

**Tabellensammlung
ALIENS'N'BLASTERS
& HYPERDRIVE**

Herausgegeben von

**THOR ALOC - Fantasy und Science-Fiction Club
1985.**

Buch Nr. 2.03

1. Auflage

Copyright 1995 by Thor Aloc.

Delta Vektor Copyright 1991.

Inhaltsverzeichnis

Heldenfigur

Heldenentwicklung, Fähigkeiten, Heldentypen (Menschen, Ganikoi und Monotas)

Kampf

Zielprobe, Größenklassen von Zielobjekten, Zieltabelle, Guter Treffer, Feuergefechte, Wurfgranaten, Kampf mit Bodenfahrzeugen, Luft- und Raumkampf

Bewegung

Bewegung zu Fuß, Bewegungssystem mit Lastpunkten, Strategische Bewegung, Atmosphärischer Flug, Raumflug

Sensoren

Bestimmen der Ortungsdistanz, Lausch-Manöver, Ortung im Weltraum

Roboter und Computer

Biotronik-Klassen, Programme (und Roboter-Module)

Ausrüstung

Waffen, Schutzausrüstung, Module für Bodenfahrzeuge, Munition für Raumschiffe und Luftfahrzeuge, Preise und Gewichte

ANB Tab.: Tabelle aus dem Regelbuch ALIENS'N'BLASTERS

HD Tab.: Tabelle aus dem Regelbuch HYPERDRIVE

Heldenfigur

Heldenentwicklung

Stufe	Wird erreicht bei
1	Stufe bei Erschaffung eines Helden
2	100 AP
3	250 AP
4	450 AP
5	700 AP
6	1000 AP
7	1500 AP
8	2000 AP
9	3000 AP
10	4000 AP
weitere	Alle 1000 AP mehr

ANB Tab. 8.1 In der rechten Spalte finden sie die benötigte AP-Zahl für den Wechsel in eine bestimmte Stufe.

Bei Erreichen einer neuen Stufe	Nach einem vollendeten Abenteuer
<ul style="list-style-type: none"> • Erhöhen der Lebensenergie um W6 LP (bis maximal 80). • Steigern von 2 verschiedenen Eigenschaftswerten um 1 (bis maximal 20). 	<ul style="list-style-type: none"> • Heilen von Verletzungen, die Lebensenergie kehrt auf den Ausgangswert zurück. • Einkaufen von Ausrüstung, Waffen und Proviant. • Erweiterte Regeln: Erlernen von Fähigkeiten.

ANB Tab. 8.2 Entwicklung eines Helden

Fähigkeiten

Lernmodus: auf FW erhöhen:	18 und mehr sehr leicht	13-17 leicht	9-12 mittel	5-8 schwer	1-4 sehr schwer
1	1 + 0 Cr.	2 + 0 Cr.	3 + 0 Cr.	3 + 0 Cr.	4 + 0 Cr.
2	2 + 0 Cr.	3 + 0 Cr.	4 + 0 Cr.	4 + 5 Cr.	6 + 5 Cr.
3	3 + 0 Cr.	4 + 0 Cr.	5 + 2 Cr.	5 + 7 Cr.	7 + 10 Cr.
4	3 + 0 Cr.	5 + 2 Cr.	6 + 5 Cr.	6 + 10 Cr.	9 + 15 Cr.
5	4 + 0 Cr.	5 + 5 Cr.	7 + 10 Cr.	7 + 12 Cr.	10 + 22 Cr.
6	4 + 2 Cr.	6 + 10 Cr.	8 + 15 Cr.	9 + 17 Cr.	12 + 30 Cr.
7	5 + 5 Cr.	7 + 15 Cr.	9 + 20 Cr.	10 + 22 Cr.	13 + 37 Cr.
8	5 + 7 Cr.	8 + 20 Cr.	10 + 25 Cr.	12 + 30 Cr.	15 + 45 Cr.
9	6 + 10 Cr.	8 + 25 Cr.	11 + 30 Cr.	13 + 37 Cr.	16 + 50 Cr.
10	6 + 12 Cr.	9 + 30 Cr.	12 + 35 Cr.	14 + 45 Cr.	18 + 55 Cr.
11	7 + 15 Cr.	10 + 35 Cr.	13 + 40 Cr.	15 + 50 Cr.	20 + 60 Cr.
12	7 + 20 Cr.	11 + 40 Cr.	14 + 45 Cr.	17 + 60 Cr.	22 + 65 Cr.
13	8 + 25 Cr.	11 + 45 Cr.	15 + 50 Cr.	18 + 65 Cr.	23 + 70 Cr.
14	8 + 30 Cr.	12 + 50 Cr.	16 + 55 Cr.	20 + 70 Cr.	25 + 75 Cr.
15	9 + 35 Cr.	13 + 55 Cr.	17 + 60 Cr.	22 + 75 Cr.	26 + 80 Cr.
16	9 + 40 Cr.	14 + 55 Cr.	18 + 65 Cr.	23 + 80 Cr.	28 + 85 Cr.
17	10 + 45 Cr.	14 + 60 Cr.	19 + 70 Cr.	24 + 85 Cr.	29 + 95 Cr.
18	10 + 50 Cr.	15 + 65 Cr.	20 + 75 Cr.	25 + 90 Cr.	30 + 110 Cr.

ANB Tab. 10.1 Angaben über die benötigten Übungspunkte und Credits beim Steigern eines Fähigkeitswerts.

ANB Tab. 10.4 Übersicht über die verschiedenen Fws, geordnet nach Gruppen.

FW-Gruppe	Fähigkeit	Anfangswert	Lernmodus
-	Klettern	0	(GE+KK)/2
Schwimmen	Schwimmen	0	(GE+KK)/2 + 2
	Gerätetauchen	0	(GE+KK)/2 - 2
-	Reiten	0	(GE+KK)/2 + 2
-	Schleichen	5	(GE+WA)/2
-	Sich verstecken	5	(GE+WA)/2
-	Etwas verstecken	0	(KL+GE)/2
-	Knoten binden	0	GE
-	Mechanische Schlösser	0	(KL+GE)/2 - 2
-	Fallschirmspringen	0	(GE+RE)/2
-	Bewegen in Schwerelosigkeit	0	(GE+RE)/2
Schußwaffen	Schußwaffen	9	(GE+WA)/2
	Großhandwaffen	9	(GE+WA)/2 - 2
-	Wurfgranaten	9	(GE+KK)/2
Sprengen	Sprengstoffe	0	(KL+GE)/2
	Entschärfen	0	(KL+GE)/2 - 2
Nahkampf	Waffenloser Kampf	0	(RE+GE+KK)/4
	Nahkampfwaffen	0	(RE+GE+KK)/3
Wildnis	Planetenkunde	0	KL
	Wildnis	0	(KL+GE+WA)/3 - 2
	Spuren lesen	0	(KL+WA)/2
-	Xenobiologie	0	(KL+CH)/3
-	Sprachen (diverse)	0	KL
-	Spezielle Biologie	0	KL
-	Empathie	0	CH
-	Überreden	0	CH
-	Überzeugen	0	(KL+CH)/2
-	Diplomatie	0	(KL+CH)/2
Medizin	Erste Hilfe	0	(KL+GE)/2
	Feldarzt	0	sehr schwer
Bodenfahrzeuge	Radfahrzeuge	5	(GE+WA)/2 + 3
	Kettenfahrzeuge	0	(GE+WA)/2 + 2
	Schweber	0	(GE+WA)/2 + 2
Bordschützen	Kanonier	0	(RE+GE)/2
	Bordschütze	0	(RE+GE)/2
Piloten	Gleiterpilot	0	(RE+GE)/2
	Raumschiffpilot	0	(RE+GE)/2
-	Flugtornister	0	GE
Informatik	Bordinformatiker	0	KL/2
	Computer	0	KL/2
	Roboter	0	(KL+GE)/3
-	Robotführer	0	(RE+WA)/3
-	Raumanzug	0	GE + 2
Technik	Technik	0	(KL+GE)/2
	Feldingenieur	0	(KL+GE)/4
	Flugingenieur	0	(KL+GE)/4
-	Sensoren	0	KL

Heldentypen: Menschen, Ganikoi und Monotas

	Mensch	Ganikoi	Monota
LP bei Start	30	25	40
LP Maximalwert	80	70	110
KK	Anfangswert wird bestimmt wie in ANB Kap. 1 beschrieben, Maximalwert ist für alle Eigenschaften 20	Anfangswert um 1 reduzieren, Maximalwert ist 16	Anfangswert um 1 erhöhen, Maximalwert ist 25
GE		Anfangswert um 2 erhöhen, Maximalwert ist 25	Anfangswert um 1 reduzieren, Maximalwert ist 16
RE		unverändert	Maximalwert ist 25
CH		Maximalwert ist 25	unverändert

Kampf

Die Zielprobe

- FW „Handfeuerwaffen“, „Großhandwaffen“, „Bordkanonier“ oder „Bordschütze“
- + Zielmodifikator der Waffe (ZM)
 - + Modifikator für Distanz/Größe des Ziels (ANB Tab. 2.2)
 - + Modifikator durch Bewegungen (bei Luft-/Raumkämpfen: Ziel-Bonus/-Malus aus Manöverphase)
 - + Sonstige Modifikatoren
- = Probenwert (muß für Treffer kleiner oder gleich groß sein wie W20-Wurf)

Größenklassen von Zielobjekten

Sehr klein	Funkgerät, Handwaffe
Klein	Wolf, Oberkörper
Mittelgroß	Mensch, Fenster, Tür
Groß	Pferd, Auto
Sehr groß	Flug-Gleiter, Haustor

ANB Tab. 2.1 Größenklassen (Handwaffen)

Größenklasse	Beispiel
sehr klein	Mensch, Roboter, Fenster
klein	Haustor, Boot, Motorrad
mittel	Fahrzeug, Hubschrauber, Schwebler, Gleiter
groß	Gebäude, Raumjäger
sehr groß	Großes Gebäude, größere Raumschiffe

ANB Tab. 15.1 Größenklassen (Kanonen von Bodenfahrzeugen)

Größe des Objekts	Größenklasse	Beispiel
0 bis 10 m	Sehr klein	Mann in Raumanzug, Rettungskapsel
11 bis 50 m	Klein	Raumjäger, Patrouillenboot
51 bis 300 m	Mittel	Raumkreuzer, kleine Raumstation
301 bis 800 m	Groß	Zerstörer, Raumdock
801 bis 10 000 m	Sehr groß	Schlachtschiff, Kampf-Planetoid, Raumstation

HD Tab. 1.1 Größenklassen (Waffen von Luftfahrzeugen und Raumschiffen)

Zieltabelle: Größe und Distanz

	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	-2	0	0	0	0
nah	-4	-2	-1	0	0
mittel	-6	-4	-2	-1	0
weit	-8	-6	-4	-2	-1
sehr weit	-10	-8	-6	-4	-2

ANB Tab. 2.2 Zieleröße und Entfernung

Guter Treffer

FW + Modifikatoren	Guter Treffer bei
1 - 6	nicht möglich
7 - 10	1
11 - 14	2
15 - 17	3
18	4

ANB Tab. 11.1 Guter Treffer in Abhängigkeit von der FW-Probe (FW + Modifikatoren).

W6-Wurf	+ X TP pro W6 der Waffe
1, 2	+3 TP
3, 4	+4 TP
5	+6 TP
6	+8 TP

ANB Tab. 11.2 (=HD Tab. 8.1) Nach einem guten Treffer werfen Sie einen W6, lesen die zusätzlichen TP in der rechten Spalte ab, und multiplizieren die W6-Zahl der Waffe damit, um die gesamten Bonus-TP zu ermitteln.

Feuergefechte

Schuß-Patzer: Falls bei Ziel-Probe $W20=20$ und erneute FW-Probe (inkl. Modifikatoren) mit Malus 5 nicht bestanden, so wird ein W6 gerollt, um die Auswirkungen zu bestimmen:

W6-Wurf	Ereignis	Auswirkungen
1	Waffe fallengelassen. Muß aufgehoben werden.	Es vergeht 1 KR, bis sie wieder aufgehoben wurde.
2	Magazin versehentlich ausgeworfen.	Suchen und Einsetzen dauert 2 KR lang.
3	Ladehemmung. Jede KR eine FW-Probe, bei Gelingen Hemmung beseitigt.	Bis FW-Probe gelingt, kann Waffe nicht benutzt werden.
4	Energiezelle überladen, damit entleert.	Magazin wechseln, dauert 1 KR.
5	Visier verstellt, ZM um -1 schlechter.	Alle FW-Proben um -1 erschwert.
6	Waffe überhitzt, daher fallengelassen.	Waffe für restlichen Kampf unbrauchbar.

ANB Tab. 11.3 Patzer-Ereignisse und deren Auswirkungen. Erst in der Kampfrunde (KR), die auf den Patzer folgt, kann zum Beispiel ein Magazin gewechselt werden. In der übernächsten KR wäre es dann möglich, die Waffe wieder abzufeuern.

Aktion/Umstände	Auswirkung
Ziel ist teilweise der Sicht entzogen, liegt zum Beispiel im Gras.	Schütze erhält FW- Malus von -1.
Ziel hat Deckung, zum Beispiel Mauer.	Schütze erhält FW- Malus von -1 bis -2.
Ziel hat sehr gute Deckung, zum Beispiel Schießscharte oder Luke.	Schütze erhält FW- Malus von -3 bis -5.
Ziel hat keine Deckung, liegt aber flach auf dem Boden.	Schütze erhält FW- Malus von -1 bei seinem Schuß.
Ziel läuft Zick-Zack.	Keine Deckung für Läufer, aber Schütze erhält FW-Malus von -3, da sich Ziel bewegt.

Aktion/Umstände	Auswirkung
Ziel läuft oder rennt.	Keine Deckung für Läufer, aber Schütze erhält FW-Malus von -1 oder -2.
Ziel fährt in einem Bodenfahzeug.	Ziel hat Deckung und Schütze erhält FW-Malus von -2 bis -7 (Master entscheidet, je nach Situation).
Person wird von Gegner überrascht.	In der ersten Kampfrunde ist die FW-Probe für den Überraschten um -2 erschwert. (Unter Umständen muß er sogar erst seine Waffe ziehen, der Angreifer hat dann eine Kampfrunde ohne Gegenfeuer).
Schlechte Sicht durch explodierte Rauchgranate.	Alle erhalten einen FW-Malus von -2 bis -4 bei der Probe.
Schütze rennt, fährt, läuft Zick-Zack.	Er erhält selber die gleichen Mali auf seine FW-Probe, als würde das Ziel diese Aktionen durchführen (siehe oben).

