oder hölzernen Sträuchern wurden vor allem im Neolithikum Rüstungen erstellt. Hölzerne Stäbchen, Platten oder Scheiben wurden zusammengeschürzt und bildeten die schützende Rüstung. Holz wird seitdem auch genutzt, um Schilde herzustellen.



**Horn:** Horn ist der harte Auswuchs eines Tieres, der aus Skleroprotein gebildet wird. Aus Horn lassen sich auch Rüstungen und Schilde herstellen, beispielsweise aus dem Panzer von Riesenschildkröten, Jungdrachen, Drachen. Das Jagen solcher Wesen ist in den meisten Staaten verboten und somit auch der Handel mit Hornprodukten. Der Panzer eines Chelonianers kann je nach Alter unterschiedlich stark sein und von + 1 NRS bis + 8 NRS und bis zu + 6 NBS betragen. Krokonen machen gelegentlich Jagd auf Chelonianer, um auch ihre Panzer zu entwenden. Der Panzer eines Chelonianers wird auf dem Schwarzmarkt mit 500 Cr. gehandelt.

**Isarn:** Nanopartikel, die aus dem Metall Beryll und dem Kohlenstoff Graphit hergestellt werden und sich in Ledergewandungen einarbeiten lassen und dort die Fähigkeit bieten, dass die Gewandung Phaserschüsse abwehrt. Diese Rüstung ist eine Geheimtechnik, die von einigen Koboldsippen hergestellt und verkauft wird. Es war bisher nicht möglich, dieses Verfahren nachzuahmen. Die Gewandung erhält dadurch + 20 RS gegen Phaserschüsse. Ist der RS an den entsprechenden Stellen aufgebraucht, kommen die restlichen TP des Phaserschusses durch. Ansonsten schützt die Ledergewandung mit + 1 BS und + 2 RS.

**Knochen:** Hartes Zellgewebe, dass sich um das Skelett von Wirbeltieren bildet. Knochen wurden im Neolithikum für Rüstungen und Schilde verwendet.

**Kraftfeld:** Kraftfelder sind energetische Schutzschilde, die es in drei Größenvarianten gibt. Das Kraftfeld Typ A dient zum Schutz von Personen, das Kraftfeld Typ B dient zum Schutz von Mobilien und der Energieschild dient zum Schutz von Raumschiffen. Das System eines Kraftfelds wird beispielhaft am Kraftfeld Typ A erklärt:

- Das Kraftfeld Typ A ist ein energetischer Schutzschild, der sich 1 m vor einer Person (also im benachbarten Feld) 3 x 3 m groß aufbaut und mit + 20 RS alles dahinter Befindliche schützt.
  - Das Kraftfeld wird von einem Modul (z. B. aus einem Phasergewehr) ausgestrahlt oder direkt als tragbares Gerät geführt und ausgestrahlt, in die Richtung, in die es gehalten wird.
  - Es verwendet einen Dekka-Akku (mit 10 EE).
  - Die Aktivierung kostet 1 EE.
  - Das Kraftfeld ist leicht sichtbar.
  - Man kann das Kraftfeld nicht durchdringen; auch Projektile und Energieschüsse prallen an ihm ab.
  - Mit einer zuvor abgestimmten Phaserverwaffe kann man durch das eigene Kraftfeld hindurchschießen.
  - Gegnerische Attacken reduzieren das Kraftfeld entsprechend ihrer TP. Wurde das Kraftfeld zerstört, gehen die restlichen TP hindurch. Ein zerstörtes Kraftfeld ist künftig unbrauchbar.
  - Wurde das Kraftfeld nur dezimiert und rechtzeitig ausgeschaltet, kann es jederzeit mit dem aktuellen RS-Wert wieder ausgestrahlt werden.
  - Wird es ausgeschaltet, kann es nach einer Min. mit kompletter Stärke wieder aufgebaut werden.
  - Berührt man das Kraftfeld, erleidet man einen elektrischen Schlag von - 1 LE und einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt.
  - Geraten zwei Kraftfelder aneinander, verlieren beide Kraftfelder pro Aktion - 1 RS. Eine bewegliche stärkere Masse als der Träger kann den Träger mit dem Kraftfeld abdrängen, z. B. kann der Kraftfeld-Träger von einem Speeder umgerast werden.
  - Das Kraftfeld verliert je Min. - 1 RS, bei Starkregen sogar - 2 RS.
  - Im Wasser kann es nicht eingesetzt werden, es schaltet sich sofort ab.
  - Das Kraftfeld schützt nicht vor Gasen, Strahlungen, EMP und Psinetiken. Informatiker können sich in Kraftfelder hacken.
  - Der Akku lässt sich aufladen.
  - Das Kraftfeld gilt als Defensivwaffe und wird von polizeilichen und militärischen Kräften und vom Katastrophenschutz oder bei besonderen Bauarbeiten genutzt.
- Das Kraftfeld Typ B ist wesentlich größer und leistungsstärker als das Typ-A-Kraftfeld. Es entspannt sich 1 m vor dem Gerät oder Mobil, mit dem es befördert wird ein 3 x 3 m großes Feld und schützt mit + 200 RS alles dahinter Befindliche. Die Regeln sind die gleichen wie beim Typ A. Ergänzungen dazu:
  - Das Kraftfeld wiegt 30 Kg und wird meist von einem Fahrzeug oder Sphäriker eingesetzt, um sich vor feindlichen Attacken oder atmosphärischen Gefahren zu schützen. Es wird in eine entsprechende Richtung hin ausgestrahlt, wo es angebracht wurde. Meistens schützt es das Bug eines Mobils.
  - Es speist sich aus dem Akku des Mobils. Dies kann ein Hekto-Akku (100 EE) oder ein Kilo-Akku (1.000 EE) sein. Transportable Typ-B-Kraftfelder sind mit einem Hekto-Akku bestückt.
  - Die Aktivierung kostet 10 EE.
  - Mit einer zuvor abgestimmten Phaserver- und Photonenwaffe kann man durch das eigene Kraftfeld hindurchschießen.
  - Berührt man das Kraftfeld, erleidet man einen elektrischen Schlag von - 5 LE und einen Schock.
  - Geraten zwei Kraftfelder aneinander, verlieren beide Kraftfelder pro Aktion - 10 RS. Eine bewegliche stärkere Masse als der Träger kann den Träger mit dem Kraftfeld abdrängen.
- Der Energieschild eines Raumschiffes besitzt + 2.000 RS, entfaltet sich in eine Richtung und schützt auf diese Weise das Raumschiff. Zur genaueren Beschreibung siehe unter Raumfahrt „Raumschiffkonstruktion“!

