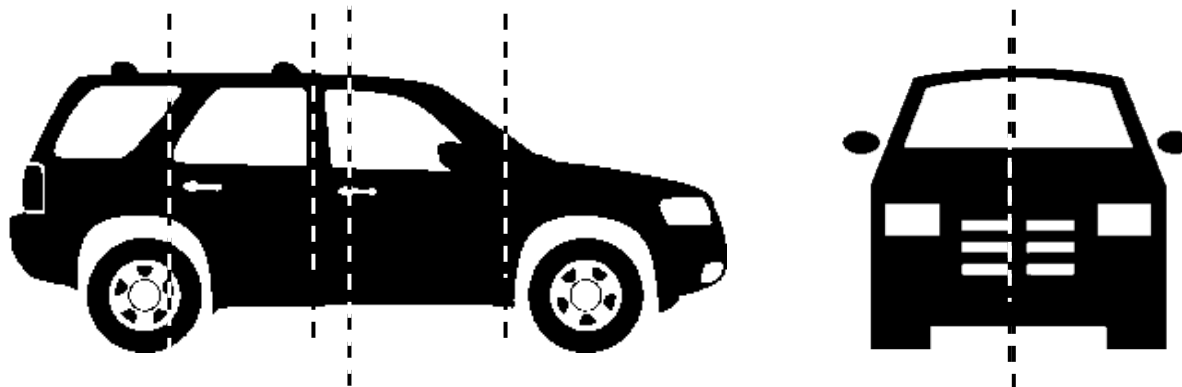


# MOBILE

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

## Trefferzonen ermitteln

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



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

## Auswirkungen eines Treffers

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

- Ein Schütze **schießt mit einem Phaser** (6 / 10 / 10+W20 TP) gegen das Automobil. Er trifft das vordere linke Licht. Es handelt sich nur um einfaches Plastik, darum wird der Phaser das Licht zerstören.
- Der Schütze trifft **mit dem Phaser in die linke Tür** des Fahrzeugs. Blech ist laut Rüstungsliste ein leichtes Metall und besitzt + 4 BS und + 6 RS. Ein Phaserschuss würde den Barrierschutz erreichen und somit einen Schaden erzielen. Wegen des RS werden bei einem Schuss 6 TP reduziert. Ein normaler Treffer von 6 TP hat also lediglich die Tür demoliert und den RS komplett reduziert. Ein nächster Schuss würde an der Stelle durchgehen. Bei einem guten Schuss von 10 TP gehen die übrigen 4 TP hindurch und treffen vielleicht eine Person, die dahinter sitzt.

## Ausrichtung von Waffen

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

## Bewegung von Mobilien

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

- Im Kampftraster bedeutet das, dass ein Fahrzeug im Gelände 10 Felder je Aktion schnell ist.
- Alternativ dazu kann ein Gefechtsraster aufgebaut werden, wo Fahrzeuge gegeneinander antreten. Hier kann ein Gefechtsfeld 10 x 10 m groß sein. Das Fahrzeug bräuchte dann 1 Feld je Aktion. Ein Sphäriker, der 300 km/h schnell fliegt, würde dann dort je Aktion 6 Felder schaffen. Das Gefechtsraster lässt sich jedoch auch auf schnellere Mobile umrechnen. Würde ein Gefechtsfeld ca. 50 x 50 m betragen, könnte ein Sphäriker mit 300 km/h 3 Felder je Aktion schaffen.
- In einer Aktion kann ein Mobil bis zu 45 ° Kurven setzen.
- Sphäriker können sich in der Luft mit der Gravitino-Technik in einer Aktion um bis zu 90 ° auf der Stelle drehen.
- Panzer können ihren Geschützturm während der Fahrt in einer Aktion um bis zu 90 ° wenden, während sie in eine Richtung weiterfahren.
- Die Bewaffnung hat meistens eine Reichweite, die über das gesamte Gefechtsraster hinausreichen würde.

## Nutzung von Konsolen

In Mobilien, vor allem in größeren Sphärikern oder Panzern gibt es verschiedene Konsolen, die vor allem bei militärischen Zwecken gleichzeitig genutzt werden.

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

## Pariieren

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

## Bewaffnungen

- Die Bewaffnung eines Mobils kann völlig unterschiedlich sein. In den unteren Darstellungen sind die gängigen Bewaffnungen beschrieben.
- Beim Einreisen von Gestirnen ist in Bezug auf Waffenbesitz auf die jeweiligen Gesetze zu achten. Das betrifft auch installierte Waffen in Mobilien. Beim Einreisecheck können Waffen an und in Mobilien verplombt werden, so dass diese vorübergehend nicht einsatzfähig sind.

## Zu den Preisen

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

## Übersicht der Mobile

Mobil	Kurzbeschreibung	Passagiere	Preis in Cr.
Amphibiengleiter	Sphäriker; auch als Multifunktionsfahrzeug nutzbar; Gravitioantrieb für Flug in Sphären und Weltall; Wasserstrahltriebwerk für in und unter Wasser; Radantrieb für Landfahrten.	3 – 12 Pers.	200.000
Automobil (Pkw)	Mehrspuriges Kraftfahrzeug / Personenkraftwagen; Radantrieb für Landfahrten; dient gelegentlich noch zum Personentransport.	4 – 5 Pers.	10. – 30.000
Bullet	Kugelförmiger Sphäriker mit Bohrspitze; zum Kapern fremder Raumschiffe; auch als Invasionskapseln gegen terrestrische Systeme; Gravitioantrieb für Flug in Sphären und Weltall.	6 Pers.	200.000
Düsenflugzeug	Transport- und Passagierflugzeug (Jet); Strahltriebwerk für Flüge in hohen Sphären; auch für Kriegszwecke eingesetzt.	2 Piloten; je nach Typ, bis zu 250 Pers.	500.000 – 800.000
Gleiter	Großraumsphäriker für Personen und Transport; Gravitioantrieb für Flug in Sphären und Weltall; verschiedene Modelle; auch Militärmodelle.	3 – 12 Pers.	30. – 50.000 / 150.000
Gravitino-Päck	Flugtornister, mit dem eine Person fliegen kann; Gravitioantrieb zum Fliegen in Bodennähe.	1 Pers.	500
Grav-Panzer	Sphäriker-Panzer; stark gerüstet und gepanzert, mit Geschützturm; Gravitioantrieb zum Fliegen in Sphären; für Kriegszwecke.	1 – 3 Pers.	500.000
Heißluftballon	Luftfahrzeug mit Ballonhülle; Auf- und Abstieg durch Windströme; Flüge in Sphären; vorrangig für Tourismuszwecke.	1 – 5 Pers.	50.000
Helikopter	Motorisiertes senkrecht startendes und landendes Luftfahrzeug; Antrieb durch Rotoren; zum Fliegen in Sphären; für Transport-, Rettungs- und Kriegszwecke; verschiedene Modelle.	2 – 27 Pers.	50.000 – 700.000
Jet-Päck	Flugtornister, mit Kerosin und Austrittsdüse, mit dem eine Person in Bodennähe fliegen kann.	1 Pers.	1.000
Kletka	Kastenförmiger Metall-Glas-Container zur Personen- und Frachtbeförderung; Gravitioantrieb zum Fliegen in Bodennähe, in Tunnelsystemen und für Weltraumeinsätze.	1 – 9 Pers.	10.000
Lastkraftwagen	Kraftfahrzeug zum Transport von Gütern und Personen (Lkw); Radantrieb für Landfahrten; vorrangig zum Gütertransport.	3 – 18 Pers.	50 – 100.000
Luftschiff	Starrluftschiff mit Passagiergondel; Antrieb mittels Propellermotoren für Flüge in Sphären; vorrangig für Tourismuszwecke.	2 – 50 Pers.	150.000
Motorflugzeug	Motorisiertes Leichtflugzeug; Antrieb mit Propellermotoren für Flüge in Sphären; für Privat- und Sportaktivitäten, Personen- und Gütertransport, Rettungs- und Kriegszwecke.	1 – 110 Pers.; je nach Typ	50.000 – 800.000
Motorrad	Einspuriges Kraftfahrzeug; Radantrieb für Landfahrten; für Privat- und Sportaktivitäten.	1 – 2 Pers. Pocket Bike: 1 Pers.	5. – 15.000 Pocket Bike: 300 – 1.500
Multivan	Kleintransportbus; Radantrieb für Landfahrten; dient gelegentlich noch als Campingbus, als Geräte-, Transport- oder Krankenwagen.	1 – 9 Pers.	50. – 100.000
Omnibus	Personentransportfahrzeug; Radantrieb für Landfahrten; dient gelegentlich noch als Personentransporter, meist für Tourismuszwecke.	Ca. 60 Pers.	200.000
Panzer	Motorisiertes, stark gerüstetes und bewaffnetes Militärfahrzeug mit drehbarem Geschützturm; Radantrieb mit Gleisketten für Geländefahrten; für Kriegszwecke; verschiedene Typen.	3 – 14 Pers., je nach Typ	300. – 700.000
Panzerwagen	Pionierpanzerwagen mit Fahrer- und Truppen-Frachtraum; Radantrieb mit Hartgummireifen für Landfahren; für Polizei- und Militäreinsätze und zum Personenschutz.	3 – 13 Pers.	200.000

Mobil	Kurzbeschreibung	Passagiere	Preis in Cr.
Quadski	Gelände- und Amphibienfahrzeug für Wüsten-, Schnee- und Wassergebiete; Radantrieb für Landfahrten, Kufen und Wasserstrahltriebwerk für Schnee- und Wasserfahrten; vorrangig für den Sport- und Freizeitbedarf.	1 – 2 Pers.	10. – 30.000
Robal	10 Meter großes steuerbares Robotergestell; Bewegliches Gelenksystem für Bodenbewegung; gekoppelt am Robalführer; für den Berg- und Gerüstbau, auch für Militäreinsätze.	1 Pers.	500.000
Schweber	Schwebende Metallplattform mit Lenkgriff; Gravitinoantrieb zum Fliegen in Bodennähe; Alternative zum Lastenheber; zur Kleinfrachtbeförderung.	1 Pers.	500
Speeder	Schneller Personensphäriker; Gravitinoantrieb zum Fliegen in Sphären oder als geschlossenes System auch für nahe Weltraumflüge; für den Personentransport, als Montage-Speeder für Weltraumarbeiten.	1 – 2 Pers.	20. – 100.000
Sphärboard	Schwebendes Board, das durch Fußbewegungen gesteuert wird; Gravitinoantrieb zum Fliegen in Bodennähe; für den Freizeitbedarf.	1 Pers.	100 - 250
Sprinter	Personensphäriker; Gravitinoantrieb zum Fliegen in Sphären oder als geschlossenes System auch für nahe Weltraumflüge; für den Personentransport; ebenso für Polizei und Militär.	6 Pers.	30. – 200.000
Stabjäger	Besonders schneller Militär-Personensphäriker (Militär-Speeder); Gravitinoantrieb zum Fliegen in Sphären und im geschlossenen Zustand auch für nahe Weltraumflüge; Düsensystem als Alternative; für Polizei- und Militäreinsätze.	1	200.000
Wheeler	Personensphäriker und Allradfahrzeug; Gravitinoantrieb zum Fliegen in Sphären; Radantrieb für Landfahrten; für Siedler und Einsätze in schwierigen Gebieten.	2 Pers.	100.000

## Beschreibung der Mobile

<b>Amphibiengleiter</b>	Sphäriker und Multifunktionsfahrzeug; auch auf und im Wasser.						
<p>Der Amphibiengleiter ist ein Sphäriker, der per Gravitino fliegen kann, per Radantrieb an Land fahren kann, wie auch gut im Gebirge und mit Wasserstrahltriebwerk auch auf und unter Wasser. Er ist hermetisch geschützt und kann sich darum nicht nur unter Wasser fortbewegen, sondern auch als Sphäriker ins All fliegen. Die Gravitino-Technik ermöglicht es beim Amphibiengleiter außerdem, dass im Innern eine künstliche Gravitation hergestellt werden kann und dass der Amphibiengleiter die Anziehungskraft eines Gestirns überwinden kann. Die Räder werden beim Fliegen, wie auch beim Wassereinsatz eingeklappt.</p> <p>Der Amphibiengleiter hat einen kastenförmigen Aufbau. Im Cockpit sind 3 Plätze für die Führungscrew. Hinter dem Cockpit, im Korpus, haben 12 Personen in Reihen zu je 4 Personen hintereinander Platz. Der Korpus kann aber auch teilweise oder ganz zum Laderaum umfunktioniert werden.</p> <p>In einem geschlossenen Amphibiengleiter hätte eine Person fast 11 Tage lang Luft.</p>							
Geschw.:	Gravitino: 300 Km/h in Sphären   3 Felder im All Radantrieb: Offroad: 50 Km/h   Straße: 300 Km/h Wasserstrahltriebwerk: 50 Km/h (auf und unter Wasser)						
Antrieb / Reichweite:	Kilo-Akku: - bei Flug oder Radantrieb: reicht für 10 Tage - im Wasser: reicht für 50 Std. Wasserstoff-Brennzelle: - bei Flug oder Radantrieb: Reichweite 1.000 Km - im Wasser: Reichweite: 100 Km - Wasserdampf wird abgeleitet Alternative zu Wasserstoff: Kernkraftanlage (dann nur noch Platz im Cockpit): - dauerhafte Versorgung; überschüssige Energie wird abgeleitet						
Besatzung:	3 + 12	Maße:	5 x 4 x 3	Rüstung:	+ 10 BS + 20 RS	Preis:	200.000

...

