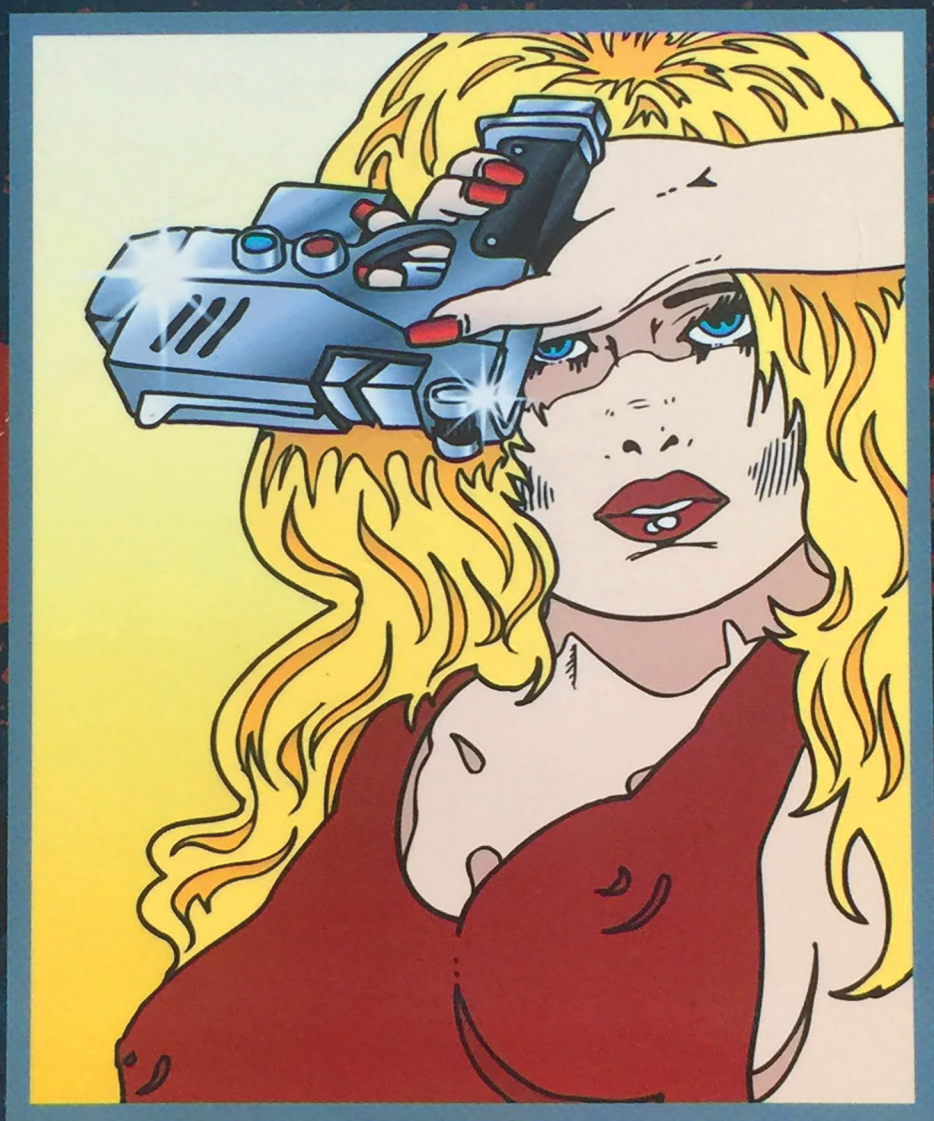


SPACE GOthic[®]

Overkill I



Jedes Jahr sterben in den USA mehr Menschen
an Schußverletzungen als im heftigsten Jahr des
Vietnamkrieges.

Jetzt, in diesem Moment, wird in über 40 Kriegen
auf der Erde gekämpft und getötet.

Eines wird das Säugetier "Mensch" niemals verlieren:
Den Drang zu töten.