**Kraftfeld-Zaun:** Errichteter Zaun, der durch Energiefelder schützt. In der Materialkiste befinden sich 10 Pfosten. Einer der Pfosten besitzt die technische Vorrichtung und den Akku. In der Kiste sind die Pfosten 1 m groß. Sie können bis zu 3 Meter ausgefahren werden.

- Die gewünschten Pfosten werden aufgestellt, bzw. im Boden verankert. Nach der Verankerung signalisieren die Pfosten am Kopf ein grünes Licht.
- Die Pfosten dürfen einen Abstand von max. 10 Metern haben.
- Die Pfosten lassen sich zu einer horizontalen Schutzwand aufstellen. Sie können auch so aufgebaut werden, dass sie ein Gebiet komplett umschließen und somit den Innenraum schützen.
- Der Kraftfeld-Zaun kann per Schalter (am Hauptpfosten) oder per Funkverbindung aktiviert werden.
- Wenn der Kraftfeld-Zaun aktiviert wird, wechselt das grüne Signal in ein rotes.
- Durch die Aktivierung entspannen sich zwischen den Pfosten Energiefelder, die auch leicht sichtbar sind.
- Der Kraftfeld-Zaun wird von einem Hekto-Akku (100 EE) gespeist, kann aber auch an weiteren oder anderen Akkus angeschlossen werden. Der Akku lässt sich außerdem aufladen.
- Der Kraftfeld-Zaun schützt mit + 200 RS.
- Man kann den Kraftfeld-Zaun nicht durchdringen; auch Projektile und Energieschüsse prallen an ihm ab.
- Mit einer zuvor abgestimmten Phaser- und Photonenwaffe kann man durch den eigenen Kraftfeld-Zaun hindurchschießen.
- Gegnerische Attacken reduzieren den RS des Kraftfeld-Zauns entsprechend ihrer TP. Wurde der Kraftfeld-Zaun zerstört, also der RS komplett dezimiert, gehen die restlichen TP hindurch. Ein zerstörter Kraftfeld-Zaun ist künftig unbrauchbar.
- Anders als ein Kraftfeld oder ein Energieschild reduziert sich durch die Nutzung nicht der RS, sondern der RS bleibt konstant. Der Kraftfeld-Zaun verbraucht vom Akku aber je Min. 0,1 EE. Ist der Akku leer, erlischt der Kraftfeld-Zaun. Er wäre aber erneut nutzbar. Mit dem Hekto-Akku reicht die Energie für gute 16 Std.
- Wurde der Kraftfeld-Zaun nur dezimiert und rechtzeitig ausgeschaltet, kann er jederzeit mit dem aktuellen RS-Wert wieder ausgestrahlt werden.
- Wird er ausgeschaltet, kann er nach einer Min. mit kompletter Stärke wieder aufgebaut werden.
- Berührt man den Kraftfeld-Zaun, erleidet man einen elektrischen Schlag von - 5 LE und einen Schock.
- Der Kraftfeld-Zaun verliert bei Starkregen je Min. - 1 RS.
- Im Wasser kann er nicht eingesetzt werden, er schaltet sich sofort ab.
- Der Kraftfeld-Zaun schützt nicht vor Gasen, Strahlungen, EMP und Psinetiken. Informatiker können sich in den Kraftfeld-Zaun hacken, wenn sie nah genug am Sender sind.
- Wird der Hauptpfosten von innen zerstört, ist das komplette Kraftfeld zerstört.
- Es lassen sich Pfosten so ausschalten, dass sie ein offenes Tor ermöglichen.
- Durch ein weiteres Set können auch weitere Pfosten angeschlossen werden, wobei dann erneut ein Hauptpfosten eingesetzt werden muss, der mit dem anderen abgestimmt wird.
- Der Kraftfeld-Zaun wird zum Schutz eingesetzt, beispielsweise wenn man sich in gefährdenden Gebieten aufhält.