Ausstattung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kilo-Akkus (= 1.000 EE)</li> <li>- Gravitinotechnik zum Fliegen in Sphären und im All (auch zur Überwindung der Schwerkraft)</li> <li>- Hermetisch trennbares Cockpit mit integrierter Rettungskabine</li> <li>- Monitor im Bugfenster mit Visualik-Funktion und Aeronometer</li> <li>- Super-SeSca zum Orten und Scannen bis zu 5 Km</li> <li>- Firewall (Wert 15)</li> <li>- Schleusentür an Steuerbord</li> </ul>
Optional:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Korpus lässt sich umfunktionieren (z. B. anstelle von Personen Kernkraftanlage)</li> <li>- 2 ausfahrbare Greifarme lassen sich am Bug montieren für Montagearbeiten</li> <li>- Klöpke-System auf dem Dach (bei Militärmodellen)</li> </ul>
Bewaffnung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kraftfeld Typ B am Bug mit + 200 RS</li> <li>- Phasergeschoss oder Dauerphaser (am Klöpke auf dem Dach; nicht unter Wasser einsetzbar)</li> </ul>

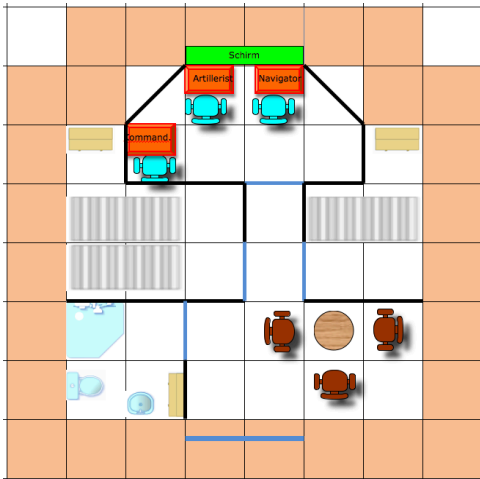
<b>Automobil</b>	Mehrspuriges Kraftfahrzeug; als Personenkraftwagen (Pkw) bezeichnet.						
Der Pkw ist ein Fahrzeug, das per Radantrieb mit gummierten Reifen an Land fährt, vornehmlich auf Straßen. Spezielle Geländefahrzeuge sind im unwegsamen Gelände fahrtauglich. Das archaische Mobil lässt sich in Gebieten mit gravitativen Anomalien einsetzen. Automobile gibt es mit vielen unterschiedlichen Ausstattungen. Ältere Modelle fahren noch mit Treibstoffen (Benzin, Diesel, Wasserstoff) oder werden auf kurze Strecken mit Solarzellen betrieben. Die meisten heutigen Pkw fahren ausschließlich mit Akkumulator. Im vorderen Teil des Pkw befinden sich 2 Plätze, nämlich für Fahrer und Beifahrer. Hinten können 3 weitere Personen sitzen. Im Anschluss befindet sich noch ein Kofferraum. Sogenannte Oldtimer kosten als Sammlerstücke weitaus mehr.							
Geschw.:	Radantrieb: Offroad: 50 Km/h   Straße: 200 Km/h (einige Modelle auch 300 Km/h)						
Antrieb / Reichweite:	Hekto-Akku: 4 Tage Treibstoffe: Reichweite: 1.000 Km (5-l-Verbrauch)						
Besatzung:	1 + 4	Maße:	4 x 1,70 x 1,50	Rüstung:	+ 4 BS + 6 RS	Preis:	10. - 30.000
Ausstattung:	- Hekto-Akku (100 EE)						
Optional:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Offene Ladefläche anstelle eines hinteren Korpus.</li> <li>- Solarzelle auf dem Dach: lädt den Akku täglich mit 2 EE auf.</li> <li>- Gepanzerte Fahrzeuge besitzen + 10 BS und + 20 RS. Schwachstellen sind dabei aber die Reifen mit + 6 BS und + 8 RS.</li> </ul>						

<b>Bullet</b>	Militärisch genutzter kugelförmiger Sphäriker, mit einer Bohrspitze am Bug.						
<p>Ursprünglich war der Bullet eine Technik der Manti-Nation. Bullet's werden vorrangig als Kaper-Sphäriker und Invasions-Sphäriker eingesetzt. Der Bullet wird von einem Bullet-Blaster aus einem Raumschiff oder einer Station ausgeschossen und jagt dann auf ein Ziel zu, z. B. auf ein feindliches Raumschiff oder er dringt in die Sphäre eines Gestirns ein. Der Bullet-Blaster kann 2 Bullets gleichzeitig ausschießen.</p> <p>Beim Kapern fliegt der Bullet auf ein Raumschiff zu, schlägt dort auf und befestigt sich mit Hilfe von Adhäsionsfusion am Gehäse. Nach der Verschmelzung benötigt der Bullet eine weitere Gefechtsaktion, in der er sich mit dem Kaperbohrer durch die Wand des Raumschiffes bohrt. Nachdem ein 3 m<sup>3</sup> großes Loch entstanden ist, steckt der Bullet-Blaster im Raumschiff und die Besatzung kann die Kaperung beginnen. Durch die Adhäsion ist das Tragen eines Raumanzuges im feindlichen Raumschiff theoretisch nicht nötig.</p> <p>Der Impact-Bohrer und die Adhäsionstechnik sind danach unbrauchbar, aber der Bullet-Sphäriker kann sich vom Raumschiff wieder lösen und wäre weiterhin einsetzbar.</p> <p>Als Invasions-Sphäriker kann der Bullet in die Sphäre eines Gestirns eindringen und dort Angriffe ausführen. Der Bullet ist gepanzert, wodurch die Insassen vor Aufschlägen geschützt sind. Ein Absturz mit einem Bullet ist darum weniger gefährlich, als bei anderen Sphärikern. Stürzt der Bullet ab, müssen alle Insassen einen TW auf LE schaffen. Misslingt der TW, erleiden sie einen Schaden von W6 TP (wie durch ein Rohr).</p> <p>Durch den Ausschuss eines Bullet-Blasters ist der Bullet zunächst schneller als ein üblicher Sphäriker und kann auch Geschossen ausweichen. Fliegt er mehr als 45 °-Manöver oder bremst ab, fliegt er danach nur noch 3 Felder schnell. In einem Bullet hätte eine Person ungefähr 5 Tage lang Luft.</p>							
Geschw.:	Nach Ausschuss durch Bullet-Blaster: 5 Felder im All. Gravitino: 300 Km/h in Sphären   3 Felder im All.						
Antrieb / Reichweite:	Hekto-Akku: 4 Tage						
Besatzung:	1 + 5	Maße:	3 x 3 x 3	Rüstung:	+ 10 BS + 20 RS	Preis:	200.000
Ausstattung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hekto-Akku (100 EE)</li> <li>- Gravitinotechnik zum Fliegen in Sphären und im All</li> <li>- Monitor im Bugfenster mit Visualik-Funktion und Aeronometer</li> <li>- Super-SeSca zum Orten und Scannen bis zu 5 Km</li> <li>- Störsender mit einer Reichweite von 100 x 100 m</li> <li>- Firewall (Wert 15)</li> <li>- Schleusentür oberhalb des Bohrers am Bug</li> <li>- Impact-Bohrer und Adhäsionstechnik am Bug (einmal einsetzbar)</li> </ul>						
Bewaffnung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kraftfeld Typ B am Bug mit + 200 RS</li> <li>- Phasergeschoss am Bug</li> </ul>						