ANB Tab. 2.4 Besondere Umstände, die Einfluß auf den Kampf und die FW-Probe nehmen.

Aktion	Dauer	Kommentar
Zielen und Waffe abfeuern	1 KR	
Lange zielen	1 KR	Ergibt in der folgenden Runde Bonus von +2 auf FW-Probe.
Magazin wechseln	1 KR	
Waffe wechseln	1 KR	
Waffe ziehen	1 KR	Bei Gewehren unter Umständen 2 Runden.
Waffe vom Boden aufheben	1 KR	
Gegenstand fallen lassen	0 KR	
Tür oder Luke öffnen	1 KR	Der Master kann hier je nachdem andere Zeiten wählen.
Sich auf den Boden werfen	1 KR	Malus -1 auf die FW-Probe für gegnerische Schützen.

ANB Tab. 2.3 Aktionen und deren Dauer

Ergebnis des W20 bei der Zielprobe	Anteil der Schüsse, die treffen	Beispiele: Schüsse/KR			
		10	15	20	25
10 oder mehr unter Probenwert	Alle Schüsse treffen	10	15	20	25
8 bis 9 unter Probenwert	90%	9	14	18	23
6 bis 7 unter Probenwert	80%	8	12	16	20
4 bis 5 unter Probenwert	70%	7	11	14	18
2 bis 3 unter Probenwert	60%	6	9	12	15
1 höher bis 1 unter Probenwert	50%	5	8	10	13
2 bis 3 über Probenwert	40%	4	6	8	10
4 bis 3 über Probenwert	30%	3	5	6	8
6 bis 3 über Probenwert	20%	2	3	4	5
8 bis 3 über Probenwert	10%	1	2	2	3
10 bis 3 über Probenwert, oder W20=20	Kein Schuß trifft	0	0	0	0

ANB Tab. 11.7 Anteil der Schüsse eines Feuerstoßes, die ihr Ziel treffen.

Ab 10 Schüssen in einer Kampfrunde wird durch einen einzelnen W20-Wurf als Zielprobe bestimmt, welcher Anteil der Schüsse eines Feuerstoßes ihr Ziel treffen. Im rechten Teil der Tabelle sind die Treffer-Zahlen beispielhaft angegeben für Waffen mit 10, 15, 20 und 25 Schüssen pro KR.

Wurfgranaten

Wurf-Patzer: Falls bei Ziel-Probe W20=20 und erneute FW-Probe (inkl. Modifikatoren) mit Malus 5 nicht bestanden, so wird ein W6 gerollt, um die Auswirkungen zu bestimmen:

W6-Wurf	Ereignis	Auswirkungen
1, 2, 3	Abzug abgebrochen.	Granate unbrauchbar.
4, 5	Granate ungeschickt geworfen, Werfer befindet sich bei Explosion im Streuradius (RE-Probe erlaubt).	Werfer erleidet entsprechenden Schaden, der durch Granate verursacht wird. Bei Rauchgranaten 1W6 Schadenspunkte.
6	Granate fallengelassen. Werfer befindet sich im Wirkradius der Granate (RE-Probe erlaubt).	Werfer erleidet entsprechenden Schaden, der durch Granate verursacht wird. Bei Rauchgranaten 2W6 Schadenspunkte.

ANB Tab. 11.5 Patzer und Auswirkungen bei Granaten. Rauchgranaten führen unter Umständen zu Schadenspunkten (die anders als TP direkt von der Lebensenergie abgezogen werden), doch nur, wenn die Person nicht durch einen Raumanzug oder sonstige Vorrichtungen vor Gasen geschützt ist.

ANB Abb. 11.3 Anhand dieser Skizzen können Sie bestimmen, in welcher Richtung vom Ziel (konzentrische Kreise im Mittelquadrat) der Explosionsort der Wurfgranate liegt. Würfeln Sie mit zwei W6 bzw. einem W6 und addieren Sie die Augenzahlen. Ist das Ergebnis zum Beispiel eine 8 (linkes Bild), so war der Wurf zu kurz, bei einer 9 zum Beispiel lag er auch noch zu weit rechts vom Ziel. Die Entfernung vom eigentlich anvisierten Ziel wird bestimmt, indem man den Wirkradius der Granate und die Differenz von W20-Wurf bei der Probe und FW-Wert mit Mali addiert.

Kampf mit Bodenfahrzeugen

Schuß-Patzer: Falls bei Ziel-Probe $W20=20$ und erneute FW-Probe (inkl. Modifikatoren) mit Malus 5 nicht bestanden, so wird ein W6 gerollt, um die Auswirkungen zu bestimmen:

W6-Wurf	Ereignis	Auswirkungen
1	Bedienungsfehler.	Es vergeht eine KR, bis das Waffensystem wieder einsatzbereit ist.
2	Schwerer Bedienungsfehler.	Es vergehen zwei KR, bis das Waffensystem wieder einsatzbereit ist.
3	Ladehemmung.	Jede KR eine FW-Probe, bei Gelingen Hemmung beseitigt. Bis FW-Probe gelingt, kann Waffe nicht benutzt werden.
4	Schwenk-Mechanik beschädigt.	Der Schußbereich muß um einen 45-Grad-Winkel verkleinert werden.
5	Visier verstellt.	ZM um -1 schlechter, daher alle FW-Proben um -1 erschwert.
6	Waffe überhitzt.	Waffe für restlichen Kampf unbrauchbar.

ANB Tab. 15.4 Nach einem Patzer beim Bedienen einer Bordkanone werfen Sie einen W6, um die Auswirkungen zu ermitteln.

Umstand	Auswirkung
Ziel bewegt sich mit 4 bis 10 Metern pro Kampfrunde.	Schütze erhält Ziel-Malus von -1.
Ziel bewegt sich mit 11 bis 25 Metern pro Kampfrunde.	Schütze erhält Ziel-Malus von -2.
Ziel bewegt sich mit 26 bis 50 Metern pro Kampfrunde.	Schütze erhält Ziel-Malus von -3.
Ziel bewegt sich mit 51 bis 100 Metern pro Kampfrunde.	Schütze erhält Ziel-Malus von -4.

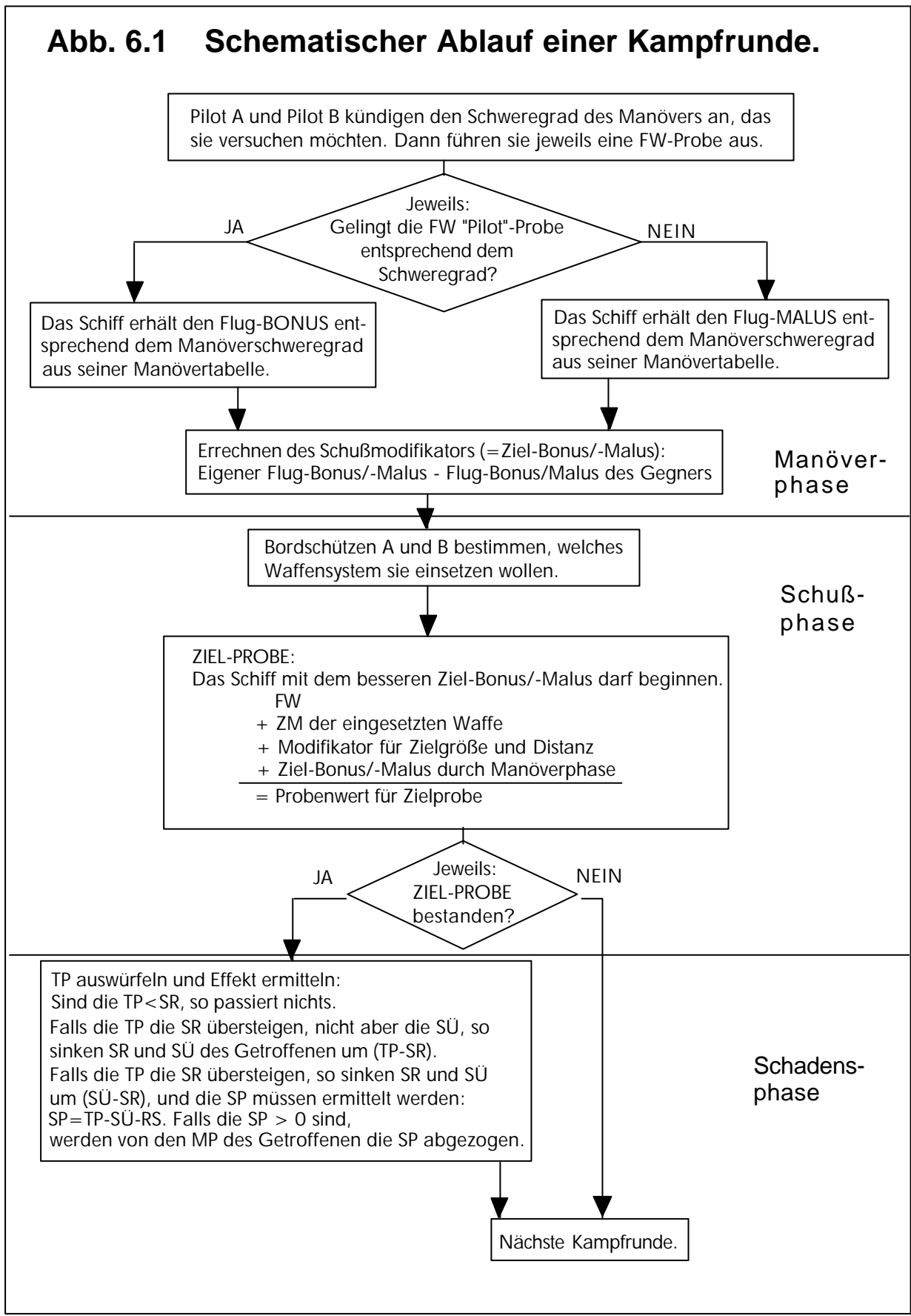
Umstand	Auswirkung
Ziel bewegt sich mit mehr als 100 Metern pro Kampfrunde.	Schütze erhält Ziel-Malus von -5.
Ziel ist gedeckt, zum Beispiel Mauer.	Schütze erhält Ziel-Malus von -1 bis -3.
Schlechte Sichtverhältnisse, zum Beispiel Nacht (kein IR-Visor).	Schütze erhält Ziel-Malus von -1 bis -3.
Schütze bewegt sich fort.	Malus entsprechend Geschwindigkeit wie bei bewegtem Ziel.

ANB Tab. 15.2 Beispiele für einige Umstände beim Kampf mit Bodenfahrzeugen, die beim Schießen Einfluß auf die FW-Probe haben.

Ergebnis der 2W6	Auswirkungen
2 bis 5	Treffer am Rumpf. Keine weiteren Auswirkungen.
6	Hauptwaffe getroffen. Die Waffe kann nicht mehr geschwenkt werden, sondern weist in die Richtung des letzten Schusses.
7	Hauptwaffe getroffen, Zieleinrichtung beschädigt. Der ZM verschlechtert sich um -1. (War er zum Beispiel zuvor -2, so ist er nun -3).
8	Ein Modul oder besonderes Ausrüstungsteil zerstört. Im Zweifelsfall entscheidet der Master, welches Modul getroffen wurde. Hierbei kann ein W6-Wurf für eine Zufallsentscheidung verwendet werden.
9	Panzerung beschädigt. Der RS sinkt um 5 Punkte ab, jedoch nie unter 0.
10	Die Lenkung des Fahrzeugs wurde beschädigt. Beide Werte der Wendigkeit sinken um je 1 BP pro Kampfrunde.
11	Die Besatzung wird verletzt. Jedes Besatzungsmitglied erhält 3 W6 Schadenspunkte.
12	Treffer am Motorblock. Die Höchstgeschwindigkeit sinkt auf 50 Prozent ab.

ANB Zusatzregel Kap.15: Erleidet ein Fahrzeug durch einen Treffer Schadenspunkte, durchschlagen die TP also tatsächlich die Panzerung und eventuell vorhandene Schutzschirme, so können Sie zusätzlich bestimmen, ob besondere Anlagen des Fahrzeugs beschädigt werden. Würfeln Sie einfach nach Ermitteln der Schadenspunkte mit 2W6. Nach dem Ergebnis lesen Sie die Auswirkungen in dieser Tabelle ab; als Hauptwaffe bezeichnen wir die Waffe mit den meisten TP.

Abb. 6.1 Schematischer Ablauf einer Kampfrunde.



Pilot A und Pilot B kündigen den Schweregrad des Manövers an, das sie versuchen möchten. Dann führen sie jeweils eine FW-Probe aus.

Jeweils:
Gelingt die FW "Pilot"-Probe
entsprechend dem
Schweregrad?

Das Schiff erhält den Flug-BONUS entsprechend dem Manöverschweregrad aus seiner Manövertabelle.

Das Schiff erhält den Flug-MALUS entsprechend dem Manöverschweregrad aus seiner Manövertabelle.

Errechnen des Schußmodifikators (= Ziel-Bonus/-Malus):
Eigener Flug-Bonus/-Malus - Flug-Bonus/Malus des Gegners

Manöverphase

Bordschützen A und B bestimmen, welches Waffensystem sie einsetzen wollen.

Schußphase

ZIEL-PROBE:
Das Schiff mit dem besseren Ziel-Bonus/-Malus darf beginnen.
FW
+ ZM der eingesetzten Waffe
+ Modifikator für Zielgröße und Distanz
+ Ziel-Bonus/-Malus durch Manöverphase
= Probenwert für Zielprobe

Jeweils:
ZIEL-PROBE
bestanden?

TP auswürfeln und Effekt ermitteln:
Sind die TP < SR, so passiert nichts.
Falls die TP die SR übersteigen, nicht aber die SÜ, so sinken SR und SÜ des Getroffenen um (TP-SR).
Falls die TP die SR übersteigen, so sinken SR und SÜ um (SÜ-SR), und die SP müssen ermittelt werden:
SP=TP-SÜ-RS. Falls die SP > 0 sind, werden von den MP des Getroffenen die SP abgezogen.