**Kratyl:** Seltene Bleiverbindung, die in der Industrie keinerlei Verwendung hat, jedoch gegen Para-Kreaturen und Psinetiker zum Einsatz kommen kann. Kratyl muss aufwändig mit Hilfe von Salpetersäure, konzentrierter Schwefelsäure, Essigsäure oder in heißen Laugen vom Blei gelöst werden. Kratyl gibt es in reiner pulverartiger Form, als Spray, als Granate und kann in Wänden oder Helmen eingearbeitet werden, die aus Metall oder Duroplast bestehen. Kratyl schützt vor psychisch-psinetischen Angriffen. Der Psinetiker, der mit Kratyl verunreinigt wurde, erhält auf seine Psinetiken - 6 WM und davon endgültig - 1 PSI. Negative WM regenerieren stündlich um je einen Punkt. Wird Kratyl in einem Helm verarbeitet, erhält der Träger bei möglichen psychisch-psinetischen Angriffen + 6 WM auf seinen Gegen-TW auf WS. Kratylwände verhindern komplett den Einsatz von Psinetiken durch diese Wand. Ein komplett geschützter Raum wird als Protectarea bezeichnet. In so einem Raum ist der Einsatz von Psinetik nicht möglich. Der Psinetiker verbraucht in solchen Räumen - 1 PSI und hat evtl. gar nicht bemerkt, dass seine Psinetik wirkungslos ist. Kommen Para-Kreaturen mit Kratyl-Pulver oder Kratyl-Lösung in Kontakt, erleiden sie - 5 VIT und wenn ihre VIT in den kritischen Bereich sinkt, verschwinden sie automatisch in die Immaterielle Ebene, in der sie W100 Min. lang verbleiben müssen. In Protectarea-Räume können Para-Kreaturen ebenfalls keine Psinetiken wirken.

**Leder:** Leder ist gegerbte Tierdermis. Leder kann zugeschnitten individuell Körperteile schützen und schützt + 2 WM bei Kälte.

**Metall:** Element, das im festen Zustand oder durch metallische Legierung verhärtet werden kann. Metall ist elektrisch- und wärmeleitfähig. Metall wird seit der Metallzeit für Rüstungsteile und Schilde hergestellt. Mit Schuhen, die mit Metallplatten ausgestattet sind oder mit den Metall-Schuhen einer Ritterrüstung oder einem Metallhandschuh einer Ritterrüstung richtet man im Nahkampf 2 / 3 / 3+W6 TP an. Metallwände können mit Kratyl legiert werden (siehe Kratyl!)

**Neodym:** Neodym ist eine Pestizidverbindung, deren Bestandteil die Gallussäure der Eichenrinde ist. Neodym hat die Eigenschaft Licht zu emittieren. Neodym wirkt gegen Sternenstrahlen und Lichtblitzen, wie von Blendgranaten und ist Bestandteil eines Visiers mit Visualik. Neodym kann aber auch in Monokel und Brillen verarbeitet sein. Erleidet die Neodym-Legierung 10 massive Lichtblitzstöße, ist der Schutz aufgebraucht. Sternenlicht hingegen führt nicht dazu, dass die Neodym-Legierung abnimmt. Vampire schützende Gewandung und Helme mit Visualik und Neodym, um sich im Sternenlicht aufhalten zu können.

**Panzertauchanzug:** Starrer Tauchanzug mit eigenem Oberflächendruck und einem Sauerstoffkreislaufgerät. Die Gelenke haben einen internen Öldruckausgleich und sind somit beweglich. Anstelle von Händen sind kleine Greifhände eingesetzt. Der Anzug und der Taucher sind durch den Luftinhalt leichter als das Wasser. Durch kleine Propeller kann der Panzertauchanzug in die Tiefe gehen und durch abwerfbare Gewichte ist ein auftauchen möglich, wie auch ein Notaufstieg. Durch die Propeller bewegt sich der Panzertauchanzug vorwärts. Der Panzertauchanzug ist mit Kabeln zur Wasseroberfläche, bzw. zum Boot verbunden; auch zur Übertragung von Sauerstoff. Er besitzt Bullaugen am Kopfstück oder das Kopfstück besitzt eine Glashalbkugel. Das Kopfstück ist kippbar und dort steigt der Taucher ein und aus.