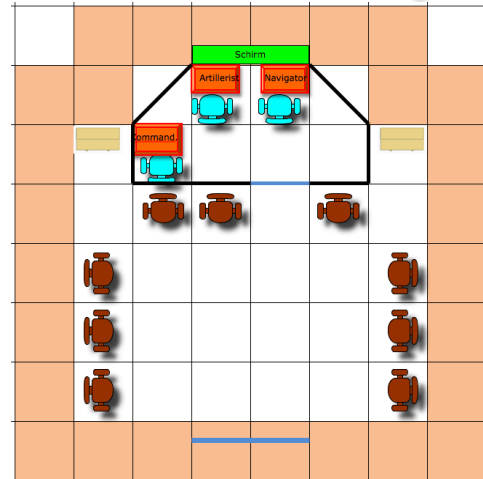
<b>Düsenflugzeug (Jet)</b>		Flugzeug, das per Strahltriebwerk, bzw. Düse angetrieben wird.					
<p>Die meisten Jets besitzen an ihren Flügeln und im oder unter dem Seitenleitwerk Triebwerke. Auch wenn weitestgehend die Sphäriker die Düsenflugzeuge abgelöst haben, werden sie noch immer hergestellt, da sie mehr Passagiere und Frachtgut transportieren können und bei gravitativen Anomalien einsetzbar sind. Sie werden fürs Militär hergestellt, für den Passagierverkehr und für den Geschäftsverkehr. Sie fliegen häufig mit Überschallgeschwindigkeit und werden mit Kerosin angetrieben. Die Ummantelung wurde in den letzten Jahrhunderten verbessert, so dass auch atmosphärische Schrapnelle oder Projektile der Mantelung kaum was anhaben können.</p> <p>Im Cockpit sitzen meist 2 Personen.</p> <p>Es existieren verschiedene Modelle, von denen hier die wichtigsten dargestellt sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Business-Jet:</b> Er fliegt auf 15 Km Höhe. Er besitzt eine komfortable Innenausstattung mit Lounge. Er hat eine Flügelspannweite von 20 m und wiegt bis zu 40 t.</li> <li>• <b>Kampfjet:</b> Ein bekanntes Modell ist der Smaragdfighter. Er kann extreme Stürme durchqueren und ist gegen Blitzschläge und vor einfachen EMP-Angriffen geschützt und besitzt besondere Techniken und ist stark bewaffnet. Aufgrund seiner äußeren Beschaffenheit ist er schwer zu scannen (gegnerische TW auf KOM werden - 4 WM). Er kann bemannt fliegen, aber auch eigenständig als Drohne (Wert 15). Das Cockpit ist hermetisch gesichert. Er wiegt 15,5 t.</li> <li>• <b>Langstreckenbomber:</b> Ein bekanntes Modell ist der Hawkeye. Er wird zur Aufklärung und zur Bodenoffensive eingesetzt. Er kann starken Stürmen standhalten, besitzt einige gute Techniken und kann sämtliche Bomben transportieren. Am Rumpf befinden sich zwei Abwurfschächte, die in einem rotierende System Bomben in einem Flächenbombardement abwerfen können. In einem Schacht passen 40 einfache Bomben oder 20 Raketen oder 8 Großbomben (z. B. Wasserstoffbomben). Die Unterseite ist mit einer hitzebeständigen Titanlegierung beschichtet, die vor allem gegen die Hitzefolgen von atomaren Bomben schützen soll. Für längere Strecken kann der Hawkeye zwei weitere Kerosintanks mit sich führen. Das Cockpit ist hermetisch geschützt. Der Hawkeye wiegt 150 t.</li> <li>• <b>Langstrecken-Passagierflugzeug.</b> Ein bekanntes Modell ist der Trans-Traffic-Air (TTA). Er besitzt 3 Abschnitte für Passagiere. In allen Abschnitten gibt es seitliche Sitzplätze und in der Mitte noch eine Sitzplatzreihe, dazwischen verlaufen die Gänge. Vorne befindet sich die Business-Class, dahinter folgen 2 Abschnitte mit der Economic-Class. Am Ende aller Abschnitte befinden sich 2 WCs. Ein weiteres WC befindet sich hinterm Cockpit. Der TTA fliegt bei einer Höhe von ca. 13 Km. Zum Abheben und Landen benötigt er eine Startbahn von 2 Km. Das Passagierflugzeug wird von 12 Crewmitgliedern begleitet und geführt. Er wiegt 350 t.</li> </ul>							
Geschw.:	Business-Jet: Düsentriebwerk: 1.900 Km/h. Kampfjet: Düsentriebwerk: 1.300 Km/h in Bodennähe und 2.500 Km/h in höheren Sphären. Langstreckenbomber: Düsentriebwerk: 1.000 Km/h. Langstrecken-Passagierflugzeug: Düsentriebwerk: 900 Km/h.						
Antrieb / Reichweite:	Business-Jet: Kerosintank: 8.000 Km. Kampfjet: Kerosintank: 1.000 Km. Langstreckenbomber: Kerosintank: 12.000 Km (mit weiteren Tanks 30.000 Km). Langstrecken-Passagierflugzeug: Kerosintank: 18.000 Km.						
Besatzung:	Business: 2 + 9 Kampfjet: 2 Langstr.b.: 2 Langstr.- Pass.fl.z.: 2 + 248	Maße:	Business: 40 x 20 (Flügel) x 6 Kampfjet: 16 x 11 (Flügel) x 5 Langstr.b.: 21 x 52 (Flügel) x 5 Langstr.- Pass.fl.z.: 74 x 65 (Flügel) x 19	Rüstung:	+ 10 BS + 20 RS	Preis:	Business: 500.000 Kampfjet: 600.000 Langstr.b.: 700.000 Langstr.- Pass.fl.z.: 800.000
Ausstattung:	<b>Kampfjet:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aeronometer</li> <li>- Black-Out-System</li> <li>- Firewall (Wert 18)</li> <li>- Super-SeSca zum Orten und Scannen bis zu 5 Km</li> </ul> <b>Langstreckenbomber:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aeronometer</li> <li>- Störsender mit einer Reichweite von 100 x 100 m</li> <li>- Firewall (Wert 18)</li> <li>- Super-SeSca zum Orten und Scannen bis zu 5 Km</li> </ul>						
Bewaffnung:	<b>Kampfjet:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raketen</li> <li>- Maschinenkanonen oder Phaserbank</li> </ul> <b>Langstreckenbomber:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kraftfeld Typ B am Rumpf, am Bug und am Heck mit jeweils + 200 RS</li> <li>- Maschinenkanonen am Bug und Heck</li> </ul>						

<b>Gleiter</b>		Großraumsphäriker, zum Personen- und Gütertransport.					
<p>Gleiter können in Sphären und im Weltall fliegen. Die Räumlichkeiten sind hermetisch geschützt. Die Gravitino-Technik ermöglicht es beim Gleiter außerdem, dass im Innern eine künstliche Gravitation hergestellt werden kann und dass der Gleiter die Anziehungskraft eines Gestirns überwinden kann. Die Luft würde für 1 Person ca. 36 Tage ausreichen. Gleiter sind kastenförmig aufgebaut. Im Cockpit haben stets 3 Personen Platz, der Korpus bietet unterschiedliche Möglichkeiten, je nach Modell:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Gleiter Citizen</u>: Konzipiert für den Privatbereich. Er ist mit Schlafräumen, Aufenthaltsraum und Nasszelle ausgestattet.</li> <li>• <u>Gleiter Aerovan</u>: Wird als Fracht- und Personentransporter eingesetzt, auch um zwischen nahen Gestirnen zu reisen. Wird der Aerovan als Personentransporter benutzt, wird der Korpus mit Sitzreihen bestückt. Polizei- und Militärkräfte nutzen ihn zum Truppentransport. Die Emergency nutzt ihn, um den Korpus mit Hilfsgerätschaften auszustatten oder ihn als Medizinstation zu nutzen.</li> <li>• <u>Gleiter Defensa</u>: Militärgleiter, der nicht auf Truppentransport ausgelegt, sondern für Waffensysteme konstruiert ist. Für das Personal dient nur das Cockpit.</li> </ul>							
Geschw.:	Gravitino: 300 Km/h in Sphären   3 Felder im All						
Antrieb / Reichweite:	Kilo-Akku: reicht für 10 Tage.						
Besatzung:	Citizen: 3 + 3 Aerovan: 3 + 9 Defensa: 3	Maße:	8 x 8 x 3	Rüstung:	+ 10 BS + 20 RS	Preis:	Citizen: 30.000 Aerovan: 50.000 – 150.000 Defensa: 150.000
Ausstattung:	<p><u>Allgemein:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kilo-Akku (= 1.000 EE)</li> <li>- Gravitinotechnik zum Fliegen in Sphären und im All (auch zur Überwindung der Schwerkraft)</li> <li>- Hermetisch trennbares Cockpit mit integrierter Rettungskabine</li> <li>- Monitor im Bugfenster mit Visualik-Funktion und Aeronometer</li> <li>- Radarsystem am Bug zum interstellaren Scannen</li> <li>- Firewall (Wert 15)</li> <li>- Schleusentür an Steuerbord</li> </ul> <p><u>Citizen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Schlafzimmer für 2 Personen und für 1 Person (Alternative: Koschnische)</li> <li>- Aufenthaltsraum</li> <li>- Nasszelle</li> </ul> <p><u>Aerovan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 ausfahrbare Greifarme am Bug</li> <li>- Störssender (Reichweite 100 x 100 m)</li> <li>- Klöke-System auf dem Dach</li> <li>- Korpus kann für Rettungsbedarf ausgebaut sein</li> </ul> <p><u>Defensa:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Störssender (Reichweite 100 x 100 m)</li> <li>- Klöke-System auf dem Dach</li> <li>- Korpus ist für Gefechtswaffe ausgebaut</li> </ul>						
Bewaffnung:	<p><u>Allgemein:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kraftfeld Typ B am Bug mit + 200 RS</li> </ul> <p><u>Citizen für Emergency, Militär und Polizei:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Am Köpke-System: Phaser oder Dauerphaser oder Phasergeschoss oder Graser-Blaster oder Maser-Blaster oder EMP-Blaster.</li> </ul> <p><u>Defensa:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Am Köpke-System: Phaser oder Dauerphaser oder Phasergeschoss oder Graser-Blaster oder Maser-Blaster oder EMP-Blaster.</li> <li>- Anstelle des Korpus kann eine Gefechtswaffe installiert sein, beispielsweise ein Neutrinostrahler oder eine Phaserbank.</li> </ul>						

Gleiter Citizen



Gleiter Aerovan



<b>Gravitino-Päck</b>	Flugtorner, mit dem man langsam fliegen kann.						
Der Gravitino-Päck ist ein flacher rucksackartiger Tornister, der auf den Rücken geschnallt wird. Er ermöglicht dem Träger das Schweben in Bodennähe mithilfe eines Gravitino-Konverters. Er muss durch einen Lenkstab in einer Hand kontrolliert werden. Während der Verwendung sind alle Kampf- und Bewegungstalente – 2 WM. Zur Handhabung wird das Talent MOT verwendet.							
Geschw.:	3 m je Aktion (je Sek.)						
Antrieb / Reichweite:	Deka-Akku: Reicht für 10 Std.						
Besatzung:	1 Pers.	Maße:	40 x 20 x 40 cm	Rüstung:	/	Preis:	500

<b>Grav-Panzer</b>	Stark gerüsteter und gepanzerter Sphäriker-Panzer mit Gefechtsturm.						
Kampfpanzer, der als Sphäriker mit Gravitinoantrieb fliegt. Er hat einen ovalen Unterbau und einen runden Geschützturm. In seinem Unterbau befinden sich die Akkumulatoren, das Antriebssystem, die Verbindung zu den Waffensystemen und ein kleiner Gepäckstauraum. Der Geschützturm ist mit 3 Klöpke-Systeme mit integriert. Die Energieschusswaffen sind von außen nur durch die Mündungen erkennbar. Sie können gleichzeitig und unterschiedlich in alle Richtungen hin ausgerichtet werden. Er ist hermetisch geschützt ist. Der Grav-Panzer kann bis zur Troposphäre hinauffliegen, also auf eine Höhe von bis zu 10 Km. Er ist nicht in der Lage, die Sphäre eines Gestirns zu verlassen. Oger oder Plantoiden passen nicht in einen Grav-Panzer. Die Luft würde für 1 Person fast 23 Tage ausreichen.							
Geschw.:	300 Km/h in Sphären						
Antrieb / Reichweite:	Kilo-Akku: Reicht für 10 Tage						
Besatzung:	3 Pers.	Maße:	5 x 5 x 5	Rüstung:	+ 20 BS + 50 RS	Preis:	500.000
Ausstattung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kilo-Akku (= 1.000 EE)</li> <li>- Gravitinotechnik zum Fliegen in Sphären</li> <li>- Integrierte Rettungskabine</li> <li>- Aeronometer</li> <li>- Kom-Detektor (Reichweite 1 x 1 Km)</li> <li>- Störsender (Reichweite 100 x 100 m)</li> <li>- Super-SeSca zum Orten und Scannen bis zu 5 Km</li> <li>- Firewall (Wert 18)</li> <li>- Hacker-Modoul (Reichweite 100 m)</li> <li>- Protectarea-Gehäuse</li> <li>- Schleusenluke am Dach</li> </ul>						
Bewaffnung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kraftfeld Typ B am Bug mit + 200 RS.</li> <li>- Dauerphaser am Klöpke-System 1</li> <li>- EMP-Blaster am Klöpke-System 2</li> <li>- Phaserbank (Schussverbrauch 1 EE) am Klöpke-System 3</li> <li>- Andere Waffensysteme sind denkbar</li> </ul>						