SPACE GOLDFIC[®]

Overkill I Waffen und Ausrüstung



Fantastische Spiele
GbR Winkler, Greiss & Schneider
Wiesbaden

Zum vorliegenden Science-Fiction-Rollenspiel **Space Gothic®** sind außerdem folgende Bände erschienen :

- **Space Gothic®**-Grundregelwerk (ISBN 3-929754-10-X)
- Der fünfte Engel - Modulband (ISBN 3-929754-20-7)
- Tödliche Ferien - Modulband (ISBN 3-929754-21-5)
- Blut und Tränen - Quellenband (ISBN 3-929754-11-8)
- Traumzeit - Modulband (ISBN 3-929754-22-3)
- Nachtstrom - Quellenband (ISBN 3-929754-23-1)
- In Hoc Signo Vincas - Quellenband (ISBN 3-929754-16-9)
- Schattenspiel - Modulband (ISBN 3-929754-24-X)
- Wolfsbrut - Modulband (ISBN 3-929754-25-8)

Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen (ausgeschlossen ist das Kopieren der zum Spiel nötigen Spielhilfen und Tabellen für den eigenen Gebrauch).

Die Spielvorschläge in diesem Buch sind von den Autoren und der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden.

Beachten Sie bitte, daß in **Space Gothic®** eine fiktive Welt beschrieben wird. Die Firma Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider unterstützt keine gewaltverherrlichenden oder okkulten Handlungen. Eine Haftung der Autoren bzw. der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider und ihrer Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

Space Gothic® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Gerhard Winkler und Michael Greiss.

© 1998 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild: Hans Schneider, Frankfurt

Zeichnungen: Hans Schneider, Frankfurt; Nils H. Hamm, Ratingen; Ralf Winter, Offenbach

Autoren: Michael Greiss, Wiesbaden; Gerhard Winkler, Wiesbaden

Redaktion: Gerhard Winkler, Wiesbaden; Michael Greiss, Wiesbaden; Sigrid Pettrup, Wiesbaden

Herstellung: Michael Greiss, Wiesbaden

Belichtung: Clemens Schleussner Fotosatz, Wiesbaden

Druck: MK Druck GmbH, Essen

Vertrieb: Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Wir danken der Waffenschmiede *Friedel & Kochs* für die freundliche Unterstützung.



Inhalt:

1.  **Waffen
und Zubehör**
Seite 7
2.  **Ausrüstung
und Zubehör**
Seite 83
3.  **Natürliche
Wirkstoffe**
Seite 105
4.  **Anhang
und Tabellenteil**
Seite 113

"Achtung Orbitalflotte, hier Festung Gotteslohn. Lagebericht wie folgt: Wir halten noch 60% des Forts. Nachschub von Munition und Verbandsmaterial dringend erforderlich. Den nächsten Angriff werden wir ohne frische Truppen und Ersatzteile nicht überstehen. Nach unseren Einschätzungen erfolgt der nächste Angriff in zwei bis fünf Stunden. Können wir in der momentanen Kampfpause mit dem dringend benötigten Nachschub rechnen?"

"Achtung Festung Gotteslohn. Ihrer Anforderung kann nicht entsprochen werden. Wir benötigen den angekommenen Einsatz dringend an anderer Stelle. Das einzige, was wir Ihnen noch anbieten können, ist ein ehrenvoller Heldentod. Vergessen Sie nicht, daß Gott auf Sie und Ihre Männer herabschaut, Hauptmann Wandratschek. Gott will es. Wir müssen das Funkfenster jetzt schließen. Over und aus."

"Um Gottes Willen, Sie können doch nicht . . ."



Männer und
Frauen des
Kampfbataillons
"Dreifaltigkeit".
In dieser dunklen
Stunde müssen
wir unsere Seelen
Gott anempfehlen. Nur er kann
unsere Reue
erkennen und nur
er führt uns aus
diesem Dunkel
hinaus.