- Mit dem Panzertauchanzug erreicht man Tiefen von bis zu 600 m und einem Druck von GRAV 7.
- Der Panzertauchanzug schirmt die Kälte bis zu 0 ° ab. Bei Kälte wird der TW auf WS + 2 WM.
- Tätigkeiten werden unter Wasser mit dem Panzertauchanzug – 6 WM.
- Zur Handhabung eines Panzertauchanzugs wird das Talent Robale verwendet. Misslingt der TW werden alle TW zusätzlich – 2 WM.

**Plasdom:** Plastischer, ultradünner Gummitauchanzug, der den Körper umschließt. Der Kopf ist in einer künstlichen Kunststoffblase eingebettet. An den Füßen befinden sich Flossen. In den meisten Fällen ist der Tauchanzug gefärbt, nur am Kopf ist der plastische Überzug durchsichtig. Der Plasdom ermöglicht ideale Sicht unter Wasser. Mit dem Plasdom hat man 15 Min. lang unter Wasser Luft. Der Plasdom hält jedoch tiefem Meeresdruck nicht stand. Scharfe Kanten und Klingen können Risse erzeugen. Wenn der Plasdom einen Riss hat, verliert er je Sek. Luft für 1 Min. In den letzten 2 Min. würde der Träger des Plasdoms wegen des angesammelten CO<sub>2</sub> Kopfschmerzen erleiden. Der Plasdom schützt im Wasser + 2 WM mehr vor Kälte. Das Tragen des Plasdoms verursacht – 2 WM. Er kann an einer Sauerstoffflasche angeschlossen werden, die dann Luft für insgesamt 8 Std. bietet. Diese verursacht dann weitere – 1 WM.

**Polygen:** Polygen ist eine polymere Nanostruktur. Sie wird als Legierung für gepanzerte Fahrzeuge und Sphäriker genutzt, aber auch als intelligente Nanostruktur für Polygen-Rüstungen. Die Polygen-Rüstung ist leicht und passt sich dem Träger der Rüstung an. Sie verstärkt ihn sogar noch muskulös. Die Polygen-Rüstung ist eine Komplettrüstung, die aufgrund ihrer dünnen und beweglichen Struktur nur wenig behindert. Bei einem Treffer, z. B. durch ein Projektil, formt sich die Struktur so, dass die kinetische Energie abgeleitet wird. Die Polygen-Rüstung ist wasserabweisend und schützt vor Erregern und kleine Flammen schaden ihr nicht. Feuer und schwere Flammen lösen jedoch die polygenen Eigenschaften auf und die Rüstung verliert dadurch komplett ihre Eigenschaften.

- Die Polygen-Rüstung schützt mit + 10 BS und + 20 RS (außer bei Feuer).
- Feuer ab 5 TP überwindet den BS der Rüstung und schadet der Rüstung sofort. Die polymeren Eigenschaften werden zerstört.
- Die Rüstung regeneriert sich eigenständig, sofern sie nicht übermäßig stark beschädigt oder zerstört wurde. Sie regeneriert nach 5 Min. je einen RS-Punkt.
- Bei einem Schaden gegen den Träger übt die Rüstung einen Druck auf die Verwundung aus und hält so das Austreten von Blut auf. Auf diese Weise zögert sich der LE-Verlust bei einer offenen, mittleren Wunde auf eine Stunde hinaus.
- Die Polygen-Rüstung schützt bei vor Hitze und Kälte mit + 2 WM.
- Durch die variable Formänderung bilden sich Exo-Muskeln, wodurch Faustschläge und Tritte + 1 TP mehr verursachen.
- Durch interne Sensoren kann die Rüstung die Farbe ihres Hintergrunds anpassen. Der TW auf TARN wird dadurch + 2 WM.
- Der Helm ist mit Visualik-Technik und Neodym ausgestattet und ein Sauerstoffstift kann in ihm integriert werden, der eine ½ Std. Atmung ermöglicht.
- Es ist auch möglich, mit der Rüstung einige Minuten im Weltall zu verbringen.
- Je Min. fällt die Temperatur dabei aber um 1 °. Allerdings ist der Träger der Strahlung des Weltalls ausgesetzt.

**Polymer-Rüstung:** Harte Kunststoff-Rüstungsteile, die aus komplexen Polymer-Verbindungen (Polytetrafluorethylen) hergestellt werden. Sie können als einzelne Rüstungsteile oder als komplette Rüstung getragen werden. Das Tragen der verschiedenen Rüstungsteile löst WM aus. Die Polizei- oder das Militär verwenden gelegentlich auch einen Polymer-Setschild mit Sichtfenster. Der Sprengstoff-Räumdienst verwendet Polymer-Rüstungen. Spezialeinheiten oder Söldner können Polymer-Rüstungen durch Gerätschaften und Waffen ergänzen.