<b>Heißluftballon</b>	Luftfahrzeug mit einer Ballonhülle und einer Gondel (Korb) für die Passagiere.						
<p>Die Luftmenge in der Ballonhülle wird erhitzt und der Ballon nutzt so den statischen Auftrieb, um durch die Luft zu fliegen. Der Korb, bzw. die Gondel, in dem sich die Passagiere befinden, hängt mit Seilen an der Hülle. Für die Erwärmung der Luft im Ballon wird ein Propan-Gasbrenner eingesetzt, der unter der offenen Seite des Ballons hängt und von der Gondel aus bedient wird. Um den Abflug zu erleichtern, werden Gewichte von der Gondel aus abgeworfen. Um die Landung einzuleiten wird die Luft im Ballon nicht mehr weiter aufgeheizt, wodurch der Ballon allmählich sinkt. An der Spitze des Ballons befindet sich zudem der Parachute, der mit Klettverschlüssen mit der oberen Hülle verbunden ist. Wird der Parachute durch eine Leine geöffnet, entweicht die warme Luft aus dem Ballon relativ schnell, wodurch ein Sinken schnell eingeleitet wird. Wird die Leine wieder losgelassen, setzt sie sich wieder auf den Ballon und verschließt ihn dadurch. Der Ballon besitzt außerdem Drehventile. Das sind Luftschnitte, die durch Seilzug bedient werden. Sie befinden sich am Ballonäquator. Durch die Bedienung der Drehventile, dreht der Ballon, damit der Pilot die Landung besser einsehen kann. Die Temperatur im Innern eines Ballons beträgt während der Fahrt 70 – 125 °.</p> <p>Bei gutem Einfluss von Sternenlicht kann der Ballon weite Entfernungen zurücklegen. Wind beeinträchtigt besonders die Ballonfahrt. Starke Böen können den Ballon zum Absturz bringen. Der Abflug mit dem Ballon sollte bei Windstille oder schwachem Wind stattfinden, weil die Gondel sonst anfangs über den Boden schleift. Da tagsüber warme Bodenluft aufsteigt und Thermik erzeugt, ist die Ballonfahrt morgens und abends, bei klarem Wetter am besten geeignet. Ein Ballon kann nicht gesteuert werden. Um Einfluss auf die Fahrtrichtung zu nehmen, muss der Ballon verschiedene Höhen anfliegen, um die Windrichtungen zu nutzen. Ein Ballon bewegt sich meistens in einer Höhe von 150 – 3.000 m; kann aber auch bis zu 9.000 m hoch gehen.</p> <p>Die Hülle wiegt 130 Kg und kann ein Volumen von 3 – 4.250 m<sup>3</sup> Luft fassen. Der Weidenkorb wiegt 80 Kg und der Brenner 30 Kg. Insgesamt wiegt der Ballon also 240 Kg. Er kann weitere 700 Kg tragen, was für die 4 insgesamt 160 Kg schweren Gasflaschen, für den Piloten und die Passagiere reicht.</p>							
Geschw.:	Beim Abheben und Landen 18 Km/h; sonst 40 Km/h. Bei Gebirgsüberquerungen sind auch 100 Km/h möglich.						
Antrieb / Reichweite:	Propan-Gas: 2 – 8 Std. (je nach Mitfahrer und Thermik); Unter sehr günstigen Bedingungen auch bis zu 3 Tage möglich.						
Besatzung:	1 + 4	Maße:	Ballon: 25 m Höhe; 20 m Durchm.	Rüstung:	/	Preis:	50.000



<b>Helikopter</b>		Motorisiert senkrecht startendes und lenkendes Luftfahrzeug, das von Rotoren und Propellern angetrieben wird.					
<p>Die Rotoren übernehmen Auftrieb und die Propellertriebwerke den Vortrieb. Der Helikopter befindet sich im Flug in Autorotation. Der Rotor wird dabei durch den Fahrtwind angetrieben. Unterhalb des Rotors, direkt hinter der Fliegerkabine, befindet sich ein Propellertriebwerk. Am Ende des Helikopters befinden zwei kurze Tragflächen. Helikopter haben gegenüber Propeller- oder Düsenflugzeugen den Vorteil, dass sie keine Start- und Landebahn benötigen. Gegenüber Sphärikern haben sie den Vorteil, dass sie in Gebieten mit gravitativen Anomalien eingesetzt werden können. Im Folgenden werden die Typen vorgestellt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Typischer Helikopter:</b> Einmotoriges Luftfahrzeug mit Turbinenantrieb. Hinter dem Cockpit schließt sich ein kleiner Gepäckraum an. Der typische Helikopter wiegt ungefähr 1,5 t. Der typische Helikopter hat folgende Maße: 9 m Länge, 3 m Höhe und die Rotoren haben einen Durchmesser von 10 m.</li> <li>• <b>Tragschrauber:</b> Kleiner Helikopter, der mit Kerosin oder per Akku betrieben wird. Er kann max. 200 Kg transportieren. Der Tragschrauber hat folgende Maße: 6 m Länge, 1,50 m Breite, die Tragfläche haben eine Spannweite von 2,50 und die Rotoren einen Durchmesser von 8 m. Die Rotoren können auf 4 m zusammengeklappt werden, so dass zwei Tragschrauber in einen Raumschiff-Frachttraum passen.</li> <li>• <b>Kampf-Helikopter:</b> Ein besonders bewaffneter und gerüsteter Helikopter, mit weiterer Ausstattung. Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ <b>WarTech:</b> Starker Kampfhelikopter. Er verfügt über einen Haupt- und einen Heckrotor. Die Rotorblätter können innerhalb von 7 Min. gefaltet werden, wodurch er gut mit Transportflugzeugen oder Schiffen transportiert werden kann. Will man den WarTech scannen, wird der TW – 4 WM. Das Cockpit ist hermetisch gesichert und der Helikopter ist gegen Blitzschläge und einfache EMP-Angriffe geschützt (Resilienz-Modul, WS-Wert 15). Bei einer Explosion sind die Treibstofftanks nicht betroffen. Er kommt auf eine Höhe von 4 Km. Der WarTech hat folgende Maße: 14 m Länge, 2,50 m Breite, der Hauptrotor hat einen Durchmesser von 13 m, die zusätzlichen Heckflügel haben eine Spannweite von 4,50 m, er wiegt 5 t und kann 1 t Last mit sich führen.</li> <li>◦ <b>Salamin:</b> Kampfhelikopter und Truppentransporter. Die Besatzung von 8 weiteren Personen können durch die Kabinentüren ein- und aussteigen. Der Salamin erreicht eine Höhe von 5 Km. Der Salamin hat folgende Maße: 17 m Länge, 3 m Breite, 4,50 m Höhe, der Rotor hat einen Durchmesser von 17 m und er wiegt 11 Tonnen. Er kann 2 Tonnen transportieren.</li> </ul> </li> <li>• <b>Transport-Helikopter:</b> Hier am Beispiel des Seewolf, einem speziellen Transporthelikopter, der vor allem beim Katastrophenschutz im marinen Bereich eingesetzt wird. Er besitzt zwei Hauptrotoren. Er kann 25 Passagiere oder Fracht befördern. Der Seewolf kann über seine Heckrampe Frachtstücke oder auch leichte Fahrzeuge verladen. Bei geringem Wellengang kann der Seewolf auf der Wasseroberfläche treiben. Beim Militär ist er bewaffnet. Der Seewolf hat folgende Maße: 14 m Länge, 13 m Breite, die Rotoren haben einen Durchmesser von 16 m und er wiegt 7 Tonnen und kann 4 Tonnen transportieren.</li> </ul>							
Geschw.:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Helikopter: 200 Km/h</li> <li>- Tragschrauber: 170 Km/h</li> <li>- WarTech: 300 Km/h</li> <li>- Salamin: 350 Km/h</li> <li>- Seewolf: 250 Km/h</li> </ul>						
Antrieb / Reichweite:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Helikopter: Kerosin; 340 l-Tank = 600 – 700 Km</li> <li>- Tragschrauber: Akku oder Benzin = 500 – 600 Km</li> <li>- WarTech: Kerosin = 800 Km</li> <li>- Salamin: 700 Km</li> <li>- Seewolf: 600 Km</li> </ul>						
Besatzung:	Helikopter: 1 + 4 Tragschr.: 2 WarTech: 2 Salamin: 2 + 8 Seewolf: 2 + 25	Maße:	Siehe Beschr.!	Rüstung:	Helikopter / Tragschr.: + 4 BS; + 6 RS WarTech / Salamin / Seewolf: + 10 BS; + 20 RS	Preis:	Helikopter: 100.000 Tragschr.: 50.000 Kampfhelik.: 500.000 Truppentr.: 600.000 Transport- Helik.: 700.000
Ausstattung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• WarTech / Salamin / Seewolf: <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Super-SeSca zum Orten und Scannen bis zu 5 Km</li> <li>◦ Kom-Detektor (Reichweite 1 x 1 Km)</li> <li>◦ Firewall (Wert 15)</li> </ul> </li> </ul>						
Bewaffnung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• WarTech: <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Maschinenkanone oder Phaserbank</li> <li>◦ EMP-Blaster</li> <li>◦ 2 Flaks</li> <li>◦ 2 Raketenwerfer</li> <li>◦ 2 MG</li> </ul> </li> <li>• Salamin: <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 2 Dauerphaser oder 2 Phasergeschosse (oder je eins) oder eine Phaserbank</li> </ul> </li> <li>• Seewolf (beim Militär): <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ MG oder Bombenschacht oder Raketen</li> </ul> </li> </ul>						

<b>Jet-Päck</b>	Flugornister, mit dem man langsam fliegen kann.						
Der Jet-Päck ist ein breiter rucksackartiger Tornister mit Fusionsstoffen, der auf den Rücken geschnallt wird und eine Austrittsdüse besitzt. In der Raumfahrt werden Jet-Päcks häufig zur Außenmontage bei Raumschiffen oder -stationen eingesetzt und können auf terrestrischen Objekten auch in Gegenden mit gravitativen Anomalien eingesetzt werden. In den Jet-Päcks findet eine Kerosin-Wasserstoff-Fusion statt. Die Lenkung wird durch einen Joystick kontrolliert, der in einer Hand gehalten wird. Während der Verwendung sind alle Kampf- und Bewegungstalente – 2 WM. Zur Handhabung wird das Talent MOT verwendet.							
Geschw.:	3 m je Aktion (je Sek.)						
Antrieb / Reichweite:	Kerosin: Reicht für eine ¼ Std.						
Besatzung:	1 Pers.	Maße:	40 x 50 x 40 cm	Rüstung:	/	Preis:	1.000

<b>Kletka</b>	Kastenförmiges Gebilde aus Metall und Kosmo-Glas, mit dem mehrere Personen in Bodennähe schwebend befördert werden.						
Der Kletka ist ein hermetisch abgedichtetes schwebendes Flugmobil, das vorrangig im modernen Stadtverkehr, im suburbanen Systemen oder in Gegenden mit wenig oder nicht vorhandener Atmosphäre genutzt wird. Der Kletka steht an vielen Orten zur Verfügung und kann einzeln oder in Gruppen genutzt werden. In den meisten Fällen, wenn er für öffentlich urbane Personentransporte vorgesehen ist, fliegt der Kletka vorgegebene Strecken, meist in und auf den ehemaligen S- und U-Bahn-Tunneln und Bahnstrecken. Die Nutzer registrieren ihren Ein- und Ausstieg. Der Kletka löste vor allem im urbanen Raum schon in der Interstellaren Epoche das Reisen mit Bussen und Bahnen ab. Auch auf Industriegeländen kommt der Kletka häufig für den Warentransport zum Einsatz. Der Kletka schwebt mit Hilfe von Gravitinokonvertern nah der Oberfläche. Im Unterbau befinden sich das Antriebssystem und ein kleine Oxygentank. Innen befindet sich ein Terminal, um die Flugrouten zu bestimmen und ein Joystick, um ihn im Notfall auch zu navigieren (TW Sphäriker). Die Luft in einem Kletka reicht für 1 Person 5 Tage.							
Geschw.:	50 – 200 Km/h						
Antrieb / Reichweite:	Hekto-Akku: Reicht für 4 Tage						
Besatzung:	1 – 9	Maße:	3 x 3 x 3 m	Rüstung:	+ 10 BS + 20 RS	Preis:	10.000
Ausstattung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hekto-Akku und Gravitino-Antrieb zum Fliegen auf Bodennähe und in Tunnelsystemen</li> <li>- Integrierter Monitor im Bugfenster mit Aeronometer</li> <li>- Konsole zur Eingabe der Route und Notfall-Service.</li> <li>- Firewall (WS-Wert 12)</li> <li>- Einige Kletka's besitzen 2 Greifarme für Arbeitseinsätze</li> </ul>						