Hauptmann
Sal Wandratschek
(gefallen am
07.07. 2237)

*Was ist es mir denn, wenn ruchloser Krieg,
Im Flammenschmucke, wie der Bösen Fürst,
Beschmiert im Antlitz, alle grausen Taten
Der Plünderung und der Verheerung übt?
Weil noch mein Heer mir zu Gebote steht,
Weil noch der kühle sanfte Wind der Gnade
Das eke giftge Gewölk verweht
Von starrem Morde, Raub und Büberei.
Wo nicht, erwartet augenblicks besudelt
Zu sehn vom blinden blutigen Soldaten
Die Locken eurer gellend schreinden Töchter;
Am Silberbart ergriffen eure Väter,
Ihr würdig Haupt geschmettert an die Wand;
Gespießt auf Piken eure nackten Kinder,
Indes der Mütter rasendes Geheul
Die Wolken teilt wie dort der Juden Weiber
Bei der Heroldsknechte blut'ger Jagd.
Was sagt ihr? Gebt ihr nach und wollt dies meiden?
Wo nicht, durch Widerstand das Ärgste leiden?*

König Heinrich V., William Shakespeare

Seit den frühesten Tagen der Menschheit ist die Entwicklung und der Einsatz von Tötungsmechanismen die Hauptbeschäftigung der mehrheitlich aufrecht gehenden Erdbewohner. Egal in welchem Jahrhundert oder unter welchen Bedingungen, die Furie Krieg hält Dank der Menschheit reiche Ernte unter den verlorenen Seelen.

Man übersieht aber leicht, daß im unerbittlichen Verlauf der Geschichte die Tragik des Einzelnen nicht ins Gewicht fällt. Ein Strich über eine Karte ist ein marschierendes Regiment. Eine farbige Stecknadel ist eine kämpfende Einheit. Die Befehlshaber dieser Truppen beugen sich über Karten und murmeln abstrakte und kalte Befehle.

Doch für den Einzelnen gibt es keine taktischen Zeichen und keinen Blick über die militärische Gesamtlage. Ihm zählt nur eine warme Mahlzeit, eine Decke und das nackte Überleben.



1. Waffen und Zubehör

Das beste Hilfsmittel, um unangenehme Gegner schnell aus dem Weg zu räumen, sind Waffen. Seit dem Beginn des Zeitalters der Menschheit versuchen sich mehr oder weniger behaarte und aufrechtgehende Humanoide mit den verschiedensten Waffentypen Vorteile zu verschaffen. Die Zweige der Wissenschaft, die sich mit Waffentechnologie beschäftigen, sind immer mit den reichlichsten Budgets ausgestattet worden. In diesem Kapitel finden sich die Beschreibungen der Herstellerfirmen, neuer und alter Waffentypen, mehrere Tabellen aller zur Verfügung stehenden Waffen und detaillierte Waffenblätter zum Kopieren und Ausschneiden.

I. Who is who?

In der Waffenbranche gibt es im Jahr 2245 viele große und kleine Firmen. Die bekanntesten werden hier kurz vorgestellt. Über den Sitz von Firmenfilialen entscheidet der Spielleiter.

Abacus & Greiss

Das kleine Unternehmen erreichte die Spitze seiner Macht während der Konzernkriege. Als die Lage für *Shark* längst aussichtslos geworden war, organisierten die findigen Ingenieure der Firma immer noch riesige Waffenlieferungen an den sterbenden Konzern. Gleichzeitig verlegte der Waffenproduzent seinen Hauptsitz nach *Tiefurt* und war damit der Siegerjustiz entronnen. *Abacus & Greiss* liefert heute neben Infanteriewaffen auch Schiffszubehör für die Orbitalwerften von *Tiefurt*.

Aldinger

Der Hauptsitz dieser Firma ist seit langen Jahren *Terra*. Sonderanfertigungen von Schwertern und Fertigungsserien für einzelne Auftraggeber sind das Hauptgeschäft. Entwurf und Herstellung orientieren sich an traditionellen Vorbildern; das Manufakturprinzip ist verpönt.