- Blitzableiter: Blitz- und Taser-Schüsse werden abgeleitet. Die Ableiter befinden sich in der gesamten Rüstung. Kosten: 200 Cr.
- Fallgleiter: Bei Aktivierung wird der Gleitschirm ausgespannt. Zum Fliegen ist in MOT der Wert 9 nötig und der TW muss gelingen. Der Fallgleiter erreicht Geschwindigkeiten von 100 Km/h. Der Fallgleiter ist im Rücken der Torso-Rüstung installiert. Kosten: 2.500 Cr.
- Firewall: Alle Systeme der Polygen-Rüstung sind vor feindlichen Hacker-Angriffen mit einer Firewall mit dem Wert 13 geschützt. Bei einem abgewehrten Hacker-Angriff wird ein Alarm ausgelöst, der Hacker lokalisiert und ein virtueller Gegenangriff kann stattfinden. Die Firewall befindet sich im Helm. Kosten: 600 Cr.



- Granatwerfer: Er ist in einem der Armrüstungen installiert und kann ausgefahren werden. Er kann eine Granate laden und verschießen. Kosten: 2.000 Cr.
- Grapnel: Ein Dreizack-Enterhaken ist in einem der Armrüstungen installiert und kann mit einem 20 m langen Seil ausgeschossen werden. Der Enterhaken verankert sich am gewünschten Zielort. Der Träger kann sich an dem Seil hinaufziehen lassen. Kosten: 300 Cr.
- Graser: Mit dem Graser-Schuss werden Personen und Gegenstände fortgestoßen. Entweder entfaltet sich der Graser konzentrisch auf 7 x 7 m oder konisch bis zu 7 m. Es sind 20 Schüsse möglich. Der Graser ist im Torso installiert. Kosten: 500 Cr.
- Gravitino-Päck: Der Gravitino-Päck ermöglicht ein Schweben. Der Träger fliegt damit 3 Felder je Sek. Zur Handhabung muss ihm der TW auf MOT gelingen. Er kann damit 5 Std. lang fliegen. Der Gravitino-Päck ist im Rücken der Torso-Rüstung installiert. Kosten: 500 Cr.
- Identify-Modul: Das Modul gehört zur Grundausstattung der Rüstung und befindet sich im Helm. Nichtautorisierte Personen können die Rüstung und die Rüstungsteile nicht nutzen, solange sie mit dem Helm verbunden sind.
- Kraftfeld: Das Kraftfeld (Typ A) wird in einem der Arme installiert und kann 1 m voraus einen schützenden Energieschild auf 3 x 3 m ausfahren, mit + 20 RS. Kosten: 2.000 Cr.
- E-Schwert: Die Technik wird in einem der Arme installiert. Wenn es aktiviert wird, baut sich eine Elektro-Klinge entlang des Unterarms auf. Das E-Schwert verursacht 5 LE und einen Schock und einen Push-Skill wodurch der Getroffene W6 m weit fortgestoßen wird. Mit dem E-Schwert lassen sich Nahkampfwaffen parieren. Kosten: 500 Cr.
- Metallfaser-Rejektor: Die Technik wird in einem der Arme installiert. Es kann dadurch ein Metallfaserseil ausgefahren werden, das als Peitsche genutzt wird (3 / 5 / 5+W12 TP) und auch Strom aussenden kann, mit der Taser-Stufe 2. Das Opfer erleidet dadurch zusätzlich – 5 LE und einen Schock. Die Nutzung der Taserfunktion muss zuvor aktiviert werden. Kosten: 550 Cr.
- Mini-Phaser: In einer der Arme ist der Mini-Phaser installiert, der bis zu 10 Schuss abgeben kann, bevor er wieder aufgeladen werden muss. Der Schuss bewirkt 5 / 9 / 9+W20 TP. Der Schuss wird – 2 WM. Kosten: 700 Cr.
- Pfeilschacht: In einem der Arme befindet sich ein Pfeilschacht, in dem bis zu 3 kleine Pfeile eingelegt werden und einzeln ausgeschossen werden können. Sie richten 1 / 2 / 2+W6 TP an, können aber auch mit Giften bestückt sein. Das Gift muss vorher aufgetragen werden und hält ca. 12 Std. Kosten: 1.200 Cr.
- Sauerstoffstift: Der Sauerstoffstift kann im Helm installiert werden und bietet ½ Std. lang Luft. Kosten: 50 Cr.
- Springklinge: Die Springklinge kann in einem Schuh oder im Handschuh installiert sein. Sie springt bei Bedarf hervor und richtet im Kampf 3 / 5 / 5+W12 TP an. Kosten: 1.100 Cr.
- Taser: In einem der Arme ist ein Taser installiert, mit dem man bis zu 100 Schuss abgeben kann. Er besitzt die Stufe 2. Das Opfer erleidet dadurch – 5 LE und einen Schock. Kosten: 150 Cr.
- Visualik: Die Visualik-Technik, inkl. Neodym gehört zum Standard der Rüstung und befindet sich im Helm.
- Weißlichtlampe: Eine extra Weißlichtlampe kann in einer Hand installiert sein. Kosten: 10 Cr.