Schadensphase

Nächste Kampfrunde.

Luft-/Raumkampf

Bewegung des Ziels	Modifikator auf Zielprobe
Unbewegtes Ziel	0
Lineare Bewegung des Ziels	-1
Lineare Bewegung des Schützen	-1
Ausweichmanöver	0 bis -20 (siehe 6. Kapitel)
Langes Anvisieren aus Ruhe (4 Sekunden = 2 KR)	+2

HD Tab. 5.2 Auswirkungen von Bewegungen auf die Zielprobe (Einzelschuß, nicht Gefechte!).

Manöver-Patzer: Falls bei Manöver-Probe W20=20 und erneute FW-Probe (inkl. Modifikatoren für Manöverschweregrad) mit Malus 5 nicht bestanden, so wird ein W6 gerollt, um die Auswirkungen zu bestimmen:

W20-Wurf	Auswirkungen
1-5	Der Flug-Malus für das versuchte Manöver wird um -1 erhöht, da der Pilot einen besonders schweren Flugfehler machte.
6-10	Der Flug-Malus für das versuchte Manöver wird um -2 erhöht.
11-14	Der Flug-Malus für das versuchte Manöver wird um -3 erhöht.
15-17	Der Flug-Malus für das versuchte Manöver wird um -4 erhöht, und für die nächste KR erhält der Pilot einen negativen MM von -2, da er die Kontrolle über das Schiff verliert und fast hilflos vor die Kanonen des Gegners driftet.
18-19	Das Raumschiff gerät außer Kontrolle und beginnt, sich zu überschlagen. Es erhält nicht nur einen um -4 schlechteren Flug-Malus für das versuchte Manöver, sondern darf in dieser und der nächsten KR seine Waffen nicht einsetzen, da die Zielerfassungssysteme die Orientierung im Raum verloren haben. Der Pilot muß in der nächsten KR einen temporären MM von -3 hinnehmen, da er ebenfalls Orientierungsprobleme hat.
20	Bei dem mißlungenen Manöver werden die Stabilisatoren überlastet. Das Schiff erhält einen permanenten MMS von -1, bis der Schaden repariert ist. Außerdem wird der Flug-Malus für das versuchte Manöver dieser KR um -5 erhöht

HD Tab 6.2 Patzer-Auswirkungen bei Manövern im Gefecht (MM = Manöver-Modifikator, zum Beispiel durch Schäden an den Triebwerken, dann als MMS bezeichnet).

Schuß-Patzer: Falls bei Ziel-Probe W20=20 und erneute FW-Probe (inkl. Modifikatoren) mit Malus 5 nicht bestanden, so wird ein W6 gerollt, um die Auswirkungen zu bestimmen:

W6-Wurf	Ereignis	Auswirkungen
1	Bedienungsfehler.	Es vergeht eine KR, bis das Waffensystem wieder einsatzbereit ist.
2	Schwerer Bedienungsfehler.	Es vergehen zwei KR, bis das Waffensystem wieder einsatzbereit ist.
3	Ladehemmung.	Jede KR eine FW-Probe „Bordschütze“, bei Gelingen Hemmung beseitigt. Bis FW-Probe gelingt, kann Waffe nicht benutzt werden.
4	Schwenk-Mechanik beschädigt.	Der Schußbereich muß um einen 45-Grad-Winkel verkleinert werden.
5	Visier verstellt.	ZM um -1 schlechter, daher alle FW-Proben um -1 erschwert.
6	Waffe überhitzt.	Waffe für restlichen Kampf unbrauchbar.

HD Tab. 8.2 Nach einem Schuß-Patzer werfen Sie einen W6, um die Auswirkungen zu ermitteln.

W20-Ergebnis	Auswirkungen
1-10	Reiner Rumpftreffer, nur SP von MP abziehen.
11	Stabilisatoren: MMS -1 erschwert Manöver (Malus für FW "Pilot"-Proben).
12	Eine Waffe: ZM -1 erschwert Zielen (Malus für FW "Bordschütze"-Proben)
13	Bordcomputer: nur noch Funktionen des Grundprogramms.
14	Sensoren: MMS -2, ZM -2 (Mali für entsprechende FWs).
15	Energieanlagen: MMS -2, alle TP 50 Prozent, Beschleunigung halbiert.
16	Steuertriebwerke: MMS -4 (Malus für FW "Pilot"-Proben).
17	Triebwerkstreffer: MMS -5 (Malus für FW "Pilot"-Proben).
18	Besatzung wird verletzt: jede Figur erhält 2W6 + 8 SP.
19	Schirmgenerator: SR, SÜ sinken auf die Hälfte des aktuellen Werts.
20	Hyperantrieb: Totalausfall (keine überlichtschnellen Flüge mehr).

HD Tab. 8.3 Auswirkungen von Treffern auf bestimmte Systeme und Anlagen des Raumschiffes. "MMS -1" bedeutet, daß sich der aktuelle Wert des MMS um -1 *verschlechtert*.

Programm	Biotronik	Speicher	FW-Mod.	Effekt
α-Raketen-Synchronisation	Klasse IV	500	-2	Abfeuern von maximal 4 Raketen (Klasse Alpha) auf einmal auf ein Ziel, TP werden addiert vor Abziehen von SÜ und RS.
Zielbestimmung	Klasse III	500	0	Schütze erhält Ziel-Bonus +1.
Flugverhalten des Gegners	Klasse IV	1.200	-4	Schütze erhält Ziel-Bonus +5, bei Mißlingen Ziel-Malus -2.
Waffenanalyse	Klasse III	200	0	Typ, ZM, RW, Schußzahl und TP der in dieser KR eingesetzten Waffe ermitteln.
Schirmanalyse	Klasse III	200	-2	Typ, SR und SÜ des Schutzschirms ermitteln.
Gegner-Status	Klasse IV	350	-3	RS, aktuelle und maximale MP ermitteln.
Waffen-Koordination	Klasse IV	500 je Waffe	-4	Abfeuern mehrerer Waffen durch einen Schützen (1 Ziel), TP werden nicht addiert.

HD Tab. 8.4 Wichtige Waffen- und Gefechtsprogramme und ihre Funktionen im Überblick.

Torpedo-Kaliber	Ziel-Malus bei Abwehr
Beta (II)	-9
Gamma (III)	-8
Delta (IV)	-6
Epsilon (V)	-4
Zeta (VI)	-2
Eta (VII)	-1
größer	0

HD Tab. 8.5 Ziel-Malus bei der Abwehr von Torpedos in Abhängigkeit von der Raketenklasse

Da Torpedos sich langsam bewegen, benötigen sie 2 Kampfrunden, bis sie ihr Ziel erreichen. Daher erhalten die Geschütze und Raketenstarter (allerdings nicht Torpedos oder Schildebrecher) des Zielraumschiffes die Gelegenheit, je einen Schuß auf das Torpedo (Größenklasse immer „sehr klein“) abzugeben. Ein Treffer macht das Torpedo unschädlich.

Beispiele für besonderen Umstand	Luftfahrzeug	Bodenziel
Freie Ebene oder hügeliges Gelände	0	0
Lichter bis normaler Wald	-1	0
Dichter Wald, Dschungel, Kraterebene, Felsbrocken, Gebirge	-2	-1
Extremes Gebirge, Stadtgelände	-3	-2
Bodenziel sucht gezielt Deckung hinter Felsblock, Haus o. ä.	-2 bis -4	0 bis -1
Bodenziel gräbt sich ein	-3 bis -4	0 bis -1
Bodenziel bewegt sich mit weniger als 50 m/s oder steht still	0	0
Bodenziel bewegt sich mit mehr als 50 m/s	-1 bis -2	-1 bis -2
Bodenziel fährt Ausweichmanöver und ist schneller als 20 m/s	-1 bis -2	-1 bis -2

HD Tab 9.4 Kampf Luftfahrzeug gegen Bodenziel: Beispiele für besondere Umstände, die zu einer Modifikation der Ziel-Probe des Luftfahrzeugs oder des Bodenziels (oder beider) während der Schußphase des Kampfs führen.

Bewegung

Grundregeln: Bewegung zu Fuß

	Ge- schwin.	1 Min.	1 h	1 Tag
Gehen	5 bis 6 km/h	50 m	5 bis 6 Km	40 Km
Laufen	10 bis 15 km/h	250 m	10 Km	-
Rennen	8 m/s = 29 km/h	400 m	-	-

ANB Tab. 3.1 Geschwindigkeiten und Strecken, die eine Figur ohne Gepäck innerhalb bestimmter Zeiten durch Gehen, Laufen oder Rennen zurücklegen kann.

	1 Stunde	1 Tag
Bergweg	2,5 km	15 bis 20 km
Gebirge	1 km	5 bis 10 km
Wald	3 bis 4 km	20 bis 30 km
Sumpf	1,5 km	10 km
Wüste	3 bis 4 km	20 bis 25 km

ANB Tab. 3.2 Einfluß des Geländetyps auf das Gehen zu Fuß.

Bewegungssystem mit Lastpunkten

Last	Höchstge- schwindigkeit	Dauerlauf	Marschge- schwindigkeit
Unbeladen	8 m/s	4 m/s	2 m/s
Leicht beladen	7 m/s	4 m/s	2 m/s
Mittelschwer beladen	5 m/s	3 m/s	1 m/s
Schwer beladen	3 m/s	2 m/s	1 m/s
Sehr schwer beladen	1 m/s	1 m/s	1 m/s
Durchhaltezeit (in Sekunden)	Wert der AU	Wert der AU x 10 (AU/2 in Min.)	Siehe Strategische Bewegung

ANB Tab. 14.1 Geschwindigkeitstabelle für Menschen, Ganikoi, Tryli und andere humanoide Rassen. Die Durchhaltezeit für den Dauerlauf gilt im Anschluß an einen Spurt, der Wert in Klammern dagegen wird verwendet, wenn eine Person sofort in Dauerlauf verfällt. Alle Angaben beziehen sich übrigens auf eine Gravitation von 1g.

Last	Höchstge- schwindigkeit	Dauerlauf	Marschge- schwindigkeit
Unbeladen	16 m/s	8 m/s	2 m/s
Leicht beladen	13 m/s	6 m/s	2 m/s
Mittelschwer beladen	10 m/s	4 m/s	1 m/s
Schwer beladen	6 m/s	3 m/s	1 m/s
Sehr schwer beladen	3 m/s	2 m/s	1 m/s
Durchhaltezeit (in Sekunden)	Wert der AU	Wert der AU x 10 (AU/2 in Min.)	Siehe Strategische Bewegung

ANB Tab. 14.2 Geschwindigkeitstabelle für Monotas und Kzuntz und Träger des Überschweren Kampfanzugs.

Gegenstand	Lastpunkte
Overall, Normale Kleidung	5
Panzerweste (inklusive zugehörigem Helm)	12
Leichter Raumanzug	20
Panzeranzug	30
Schwerer Raumanzug	40
Überschwerer Kampfanzug	0 (Kraftverstärker!)
Vollgepackter Rucksack	35
Halbvoller Rucksack	18
Vollgepackte Hüfttasche	10
Pistole	7
Gewehr, Karabiner, Seilwerfer	15
Großhandwaffe	30

ANB Tab. 14.3 Gegenstände, die eine Figur mit sich führt, belasten sie mit *Lastpunkten*. Addieren Sie für alle Gegenstände, die Ihr Held mitführt, die *Lastpunkte*. In der Tabelle 14.4 können Sie dann ablesen, wie schwer die Figur beladen ist.

Summe der Lastpunkte	Last der Figur
0 bis 15	Unbeladen.
16 bis 25	Leicht beladen.
26 bis 40	Mittelschwer beladen.
41 bis 60	Schwer beladen.
über 60	Sehr schwer beladen.

ANB Tab. 14.4 Anhand der Summe der *Lastpunkte* können Sie hier ermitteln, wie schwer eine Figur beladen ist.

Geländetyp	Beispiele	Taktische Bewegung	Strategische Bewegung
Freie Ebene	Gebäude, Straße, Rasen, Sandebene.	Figur erhält volle Zahl an Bewegungspunkten.	100 Prozent Reisegeschwindigkeit.
Schwieriges Gelände	Waldweg, Hügel, dicht bewachsene Wiese, Sanddüne.	Figur erhält 3/4 der BP, die sie auf Freier Ebene erhalten würde.	75 Prozent Reisegeschwindigkeit.
Sehr Schwieriges Gelände	Bergweg, überwachener Waldweg, Schneefeld, Eisfeld, Höhle.	Figur erhält 1/2 der BP, die sie auf Freier Ebene erhalten würde.	50 Prozent Reisegeschwindigkeit.
Extremes Gelände	Kraterenebene, Gebirge, dichter Dschungel, Sumpf.	Figur erhält 1/4 der BP, die sie auf Freier Ebene erhalten würde.	25 Prozent Reisegeschwindigkeit.

ANB Tab. 14.5 Einfluß des Geländetyps auf Taktische und Strategische Bewegung (jeweils zu Fuß).

Gravitation	Bewegung	Lastpunkte	Weitsprung	Fall
bis 0,2 g	BP x 0,5	Bonus 20	Weite x 4	SP x 0,25
bis 0,4 g	unverändert	Bonus 15	Weite x 2	SP x 0,5
bis 0,6 g	BP x 1,5	Bonus 10	Weite x 1,5	SP x 0,75
bis 0,8 g	unverändert	Bonus 5	unverändert	unverändert
bis 1,0 g	unverändert	unverändert	unverändert	unverändert
bis 1,2 g	unverändert	Malus 5	unverändert	unverändert
bis 1,4 g	BP x 0,75	Malus 10	Weite x 0,5	SP x 1,5
bis 1,6 g	BP x 0,75	Malus 15	Weite x 0,25	SP x 1,5
bis 1,8 g	BP x 0,5	Malus 20	nicht möglich	SP x 2
bis 2,0 g	BP x 0,25	Malus 25	nicht möglich	SP x 2

ANB Tab. 14.6 Auswirkungen der Schwerkraft auf Bewegung, Last, Weitsprung und Fall.