<b>Lastkraftwagen (Lkw)</b>	Kraftfahrzeug mit starrem Rahmen, das vor allem zur Beförderung von Gütern, aber auch zum Personen- und Truppentransport geeignet ist.						
Lkw werden mit Anhänger als Lastzug bezeichnet und als Sattelzug, wenn sie aus einer Zugmaschine bestehen, ohne Ladefläche und Sattelaufleger. Über dem Motor befindet sich vorne direkt die Fahrerkabine.							
<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Kleinlastwagen gelten als 3,5-Tonner. Sie sind 5,30 m lang, 1,90 m breit und 1,80 m hoch. Sie können 9 km<sup>3</sup> Ladung aufnehmen.</li> <li>b) Leichte Lkw werden als 7,5-Tonner bezeichnet. Sie sind 6 m lang, 2,50 m breit und 2,40 m hoch. Sie können 35 km<sup>3</sup> Ladung aufnehmen.</li> <li>c) Mittelschwere Lkw können bis zu 12 t wiegen. Sie sind 4 m hoch und bis zu 2,60 m breit. Ihre Länge kann als Sattelzug bis zu 16,5 m und als Gliederzug bis zu 18,75 m lang sein. Die Länge des Führerhauses beträgt ca. 3 m.</li> <li>d) Schwere Lkw können bis zu 60 t wiegen. Breite und Höhe sind gleich wie beim mittelschweren Lkw, aber die Länge kann bis zu 26,5 m lang sein.</li> </ul>							
Lkw werden heute nur noch selten eingesetzt und dann eher in Gebieten mit gravitativen Anomalien. Bis zur Interstellaren Epoche waren sie der Hauptträger im Güterverkehr. Sie haben die dafür hergestellten Straßen stark in Anspruch genommen. Seitdem Lkw kaum mehr genutzt werden, sind die Kosten für den Straßenbau bedeutend zurückgegangen. Beim Militär kommen Lkw häufig noch für den Transport zum Einsatz, vor allem im Gebiet mit gravitativen Anomalien. Hier können die Lkw auch militärisch gerüstet sein, mit Waffen, die auf Lafetten ausgerichtet sind.							
Geschw.:	100 Km/h (gedrosselt)						
Antrieb / Reichweite:	Radantrieb; Diesel, Gas, Wasserstoff (600 – 800 l): Reichweite 3.000 Km; Hekto-Akku: 2 Tage (weitere Hekto-Akkus können angeschlossen werden).						
Besatzung:	2 – 18	Maße:	Siehe Beschr.!	Rüstung:	+ 4 BS; + 6 RS oder + 10 BS; + 20 RS	Preis:	50. – 100.000
Bewaffnung:	- Bei Militär-Lkw: MG auf einer Lafette						

<b>Luftschiff</b>	Starrluftschiff; ein lenkbares Luftschiff, das durch aerostatische Kräfte seinen Auftrieb erhält und eine Antriebseinheit besitzt.						
Wie bei einem Ballon ist das Luftschiff mit Gas gefüllt, das leichter ist als die Luft, die den Flugkörper umgibt. Der Flugkörper wird auch als Aerostat bezeichnet. Luftschiffe werden nur auf sehr wenigen Gestirnen als Verkehrsmittel genutzt. Besonders häufig findet man sie, sogar als Verkehrsmittel zwischen Ortschaften, auf dem Planeten Morganit im Miranda-Sektor. Ansonsten dienen sie touristischen Zwecken oder für Werbezwecke. Das Starrluftschiff besitzt ein inneres Trägerskelett. Das Traggas aus Helium wird in Gaszellen erzeugt. Das Gerüst sichert die Form. Die Außenhaut sichert die Wetterfestigkeit und Gasdichtigkeit. Das Starrluftschiff ist weitaus größer als einfache Prallluftschiffe, die nur mit einer Außenhaut auskommen. Sollte die Außenhaut verletzt werden, hält die Konstruktion weiterhin und es entweicht weniger Gas. Das Starrluftschiff hat mehrere Gaszellen. Bei einer Verletzung der Außenhaut entweicht darum auch nur aus einer Zelle das Gas. Die Führergondell und die Motoren werden im Gerippe aufgehängt. Die Führergondell besteht aus dem Cockpit und dem Gästebereich. Für die Passagiere gibt es eigene Kabinen und einen 5 x 6 m großen Aufenthaltsraum. Außerdem befinden sich noch eine Küche und drei chemisches WCs an Bord. Hinter der Gondel befinden sich die Propellermotoren, die mit Kerosin oder Blaugas betrieben werden. Das Starrluftschiff hat 200.000 m <sup>3</sup> Traggasvolumen und wiegt 240 t.							
Geschw.:	150 Km/h						
Antrieb / Reichweite:	Propellerbetrieb (Kerosin oder Blaugas): Reichweite 15.000 Km						
Besatzung:	2 + 3 + 45 Gäste	Maße:	200 m (L) und 41 m Durchm.	Rüstung:	/	Preis:	150.000

<b>Motorflugzeug</b>	Motorriges Leichtflugzeug, das von einem oder mehreren Motoren angetrieben wird.						
Durch die Propeller heben Motorflugzeug eigenständig vom Boden ab. Sie finden noch häufig im Sportgebrauch, aber auch für den Transportbedarf Verwendung. Sie kommen vielfach in Gebieten mit gravitativen Anomalien zum Einsatz. Die meisten Motorflugzeuge verwenden Kerosin. Motorflugzeuge gibt es in verschiedenen Varianten:							
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Propellerflugzeug:</b> Das typische Motorflugzeug ist ein einmotoriges Leichtflugzeug. Es kann bis zu 5 Km hoch fliegen. Propellerflugzeuge können auch zu Wasserflugzeugen umgerüstet werden und so auf dem Wasser landen, treiben und abheben. Ein typisches Propellerflugzeug ist 8 m lang, 3 m hoch und hat eine Flügelspannweite von 11 m. Es wiegt ca. 1 t.</li> <li>• <b>Flugboot:</b> Dieses Flugzeug wird vor allem zur Versorgung am Wasser oder als Seenotretter eingesetzt und beim Militär zur Seeraumüberwachung. Ein bekanntes Modell ist die <u>Miru</u>. Sie besitzt ein Turbopropellertriebwerk und kann auch im Wasser abheben und landen sowie bei stürmischer See im Wasser liegen. Der Personentransportraum kann umfunktioniert werden, z. B. zum Sanitätsraum, in dem dann 9 Personen transportiert und behandelt werden können. Die Miru schafft eine Höhe von 7 Km. Sie ist 33 m lang, 10 m hoch und hat eine Flügelspannweite von 33 m. Sie wiegt leer 26 t und mit Beladung max. 45 t.</li> <li>• <b>Militärtransporter</b> (Bsp. <u>Super-MiTra</u>): Flugzeug, das schweres Frachtgut, Fahrzeuge, Panzer, Helikopter transportieren kann oder als Infanterietransporter dient. Wird das Flugzeug per Autopilot geführt, hat dieser den Wert 15. Die Super-MiTra besitzt ein Turbopropellertriebwerk. Die Super-Mitra kann andere Flugzeuge in der Luft auftanken. Truppen und Fracht können aus der Heckklappe heraus abgeworfen oder abgesetzt werden. Die Super-MiTra fliegt max. 12 Km hoch. Zum Starten benötigt sie eine 1-Km-lange Landebahn und zum Landen 600 m. Die Super-MiTra ist 45 m lang, 15 m hoch, hat eine Flügelspannweite von 42 m, wiegt 83 t und darf 37 t an Fracht zuladen.</li> <li>• <b>Kipprotor-Wandelflugzeug Chimära:</b> Mischung aus Propellerflugzeug und Helikopter. Die Chimära besitzt zwei große kippbare Rotoren mit Triebwerken an den Enden der Tragflächen, mit denen sie vertikal starten und landen kann. Für den Reiseflug werden die Rotoren dann um 90 ° nach vorne geschwenkt und bieten sich dann als Propellerturbinenluftstrahltriebwerk an. Die Chimära ist ideal geeignet für Such- und Rettungseinsätze, wie auch für Militäreinsätze. Die Tragflächen können mit ihren Rotorblättern eingeklappt werden. Die Chimära kann eine Höhe von 8 Km erreichen. Sie ist 17 m lang, 4,50 m breit, 6 m hoch, die Flügelspannweite beträgt 14 m, die Durchmesser der Rotoren betragen 12 m, das Leergewicht beträgt 15 t und das Maximalgewicht darf 22 t betragen. Das Innenvolumen beträgt 24 m<sup>3</sup>.</li> </ul>							
Geschw.:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propellerflugzeug: 250 Km/h in Bodennähe; sonst 300 Km/h</li> <li>• Flugboot: 400 Km/h in Bodennähe; sonst 550 Km/h</li> <li>• Super-MiTra: 550 Km/h in Bodennähe; sonst 750 Km/h</li> <li>• Chimära: 500 Km/h</li> </ul>						
Antrieb / Reichweite:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propellerflugzeug: Propellerbetrieb (Kerosin): Reichweite 2.000 Km (4 – 5 Std. Flugzeit)</li> <li>• Flugboot: Propellerbetrieb (Kerosin): Reichweite 3.800 Km</li> <li>• Super-MiTra: Propellerbetrieb (Kerosin; 66.000-l-Tank): Reichweite 3.300 Km <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ unbeladen 8.700 Km; 2 zusätzliche 50.000-l-Tanks für zusätzliche 5.000 Km.</li> </ul> </li> <li>• Chimära: Propeller- und Rotorentriebwerk (Kerosin): RReichweite 650 – 1.700 Km (je Fracht)</li> </ul>						
Besatzung:	Propellerfl.z.: 1 + 3 Flugboot: 2 + 18 Super-MiTra: 2 + 108 Chimära: 2 + 24	Maße:	Siehe Beschr.!	Rüstung:	Propellerfl.z.: + 4 BS; + 6 RS Flugboot / Super-MiTra / Chimära: + 10 BS; + 20 RS	Preis:	Propellerfl.z.: 50 - 100.000 Flugboot: 200.000 Super-MiTra: 500.000 Chimära: 800.000
Bewaffnung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flugboot (Miru): Beim Militär bewaffnet mit 4 Raketen.</li> <li>• Super-MiTra: Maschinenkanonen; Kraftfeld Typ B (+ 200 RS)</li> <li>• Chimära: Beim Militär bewaffnet mit Maschinengewehr im Heck</li> </ul>						

<b>Motorrad</b>		Einspuriges Kraftfahrzeug mit zwei Rädern und ein bis zwei Sitzplätzen.					
Die Motorleistung, das Gewicht und der Luft- und Rollwiderstand machen das Motorrad schneller als ein Automobil. Motorräder haben hohe Beschleunigungswerte. Motorräder werden in Gebieten mit gravitativen Anomalien eingesetzt, aber auch aus privat sportlichem Interesse. Sie sind gut in bewaldetem und gebirgigem Gelände einsetzbar. Das Militär setzt Motorräder auch in Krisengebieten ein, um auf schnellem Wege Personen, Nachrichten oder Gegenstände zu transportieren oder elitäre Kampftruppen auszuschicken. Neben den Sonderformen wird vor allem zwischen Straßenmotorrädern und Geländemotorrädern unterschieden. Das Todesrisiko ist bei Motorradfahrern 20 x höher als bei Pkw-Fahrern und sie verursachen Lärm. Motorräder haben in ihrer Bauweise eine Geschwindigkeitsbeschränkung. Einige Motorräder können Beiwagen mit sich führen. Außerdem gibt es das Format eines Trikes. Dabei handelt es sich um ein Motorrad mit drei Rädern und einem breit aufgebauten Heck, der Platz für Mitfahrende oder Gepäck bietet. Motorroller, Mofas und dergleichen werden kaum noch hergestellt. Aber das kleine Pocket Bike wird noch gerne eingesetzt. Es handelt sich um ein besonders kleines Motorrad, das gerne auf abgelegenen Gestirnen im Ödland eingesetzt wird. Ein Pocket Bike wiegt nur 75 kg							
Geschw.:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 200 – 300 Km/h</li> <li>- im Offroad ca. 80 Km/h</li> <li>- Pocket Bike: 50 Km/h</li> </ul>						
Antrieb / Reichweite:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Radantrieb: Benzin; 20-l-Tank: Reichweite 400 Km</li> <li>- Hekto-Akku: 4 Tage</li> </ul>						
Besatzung:	1 – 2 (3 beim Beiwagen)	Maße:	2,20 x 0,70 x 0,80 Pocket Bike: 1,10 x 0,50 x 0,50	Rüstung:	+ 4 BS + 6 RS	Preis:	5. – 15.000 Pocket Bike: 300 – 1.500