**Poly-Protect:** Poly-Protect ist eine eine metallische Struktur auf mit einer intelligenten polygenen Nanostruktur. Es ist eine Geheimtechnik des Amazonen-Imperiums, die als Rüstung genutzt wird. Die Rüstung befindet sich in einem Tornister, der auf dem Rücken getragen wird. Durch einen Auslöser, entweder direkt am Tornister oder per Pulsator, fährt sich die Rüstung aus, die den Träger sekundenschnell umschließt. Sie kann als Torso-Rüstung ausgefahren werden, mit oder ohne Helm mit Visier oder als Komplettrüstung, mit oder ohne Helm mit Visier. Ähnlich wie die Polygen-Rüstung leitet sie die kinetische Energie eines eingehenden Treffers um und schützt den Träger mit Barriere- und Rüstungsschutz. Sie hat aber aber außerdem die Eigenschaft, Blitze, Taserschüsse und Energieschüsse, die auf den Torso eingehen, zu reflektieren und zurückzuschießen. Dies ist eine Funktion, die jedoch zuvor aktiviert werden muss. Die Poly-Protect-Rüstung ist wasserabweisend und schützt vor Erregern. Anders als bei der Polygen-Rüstung besitzt die Poly-Protect-Rüstung einen höheren Metallanteil und ist darum nicht feuergefährdet. Dafür hat sie nicht die Tarneigenschaften, die bei der Polygen-Rüstung vorhanden ist.

- Durch die variable Anpassung formt die Rüstung Exo-Muskeln, wodurch Schläge und Tritte + 1 TP mehr verursachen.
- Bei einem Schaden gegen den Träger, übt die Rüstung einen Druck auf die Verwundung aus und hält so das Austreten von Blut auf. Auf diese Weise zögert sich der LE-Verlust bei einer offenen, mittleren Wunde auf eine Stunde hinaus.
- Die Rüstung regeneriert sich eigenständig, sofern sie nicht übermäßig stark beschädigt oder zerstört wurde. Sie regeneriert nach 5 Min. je einen RS-Punkt.
- Die Polygen-Rüstung schützt bei Hitze und Kälte + 2 WM.
- Der Helm ist mit Visualik-Technik und Neodym ausgestattet und ein Sauerstoffstift kann in ihm integriert werden, der eine ½ Std. Atmung ermöglicht.
- Es ist möglich, mit der Rüstung einige Minuten im Weltall zu verbringen. Je Min. fällt die Temperatur dabei aber um 1 °. Allerdings ist der Träger der Strahlung des Weltalls ausgesetzt.
- Das automatische Anlegen der Torso-Rüstung (ob mit oder ohne Helm) dauert 3 Sek.
- Das automatische Anlegen der Komplettrüstung (ob mit oder ohne Helm) dauert 5 Sek.
- Wird bei der Torso-Rüstung im Vorfeld die Protect-Funktion aktiviert, werden Blitz-, Taser- und Phaserschüsse direkt zum Aggressor zurück reflektiert. Der Schuss kommt jedoch nur noch als normaler Treffer dort an.
- Die Rüstung leitet generell Blitz- und Taserschüsse ab. Der Träger erleidet keinen Schaden.
- Durch einen EMP oder Hackerangriff kann die Funktion des Tornisters gestört oder zerstört werden, woraufhin sich die Rüstung nicht mehr aus- oder einfahren lässt. Die Rüstung hat eine Firewall mit dem Wert 13.

**Raumanzug:** Gasdichter Druck- und Schutzanzug für Raumfahrer, der im Vakuum des Weltraums die Vitalfunktion seines Trägers sichert, indem er sich unter Überdruck setzt. Er besteht aus einem polymeren elastischen Latexgewebe mit Nano-Aramid-Gen-Fasern und inneren Verdrahtungen, die den Anzug stabilisieren. Im Helm werden die künstliche Atmosphäre und die Sauerstoffzufuhr gewährleistet. Kleine Sauerstofftanks sind im Raumanzug verarbeitet und versorgen den Helm. Raumanzüge können auch in anderen Einsatzgebieten getragen werden, um gravitative Unterschiede auszugleichen. Er kann auch unter Wasser getragen werden, hält aber nur gewisse Mengen an Druck aus. Im Weltall werden Raumanzüge getragen, wenn man das Raumschiff verlässt oder wenn die Gefahr besteht, dass sich im Raumschiff Druck oder Luft verändern. Zum Raumanzug gehören ein Visualik-Helm, Magnetschuhe und ein Außenanschluss für einen Pulsator. Staatliche Raumanzüge sind mit entsprechenden Abzeichen uniformiert.