Richtwerte für Strategische Bewegung

Fortbewegungsmittel	Reisegeschwindigkeit
Wanderung zu Fuß	40 km/Tag (leicht und unbeladene), sonst 30 km/Tag.
Eilmarsch zu Fuß (maximal jeden 2. Tag)	60 km/Tag (leicht und unbeladene), sonst 45 km/Tag.
Bodenfahrzeug (Auto, Schwebel, Panzer)	800 km/Tag (Straße), 300 km/Tag (Gelände).
Planetare Schwebebahn	500 bis 1000 km/Tag.
Pferd und ähnliche Reittiere	60 km/Tag.
Ruderboot	20 km/Tag.
Segelschiff	100 bis 140 km/Tag.
Motorschiff	300 (Schiff) bis 500 (Düsenboot) km/Tag.
Gleiter und ähnliche Luftfahrzeuge	3000 bis 8000 (schneller Gleiter) km/Tag.
Interplanetares Raumschiff	100.000 km/Sekunde.
Interstellares Raumschiff	300 Lichtjahre/Tag.
Flugtornister	500 km/Tag.

ANB Tab. 14.7 Reisegeschwindigkeiten mit verschiedenen Fortbewegungsmittel. Es handelt sich nur um Richtwerte, anhand derer die Dauer einer Reise abgeschätzt werden kann. Beachten Sie beispielsweise, daß ein Straßenauto auf einer Kraterebene praktisch nicht vorankommt, auf einer ausgebauten Fahrbahn aber sehr schnell ist und gut 800 Kilometer pro Tag zurücklegen kann.

Atmosphärischer Flug

Klasse:	A	B	C	D	E
Atmosphäre	Allenfalls Spuren	Reich an Schwefeldioxid	Sauerstoff 17%, Stickstoff 80%, CO ₂ Spuren	Kohlendioxid	Wasserstoff 80%, Helium 17%, Methan
Planetenradius	2000 km	6000 km	6000 km	3500 km	60 000 km
Gravitation an der Oberfläche	0,4 g	0,8 g	1 g	0,4 g	2 bis 5 g
Höhe der Atmosphäre	10 km	100 km	25 km	10 km	200 km (kein fester Grund!)
Höhe der Zwischenschichtzone	10 bis 500 km	100 bis 1000 km	25 bis 1000 km	10 bis 500 km	5000 km
Beispiele	Merkur, Pluto	Venus	Erde, Arrakanth	Mars	Jupiter, Uranus
Vehikel, die sich in dieser Atmosphäre bewegen können (+ ja, - nein)					
Atmo-Raumer	+	+	+	+	+
Gleiter	-	+ ¹	+	+ ¹	+ ¹
AG-Plattform	-	+ ¹	+	+ ¹	+ ¹
Flugzeug	-	+ ¹	+	+ ¹	+ ¹
Hubschrauber	-	-	+	+ ¹	-

¹ Sofern diese nicht auf Verbrennungsmotoren angewiesen sind (z.B. also einen HE-Zapfer und TracJets haben)

HD Tab. 9.2 Planetenklassen

Die Klassen A bis E beschreiben die typischen Planeten, ihre Atmosphäre, durchschnittliche Größe (Radius) und die Schwerkraft auf ihrer Oberfläche. Es ist auch angegeben, welche Arten von Luftfahrzeugen sich in der jeweiligen Atmosphäre bewegen können. Bei allen Klassen außer C ist aber Voraussetzung, daß für die Besatzung entsprechende Lebenserhaltungssysteme vorhanden sind (zumindest Raumanzüge) und die für den Flug notwendige Energie nicht durch Benzinmotoren, kerosinbetriebene Strahltriebwerke oder andere auf die Verbrennung von Sauerstoff angewiesene Methoden gewonnen wird.

Manöver	Flugz.	Gleit.	Hub.	AG	Raum.	Manöverprobe
Inbetriebnahme	+	+	+	+	+	nicht erforderlich
Notstart	+	+	+	+	+	Malus -6 bis -8
Start von weiter Fläche aus (Startbahn)	+	+	+	+	+	nicht erforderlich
Landen auf weiter Fläche (Landeplatz)	+	+	+	+	+	nicht erforderlich
Senkrecht starten und landen		+	+	+	+	nicht erforderlich
Senkrecht starten von engem Platz aus		+	+	+	+	Malus bis -6
Senkrecht landen auf engem Platz		+	+	+	+	Malus bis -8
Flug zu einem Zielpunkt (nicht Gleitflug)	+	+	+	+	+	nicht erforderlich
Gleitflug	+	+				unter Umständen, Malus bis -4
Normaler Tiefflug	+	+	+	+		nicht erforderlich
Tiefflug unterhalb der minimalen Flughöhe	+	+	+	+		Malus bis -8
Tiefflug schneller als max. Tiefflug-Geschw.	+	+	+			Malus bis -5
Kombinierter Tief- und Gleitflug	+	+				unter Umständen, Malus bis -8
Schweben (Stillstand in der Luft)		+	+	+	+	nicht erforderlich
Schweben über einem bestimmten Objekt		+	+	+	+	Malus bis -8
Aufstieg in Orbit um Planeten (siehe 3. Kap.)					+	nicht erforderlich

HD Tab. 9.3 Flugmanöver in der Atmosphäre

Sie können ablesen, welche Typen von Luftfahrzeugen zu dem jeweiligen Manöver befähigt sind (Flugz.: Flugzeuge, Gleit.: Gleiter, Hub.: Hubschrauber, AG: Antigrav-Plattformen, Raum.: Atmo-Raumer; Befähigung wird durch "+" gekennzeichnet).

Raumflug

Manöver des Piloten	Probe (Modifikator-Beispiel)
Inbetriebnahme der Schiffssysteme	keine
Notstart	immer (-6 für kleine Raumjäger)
Starten von weiter Fläche aus/ohne Hindernisse	keine
Flug von einem Punkt zu einem anderen im freien Raum	keine
Flug im Asteroidenfeld	je nach Dichte (-2 bis -10)
Hypersprung mit transdimensionalem Flug	keine
Flug mit halber Energie	keine
Schleichflug	immer (0 -im freien Raum, bis -5)
Absoluter Schleichflug	keine
Landen auf weiter Ebene/ohne Hindernisse	u.U. (bei Schiffs-Schäden z.B. -4)
Geschwindigkeitsvektor an anderes Raumschiff angleichen	immer (-2)
Einfliegen in engen Hangar und dort landen	immer (-2 bis -8)
Andocken an anderes Raumschiff/Raumstation	immer (-2 bis -8)
Stabilen Orbit um Planeten/Sonne/Mond einschlagen	keine (bei Schäden z.B. -2)
Objekt aus Weltraum auffischen	immer (-2)

HD Tab. 3.2 Liste der Flugmanöver und die notwendigen FW-Proben. Jede FW-Probe kann durch einen eventuellen Manöver-Modifikator, der durch Schäden des Schiffes zum Beispiel im Kampf entsteht (MMS), zusätzlich erschwert werden.

bis zum Verlassen der Planetenatmosphäre und für Landungen

Flugstrecke	Minimale Dauer/Reisezeit
Inbetriebnahme bis Start	10 Minuten (= 600 Sekunden)
Start bis 1000 Meter Höhe	5 Sekunden
Start bis 10 Kilometer Höhe	15 Sekunden
Start bis 100 Kilometer Höhe	30 Sekunden
Start bis 500 Kilometer Höhe	70 Sekunden
Start bis Verlassen der letzten Atmosphärenreste (1000 km)	120 Sekunden
Start bis Zwischenorbit (10 000 km)	7 Minuten (= 420 Sekunden)
Start bis geostationärer Orbit (35 000 km)	15 Minuten (= 900 Sekunden)
Landung nach A nflug auf Planeten	10 Minuten (=600 Sekunden)

Flugstrecken und Reisezeiten im Vakuum

Strecke (km)	100 km/s ²	300 km/s ²	500 km/s ²	750 km/s ²	Beschreibung/Beispiel
1.000	6 s	4 s	2,8 s	2,3 s	
10.000	20 s	12 s	9 s	7,5 s	
50.000	44 s	26 s	20 s	16 s	
100.000	64 s	36 s	28 s	23 s	Kleiner Abstand Mond zum Planeten
250.000	100 s	58 s	44 s	37 s	Abstand eines Mondes zu seinem Planeten
500.000	140 s	82 s	63 s	52 s	
1 Mio.	200 s	115 s	89 s	73 s	
2 Mio.	282 s	164 s	126 s	103 s	
5 Mio.	446 s	260 s	200 s	163 s	
10 Mio.	632 s	366 s	282 s	231 s	
25 Mio.	12 min	7 min	5 min	258 s	
50 Mio.	23 min	14 min	12 min	10,5 min	Sonnenabstand des innersten Planeten
100 Mio.	33 min	22 min	20 min	19 min	Kleiner Sonnenabstand bewohnter Welten
250 Mio.	58 min	47 min	45 min	44 min	Entfernung zum nächsten Planeten
500 Mio.	100 min	89 min	87 min	86 min	
1000 Mio.	183 min	172 min	170 min	169 min	Entfernung zu weiter entferntem Planet
2000 Mio.	350 min	338 min	336 min	336 min	Entfernung zu weiter entferntem Planet
10.000 Mio.	28 h	28 h	28 h	28 h	Grenze eines Sonnensystems
25.000 Mio.	70 h	70 h	70 h	70 h	Durchflug durch komplettes Sonnensystem
50.000 Mio.	139 h	139 h	139 h	139 h	Grenze eines Riesen-Sonnensystems
100.000 Mio.	278 h	278 h	278 h	278 h	

HD Tab. 3.3 Reisezeiten für Raumschiffe bis zum Verlassen der letzten Atmosphärenreste eines Durchschnittsplaneten (oberer Teil der Tabelle) und im Vakuum des Weltraums (unterer Teil, in Abhängigkeit von der Beschleunigung). Die Zeiten stellen Richtwerte dar. Die Werte des unteren Tabellenteils wurden unter der Annahme errechnet, daß das Raumschiff zunächst maximal beschleunigt, bis es 100.000 km/s erreicht hat. Mit dieser Geschwindigkeit fliegt es solange weiter, bis es maximal abbremsen muß, so daß es genau am Ziel zum Stillstand kommt.

Zeit [in s]	Beschleunigung des Raumschiffs [in km/s ²]									
	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
2	200	400	600	800	1000	1200	1400	1600	1800	2000
4	800	1600	2400	3200	4000	4800	5600	6400	7200	8000
6	1800	3600	5400	7200	9000	10800	12600	14400	16200	18000
8	3200	6400	9600	12800	16000	19200	22400	25600	28800	32000
10	5000	10000	15000	20000	25000	30000	35000	40000	45000	50000
12	7200	14400	21600	28800	36000	43200	50400	57600	64800	72000
14	9800	19600	29400	39200	49000	58800	68600	78400	88200	98000
16	12800	25600	38400	51200	64000	76800	89600	102400	115200	128000
18	16200	32400	48600	64800	81000	97200	113400	129600	145800	162000
20	20000	40000	60000	80000	100000	120000	140000	160000	180000	200000
22	24200	48400	72600	96800	121000	145200	169400	193600	217800	242000
24	28800	57600	86400	115200	144000	172800	201600	230400	259200	288000
26	33800	67600	101400	135200	169000	202800	236600	270400	304200	338000
28	39200	78400	117600	156800	196000	235200	274400	313600	352800	392000
30	45000	90000	135000	180000	225000	270000	315000	360000	405000	450000
32	51200	102400	153600	204800	256000	307200	358400	409600	460800	512000
34	57800	115600	173400	231200	289000	346800	404600	462400	520200	578000
36	64800	129600	194400	259200	324000	388800	453600	518400	583200	648000
38	72200	144400	216600	288800	361000	433200	505400	577600	649800	722000
40	80000	160000	240000	320000	400000	480000	560000	640000	720000	800000
42	88200	176400	264600	352800	441000	529200	617400	705600	793800	882000
44	96800	193600	290400	387200	484000	580800	677600	774400	871200	968000
46	105800	211600	317400	423200	529000	634800	740600	846400	952200	1058000
48	115200	230400	345600	460800	576000	691200	806400	921600	1036800	1152000
50	125000	250000	375000	500000	625000	750000	875000	1000000	1125000	1250000
52	135200	270400	405600	540800	676000	811200	946400	1081600	1216800	1352000
54	145800	291600	437400	583200	729000	874800	1020600	1166400	1312200	1458000
56	156800	313600	470400	627200	784000	940800	1097600	1254400	1411200	1568000
58	168200	336400	504600	672800	841000	1009200	1177400	1345600	1513800	1682000
60	180000	360000	540000	720000	900000	1080000	1260000	1440000	1620000	1800000

HD Tab. 3.4 Diese Tabelle gibt die Entfernungen (in km) an, die ein Raumschiff zurücklegt, das eine bestimmte Zeit lang mit einem bestimmten Wert beschleunigt. Dabei muß das Schiff jedoch zu Beginn stillstehen. (Anmerkung: bei Verfolgungssituationen kann man die Beschleunigungswerte beider Raumschiffe voneinander abziehen und aus der Tabelle in der entsprechenden Spalte ablesen, wie schnell sich der Abstand ändert; bei längeren Verfolgungen sollte aber Tabelle 6.4 aus dem Kapitel „Raumgefechte“ verwendet werden).

HD Tab. 6.3 Zeiten für Fluchtsituationen.

In Abhängigkeit von der Beschleunigung des Verfolgers und des Flüchtenden (Spalten 100 bis 900 km/s²) wird angegeben, nach wievielen Sekunden (weiße Felder) der Verfolger das Opfer eingeholt hat (n.e.: nicht erreichbar, d.h. die Flucht gelingt).