AlGator

Es ist schwer, es riecht nach Waffenöl, man merkt den Rückstoß und es frisst Munition.

Waffen dieser Kategorie hat sich *AlGator* als Spielfeld ausgesucht. Diese monströsen Equalizer vermitteln ein wahnsinnig gutes Gefühl und klären manche verfahrenere Situation. Jeder, der die Herausforderung annimmt, findet den Hersteller auf der Wohnkolonie *Dunkelwald*.

Bachmann

Wer *Bachmann* hört, denkt an Detonationen. Das ist auch ganz klar die Hauptlinie dieses Minikonzerns. Raketen- und Granatwerfer werden hier in Großserien gefertigt. Die auf *Prometheus* ansässige Firma hat volle Auftragsbücher und doch hört man in der Branche Übernahmegerüchte. PTI soll sich für den lekeren Happen interessieren...

Bauer

Bauer ist eigentlich kein reinrassiger Waffenhersteller. Die Firma bietet Lösungen und Werkzeuge für die Bau- und Schürfbranche an. Hauptsitz ist bezeichnenderweise die Minenkolonie *Schachtfeld*. Die produzierten Werkzeugsysteme sind in der gesamten Galaxie wegen ihrer hohen Qualität sehr geschätzt.

Biber

Ebenfalls in die Riege der Werkzeughersteller einzuordnen. *Biber* bietet hauptsächlich Grabungswerkzeuge und Kettensägen an. Firmensitz ist die Minenkolonie *Mars*.

Collins

Die auf der Strafkolonie *Dark Star* angesiedelte Firma *Collins* liefert Waffenbedarf für großkalibrige Geschütze und spezielle Großersatzteile für PTI-Raumschiffbaureihen. Da die Fertigung größtenteils durch Sträflinge erledigt wird, sind die Gewinnspannen sehr hoch.

Colt Inv.

Ein Name mit gutem Klang. Die Firmenzentrale in Nordamerika ist während des Atomkriegs vernichtet worden. Heutiger Sitz ist die Rhein-Main-Stadtmetropole auf *Terra*. *Colt* bietet eine große Variation an Infanteriewaffen an. Von

Liegt gut in der Hand. Ich bevorzuge allerdings im Windkanal getestete Waffensysteme.

Fred Fletcher, Söldner

*Treffer!
Treffer!
Treffer!
Treffer!
Die Zieloptik ist sahnig, mein Lieber. Gekauft!*

Sid Sumatra, Scout

nostalgisch bis hypermodern kann sich der geeignete Kunde jeden Wunsch erfüllen.

De Maggio

Der Sportartikelhersteller kann im Grunde nichts dafür, daß einige Leute die qualitativ hochwertigen Baseballschläger zu gewalttätigen Zwecken einsetzen. Es existiert ein Firmenzusammenschluß mit dem Ableger *Neptun*. Gemeinsamer Hauptsitz ist auf *Musashi*.

EXtra

Präzisionswaffen, wie z.B. Scharfschützengewehre, sind das Hauptbetätigungsfeld dieser Firmengruppe. Wer von einer *EXtra* getroffen wird, hat normalerweise ein Problem. Der Stammsitz findet sich auf *Alderamin V*.

Faber

Umbauten und Spezialanfertigungen haben *Faber* bekannt gemacht. Die Techniker dieser Firma sind bei Spionen und Terroristen außerordentlich beliebt. Sie bauen Waffensysteme selbst in Dinge, die keine enthalten können. Dieses Undercover-Mekka findet man auf dem Planeten *Thai-Pan*.

Gilette

Die Fertigungsstraßen des Betriebs produzieren Hieb- und Stichwaffen, Industriesysteme

und Schneidewerkzeuge aller Art. Seit neuestem werden von *Gilette* auch die Panzerklingen der *SEK*-Rüstungen hergestellt. Das liegt sicherlich an der Übernahme durch *PTI*. Der elegante Hauptsitz ist auf *Prometheus* zu finden.