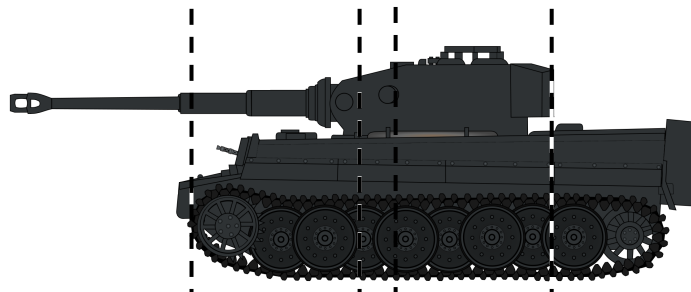
<b>Multivan</b>		Größeres Automobil, das mehrere Personen transportieren kann und einen großen Kofferraum besitzt.					
Der Multivan wird auch als Transporter, Bulli oder Kleintransporter bezeichnet. Einige Multivans lassen sich beliebig ausbauen, beispielsweise mit Schlafkabine, als Campingbus, als Krankenwagen, als Gerätewagen, als Hochraum-Verkaufswagen, als Tiefkühl-Transporter, mit offener Ablagefläche für den Offroadbereich, mit eingesetzter Küche, mit Schiebetüren usw. Multivans werden vor allem bei Siedlern auf terrestrischen Objekten genutzt oder in Gegenden mit gravitativen Anomalien.							
Geschw.:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 150 – 250 Km/h</li> <li>- im Offroad ca. 50 Km/h</li> </ul>						
Antrieb / Reichweite:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Radantrieb: Benzin oder Diesel; 70-l-Tank: Reichweite 900 Km</li> <li>- Hekto-Akku: 4 Tage</li> </ul>						
Besatzung:	1 – 9	Maße:	4,90 x 1,90 x 1,95	Rüstung:	+ 4 BS + 6 RS Gepanzert: + 10 BS + 20 RS	Preis:	50. – 100.000

<b>Omnibus</b>		Radbetriebenes Personentransportfahrzeug mit mehr als 9 Plätzen; kurz Bus.					
Übliche Reisebusse mit 12 m Länge haben durchschnittlich 60 Plätze. Im unteren Bereich eines Busses sind Koffer-Ablagesysteme eingearbeitet. Größere Busse sind Gelenkbusse oder Doppeldecker-Busse. Auch die Polizei oder die Emergency besitzt Evakuierungsbusse oder Busse zum Transport von Einheiten. Es handelt sich um archaische Modelle, die nur noch selten zum Einsatz kommen.							
Geschw.:	100 Km/h (gedrosselt)						
Antrieb / Reichweite:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Radantrieb: Diesel oder Wasserstoff; 400-l-Tank: Reichweite 2.000 Km</li> <li>- 2 Hekto-Akkus: 4 Tage</li> </ul>						
Besatzung:	60 oder mehr	Maße:	12 x 2,55 x 3,68	Rüstung:	+ 4 BS + 6 RS Gepanzert: + 10 BS + 20 RS	Preis:	200.000

<b>Panzer</b>	Motorisiertes, oftmals auf Gleisketten rollendes und bewaffnetes Militärfahrzeug, das besonders stark vor feindlichem Beschuss gepanzert ist.						
<p>Panzer finden in der Kosmischen Epoche immer noch ihre Bedeutung, da sie als gepanzerte Begleitung von Infanterieeinheiten eingesetzt werden können, vor allem auch in Gebieten mit gravitativen Anomalien. Der Geschützturm des Panzers ist drehbar. Während der Panzerrumpf in eine Richtung fortfährt, kann sich der Geschützturm in eine andere Richtung hin ausrichten. Zudem kann ein Panzer sich in einer Aktion um 90 ° auf der Stelle drehen. Das Geschütz kann außerdem 45 ° vertikal ausgerichtet werden. Die Panzerung besteht aus einer Stahllegierung, kombiniert mit Verbundkunststoffschichten. Panzer werden aus dem Metall Molybdän hergestellt, gelegentlich auch aus Adamant. Beides sind seltene und teure Metalle. Panzer sind aufgrund ihrer Rad- oder Kettenlaufwerke ideale Geländefahrzeuge. Ein Panzer wiegt 40 – 60 t. Die meisten der heutigen Panzer sind hermetisch geschützt. Um der Gefahr vor virtuellen Angriffen vorzubeugen, werden auch heute noch viele Panzer so hergestellt, dass sie manuell bedient werden können, um bei einem EMP weiter tätig sein zu können. Sofern sie computergeneriert sind, sind sie mit einer Firewall geschützt. Oftmals wird ein Panzer von 2 – 3 Personen bedient. Der Navigator fährt den Panzer, während der Artillerist den Geschützturm bedient oder andere Waffen. Der Kommandant übernimmt zugleich die Rolle des Kommunikators. Gegen Panzer werden häufig Drohnen oder Minen eingesetzt. Selbst wenn ein Panzer mit einem Kraftfeld Typ B ausgestattet ist, hilft dieses nicht gegen die im Erdboden verborgenen Minen. Um eine Mine zu finden, benötigt ein Panzer einen Super-SeSca, der allerdings wieder virtuell angreifbar wäre. Panzer können mit Akkumulatoren betrieben werden oder mit Hilfe von Vielstoffmotoren Diesel, Benzin oder Gas verwenden. Bei Treibstoffmotoren lassen sich die Panzer durch den Hitzeaustritt durch den Motor leicht orten. Die Motoren befinden sich häufig hinten links. Viele Panzer besitzen einen Schnorchel, damit der Motor Sauerstoff atmen kann, wenn der Panzer durch ein Flussbett fährt. Neben den unten aufgeführten Beispielen für Panzermodelle gibt es außerdem Panzer, die Brücken installieren können, Minen werfen und Minen räumen können und vielerlei andere Modelle. Oger oder Plantoiden passen nicht in einen Panzer.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Amtrac:</b> Der Amtrac ist ein Amphibienpanzer, der hermetisch geschützt ist und komplett unter Wasser fahren kann. Er besitzt an den Seiten einen Wasserstrahlantrieb. Neben dem Geschützturm, indem die Fahrer sitzen, existiert ein zusätzlicher Truppenraum für 14 Personen und leichte Ausrüstung. Der Truppenraum kann durch eine Heckklappe verlassen werden. Der Amtrac wiegt 50 Tonnen. Für eine Person würde die Luft im Panzer gute 9 Tage ausreichen.</li> <li>• <b>Combat:</b> Der Combat ist ein Schützenpanzer und dient zum Schutz von Infanterieeinheiten und kann 6 weitere Personen mitnehmen, die in einem Kampfraum in der Wanne untergebracht sind. Für die Panzerfahrer befindet sich auf dem Dach eine Luke und für die Infanteristen existiert eine große Heckluke. Kampfraum und Geschützturm sind mit einer Luke miteinander verbunden. Der Combat ist hermetisch geschützt. Für eine Person würde die Luft 8 Tage ausreichen. Der Panzer kann durch 3 m tiefes Wasser fahren. Der Motor erhält seinen Sauerstoff durch einen ausfahrbaren Schnorchel. Das Kanonenrohr verschließt sich bei Wasserfahrten automatisch mit einem Gummipfropfen. Da der Combat komplett manuell und motorisiert angetrieben wird, ist er (bis auf den Akku) vor EMP-Angriffen und virtuellen Angriffen geschützt. Die Gleisketten können gegen Schneegreifer ausgetauscht werden, so dass der Combat auch im Schneegelände fahren kann. Ein Combat wiegt 40 Tonnen.</li> <li>• <b>Paladin:</b> Der Paladin ist eine Panzerhaubitze, die häufig im Hintergrund von Artillerieverbänden zum Einsatz kommt, um diese zu schützen und entfernte Ziele zu eliminieren. Der Panzer ist hermetisch geschützt und bietet in der Wanne Platz für 4 Personen. Davon sind zwei Personen die Artilleristen, von denen einer die Waffe nachlädt. Die Eingangsluke befindet sich am Heck. An den Seiten befinden sich Notluken und eine Luke führt nach oben, um eine mögliche zusätzliche Gefechtswaffe zu bedienen. Flüsse können von der Panzerhaubitze nur bis zur Hälfte ihrer Größe durchquert werden. Der Turm kann mechanisch ausgerichtet werden und ist somit auch vor EMP-Angriffen und virtuellen Angriffen geschützt. Im Paladin würde für eine Person die Luft 5 Tage ausreichen. Der Paladin wiegt 25 Tonnen.</li> <li>• <b>Flak-Panzer:</b> Die allgemeinen Flugabwehrraketpanzer werden gegen fliegende Angreifer eingesetzt. Es sind häufig Standortpanzer. Sie sind äußerst allwetterfest, auch für besonders kalte, nasse, sandige und warme Regionen. Ein Flak-Panzer kann auch Flüsse durchqueren, zumindest bis zur Hälfte seiner Größe. Der Flak-Panzer wird von 3 Personen geführt, die im hermetisch geschützten Kontrollraum in der Wanne beherbergt sind. Die Luft reicht bei geschlossener Wanne für 1 Person knapp 4 Tage aus. Ein Flak-Panzer ließe sich auch fernlenken. Er ist gegenüber EMP- und virtuellen Angriffen gefährdet. Die Raketen, die der Panzer verschießt, sind jedoch hermetisch durch Protectarea geschützt eingelagert. Ein Flak-Panzer wiegt 40 Tonnen. Beide Waffen (Maschinenkanone und Raketenrohr) können unterschiedlich voneinander in alle Richtungen hin ausgerichtet werden.</li> </ul>							
<b>Geschw.:</b>	50 Km/h						
<b>Antrieb / Reichweite:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gleisketten-Radantrieb und Vielstoffmotoren;</li> <li>• Reichweite 500 Km auf offener Straße und 200 Km im Gelände.</li> <li>• 2 Hekto-Akkus: 4 Tage.</li> </ul>						
<b>Besatzung:</b>	Amtrac: 3 + 14 Combat: 3 + 6 Paladin: 4 Flak-Panzer: 3	<b>Maße:</b>	Amtrac: 10 x 5 x 3 Combat: 8 x 4 x 4 Paladin: 9 x 3 x 3 Flak-Panz.: 7 x 3 x 3	<b>Rüstung:</b>	+ 50 BS, + 50 RS;  Gleisketten und Waffen- rohr: + 10 BS, + 20 RS.	<b>Preis:</b>	Amtrac / Combat: 300.000 Paladin: 600.000 Flak-Panz.: 700.000
<b>Ausstattung:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle Panzer sind mit Vielstoffmotoren und Akku-Antrieb ausgestattet, besitzen eine Firewall (Wert 15), einen Super-SeSca (Scannreichweite 5 Km) und Visualik.</li> <li>• Combat (zusätzlich): <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Chelon-Beschichtung gegen feindliche Scanns (Scanns werden – 4 WM).</li> <li>○ Manuelle Visiergeräte zum Zielen auf 4 Km</li> </ul> </li> </ul>						


...