- Sauerstoffakkus im Anzug sind mit dem Helm verbunden und bieten Sauerstoff für 1 Std.
- Der Visualik-Helm besitzt die Visualik-Techniken (siehe unter Visualik-Helm)
- Mit den Magnetschuhen kann sich der Raumfahrer an Raumschiffwänden und -böden festdocken.
- Der Raumanzug kann zusätzlich mit einem Gravitino- oder Jet-Päck zum Fliegen bestückt werden.
- Der Raumanzug schützt vor leichter atomarer Strahlung, vor chemischen Einflüssen und vor Erregern.
- Der Raumanzug hält Atmosphäredruck von + / - 0,5 GRAV aus.
- Der Raumanzug schützt vor Hitze von bis zu + 150 ° und hält Kälte von bis zu - 273 °.
- Der Raumanzug schützt mit + 1 BS und + 2 RS.
- Das Tragen des Raumanzugs kostet - 4 WM; bei Schwerelosigkeit - 6 WM.
- Bei Schwerelosigkeit läuft oder rennt man nur halb so weit (dabei wird gerundet).
- Erhält der Raumanzug einen Riss, verliert er die verbleibende Luft 10 x schneller und der Träger verliert wegen des Druckverlusts pro Min. - 1 VIT und im Raumanzug wird es pro Min. - 1 ° kälter. Außerdem ist der Betroffene dann der Strahlung des Weltalls ausgesetzt.

**Reflektorschild:** Geheime Raumschifftechnik des Imperiums der Amazonen. Es handelt sich um einen Energieschild, der zunächst wie ein herkömmlicher Energieschild wirkt, aber der die ½ der TP einer Photonengeschosswaffe zurück zum attackierenden Raumschiff reflektiert. Zur allgemeinen Technik eines Energieschildes, siehe unter Kraftfeld oder in der Kategorie Raumfahrt, unter Raumschiffkonstruktion!

**Schild:** Schilde dienen als Schutzwaffe gegen Hieb- und Stichwaffen und Wurfgeschosse. Der Schild besteht Holz, Flechtwerk und Leder oder aus Metall. Auch Hornpanzer werden als Schilde verwendet. Schilde tragen oft das Wappen ihrer Herolde. Der Schild wird mit dem Talent SCHLW geführt. Meistens wird er in der ungeübten Hand geführt, dann wird der TW beim Umgang mit dem Schild - 2 WM. Er lässt sich als Paradewaffe einsetzen, schützt aber auch direkt einige Körperpartien. Ebenso kann man mit einem Schild zuschlagen und ihn zum Rammen benutzen. Beim Zuschlagen und Rammen verursacht der Schild 2 / 3 / 3+W6 TP. Wird gleichzeitig eine andere Waffe verwendet und man will mit der Waffe und dem Schild gleichzeitig agieren, muss beidhändig gekämpft werden. Je nach Material haben Schilde unterschiedlichen BS und RS. Holz besitzt + 2 BS und + 4 RS, Horn + 4 BS und + 6 RS und Metall + 6 BS und + 8 RS. Polygen-Schilde, die von der Polizei oder beim Militär genutzt werden, schützen mit + 10 BS und + 20 RS. Vor und während des Kampfes sollte der Spieler mitteilen, wie sein Charakter seinen Schild hält und welche Körperpartien dadurch geschützt sein sollen. Schilde gibt es in unterschiedlichen Formen und Größen:

- Der Buckler ist ein runder Faustschild, der vor allem in der frühen Metallzeit zur Verteidigung genutzt wurde. Er wurde häufig aus Holz hergestellt und schützte Hand und Unterarm.
- Der Rundschild wurde in der mittleren Metallzeit hergestellt. Er war vor allem Ruderern auf Schiffen hilfreich. Er schützt die Hand, den kompletten Arm und kann schützend vor den kompletten Torso gehalten werden.
- Der Dreieckschild existiert seit der mittleren Metallzeit. Er wurde aus dem Langspitzschild heraus entwickelt. Der Dreieckschild ist flacher und kleiner als der Langspitzschild und dadurch nicht so schwer. Da in der Zeit bereits Beinschienen und Helme getragen wurden, war ein großer Schild nicht mehr so nötig. Der Dreieckschild schützt vom Oberkörper bis zum Glied.
- Der Langspitzschild wurde in der mittleren Metallzeit hergestellt. Seine untere Seite ist stark verlängert, um Reitern mehr Schutz zu bieten. Auch für Infanteristen war der Langspitzschild sinnvoller als der Rundschild, weil mit ihm auch die Beine geschützt sind. Er schützt vom Bein bis zum Oberkörper oder wenn man ihn hochhält, vom Kopf bis zum Glied. Besitzt man in ST allerdings einen Wert von unter 12, ist ein TW auf ST nötig, sonst wird der Versuch des beidhändigen Kämpfens oder der direkte Nahkampf mit dem Schild - 2 WM. Dauerndes Tragen kann erschöpfen.
- Der Turmschild existiert seit der Metallzeit. Er schützt vom Oberkörper bis hinunter zu den Beinen oder man stellt ihn ab, von den Füßen bis zum Bauch. Kniet man sich dahinter, kann man komplett verborgen sein. Seit der Industrialisierung werden Turmschilde auch als taktische Einsatzschilde mit Sichtfenster für Polizeieinsatzkräfte hergestellt. Besitzt man in ST allerdings einen Wert von unter 12, ist ein TW auf ST nötig, sonst wird der Versuch des beidhändigen Kämpfens oder der direkte Nahkampf mit dem Schild - 2 WM. Dauerndes Tragen kann erschöpfen.
- Der Setzschild wird seit dem Zeitalter der Expansion hergestellt. Er ist eine Weiterentwicklung des Turmschildes. Er ist 1,50 bis 2 Meter hoch und bietet einer oder mehreren Personen Schutz. Der Setzschild wurde anfangs von Bogenschützen genutzt, um dahinter nachladen zu können. Setzschilde wurden auch als Schildwand aneinandergereiht und als Schießscharten genutzt. Seit der Industrialisierung werden Setzschilde als taktische Einsatzschilde mit Sichtfenster für Polizei- und Militäreinsatzkräfte hergestellt. Besitzt man in ST allerdings einen Wert von unter 12, ist ein TW auf ST nötig, sonst wird der Versuch des beidhändigen Kämpfens oder der direkte Nahkampf mit dem Schild - 2 WM. Dauerndes Tragen kann erschöpfen.