Tab. 6.3.a: Verfolger mit 200 km/s²

		Beschleunigungsleistung des Flüchtenden (in km/s ²)								
		100	200	300	400	500	600	700	800	900
Distanz zwischen Verfolger und Flüchtendem	1000 km	5	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	10.000 km	16	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	25.000 km	26	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	50.000 km	37	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	100.000 km	52	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	250.000 km	82	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	500.000 km	115	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	1.000.000 km	163	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	2.000.000 km	231	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	5.000.000 km	365	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	10.000.000 km	516	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	25.000.000 km	816	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	50.000.000 km	1155	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	100.000.000 km	1633	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	200.000.000 km	2309	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
300.000.000 km	2828	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	

Tab. 6.3.b: Verfolger mit 300 km/s²

		Beschleunigungsleistung des Flüchtenden (in km/s ²)								
		100	200	300	400	500	600	700	800	900
Distanz zwischen Verfolger und Flüchtendem	1000 km	4	5	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	10.000 km	12	15	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	25.000 km	19	24	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	50.000 km	27	35	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	100.000 km	39	49	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	250.000 km	61	77	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	500.000 km	87	110	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	1.000.000 km	122	155	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	2.000.000 km	173	219	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	5.000.000 km	274	346	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	10.000.000 km	387	490	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	25.000.000 km	612	775	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	50.000.000 km	866	1095	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	100.000.000 km	1225	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	200.000.000 km	1732	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
300.000.000 km	2121	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	

Fortsetzung Tab. 6.3

In Abhängigkeit von der Beschleunigung des Verfolgers und des Flüchtenden (Spalten 100 bis 900 km/s²) wird angegeben, nach wievielen Sekunden (weiße Felder) der Verfolger das Opfer eingeholt hat (n.e.: nicht erreichbar, d.h. die Flucht gelingt).

Tab. 6.3.c: Verfolger mit 500 km/s²

		Beschleunigungsleistung des Flüchtenden (in km/s ²)								
		100	200	300	400	500	600	700	800	900
Distanz zwischen Verfolger und Flüchtendem	1000 km	3	3	4	5	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	10.000 km	9	10	11	15	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	25.000 km	14	15	18	24	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	50.000 km	20	22	25	33	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	100.000 km	29	31	35	47	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	250.000 km	46	49	56	75	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	500.000 km	65	69	79	105	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	1.000.000 km	91	98	112	149	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	2.000.000 km	129	138	158	211	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	5.000.000 km	204	218	250	333	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	10.000.000 km	289	309	354	471	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	25.000.000 km	456	488	559	745	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	50.000.000 km	645	690	791	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	100.000.000 km	913	976	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	200.000.000 km	1291	1380	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
300.000.000 km	1581	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	

Tab. 6.3.d: Verfolger mit 700 km/s²

		Beschleunigungsleistung des Flüchtenden (in km/s ²)								
		100	200	300	400	500	600	700	800	900
Distanz zwischen Verfolger und Flüchtendem	1000 km	2	2	3	3	3	5	n.e.	n.e.	n.e.
	10.000 km	8	8	8	9	11	15	n.e.	n.e.	n.e.
	25.000 km	12	12	13	15	17	23	n.e.	n.e.	n.e.
	50.000 km	17	18	19	21	24	33	n.e.	n.e.	n.e.
	100.000 km	24	25	26	29	34	46	n.e.	n.e.	n.e.
	250.000 km	38	39	42	46	54	73	n.e.	n.e.	n.e.
	500.000 km	54	56	59	65	76	104	n.e.	n.e.	n.e.
	1.000.000 km	76	79	84	92	108	147	n.e.	n.e.	n.e.
	2.000.000 km	108	112	118	130	153	208	n.e.	n.e.	n.e.
	5.000.000 km	171	176	187	206	242	328	n.e.	n.e.	n.e.
	10.000.000 km	242	249	265	291	342	464	n.e.	n.e.	n.e.
	25.000.000 km	382	394	418	461	540		n.e.	n.e.	n.e.
	50.000.000 km	540	558	592	651	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	100.000.000 km	764	789	837	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	200.000.000 km	1080	1116	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
300.000.000 km	1323	1366	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	

Fortsetzung Tab. 6.3

In Abhängigkeit von der Beschleunigung des Verfolgers und des Flüchtenden (Spalten 100 bis 900 km/s²) wird angegeben, nach wievielen Sekunden (weiße Felder) der Verfolger das Opfer eingeholt hat (n.e.: nicht erreichbar, d.h. die Flucht gelingt).

Tab. 6.3.e: Verfolger mit 1000 km/s²

		Beschleunigungsleistung des Flüchtenden (in km/s ²)								
		100	200	300	400	500	600	700	800	900
Distanz zwischen Verfolger und Flüchtendem	1000 km	2	2	2	2	2	3	3	3	5
	10.000 km	6	6	7	5	7	8	9	11	15
	25.000 km	10	10	10	8	12	13	14	17	23
	50.000 km	14	14	15	11	16	18	20	24	32
	100.000 km	20	20	21	15	23	25	28	33	46
	250.000 km	32	32	33	24	37	40	44	53	73
	500.000 km	45	46	47	34	52	56	63	75	103
	1.000.000 km	64	65	66	48	73	79	89	105	145
	2.000.000 km	90	91	94	69	103	112	125	149	205
	5.000.000 km	142	144	148	108	163	177	198	236	324
	10.000.000 km	201	204	210	153	231	250	280	333	
	25.000.000 km	318	323	331	242	365	395	n.e.	n.e.	n.e.
	50.000.000 km	449	456	469	342	516	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	100.000.000 km	636	645	663	484	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	200.000.000 km	899	913	938	684	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.
	300.000.000 km	1101	1118	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.	n.e.

Sensoren

Bestimmen der Ortungsdistanz bei ED, MD, HR

Nullast	Minimallast	Normallast	Vollast
Alles deaktiviert Körperwärme	Lebenserhaltungssysteme Passivorter (ED, MD) Minimale Kurskorrekturen (Steuertriebwerke) Energieerzeuger in Bereitschaft	Abgefeuerte Projektilwaffe Energieblasen-Schirm Energieerzeuger auf Normallast Laufender Verbrennungsmotor Fliegende Rakete Feldschwert Antigrav Arbeitende Triebwerke Kraftverstärkermotoren Prallfeld aktiv	Abgefeuerte Energiewaffe Energie-Schutzschirm Explodierende Thermogranate Energieerzeuger auf Vollast Hyperfunk Hypersprung Aktivorter (HR, EA, MA)

ANB Tab. 12.1 Die vier Aktivitäts-Zustände von Energiequellen entsprechen der Nutzung bestimmter Systeme.

Objekt	Streuenergieabgabe (SEE)				Masseneffekt Radarprofil	
	Nullast	Minimallast	Normallast	Vollast	(MEE)	(RPE)
Skyspy Kleinroboter	0	20	200	1.600	100	150
Person mit Ausrüstung	0	50	500	4.000	200	300
Person in leichtem Raumanzug	0	50	500	4.000	200	300
Person in schwerem Raumanz.	0	50	500	4.000	200	300
Überschwerer Kampfanzug	0	75	800	6.000	400	400
Durchschnittlicher Roboter	0	75	800	6.000	400	400
Motorrad	0	50	500	-	200	300
Bodenfahrzeug	0	200	2.000	16.000	1.000	1.500
Kampfpanzer	0	300	3.000	24.000	1.500	2.500
Prallfeld-Schweber	0	200	4.000	32.000	2.000	3.000
Gleiter	0	300	5.000	40.000	2.500	3.500
Raumjäger, 25 m	0	1.000	10.000	80.000	5.000	7.500
Raumboot, 50 m	0	2.000	20.000	160.000	10.000	15.000
100 m Raumschiff	0	4.000	40.000	320.000	20.000	30.000
200 m Raumschiff	0	8.000	80.000	600.000	40.000	60.000
300 m Raumschiff	0	10.000	100.000	800.000	50.000	75.000
500 m Raumschiff	0	20.000	200.000	1.600.000	100.000	150.000

ANB Tab. 12.2 Detektierbarkeit von Objekten.

Richtwerte für die abgegebene Streuenergiestrahlung in Abhängigkeit vom Aktivitätszustand (in SEE), den Masseneffekt (in MEE) und das Radarprofil (in RPE) verschiedener Objekte.

		Objekt					
		Boden bis 30 m	Flug bis 100 m	Flug bis 1000 m	Flug bis 10.000 m	10 km bis Weltraum	Weltraum
Sensor	Boden bis 30 m	ED: 1 MD: 0 HR: 0	ED: 1 MD: 0 HR: 1	ED: 1 MD: 0 HR: 1	ED: 1 MD: 1 HR: 1	ED: 1 MD: 1 HR: 1	ED: 1 MD: 1 HR: 1
	Flug bis 100 m	ED: 1 MD: 0 HR: 0	ED: 2 MD: 0 HR: 1	ED: 2 MD: 0 HR: 1	ED: 2 MD: 1 HR: 2	ED: 2 MD: 1 HR: 2	ED: 2 MD: 1 HR: 2
	Flug bis 1000 m	ED: 1 MD: 0 HR: 0	ED: 2 MD: 0 HR: 1	ED: 10 MD: 0 HR: 10	ED: 10 MD: 1 HR: 10	ED: 10 MD: 1 HR: 10	ED: 10 MD: 1 HR: 10
	Flug bis 10.000 m	ED: 1 MD: 0 HR: 0	ED: 2 MD: 0 HR: 1	ED: 10 MD: 0 HR: 10	ED: 100 MD: 10 HR: 100	ED: 100 MD: 10 HR: 100	ED: 100 MD: 100 HR: 100
	10 km bis Weltraum	ED: 1 MD: 0 HR: 0	ED: 2 MD: 0 HR: 1	ED: 10 MD: 0 HR: 10	ED: 100 MD: 20 HR: 100	ED: 100 MD: 20 HR: 100	ED: 200 MD: 200 HR: 200
	Weltraum	ED: 1 MD: 0 HR: 0	ED: 2 MD: 0 HR: 1	ED: 10 MD: 0 HR: 10	ED: 100 MD: 100 HR: 100	ED: 100 MD: 100 HR: 100	ED: 1000 MD: 1000 HR: 1000

ANB Tab. 12.3 Faktoren für die maximale Ortterdistanz von Energiedetektor (ED), Massedetektor (MD) und Hyperradar (HR) in Abhängigkeit von der Position des Sensors und des zu ortenden Objekts.

Befindet sich z.B. der Sensor in einer Flughöhe von 70 m über dem Boden eines normalen Planeten, und das Objekt steht auf dem Boden, so ergibt sich für einen ED ein Faktor von 1. Gibt das Objekt 3000 SEE ab, so kann es von einem ED mit einer Sensitivität von 1 über 3000 m geortet werden.

Die Grenze zum Weltraum liegt bei einem Erd-ähnlichen Planeten bei etwa 400 km Höhe. Details hierzu finden Sie im 9. Kapitel des HYPERDRIVE-Regelbuchs.

Äußerer Umstand	Einflussfaktor		
	ED	MD	HR
Objekt oder Ortender im Weltraum mit hohem Staubanteil	1/2	1/2	1/4
Objekt oder Ortender in Asteroidenfeld mittlerer Dichte	1/2	1/10	1/4
Ortender in engem Orbit um Planeten (nicht dahinter)	1/5	1/10	1
Ortender in sonnennahem Orbit	0	0	1
Objekt in engem Orbit um Planeten (nicht dahinter)	1/5	1/10	1/4
Objekt in sonnennahem Orbit	0	0	1/10
Tarnschirm MEDA aktiviert	1/10	1/10	1/10
Objekt oder Ortender hinter Sand	1/20	0	0
Objekt oder Ortender hinter Felsgestein	1/50	0	0
Objekt oder Ortender hinter Stahl	1/100	0	0
Objekt oder Ortender unter Wasser	1/100	0	0

ANB Tab. 12.4 Einflussfaktoren auf die Reichweite von ED, MD und HR.

Objekte hinter der Horizontlinie oder hinter einem Planeten können grundsätzlich nicht geortet werden. Befindet sich ein Objekt z.B. in einem engen Orbit um einen Planeten und der Sensor im freien Weltraum, so gilt zunächst der Faktor 1000 aus Tabelle 12.3, jedoch sinkt die Ortterdistanz durch den Orbit wieder auf ein 1/5 des Werts.

Bordinformatiker: Manöver *Lauschen*

Ergebnis der FW-Probe	Maximale Ortterdistanz	Beispiel
FW-Probe mißlungen	100%	25 Millionen Km
FW-Probe bestanden	110%	27,5 Millionen Km
Wurf um 1 kleiner als FW	120%	30 Millionen Km
Wurf um 2 kleiner als FW	130%	32,5 Millionen Km
Wurf um 3 kleiner als FW	140%	35 Millionen Km
Wurf um 4 kleiner als FW	150%	37,5 Millionen Km
Wurf um 5 kleiner als FW	160%	40 Millionen Km
Wurf um 7 kleiner als FW	170%	42,5 Millionen Km
Wurf um 9 kleiner als FW	180%	45 Millionen Km
Wurf um 12 kleiner als FW	190%	47,5 Millionen Km
Wurf um 15 kleiner als FW	200%	50 Millionen Km

Tab. 4.1 Maximale Ortterdistanzen beim Manöver „Lauschen“.

Das Beispielobjekt kann normalerweise über 25 Millionen km geortet werden. In der letzten Spalte der Tabelle ist in Abhängigkeit von der FW-Probe jeweils angegeben, auf welchen Wert sich die maximale Ortterdistanz erhöht.

Bsp.: Ortung im freien Weltraum

Das Raumschiff SONNENWIND verfügt über einen Energiedetektor (ED), einen Massendetektor (MD) und ein Hyperradar (HR) mit einer *Sensitivität* von jeweils 200. Es soll ein baugleiches Raumschiff geortet werden. Die *Streuenergieabgabe* des zu ortenden Schiffes beträgt 800 / 8000 / 80 000 SEE (bei *Minimal-* / *Normal* / *Vollast*), die *Massensignatur* 5000 MEE, und das *Radarprofil* 7500 RPE. Die Ortung erfolgt im freien Weltraum, was einen Faktor von 1000 bedeutet (siehe Tabellen 12.3, 12.6 und 12.9, ALIENS'N'BLASTERS). Die maximale Distanz, über die eine Ortung erfolgt, berechnet sich nach der Formel: **Sensitivität des Orters x Detektierbarkeit (Streuenergieabgabe etc.) x Faktoren für besondere Umstände** (In Metern!).