Bewaffnung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Amtrac (Amphibienpanzer):             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Hauptbewaffnung: Flugabwehrkanone oder Graserkanone oder Maschinenkanone oder Maserkanone oder Phaserbank.</li> <li>○ Auf dem Geschützturm: Maschinengewehr oder Dauerphaser oder Phasergeschoss oder EMP-Blaster.</li> <li>○ Kraftfeld Typ B (+ 200 RS)</li> </ul> </li> <li>• Combat (Schützenpanzer):             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Hauptbewaffnung: Graserkanone oder Maschinenkanone oder Maserkanone oder Phaserbank.</li> <li>○ Auf dem Geschützturm: Granatwerfer oder Maschinengewehr oder Dauerphaser oder Phasergeschoss oder EMP-Blaster.</li> <li>○ Kraftfeld Typ B (+ 200 RS)</li> </ul> </li> <li>• Paladin (Panzerhaubitze):             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Hauptbewaffnung: Haubitze.</li> <li>○ Auf dem Geschützturm: Granatwerfer oder Maschinengewehr oder Dauerphaser oder Phasergeschoss oder EMP-Blaster.</li> <li>○ Kraftfeld Typ B (+ 200 RS)</li> </ul> </li> <li>• Flak-Panzer:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Maschinenkanone</li> <li>○ Raketenkanonenrohr, mit einem Schacht für 5 Raketen</li> <li>○ Kraftfeld Typ B (+ 200 RS)</li> </ul> </li> </ul>
-------------	--



<b>Panzerwagen</b>	Gepanzertes Fahrzeug, das nicht mit Gleisketten, sondern mit 6 allradbetriebenen Panzerrädern betrieben wird.						
	Ihren Einsatz haben Panzerwagen im Sicherheitstransport, beim Militär als Erkundungs- und Transportfahrzeug oder als Emergency- und Sanitätsfahrzeug oder als Gefangenentransporter. Die Fahrerkabine kann vom hinteren Bereich gesichert verschlossen und auch versiegelt werden. Der hintere Bereich kann vielseitig genutzt werden, so z. B. für Sanitätsdienste, in dem medizinische Gerätschaften, 2 Betten und 2 Sanitäter Platz finden. Oder er wird als technische Kommandozentrale genutzt, z. B. als Hacker- und Abhörstation. Oder zum Transport von großen Waffen oder Frachtgut. Aus dem hinteren Teil kann eine Gefechtsluke am Dach installiert sein. Oder der Bereich wird zum Transport von Personen genutzt. In Schneegebieten kann der Panzerwagen auch mit Raupen-Rädern fahren.						
Geschw.:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf Straßen: 100 Km/h</li> <li>• Im Offroad: 50 Km/h</li> </ul>						
Antrieb / Reichweite:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Radantrieb; Diesel (120-l-Tank): Reichweite 2.000 Km</li> <li>• Ebenso 2 Hekto-Akkus: 4 Tage.</li> </ul>						
Besatzung:	3 + 10	Maße:	7 x 3 x 2,40	Rüstung:	+ 10 BS, + 20 RS;  Hartgummi-Räder: + 6 BS, + 8 RS.	Preis:	200.000
Ausstattung:	Mögliche Optionen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Protectarea-Gehäuse (Schutz vor Scanns, Teleportationen und Psinetiken)</li> <li>• Super-SeSca zum Orten und Scannen bis zu 5 Km</li> <li>• Kom-Detektor (Reichweite 1 x 1 Km)</li> <li>• Störsender (Reichweite: 11 x 11 m)</li> <li>• Hacke-Modul (Reichweite: 100 m)</li> <li>• Firewall (Wert 15)</li> <li>• 2 Greifarme</li> </ul>						
Bewaffnung:	Mögliche Optionen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kraftfeld Typ B (+ 200 RS)</li> <li>• Klöpke-System auf dem Dach mit möglicher Bewaffnung: Phaser oder Dauerphaser oder Phasergeschoss oder Graser-Blaster oder Maser-Blaster oder EMP-Blaster oder Maschinengewehr.</li> </ul>						

<b>Quadski</b>	Kleines Amphibienfahrzeug, das an Land, im Schnee und auf dem Wasser fahren kann.						
Der Quaski ist eine Mischung aus Quad und Jetski. Der Fahrersitz hat eine Sattelform, wie bei einem Motorrad und auch die Lenkung erfolgt durch eine Lenkstange. Hinter dem Fahrer kann eine weitere Person oder Gepäck mitgenommen werden. Quadskis lassen sich in Wüsten- und Polarregionen und im Offroadbereich für den Sportbereich, aber auch für militärische Aufklärungs- und Offensiveneinsätze verwenden. Der Quadski fährt im Offroad mit Hartgummireifen. Er besitzt ausfahrbare Kuven, die im Schnee- und Wüstengebiet eingesetzt werden können. Am Heck befindet sich ein Wasserstrahltriebwerk, mit dem der Quadski durch Wasser fahren kann. Das Einfahren der Räder dauert ca. 4 Sek.							
Geschw.:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Auf Straßen: 70 Km/h</li> <li>Im Offroad: 50 Km/h</li> <li>Im Wasser: 15 Km/h</li> </ul>						
Antrieb / Reichweite:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Radantrieb; Benzin (53-l-Tank): Reichweite 500 Km</li> <li>Ebenso Hekto-Akku: Dauer 4 Tage.</li> <li>Wasserstrahltriebwerk: Reichweite 250 Km</li> </ul>						
Besatzung:	1 - 2	Maße:	3,90 x 2 x 0,40	Rüstung:	+ 4 BS, + 6 RS	Preis:	10 - 30.000

<b>Robal</b>	Steuerbares, 10 m großes Robotergestell, das von einem Humanoiden gelenkt wird, der sich im Robal befindet.						
<p>Der Robal besitzt Füße, Beine, Rumpf, Torso, Arme und Hände. Der eingebettete Kopf ist die Kommandozentrale. Robale werden mit einem komplizierten Lenksystem in Bewegung gesetzt, wofür der Humanoid das Talent Robale beherrschen muss. Der Robalführer kann max. 1,90 m groß sein und sitzt im „Kopf“ des Robals. In diesem Cockpit ist er im Stehen in einem Gerüst verankert. Durch seine Bewegungen gibt er die Bewegungen des Robals vor. Ursprünglich und eigentlich werden Robale im Bergbau verwendet. Zunehmend kommen die massiven Robotergestelle aber auch militärisch in Krisengebieten zum Einsatz. Robale können massive Großwaffen tragen und Artilleriewaffen an ihrem Körper installiert bekommen. Es gibt eine Sauerstoffzufuhr, aber der Kopf ist auch hermetisch geschützt und würde dem Robalführer ohne Luft-Verbindung knapp 9 Std. Luft bieten. Der Robal kann im Standbye auf eine Größe von 3 m zusammengeklappt werden. In einem Raumschiff-Frachtraum ließen sich so 4 Robale beherbergen. Sollte der Humanoid außer Gefecht gesetzt werden, bewegt sich der Robal automatisch zurück zu seiner Basis. Diese Handlungsweise muss im Vorfeld jedoch eingegeben worden sein.</p>							
							
Geschw.:	<ul style="list-style-type: none"> <li>10 - 50 Km/h (2 - 10 Felder je Aktion)</li> <li>Gravitino-Schweben: 15 Km/h (3 Felder je Aktion)</li> </ul>						
Antrieb / Reichweite:	<ul style="list-style-type: none"> <li>2 Hekto-Akkus: 4 Tage.</li> <li>Gravitino-Konverter zum Schweben</li> </ul>						
Besatzung:	1	Maße:	10 m Höhe; 3 x 3 m	Rüstung:	+ 10 BS + 20 RS	Preis:	500.000
Regelhinweise:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Robale nehmen im Personenkampf 3 x 3 Felder ein.</li> <li>Die Arme reichen außerdem 3 m weit in die nächsten Felder.</li> <li>Arme und Beine richten im Nahkampf 20 / 30 / 30+W6 TP an.</li> <li>Mit dem Robal bewegt sich der Robalführer doppelt so weit und so schnell. <ul style="list-style-type: none"> <li>Man läuft also 2 Felder weit (10 Km/h) oder</li> <li>man rennt 10 Felder weit (50 Km/h).</li> <li>Bei einem 18er-Wert im Rennen oder durch einen Meisterwurf im Rennen, erreicht der Robal jeweils 2 Felder mehr.</li> </ul> </li> <li>Der Robalführer kann Artilleriewaffen, die der Robal in den Händen trägt, mit dem Talent FK führen. Artilleriewaffen, die am Robal installiert sind, werden vom Robalführer mit dem Talent ART geführt. Große massive Robalwaffen werden vom Robalführer mit den Talenten SCHLW oder KLW geführt.</li> <li>Der Robalführer kann bei kämpfenden oder sportlichen Bewegungen nach einr ¼ Std. erschöpft sein.</li> <li>Der Robal erleidet keinen Schock.</li> <li>Mit seinem WS-Wert ist der Robal gegen EMP und Hacker-Angriffe geschützt (Wert 18). In ihm installierte Waffen sind dadurch ebenso geschützt.</li> <li>Der Robal besitzt 100 GST.</li> <li>Zu Beginn muss dem Charakter der TW auf Robale gelingen. Misslingt der TW, werden alle TW - 2 WM. Wird der TW gepatzt, kann er den Robal gar nicht steuern.</li> </ul>						
Ausstattung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Integrierter Schleudersitz, der nach dem Ausschuss mit einem Fallschirm zu Boden geht.</li> <li>Display im Sichtfenster, zur Datenbearbeitung; über Audiobefehle.</li> <li>Protectarea-Gehäuse; bietet Schutz vor Scanns, Teleparation und Psinetik</li> <li>Super-SeSca, zum Orten und Scannen (Reichweite: 5 Km)</li> <li>Kom-Detektor (Reichweite: 1 x 1 Km)</li> <li>Mini-Störsender (Reichweite: 11 x 11 m)</li> <li>Aeronometer, zum Erfassen und Analysieren der Umwelt</li> <li>Gravitinokonverter zum Schweben (befindet sich im Rücken; max. eine ¼ Std. einsetzbar)</li> </ul>						

...

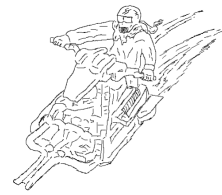


Bewaffnung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identify-Modul: Nichtautorisierte Nutzung führt zur Mikrogenit-Exposition im Cockpit.</li> <li>• Flammenwerfer (im rechten Unterarm)</li> <li>• Graser-Blaster (im rechten Oberarm)</li> <li>• Dauerphaser (im linken Untearm)</li> <li>• Phasergeschoss (im linken Oberarm)</li> <li>• EMP-Blaster (im Torso)</li> <li>• Eine Pallatium-Rakete (im Rücken)</li> </ul>
Mögliche tragbare Waffen:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gusseisenkette: 15 / 20 / 20+W12 TP; Reichweite 5 m; Talent SCHWW</li> <li>• Kampfrohr: 25 / 30 / 30+W12 TP; Reichweite 3 m; Talent SCHLW</li> <li>• Robalschwert: 25 / 40 / 40+W12 TP; 4 m; Talent KLW</li> <li>• Phaserbank; wird mit beiden Händen getragen</li> <li>• Trollbohrer</li> <li>• ...</li> </ul>



<b>Schweber</b>	Hermetisch geschlossener schwebender Kastenwagen; moderner Gabestapler.						
Der Schweber ist ein geschlossenes und hermetisch gesichertes Schwebesystem, das beim Frachtverladen und -transport zum Einsatz kommt. Vor dem Führerhaus können sich Platten ausfahren lassen, die eine Fläche von 1 m <sup>2</sup> , 2 x 2 m oder 3 x 3 m ausbauen können und mögliche Fracht aufnehmen und nach oben und unten und zur Seite bewegen können. Zum Fortbewegen wird das Talent Sphäriker verwendet. Schweber werden in der Raumfahrt auch in Frachträumen eingesetzt.							
Geschw.:	50 Km/h (10 Felder)						
Antrieb / Reichweite:	Gravitino-Konverter; Hekto-Akku, reicht für 4 Tage						
Besatzung:	1	Maße:	1 x 1 x 2 (Höhe)	Rüstung:	/	Preis:	500
Ausstattung:	2 Deka-Akkus und Gravitino-Konverter						