**Stein:** Verfestigte Gemische aus Mineralkörner. Hauswände sind aus Stein. Burgen sind aus massiven Gesteinsmassen.

**Tauchanzug:** Tauchanzüge bestehen aus Neopren und schützen im Wasser vor Kälte. Beim Sporttauchen (bis zu 50 m) wird Druckluft oder Nitrox als Atemgas verwendet. Das Abtauchen in tieferen Wasserzonen kann das Gasgemisch toxisch machen.

- Der Tauchanzug wirkt gegen Kälte + 2 WM.
- Zusätzliche Flossen ermöglichen ein doppelt so schnelles tauchen, verursachen aber auch - 1 WM.
- Eine Tauchermaske oder Atemmaske verursacht - 1 WM.
- Ein Drucklufttauchgerät auf dem Rücken verursacht - 1 WM.
- Der Sauerstoffbehälter bietet 8 Std. lang Sauerstoff zum Atmen.

**Ventuxtil:** Textiler Stoff, der Wind, also stark bewegliche Luftteilchen, in Energie und Wärme umwandelt. Ventuxtil ist eine neuartige Erfindung, die von der Koboldfirma Bio-Kob auf Regulus (Rex-Sektor) entwickelt wurde und allmählich in Umlauf kommt. In Form eines Ponchos hat Ventuxtil die Fähigkeit, schon bei leichtem Wind, den Träger aufzuwärmen. Der Textilstoff wird warm und dadurch hält der Humanoid 15 ° mehr Kälte aus. Aus Ventuxtil werden auch energiegewinnende Stoffsegel hergestellt, die eine Wohnung versorgen können und es gibt Ventuxtil-Zelte, die Personen im Innenraum eine angenehme Wärme spenden, sofern es windig ist.

- Das Tragen eines Ponchos verursacht - 1 WM.
- Durch das Tragen des Ponchos wird der TW gegen Kälte + 2 WM.

**Visualik:** Die Visualik ist ein kombiniertes Zielsichtgerät, das seit der Interstellaren Epoche erhältlich ist. Sie vereint verschiedene visuelle Techniken, die per Wahlschalter aktiviert werden können: Zielbestimmung, Target-System und grüner Laserpointer für Zielpfeilung auf bis zu 5 Km, Zoomfunktionen, Infrarotsicht, Thermographie, Restlichtverstärker, Weißlichtlampe und Video-Aufzeichnung und ist mit Neodym legiert. Die technischen Instrumente werden auf einem internen Display dargestellt.

- Beim Zielen erhält der TW auf SINN + 2 WM.
- Durch die Visualik lassen sich Wärmefelder, also auch Humanoiden wahrnehmen und auch von Androiden und Vampiren unterscheiden, sofern diese keine schützenden Mechanismen dagegen besitzen. Hologramme und Durchsichtige sind erkennbar. Jedoch keine Immaterialisierten.
- Mit dem Target-System können Raketenziele übertragen werden.
- Das Sichtfenster ist mit Neodym geschützt, wodurch man vor Lichtblendungen und Lichtblitzeffekten geschützt ist. Nach 10 Lichtblitzen ist der Neodym-Schutz allerdings abgenutzt.
- Bei dauerhafter Nutzung muss die Visualik nach 24 Std. wieder aufgeladen werden.
- Visualik kann die Bewegungen automatisch aufzeichnen und diese an Pulsatoren oder gewünschte Computer direkt weiterleiten.
- Visualik kann in Monokel, Brillen, Helmen mit Visieren und in Zielsichtgeräten von Waffen eingearbeitet sein. Wird ein Helm mit Visier getragen, bewirkt das - 2 WM.
- An einem Visualikhelm kann ein Sauerstoffstift angebracht werden, der eine ¼ Std. Atmung ermöglicht.



#### Anzeige:

In Zeiten wie diesen, sollte jeder gut vorbereitet sein.

Wir haben uns für Sie vorbereitet.