In diesem Beispiel gilt also:

ED: $200 \times (\text{Sensitivität}) \times 800 \text{ RPE (Minimallast)} \times 1000 \text{ (freier Weltraum)} = 160\,000 \text{ km}$
 $200 \times (\text{Sensitivität}) \times 8000 \text{ RPE (Normallast)} \times 1000 \text{ (freier Weltraum)} = 1,6 \text{ Mio. km}$
 $200 \times (\text{Sensitivität}) \times 80\,000 \text{ RPE (Vollast)} \times 1000 \text{ (freier Weltraum)} = 16 \text{ Mio. km}$

MD: $200 (\text{Sensitivität}) \times 5000 \text{ RPE (Massensignatur)} \times 1000 \text{ (freier Weltraum)} = 1,0 \text{ Mio. km}$

HR: $200 (\text{Sensitivität}) \times 7500 \text{ RPE (Radarprofil)} \times 1000 \text{ (freier Weltraum)} = 1,5 \text{ Mio. km}$

Dies bedeutet also, daß die SONNENWIND das andere Schiff mit ihrem Hyperradar ab einer Distanz von 1,5 Millionen km orten kann, mit dem Massendetektor ab 1 Million km, und mit dem Energiedetektor ab 160 000 km bei Minimallast (wenn also das andere Schiff nur wenige Schiffsanlagen betreibt, siehe Tabelle 12.1, ALIENS'N'BLASTERS), ab 1,6 Millionen km bei Normallast (wenn also das andere Schiff die üblichen Systeme betreibt), bzw. ab 16 Millionen km bei Vollast (wenn also das andere Schiff z.B. den Schutzschirm aktiviert hat oder Waffen abfeuert). Mehr zu diesem Thema steht im 12. Kapitel von ALIENS'N'BLASTERS.

Roboter und Computer

Biotronik-Klassen

Biotronik-Klasse	Anwendungsgebiete
I	Kleincomputer, Handcomputer.
II	Standardbiotronikgröße für Roboter.
III	Hochleistungsbioniken für Roboter. Biotroniken in Bodenfahrzeugen oder Flugzeugen. Private Hauscomputer.
IV	Nur in Großrobotern zu finden. Biotroniken in Bodenfahrzeugen oder Raumjägern.
V	Fest installierte Biotroniken. Biotroniken in Raumschiffen ab 50 Meter.
VI	Fest installierte Biotroniken. Biotroniken in Raumschiffen ab 200 Meter.
VII	Fest installierte Biotroniken. Biotroniken in Raumschiffen ab 500 Meter.

ANB Tab. 13.1

Biotronik-Klassen und Einsatzmöglichkeiten.

Programme (und Roboter-Module)

Programm	Erforderliche Biotronik	Speicherplatzbedarf
Grundprogramm	Klasse I	10 MEM
Scharfschütze	Klasse I	20 MEM
Sicherung	Klasse II	200 MEM
Gefecht	Klasse II	600 MEM
Nahkampf	Klasse II	80 MEM
Funkstörung	Klasse II	200 MEM
Funksicherheit	Klasse II	200 MEM
Erste Hilfe	Klasse III	300 MEM
Technik	Klasse III	300 MEM
Radfahrzeuge	Klasse III	200 MEM
Kettenfahrzeuge	Klasse III	200 MEM
Schweber	Klasse III	250 MEM
Gleiterpilot	Klasse III	300 MEM
Bordschütze	Klasse II	200 MEM
Spuren lesen	Klasse II	250 MEM
Sprache: Trylidor	Klasse II	150 MEM
Sprache: Kzuntzai	Klasse II	250 MEM

ANB Tab. 13.2 Übersicht über die Roboter-Programme, ihre Anforderungen an die Biotronik-Klasse und ihren Speicherplatzbedarf. Das Grundprogramm ist in jedem Roboter schon beim Kauf fest installiert.

Modulname	Kommentar	Platzbedarf
OS	Entspricht optischen Sensoren	1
AS	Entspricht Mikrofonen (akustischer Sensor)	1
ED	Energiedetektor (Sensitivität 2)	1
EA	Energieanalysator	1
MD	Massendetektor (Sensitivität 2)	1
MA	Massenanalysator (Reichweite 5 km, Eindringtiefe 50m)	1
Hyperradar	Hyperradar (Sensitivität 2)	1
IR-Visor	Infrarot-Sichtgerät	1
Nachtsicht	Nachtsichtgerät (OS müssen vorhanden sein)	1
Kamera	Zeichnet auf, was der Roboter sieht	1
Echoscan	Entspricht Echoscan	1
Atmoscan	Entspricht Atmoscan	1
Thermogeschütz	ZM=-3, TP= 2 W6 + 8, RW=5/10/15/20/25, Feuerfolge 1/KR	2
Energiewerfer	ZM=-2, TP= 2 W6 + 14, RW=5/10/20/40/60, Feuerfolge 1/KR	3
Raketenwerfer	ZM=-2, TP= 4W6 + 25, RW=5/20/40/75/100, 3 Rak, Feuerfolge 1/KR	6
Schock-Tentakel	AT=0, PA=-2, TP= 2 W6 + 6	2
Leichter Schirm	SR=12, SÜ=14	2
Schwerer Schirm	SR=18, SÜ=20	3
Energieblase	SÜ=50	2
Greifarm	Entspricht menschlichem Arm mit Hand	2
Werkzeugarm	Stellt feine und schwere Werkzeuge zur Verfügung	2
Flugaggregat	Entspricht einem Flugtornister (Tragkraft 400 kg bei 1g)	2
Speicher	Bietet 1000 MEM Speicherplatz für Biotronik	1

ANB Tab. 13.3 Übersicht über die Roboter-Module und die Anzahl der von ihnen jeweils belegten Modulplätze.

Programm	Speicherbedarf (in MEM)	Biotronikklasse	Kommentar
Datenbank	10 bis 10 000	I	Speichert, präsentiert und sortiert Daten.
Sprache Trylidor	100	II	Übersetzt die Sprache der Tryli.
Robotkontrolle	6000	V	Entspricht FW "Robotführer" mit 14.
Überwachung	3500	IV	Überwacht Gebäude und Anlagen.
Geschützsteuerung	500	III	Entspricht FW "Kanonier" mit 14.
Bodenfahrzeuge	1200	IV	Entspricht FW "Bodenfahrzeuge" mit 14
Computersicherheit	500	II	Erkennt unbefugte Eindringlinge.
LE-Systeme	200	I	Steuert Klimaanlage und LE-Systeme.
Industrie	10 000	V	Steuert Industriekomplexe.
Verkehr	10 000	V	Überwacht öffentliches Verkehrsnetz.
Luftverkehr	25 000	V	Überwacht Luft- oder Raumverkehr.
Haushalt	800	III	Hilft bei der Haushaltsführung.

ANB Tab. 13.4 Übersicht über die Programme, die nur für Computer geeignet sind. Man muß darauf achten, daß die Biotronikklasse eines Computers für das Programm ausreicht, und daß genügend Speicherplatz zur Installation frei ist.

Programm (FW-Mod.)	Biotronik	Speicher	Beschreibung (Referenzkapitel)	Preis
Grundprogramm	II	0	Bestandteil jeder Schiffsbiotronik (4. Kapitel).	0
FW "Pilot k-Klasse" 8	IV	1.000	Simuliert einen Piloten mit FW 8 für Schiffe der k-Klasse (12. Kapitel).	2.000
FW "Pilot m-Klasse" 8	IV	1.000	Simuliert FW 8 für Schiffe der m-Klasse.	2.200
FW "Pilot g-Klasse" 8	IV	1.000	Simuliert FW 8 für Schiffe bis g-Klasse.	2.500
FW "Pilot k-Klasse" 10	IV	2.000	Simuliert Piloten mit FW 10 für Schiffe der k-Klasse (12. Kapitel).	3.200
FW "Pilot m-Klasse" 10	IV	2.000	Simuliert FW 10 für Schiffe der m-Klasse.	3.500
FW "Pilot g-Klasse" 10	IV	2.000	Simuliert FW 10 für Schiffe bis g-Klasse.	3.800
FW "Bordschütze" 8	III	800	Simuliert Bordschützen mit FW 8 (12. Kapitel).	1.800
FW "Bordschütze" 10	IV	1.500	Simuliert Bordschützen mit FW 10 .	2.400
Funk-Scan	III	150	Sucht Kanäle auf Sendungen ab (4. Kapitel).	150
Zerhacker	III	150	Verschlüsselt Funksendungen (4. Kapitel).	200
Decoder	IV	500	Entschlüsselt zerhackten Funk (4. Kapitel).	820
Translator/Täuschung	V	2.000	Täuscht im Bildfunkverkehr fremde Besatzung vor (12. Kapitel).	3.000
Schirm-Modulation	III	350	Gleicht Modulation des eigenen Schutzschirms an einen fremden an (10. Kapitel, Zusatz über <i>Gefechte zwischen Jägern und Großschiffen</i>).	700
Anti-Rak	IV	1.000	Siehe Modul <i>Anti-Rak-System</i> (12. Kapitel).	0
Quadrantenvorhersage	IV	750	Siehe Modul <i>Quadrantenvorhersage</i> (12. Kapitel).	0
Zielbestimmung (0)	III	500	Schütze erhält Ziel-Bonus +1 (8. Kapitel).	400
Flugverhalten des Gegners (-4)	IV	1.200	Schütze erhält Ziel-Bonus +5, bei Mißlingen Ziel-Malus -2 (8. Kapitel).	1.800
Flugverhalten des Gegners (-3)	IV	1.300	Ebenso, besserer FW-Modifikator.	2.200
Waffenanalyse (0)	III	200	Typ, ZM, RW, Schußzahl und TP der in dieser KR eingesetzten Waffe ermitteln (8. Kapitel).	250
Schirmanalyse (-2)	III	200	SR und SÜ des Schutzschirms ermitteln (8. Kapitel).	250
Schirmanalyse (-1)	III	250	Ebenso, besserer FW-Modifikator.	350
Gegner-Status (-3)	IV	350	RS, aktuelle und Ausgangs-MP ermitteln (8. Kapitel).	550
Gegner-Status (-2)	IV	400	Ebenso, besserer FW-Modifikator.	700
Raketen-Synchronisation (-2)	IV	500	Abfeuern von maximal 4 Raketen auf einmal auf ein Ziel, TP werden addiert (8. Kapitel).	900
Raketen-Synchronisation (0)	V	2.000	Abfeuern von maximal 4 Raketen auf einmal auf ein Ziel, TP werden addiert (8. Kapitel).	900
Waffen-Koordination (-4)	IV	500*	Abfeuern mehrerer Waffen auf ein Ziel durch einen Bordschützen (8. Kapitel).	1.000
Waffen-Koordination (-2)	V	900*	Abfeuern mehrerer Waffen auf ein Ziel durch einen Bordschützen (8. Kapitel).	1.000
ID-Programme	I	50	Daten für das Modul <i>ID-Tarnschirm</i> (12. Kapitel).	250

HD Tab. 12.3 Übersicht über alle Programme für Raumschiffe und Luftfahrzeuge.

* Es werden 500 bzw. 900 MEM *pro koordinierter Waffe* benötigt (bei 3 koordinierten Waffen also 1500 bzw 2700 MEM).

Ausrüstung

Waffen

	Automatik-Pistole	Energie-pistole	Desintegrator	Thermo-Blaster	Energie-gewehr
Zielmodifikator	-3	-3	-2	-2	-1
Reichweite	5/10/15/20/25	5/10/15/20/25	5/10/20/30/50	5/10/25/50/75	5/20/50/100/200
Trefferpunkte	1W6 + 8	1W6 + 10	2W6 + 9	2W6 + 13	3W6 + 12
Schüsse/Magazin	10 oder 20	7	10	7	12
Feuerfolge	1 Schuß / KR	1 Schuß / KR	1 Schuß / KR	1 Schuß / KR	1 Schuß / KR
Nachladen	1 KR	1 KR	1 KR	1 KR	1 KR
Magazinart	Patronenmag.	Energiezelle III	Energiezelle III	Energiezelle III	Energiezelle IV

ANB Tab. 6.1 Kampfwerte der verschiedenen Waffen.

Nur die Automatik-Pistole benötigt ein Magazin mit Patronen, ansonsten können die Standard-Energiezellen der verschiedenen Größen verwendet werden.

Zur Erinnerung sei gesagt, daß die fünf Werte der Reichweite die Distanzen angeben, bis zu denen ein Ziel als "sehr nah", "nah", "mittel", "weit" oder "sehr weit" entfernt gilt. Für das Energiegewehr zum Beispiel gilt ein Ziel bis 50 Meter Entfernung als "mittelweit", für die Energiepistole nur bis 15 Meter!

	Thermo-faust	Rakfaust	Kombi -Blaster -Rakwerfr.	Granat-werfer	Minrak-werfer
Zielmodifikator	-3	-2	-2 -3	-2	-2
Reichweite	5/10/25/50/75	5/20/40/75/100	5/10/25/50/75 5/10/20/30/50	5/10/25/50/75	5/10/20/30/50
Trefferpunkte	4W6 + 12	4W6 + 25	2W6 + 13 4W6 + 12	Granatwirkg.	3W6 + 20
Schüsse/Magazin	4	1	7 3	1	5
Feuerfolge	1 Schuß / KR	1 Schuß / KR	1 Schuß / KR 1 Sch. / 2 KR	1 Schuß / KR	1 Sch. / 2 KR
Nachladen	2 KR	2 KR	1 KR 4 KR	1 KR	Nicht im Kampf
Magazinart	Energie-zelle IV	Rak 4.25	Energiezelle III Rak 4.10	Wurfgranate	Rak 3.20

ANB Tab. 11.6 Großhandwaffen.

Granat-Typ	Wirkradius	Streuradius	Gewicht	ZM
Komagranate	2 m, 2W6 + 2 KR	4 m, 1W6 KR	500 g	-4
Amnesiegranate	2 m, 2x5 Minuten	4 m, 2x3 Minuten	500 g	-4
Rauchgranate	maximal 15 m	-	500 g	-4
Sprenggranate	2m, 2W6 + 9 TP	5m, 1W6 + 4 TP	750 g	-4
Thermogranate	2m, 2W6 + 13 TP	4m, 1W6 + 3 TP	750 g	-4

ANB Tab. 11.4 Die verschiedenen Granaten in der Übersicht. KR steht für Kampfrunde, ZM für Zielmodifikator, alle Entfernungsangaben erfolgen in Metern. Komagranaten führen zu Bewußtlosigkeit, Amnesiegranaten zu Gedächtnisverlust, Rauchgranaten ergeben Mali zwischen -1 und -4 je nach Raumgröße bei Abfeuern von Waffen. Spreng- und Thermogranaten verursachen Trefferpunkte.