<b>Speeder</b>		Fliegendes Motorrad für den Nahflugverkehr.					
Speeder sind mit Gravitinkonverter ausgestattet und verwenden Luftdruckdüsen zum Lenken. Speeder sind in ihrer Navigation sehr wendig und schnell. Sie verfügen über zwei Plätze, von denen der hintere auch zur Frachtablage genutzt werden kann. Speeder werden vielfach im privaten und öffentlichen Nahverkehr eingesetzt. Sie lassen sich auch für Montagearbeiten in luftigen Höhen einsetzen. Anstelle eines zweiten Platzes hat der Speeder dann auf dem hinteren Platz die Montagewerkzeuge. Das Tragen von Helmen ist vorgeschrieben und in den luftigen Höhen und bei den Geschwindigkeiten auch nötig. Um in höhere Atmosphäreschichten zu fliegen, ist entsprechende Schutzbekleidung nötig. Mit dem Speeder kann man nicht die Anziehungskraft eines Gestirns überwinden. Zum Fliegen im Weltall existieren geschlossene Systeme. Der Montage-Speeder ist ebenfalls ein geschlossenes System und wird im Weltall für Montagearbeiten genutzt.							
Geschw.:		300 Km/h					
Antrieb / Reichweite:		Gravitino-Antrieb; Hekto-Akku reicht für 4 Tage					
Besatzung:	1 - 2	Maße:	2,50 x 1 x 1	Rüstung:	+ 6 BS + 8 RS	Preis:	20. - 100.000
Ausstattung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hekto-Akku und Gravitino-Antrieb</li> <li>• Aeronometer, zum Erfassen und Analysieren der Umwelt</li> <li>• Super-SeSca, zum Orten und Scannen (Reichweite: 5 Km)</li> <li>• Firewall (Wert 15)</li> <li>• Montage-Speeder besitzen zwei Greifarme und im hinteren Teil Werkzeuge.</li> </ul>						
Bewaffnung (bei Polizei und Militär):	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kraftfeld Typ B (+ 200 RS)</li> <li>• Phaser am Bug</li> </ul>						



<b>Sphärboard</b>		Fliegendes Skateboard, das mit Gravitinkonvertern betrieben wird.					
Die Lenkung geschieht durch ein Tastsystem im Brett, also durch die Motorik der Füße. Durch die Füße und der Hüftbewegung wird das Sphärboard gelenkt. Zum Fliegen mit dem Sphärboard wird das Talent MOT verwendet. In der Fachsprache wird das Fliegen mit dem Sphärboard als Infra-Surfen bezeichnet. Das Sphärboard wird vor allem von Jugendlichen in Städten betrieben. Gelegentlich wird auch illegales Infra-Surfen betrieben, indem man sich mit einem Schleppseil an vorbeifliegenden Sphärikern andockt und sich durch die Luft mitziehen lässt, was gefährlich ist. Infra-Surfen ist in den letzten Jahrzehnten auch eine anerkannte Wettbewerbs-Sportart geworden. Einige Modelle lassen sich durch Pulsatoren steuern. So kann der Besitzer sein Sphärboard herbeiholen.							
Geschw.:		25 Km/h (5 Felder)					
Antrieb / Reichweite:		Gravitino-Konverter; Deko-Akku reicht für 10 Stunden					
Besatzung:	1	Maße:	80 cm	Rüstung:	/	Preis:	100 - 250
Ausstattung:	Deko-Akku und Gravitino-Konverter zum Fliegen in Bodennähe.						

<b>Sprinter</b>		Sphäriker und kleiner Familiengleiter.					
Der Sprinter ist das moderne Auto der Lüfte und kann auch ins Weltall hinausfliegen. Sprinter lassen sich in vielen verschiedenen Bereichen einsetzen und entsprechend umbauen. So wird der Sprinter auch für Forschungsarbeiten eingesetzt und ist dann mit entsprechenden Systemen ausgestattet. Als Polizei- oder Militär-Sprinter ist er entsprechend bewaffnet. Für den einfachen Familiengebrauch bietet er Platz für 6 Personen; vorne und hinten sitzen jeweils 3 Personen. Der geräumige Kofferraum ließe sich gegen eine 3. Sitzreihe austauschen, woraufhin 9 Personen im Sprinter Platz finden würden. Das wird bei Polizeieinsätzen häufig genutzt. Ebenso nutzt die Polizei Sprinter auch zum Gefangenentransport. Das Cockpit ist bei diesen Modellen dann vom hinteren Bereich hermetisch getrennt und gesichert. Die Luft in einem Sprinter reicht für 1 Person 8 Tage lang aus.							
Geschw.:		300 Km/h (3 Felder im Weltall)					
Antrieb / Reichweite:		Gravitino-Antrieb; Hekto-Akku reicht für 4 Tage					
Besatzung:	1 - 6 (bis 9)	Maße:	3 x 5 x 3	Rüstung:	+ 6 BS + 8 RS	Preis:	100 - 250
Ausstattung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deko-Akku und Gravitino-Antrieb zum Fliegen; auch im Weltall.</li> <li>• Integrierter Monitor im Bugfenster mit Visualik-Funktion und Aeronometer.</li> <li>• Radarsystem am Bug zum interstellaren Scannen.</li> <li>• Firewall (Wert 15)</li> </ul>						
Bewaffnung (bei Polizei und Militär):	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kraftfeld Typ B (+ 200 RS)</li> <li>• Hermetisch trennbares Cockpit, mit integrierter Rettungskabine.</li> <li>• Kom-Detektor (Reichweite: 1 x 1 Km)</li> <li>• Störsender (Reichweite: 100 x 100 m)</li> <li>• Protectarea im hinteren Bereich; bietet Schutz vor Scanns, Teleporation und Psinetiken.</li> <li>• Klöpke-System auf dem Dach mit einer Waffe: Phaser oder Dauerphaser oder Phasergeschoss oder Graser-Gewehr.</li> </ul>						

<b>Stabjäger</b>		Schnelle und wendiger militärisch nutzbarer Personenspeeder (Sphäriker)					
<p>Der Stabjäger ist ein größerer Speeder, der für Weltallflüge und dort auch für Raumgefechte und Kämpfe in terrestrischen Sphären konzipiert wurde. Der Stabjäger ist vorrangig zwar militärisch, er wird aber auch von anderen Personen genutzt, z. B. um Gegenden zu erkunden oder von Siedlern, um ihr Gebiet zu kontrollieren. Der Stabjäger ist für eine Person ausgelegt, die im Cockpit hermetisch geschützt sitzt. Der Pilot hat im Stabjäger Luft für 27 Std. In terrestrischen Sphären kann ein Schleudersitz aktiviert werden, wodurch der Pilot mit einem Fallschirm zu Boden geht. Der Stabjäger ist mit 500 km/h der schnellste Sphäriker und kann im Raumgefecht Geschossen ausweichen (nicht jedoch wenn er mit Düsentriebwerk fliegt) oder mit einer Phaserbank abwehren. Stabjäger sind mit Düsentriebwerk ausgestattet, um damit auch in Gebieten mit gravitativen Anomalien fliegen zu können. Die Umschaltung von Gravitino auf Düsentriebwerk dauert nur 1 Sek. Im Weltall würde der Kerosin-Ausstoß für einen Schub sorgen, der den Stabjäger weiter durchs Weltall jagen lässt (3 Felder im Weltall). Die kleinen mit Argongas gefüllten Lenkdüsen korrigieren die Bewegungen bis zu 90 °, ohne einen neuen Schub auszuführen. Das Argongas muss bei Weltallflügen regelmäßig nachgefüllt werden.</p>							
Geschw.:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gravitino: 500 Km/h (5 Felder im Weltall)</li> <li>Düsentriebwerk: 300 Km/h (3 Felder im Weltall)</li> </ul>						
Antrieb / Reichweite:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gravitino-Antrieb; Kilo-Akku reicht für 4 Tage</li> <li>Düsentriebwerk (30-l-Tank Kerosin); Reichweite 150 Km / im Weltall für 150 Schübe</li> </ul>						
Besatzung:	1	Maße:	3 x 2 x 1,50	Rüstung:	+ 10 BS + 20 RS	Preis:	200.000
Ausstattung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hekto-Akku und Gravitino-Antrieb zum Fliegen; auch im Weltall.</li> <li>Düsentriebwerk und Kerosintank.</li> <li>Integrierter Monitor im Bugfenster mit Visualik-Funktion und Aeronometer.</li> <li>Radarsystem am Bug zum interstellaren Scannen</li> <li>Schleudersitz (nur in terrestrischen Sphären einsetzbar)</li> <li>Firewall (Wert 18)</li> </ul>						
Bewaffnung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Waffe am Rumpf: Phaserbank oder Raketentäger (für eine Rakete oder Bombe) oder Dauerphaser oder Phasergeschoss oder Graser-Blaster oder EMP-Blaster oder Maser-Blaster.</li> </ul>						

<b>Wheeler</b>		Fahrzeug und Sphäriker zum Reisen und Transport auf Gestirnen.					
<p>Diese Sphäriker ähnelt zunächst einem Multivan und ist auch für Radantrieb ausgelegt, kann aber per Gravitino auch fliegen, was ihn zum idealen Fahr- und Flugzeug auf Siedler-Gestirnen macht. Er verwendet einen Vielstoffmotor, wodurch es möglich ist, verschiedene Kraftstoffe zu nutzen. Mit dem Gravitino-Antrieb bewegt er sich in den Sphären von Gestirnen, kann die Anziehungskraft eines Gestirns jedoch nicht überwinden. Der Wheeler kann von der Thermosphäre aus von einem Raumschiff abgeworfen werden und per Gravitino hinab auf die terrestrische Oberfläche fliegen. Beim Eintritt in Sphären, in denen gravitative Anomalien herrschen, kann der Wheeler mit Hilfe seines Hitzeschildes und einem Fallschirm zu Boden gehen. Der Fallschirm muss danach aber ausgetauscht und der Hitzeschild behandelt werden. Der Wheeler ist darum auch gut für Siedler und Emergency- oder Militäreinsätze geeignet. Wenn der Wheeler aus dem Flugzustand den Erdboden erreicht, klappen sich 4 Vollgummiräder aus und der Wheeler wird zum Fahrzeug. Die massiven, großen Räder ermöglichen außerdem ein Fahren auf gebirgig steinigen Oberflächen. Der Wheeler kann damit auch ein 2 m tiefes Flussbett durchqueren. Der Wheeler ist ein hermetisch geschütztes System. Die Insassen sitzen in 3er-Reihen hintereinander und dahinter besitzt der Wheeler einen geräumigen Kofferraum. Die eine Sitzreihe lässt sich ausbauen und so lässt sich der Kofferraum zu einem kleinen Frachtraum umfunktionieren. Die Luft im hermetisch gesicherten Innenraum reicht für 1 Person 8 Tage.</p>							
Geschw.:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gravitino: 300 Km/h</li> <li>Radantrieb: 200 Km/h auf offener Straße und 50 Km/h im Offroad</li> </ul>						
Antrieb / Reichweite:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gravitino-Antrieb (in Sphären); Hekto-Akku reicht für 4 Tage</li> <li>Radantrieb: Benzin, Diesel oder Wasserstoff (Vielstoffmotor; 70-l-Tank); Reichweite 900 Km</li> </ul>						
Besatzung:	1 - 6	Maße:	5 x 3 x 3	Rüstung:	+ 10 BS + 20 RS	Preis:	100.000
Ausstattung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hekto-Akku und Gravitino-Antrieb zum Fliegen in Sphären.</li> <li>Vielstoffmotor und ausfahrbare Gummireifen.</li> <li>Fallschirmsystem und Hitzeschild.</li> <li>Integrierter Monitor im Bugfenster mit Visualik-Funktion und Aeronometer.</li> <li>Super-SeSca, zum Orten und Scannen auf bis zu 5 Km.</li> <li>Firewall (Wert 15)</li> </ul>						
Bewaffnung:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kraftfeld Typ B (+ 200 RS)</li> <li>Phaser im Bug (auf Siedler-Gestirnen zugelassen)</li> <li>Bei Militär- oder Polizei alternativ auch Dauerphaser oder Phasergeschoss.</li> </ul>						