Schutzausrüstung

Schutzausrüstung	RS	SR	SÜ	Gewicht	Bemerkungen
Panzerweste	4	-	-	6 kg	Inklusive Helm
Leichter Raumanzug	4	-	-	15 kg	WA -1, GE -1
Panzeranzug	10	-	-	20 kg	WA -2, GE -2
Leichter Schutzschirm	-	12	14	5 kg	Als Seitentasche
Schwerer Schutzschirm	-	18	20	10 kg	Nur als Rückentornister
Energieblase	-	-	50	4 kg	Als Seitentasche
Schwerer Raumanzug	10	-	-	40 kg	GE -3
Überschwerer Kampfanzug	12	20	22	320 kg	WA +2, GE -2

ANB Tab 11.9 Schutzkleidung, Schutzausrüstung und komplette Schutzanzüge im Überblick. Mali durch bestimmte Ausrüstungen werden durch Eigenschaft plus negative Zahl angegeben.

Module für Bodenfahrzeuge

Modul	Beschreibung	Ge- wicht	Platzbedarf
OS	Entspricht optischen Sensoren	-	1
AS	Entspricht Mikrofonen (akustischer Sensor)	-	1
ED	Energiedetektor (Sensitivität 2)	-	1
EA	Energieanalysator	-	1
MD	Massendetektor (Sensitivität 2)	-	1
MA	Massenanalysator (RW 5 km, Eindringtiefe 50 m)	-	1
Hyperradar	Hyperradar (Sensitivität 3)	-	1
IR-Visor	Infrarot-Sichtgerät	-	1
Nachtsicht	Nachtsichtgerät (nur mit OS)	-	1
Kamera	Speichert Bilder auf Speicher-Chip	-	1
Atmoscan	Analysiert die Außenatmosphäre	-	1
Suchscheinwerfer	Leuchtet bis zu 300 Meter weit	-	1
Laser-Zielgerät	Erhöht ZM einer Waffe um 1	-	3
Bordcomputer	Biotronikkategorie III, 1200 MEM Speicher	15 kg	12
Speicher	300 MEM Zusatzspeicher	-	1
Seilwinde	30 Meter Seil, 5 Tonnen Zugkraft	20 kg	4
LE-Systeme	Lebenserhaltungssysteme	35 kg	7
Schleuse	Schleusenkammer für einen Mann	50 kg	10
Desintegrator	TP= 4W6 + 25, ZM=-1, RW=10/25/ 70/100/250, Feuerfolge 1/KR, (Großhandwaffe)	25 kg	6
Thermo-Blaster	TP= 4W6 + 35, ZM=-2, RW=15/30/ 80/150/350, Feuerfolge 1/KR, (Großhandwaffe)	70 kg	7
HE-Drehturm	TP= W6*25 + 70, ZM=-1, RW=15/35/ 100/250/400, Feuerfolge 1/KR, (Kanone)	425 kg	15
Schutzschirm 50/8	SR=50, SÜ=58	50 kg	6
Schutzschirm 80/8	SR=80, SÜ=88	75 kg	9
Funkgerät (350)	Normalfunkgerät, RW 350 km, Empfindl. 10	15 kg	2
Funkabhörgerät	Empfindlichkeit 100	20 kg	3
Störsender	Reichweite 20 Km	25 kg	4
Energiezelle	Ermöglicht Abschalten des Energieerzeugers. Reichweite siehe Tabelle 15.8	30 kg	5
MEDA-Schirm	ED- und MD-Reichweite auf ein Zehntel	20 kg	2

ANB Tab. 15.7 Module für Bodenfahrzeuge. Das Gewicht wird nur angegeben, wenn es für die Beladung des Fahrzeugs von Interesse sein könnte.

Munition für Raumschiffe und Luftfahrzeuge

Kampfraketen (Raum-zu-Raum, Rak)					
Kaliber	TP	ZM	RW [km]	Name	Preis
Alpha (I)	(W6*50 + 250) * 1	0	300/600/1000/1500/2000	Elfenpfeil	2000 Cr.
Beta (II)	(W6*50 + 400) * 2	0	300/600/1000/1500/2000	Bärentatze	9000 Cr.
Gamma (III)	(W6*100 + 700) * 3	0	300/600/1000/1500/2000	Reißzahn	15000 Cr.
Delta (IV)	(W6*150 + 800) * 5	0	300/600/1000/1500/2000	Giftstachel	25000 Cr.
Epsilon (V)	(W6*250 + 900) * 10	0	300/600/1200/1700/2500	Löwenpranke	35000 Cr.
Zeta (VI)	(W6*250 + 1300) * 12	0	300/600/1200/1700/2500	Orkkralle	50000 Cr.
Eta (VII)	(W6*300 + 1600) * 15	0	300/600/1200/2000/3000	Drachennodem	65000 Cr.
Theta (VIII)	(W6*350 + 1900) * 20	0	300/600/1200/2000/3000	Feuerball	80000 Cr.
Iota (IX)	(W6*500 + 1900) * 25	0	300/600/1200/2000/3000	Golemfaust	100000 Cr.
Kappa (X)	(W6*500 + 2400) * 35	0	300/600/1200/2000/3000	Donnerkeil	120000 Cr.

Langstreckenraketen (LSR)					
Kaliber	TP	ZM	RW [km]	Name	Preis
Alpha (I)	(W6*50 + 200) * 1	-2	300/600/1000/2000/3500	Adlerklaue	2.500 Cr.
Beta (II)	(W6*50 + 240) * 2	-2	300/600/1000/2000/3500	Giftzahn	10.000 Cr.
Gamma (III)	(W6*100 + 550) * 3	-2	300/600/1000/2000/4000	Goblinspeer	16.000 Cr.
Delta (IV)	(W6*150 + 650) * 5	-2	300/600/1000/2000/4000	Drachenkralle	27.000 Cr.
Epsilon (V)	(W6*250 + 750) * 10	-2	300/600/1000/2500/5000	Trollfaust	38.000 Cr.
Zeta (VI)	(W6*250 + 1000) * 12	-2	300/600/1000/2500/5000	Todeshauch	55.000 Cr.

Schildbrecher (PI)					
Kaliber	TP	ZM	RW [km]	Name	Preis
Alpha (I)	(W6*50 + 500)	0	300/600/1000/1500/2000	Lichtdolch	2.500 Cr.
Beta (II)	(W6*50 + 700)	0	300/600/1000/1500/2000	Kugelblitz	10.000 Cr.
Gamma (III)	(W6*100 + 800)	0	300/600/1000/1500/2000	Flammschwert	16.000 Cr.
Delta (IV)	(W6*150 + 1100)	0	300/600/1000/1500/2000	Sonnenfackel	27.000 Cr.
Epsilon (V)	(W6*250 + 1300)	0	300/600/1200/1700/2500	Feuerlanze	38.000 Cr.
Zeta (VI)	(W6*300 + 1500)	0	300/600/1200/1700/2500	Bannstrahl	55.000 Cr.
Eta (VII)	(W6*400 + 1700)	0	300/600/1200/2000/3000	Zauberdegen	70.000 Cr.
Theta (VIII)	(W6*500 + 2000)	0	300/600/1200/2000/3000	Götterzorn	90.000 Cr.

Blender (Bln)					
Kaliber	TP	ZM	RW [km]	Name	Preis
Alpha (I)	Blendung (2W6)	-	-	Lichtblitz I	2.000 Cr.
Beta (II)	Blendung (2W6)	-	-	Lichtblitz II	9.000 Cr.
Gamma (III)	Blendung (2W6 + 2)	-	-	Lichtblitz III	15.000 Cr.
Delta (IV)	Blendung (2W6 + 2)	-	-	Lichtblitz IV	25.000 Cr.
Epsilon (V)	Blendung (2W6 + 3)	-	-	Lichtblitz V	35.000 Cr.
Zeta (VI)	Blendung (2W6 + 3)	-	-	Lichtblitz VI	50.000 Cr.
Eta (VII)	Blendung (2W6 + 4)	-	-	Lichtblitz VII	65.000 Cr.
Theta (VIII)	Blendung (2W6 + 4)	-	-	Lichtblitz VIII	80.000 Cr.

Torpedos (Trp)					
Kaliber	TP	ZM	RW [km]	Name	Preis
Beta (II)	(W6*200 + 2000) * 2	-3	300/600/800/1000/1200	Dolch	27.000 Cr.
Gamma (III)	(W6*400 + 3500) * 3	-3	300/600/800/1000/1200	Rabenschnabel	45.000 Cr.
Delta (IV)	(W6*600 + 4000) * 5	-3	300/600/800/1000/1200	Kriegsbeil	75.000 Cr.
Epsilon (V)	(W6*1000 + 4500) * 10	-3	300/600/800/1000/1200	Kriegskeule	105.000 Cr.
Zeta (VI)	(W6*1000 + 6500) * 12	-3	300/600/900/1200/1500	Kurzschwert	150.000 Cr.
Eta (VII)	(W6*1200 + 8000) * 15	-3	300/600/900/1200/1500	Streitkolben	195.000 Cr.
Theta (VIII)	(W6*1400 + 9500) * 20	-4	300/600/900/1200/1500	Peitsche	240.000 Cr.
Iota (IX)	(W6*1800 + 9500) * 25	-4	300/600/1000/1500/2000	Streitaxt	300.000 Cr.
Kappa (X)	(W6*2000 + 12000) * 35	-4	300/600/1000/1500/2000	Kriegshammer	360.000 Cr.

HD Tab. 11.4 Munition für Raketenstarter, die im Raumkampf verwendet wird.

Luft-zu-Boden-Raketen (LBoRaks)					
Kaliber	TP	ZM	RW [km]	Name	Preis
Alpha (I)	(W6*50 + 250) * 1	0	300/600/1000/1500/2000	Erdpfeil I	1.500 Cr.
Beta (II)	(W6*50 + 400) * 2	0	300/600/1000/1500/2000	Erdpfeil II	8.000 Cr.
Gamma (III)	(W6*100 + 700) * 3	0	300/600/1000/1500/2000	Erdpfeil III	13.000 Cr.
Delta (IV)	(W6*150 + 800) * 5	0	300/600/1000/1500/2000	Erdpfeil IV	20.000 Cr.
Epsilon (V)	(W6*250 + 900) * 10	0	300/600/1200/1700/2500	Erdpfeil V	32.000 Cr.
Zeta (VI)	(W6*250 + 1300) * 12	0	300/600/1200/1700/2500	Erdpfeil VI	45.000 Cr.

Luft-zu-Boden-Schildbrecher (LBoPI)					
Alpha (I)	(W6*50 + 500)	0	300/600/1000/1500/2000	Lichtspeer I	2.000 Cr.
Beta (II)	(W6*50 + 700)	0	300/600/1000/1500/2000	Lichtspeer II	9.000 Cr.
Gamma (III)	(W6*100 + 800)	0	300/600/1000/1500/2000	Lichtspeer III	15.000 Cr.
Delta (IV)	(W6*150 + 1100)	0	300/600/1000/1500/2000	Lichtspeer IV	25.000 Cr.
Epsilon (V)	(W6*250 + 1300)	0	300/600/1200/1700/2500	Lichtspeer V	34.000 Cr.

Trans-Atmosphären-Torpedos (TA-Trp)					
Gamma (III)	(W6*100 + 650) * 3	-3	500/1000/1500/20/2500*	Raumlanze I	50.000 Cr.
Delta (IV)	(W6*150 + 750) * 5	-3	500/1000/1500/2000/2500*	Raumlanze II	80.000 Cr.
Epsilon (V)	(W6*250 + 850) * 10	-3	500/1000/1500/2500/3000*	Raumlanze III	110.000 Cr.
Zeta (VI)	(W6*250 + 1200) * 12	-3	500/1000/1500/2500/3000*	Raumlanze IV	160.000 Cr.
Eta (VII)	(W6*300 + 1500) * 15	-3	500/1200/2000/3000/4000*	Raumlanze V	210.000 Cr.
Theta (VIII)	(W6*350 + 1800) * 20	-4	500/1200/2000/3000/4000*	Raumlanze VI	260.000 Cr.
Iota (IX)	(W6*500 + 1800) * 15	-4	500/1200/2000/3000/4000*	Raumlanze VII	320.000 Cr.
Kappa (X)	(W6*500 + 2300) * 20	-4	500/1500/2500/3500/5000*	Raumlanze VIII	380.000 Cr.

Spreng-Bomben (Bmb)					
Alpha (I)	(W6*100 + 750) * 1	-	50/200/500/2000/5000 m ⁺	Erdbeben I	1.000 Cr.
Beta (II)	(W6*100 + 1200) * 2	-	50/200/500/2000/5000 m ⁺	Erdbeben II	5.000 Cr.
Gamma (III)	(W6*200 + 2000) * 3	-	50/200/500/2000/5000 m ⁺	Erdbeben III	9.000 Cr.
Delta (IV)	(W6*300 + 2300) * 5	-	50/200/500/2000/5000 m ⁺	Erdbeben IV	15.000 Cr.
Epsilon (V)	(W6*400 + 2700) * 10	-	50/200/500/2000/5000 m ⁺	Erdbeben V	20.000 Cr.

Schildbrecher-Bomben (PI-Bmb)					
Alpha (I)	(W6*100 + 10)	-	50/200/500/2000/5000 m ⁺	Vulkan I	1.500 Cr.
Beta (II)	(W6*100 + 150)	-	50/200/500/2000/5000 m ⁺	Vulkan II	8.000 Cr.
Gamma (III)	(W6*200 + 2400)	-	50/200/500/2000/5000 m ⁺	Vulkan III	13.000 Cr.
Delta (IV)	(W6*300 + 2700)	-	50/200/500/2000/5000 m ⁺	Vulkan IV	20.000 Cr.
Epsilon (V)	(W6*400 + 3200)	-	50/200/500/2000/5000 m ⁺	Vulkan V	28.000 Cr.

HD Tab. 11.5 Munition für Raketenstarter, die im Luft- und Erdkampf verwendet wird.

- * Es sei noch einmal darauf hingewiesen, daß die RW von TA-Torpedos innerhalb der Atmosphäre, in der Zwischenzone und im freien Weltraum identisch ist.
- + Die RW von Bomben wird nur für die Atmosphäre angegeben, da ein Einsatz im Weltraum oder in der Zwischenzone nicht möglich ist. Zudem erfolgt die Angabe in *Metern* statt km.

Preise und Gewichte

Kleidung

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Allwetter-Thermo-Overall	Teil der Grundausrüstung	1 kg	25
Frostjacke		1 kg	35
Frosthose mit Überstiefeln		1 kg	20
Handschuhe		200 g	4
Guter Anzug komplett		1,5 kg	55
Hose		500 g	11
Hemd		500 g	5
Gürtel		100 g	2
Schuhe		1 kg	12
Stiefel		1,5 kg	20
Hut		250 g	3
Sonnenbrille		50 g	6
Sandschutzbrille	Gut bei Sandstürmen.	300 g	6
Monteursanzug		1 kg	5

Decken, Zelte, Schlafsäcke, Taschen, Halterungen

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Normale Decke		1,5 kg	3
Isolier-Decke		500 g	10
Schlafsack		2 kg	22
Kompakt-Schlafsack		750 g	45
Ein-Mann-Zelt		7 kg	21
Drei-Mann-Zelt		22 kg	42
Vakuumfestes Zelt		35 kg	120
Hüfttasche		500 g	8
Rucksack klein		1,5 kg	27
Rucksack groß		3 kg	38
Pistolentasche		200 g	3
Gürtelhalter Desintegrator		100 g	4
Gürtelhalter Thermowaffe		100 g	3
Magazintasche		100 g	2
Feldflasche mit Halter		300 g	7

Nahrung und Proviant

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Tagesration		500 g	2
Tagesration mit Wasser		1,5 kg	3
Wasser-Entgifter	(10 Tabletten für 10 Liter)	50 g	4
Essen in einer einfachen Gastwirtschaft		-	2

Übernachtung und Transport

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Übernachtung mit Essen		-	5
Hotelzimmer (pro Nacht)		-	8

Stadtbahngebühr		-	1
Taxifahrt 10 km		-	3
Flug innerhalb desselben Sonnensystems		-	100
Flug zu einem Planeten in einem anderen Sonnensystem		-	500
Doppelzimmer		-	12
Zimmer am Raumhafen		-	25

Medizinische Artikel

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Erste-Hilfe-Paket		2 kg	50
Dolonil (5 Dosen)		150 g	5
Agitin (3 Dosen)		200 g	8
Traumastat (1 Dosis)		300 g	15
Medo-Einheit		250 kg	3.500

Werkzeuge

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Überlebensmesser	Teil der Grundausrüstung	250 g	5
Feuerzeug		50 g	1
Schreibzeug und Block		150 g	1
Angelhaken mit 5 m Schnur		250 g	1
Kletterhaken, 10 Stück		1,2 kg	4
10 m Seil		1 kg	2
5 m Strickleiter		2 kg	5
Hammer		1 kg	3
Schraubenzieher		250 g	1
Klappspaten		1 kg	7
Beil		1,5 kg	6
Feinwerkzeug-Satz		10 kg	100
Ersatzteile (Feinwerkzeug)		4 kg	35
Schwerer Werkzeug-Satz		25 kg	120
Ersatzteile (schwerer Satz)		12 kg	45
100 Schrauben		500 g	1
100 Nägel		500 g	1
1 Meter elektrischer Draht		50 g	1
Raumanzug-Notfallset		3 kg	30

Technische Geräte, Sensoren

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Hand-Kommunikator	3 km Reichweite, Empfindlichkeit 1, Uhr, Stopuhr	350 g	25
Inkom 3000 (Funk)	5 km Reichweite, Empfindlichkeit 5-fach	1,5 kg	45
Abhörgerät (Wanze)	50 m Reichweite, 100-fache Empfindlichkeit	50 g	100
Taschenlampe	50 Meter Leuchtweite	500 g	1,5
Scheinwerfer	500 m Leuchtweite	5 kg	20
Magnetischer Kompaß		250 g	2
Fernglas		1 kg	20

Nachtsichtgerät	20 h Betrieb mit Energiezelle I	250 g	35
Nachtsichtfernglas	20 h Betrieb mit Energiezelle I	300 g	50
Infrarot-Visor	20 h Betrieb mit Energiezelle I	250 g	40
Energiedetektor	Handgerät, Sensitivität 1	500 g	45
Energieanalysator	Handgerät	500 g	50
Massendetektor	Handgerät, Sensitivität 1	500 g	42
Massenanalysator	Handgerät (Reichweite 2 km, Eindringtiefe 20 m)	500 g	48
Omnitector 3 (Kombisensor)	ED (Sensitivität 2), EA, MA (Reichweite 3 km, Eindringtiefe 50 m); Energiezelle II	750 g	75
Hyperradar	Handgerät (Sensitivität 1)	1 kg	55
Atmoscan	Energiezelle II	400 g	15
Echoscan	Energiezelle II	350 g	40
Translator	Energiezelle I	250 g	35
Seilwerfer	Energiezelle III	2,5 kg	60
MikroJet-2 Flugtornister	Tragkraft maximal 500 kg	25 kg	1.000
Rückstoß-Pistole		1 kg	17
Fallschirm	Als Rucksack zu tragen	25 kg	110
Sprungkapsel		120 kg	350

Schutzanzüge und Schutzschirme

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Taucheranzug komplett		20 kg	220
Gasmaske	1 Filter reicht für 4 Stunden	800 g	15
Panzerweste	RS 4	6 kg	20
Panzeranzug	RS 10, WA und GE -2	8 kg	400
Leichter Raumanzug	RS 4, WA und GE -1	15 kg	1.200
Schwerer Raumanzug	RS 10, GE -3. Waffen inklusive	40 kg	2.000
Überschwerer Kampfanzug	RS 12, SR 20, SÜ 22, GE-2, WA +2. Waffen inklusive	320 kg	6.000
Leichter Schutzschirm-Generator	SR 12, SÜ 14. Als Hüfttasche zu tragen	5 kg	400
Schwerer Schutzschirm-Tornister	SR 18, SÜ 20. Als Tornister zu tragen	10 kg	580
Energieblasenschirm-Generator	SR 0, SÜ 50. Als Hüfttasche zu tragen	4 kg	630
MEDA-Schirmgenerator	Als Hüfttasche zu tragen	4 kg	(1000)

Handfeuerwaffen

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Automatik-Pistole	TP = 1W6 + 8	1,2 kg	70
Energie-Pistole	TP = 1W6 + 10	1,2 kg	220
Desintegrator-Karabiner	TP = 2W6 + 9	2,5 kg	300
Thermo-Blaster	TP = 2W6 + 13	3,25 kg	380
Energiegewehr	TP = 3W6 + 12	4 kg	450
Paralysator-Pistole	TP = 1W6 + 10 (Lähmung)	1,1 kg	180
Paralysator-Gewehr	TP = 2W6 + 12 (Lähmung)	2,1 kg	270

Großhandwaffen

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Thermofaust	TP = 4W6 + 12	6,5 kg	600
Rakfaust	TP = 4W6 + 16	7,5 kg	530
Kombi-Blaster	TP = 2W6 +13 oder 4W6 +10	5,5 kg	520
Granatwerfer	TP je nach Granate	4 kg	240

Nahkampfwaffen

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Messer	TP = 1W6	250 g	3
Kampfmesser	TP = 1W6 + 1	500 g	6
Knüppel	TP = 1W6 + 2	2 kg	3
Beil	TP = 1W6 + 3	1,5 kg	6
Schwert	TP = 1W6 + 4	2 kg	12
Kriegshammer	TP = 1W6 + 6	3,5 kg	18
Feldschwert	TP = 4W6 + 12, Energiezelle III	1 kg	220

Munition, Magazine, Granaten und Energie

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Magazin für 10 Schuß		200 g	6
Langmagazin für 20 Schuß		250 g	12
10 Schuß Munition		400 g	4
Energiezelle Größe I	Paßt in Magazintasche	20 g	2
Energiezelle Größe II	Paßt in Magazintasche	70 g	6
Energiezelle Größe III	Paßt in Magazintasche	200 g	10
Energiezelle Größe IV	Paßt in Magazintasche	300 g	12
Energiezelle Größe V	Für schwere Geräte	1 kg	15
Aufladen einer Energiezelle	Kostet die Hälfte des Kaufpreises (z.B. Zelle II = 3 Cr.)	-	Preis * 0,5
Rak 3.12	Für schweren Raumanzug	550 g	8
Rak 4.12	Für Kombi-Blaster	750 g	12
Rak 4.25	Für Rakfaust	1 kg	15
Amnesie-Granate	Wirkt nur auf 1 Spezies	750 g	7
Koma-Granate	Wirkt nur auf 1 Spezies	750 g	7
Rauch-Granate	Sichtbehinderung	750 g	5
Spreng-Granate	TP 2W6+9 (2m), 1W6+4 TP (4m)	550 g	8
Thermo-Granate	TP 2W6+13 (2m), 1W6+3 TP (4m)	650 g	10

Roboter

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
A2 Skyspy	Spionageroboter	22 kg	3.200
Multibot Androide	Vielzweckroboter	180 kg	7.500
Ergobot Arbeitsandroide	Lastroboter	275 kg	8.200
Invasor	Leichter Kampfroboter	100 kg	12.000
Liberator	Mittelschwerer Kampfroboter	170 kg	18.000
Dominator	Schwerer Kampfroboter	550 kg	30.000

Computer

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Handcomputer		150 g	40
Biotronik Klasse III	1500 MEM Speicher	7 kg	420
Biotronik Klasse IV	10 000 MEM Speicher	30 kg	1.350
Biotronik Klasse V	100 000 MEM Speicher	90 kg	9.000

Programme

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Scharfschütze	20 MEM	-	20
Sicherung	200 MEM	-	180
Gefecht	600 MEM	-	350
Nahkampf	80 MEM	-	80
Funkstörung	200 MEM	-	250
Funksicherheit	200 MEM	-	230
Sprachprogramm Trylidor	150 MEM	-	55
Sprachprogramm Kzuntzai	250 MEM	-	70
FW Technik	300 MEM	-	400
FW Radfahrzeuge	200 MEM	-	220
FW Kettenfahrzeuge	200 MEM	-	220
FW Schweber	250 MEM	-	250
FW Gleiterpilot	300 MEM	-	310
FW Bordschütze	200 MEM	-	260
Robotkontrolle	6000 MEM	-	5.500
Überwachung	3500 MEM	-	2.800
Geschützsteuerung	500 MEM	-	480
Bodenfahrzeuge	1200 MEM	-	1.000
Computer-Sicherheit	500 MEM	-	390
LE-Systeme	200 MEM	-	90

Module für Roboter und Fahrzeuge

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
OS	Optische Sensoren	250 g	20
AS	Akustischer Sensor	250 g	12
ED	Energiedetektor, Sensitivität 2	500 g	47
EA	Energieanalysator	500 g	55
MD	Massendetektor, Sensitivität 2	500 g	45
MA	Massenanalysator, RW 5 km, Eindringtiefe 50 m	500 g	50
Hyperradar	Hyperradar, Sensitivität 2	1 kg	57
IR-Visor	Infrarot-Sichtgerät	500 g	45
Nachtsichtgerät	OS müssen vorhanden sein	500 g	40
Kamera	Inklusive Rekorder	1 kg	90
Echoscan		500 g	42
Atmoscan		650 g	15
Speicher 300 MEM		-	43

Module für Roboter

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Thermogeschütz	ZM=-3, TP= 2 W6 + 8	12 kg	310
Energiewerfer	ZM=-2, TP= 2 W6 + 14	15 kg	400
Raketenwerfer	ZM=-2, TP= 4W6 + 25	18 kg	580
Schock-Tentakel	AT=0, PA=-2, TP= 2 W6 + 6	12 kg	210
Leichter Schirm	SR 12, SÜ 14.	6 kg	450
Schwerer Schirm	SR 18, SÜ 20.	10 kg	600
Energieblase	SR 0, SÜ 50.	5 kg	675
Greifarm		7 kg	300
Werkzeugarm		12 kg	350
Flugaggregat	Tragkraft maximal 200 kg	25 kg	1.100

Module für Bodenfahrzeuge

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Suchscheinwerfer	Leuchtweite 300 m	5 kg	25
Laser-Zielgerät	Erhöht ZM um +1	5 kg	350
Bordcomputer	Klasse III, 1200 MEM	15 kg	420
Seilwinde		20 kg	95
LE-Systeme	Lebenserhaltungs-Systeme	35 kg	350
Schleuse		50 kg	270
Desintegrator	TP= 4W6 + 25, ZM=-1, RW=10/25/ 70/100/250, Feuerfolge 1/KR, (Großhandwaffe)	25 kg	600
Thermo-Blaster	TP= 4W6 + 35. ZM=-2, RW=15/30/ 80/150/350, Feuerfolge 1/KR, (Großhandwaffe)	70 kg	720
HE-Drehturm	TP= W6*25 + 70. ZM=-1, RW=15/35/ 100/250/400, Feuerfolge 1/KR, (Kanone)	425 kg	2.250
Rauchgranatwerfer	Verschießt normale Rauchgranaten, Platz für 4 Stück.	25 kg	50
Schutzschirm 27/3	SR 27, SÜ 30	40 kg	880
Schutzschirm 38/4	SR 38, SÜ 42	65 kg	1.250
Funkgerät (350)	350 km Reichweite, Empfindl. 10	15 kg	70
Funkabhörgerät	Nur Empfänger, Empfindl. 100	20 kg	100
Störsender		25 kg	110
Energiezelle	Nur für Fahrzeuge	30 kg	120
MEDA-Schirmgenerator	Nur für Fahrzeuge	25 kg	(2500)

Diverses

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Energit X-14 (25g)	Sprengstoff in Schutzhülle	100 g	15
Leuchtpistole	Platz für 1 Leuchtkugel	1 kg	25
Leuchtkugel		250 g	3
Memip	Speicherscheibe 100 MEM	30 g	1

Bodenfahrzeuge

Gegenstand	Bemerkung	Gewicht	Preis (Cr.)
Gerian 4003 - <i>Sandsturm</i>	Geländewagen	1000 kg	10.000
OT355 - <i>Katarakt</i>	Geländegängiger Transporter	4500 kg	45.000
Dert A9 - <i>Wüstenwind</i>	Prallfeld-Schweber	10 000 kg	60.000
OT456 - <i>Donnerschlag</i>	Schwebepanzer	20 000 kg	220.000
Firu SP2 - <i>Inferno</i>	Schwerer Panzer	35 000 kg	450.000