Gomez

Nicht nur an Fahrzeugen versucht sich dieser Hersteller. Da die Robofertigung flexibel einzusetzen ist, werden Waffenteile für andere Anbieter nach Auftrag gefertigt. In der jüngsten Zeit versucht sich *Gomez* auch als vollwertiger Waffenproduzent zu etablieren. Die Wohnkolonie *Attika* beherbergt den Hauptsitz.

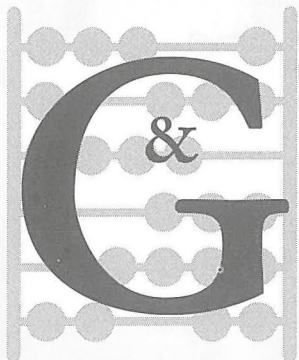
Gordons

An diesem Beispiel sieht man, daß die Filmindustrie Nachfrage schafft. Der Nahrungsmittelkonzern *Gordons* bietet zusätzlich Gerätschaften für den Profibergsteiger an. In dem erfolgreichen Film *Tigris Joe jagt die Schwarzen Haruspices* verwendet der Held einen *Gordons* Eispickel, um ein Rudel Bösewichter ins Jenseits zu befördern. Die Nachfrage explodierte förmlich. Der Konzern residiert auf der Kolonie *New Hope*.

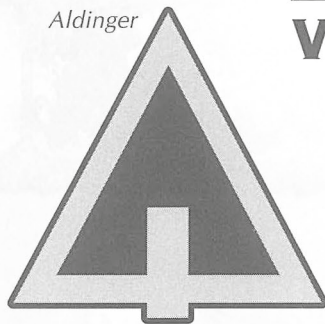
Gott, was für ein
Rohr! Ich glaube,
ich bin verliebt!
Das ist der
ultimate
Wegmacher!

Circo Longway,
Söldner

Abacus & Greiss



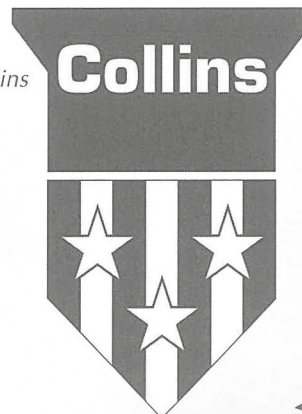
Aldinger



B I B E R
WERKZEUGE

Biber

Collins



Colt
Investments



AlGator



Bauer



EXtra



Bachmann

8



De Maggio



Faber
Waffensysteme
Espgl.
Faber

Gunther

Elegante und überlegt designte Waffen sind das Markenzeichen dieser Firma. Im Hauptsitz auf *Prometheus* entwerfen kleine Projektteams neue und ausgefallene Waffensysteme, die unauffällig zu tragen sind.

Hagen

Nova Scotia ist der Inbegriff der Tradition. Der Produzent *Hagen* erstellt in seinem Firmensitz auf diesem Planeten Waffen und Waffensysteme, die mehrheitlich den Leuten gefallen, deren Blick auf die goldene Vergangenheit gerichtet ist. Da die Mehrzahl der beschäftigten Ingenieure Schotten sind, tauchen in den gravierten Ornamenten viele keltische Symbole auf.

HaiTech

Ursprünglich ein kleiner Ableger von *Shark Investments* mauserte sich das Unternehmen auch nach den Konzernkriegen zu einiger Grösse. Der Hauptsitz findet sich auf *Barrakuda* und ist somit der rechtlichen Gewalt der TSU entzogen. Die Einheiten von Cheng Lao Ming beziehen bei diesem Hersteller ihre Waffen mit Sonderkonditionen. Werden Waffensysteme dieses Herstellers bei einer Polizeikontrolle in der TSU entdeckt, so kann man sich auf eingehende Untersuchungen gefasst machen.

Harpers

Die Spezialisierung dieses Fabrikanten konzentriert sich auf die Herstellung von Artillerie-



Warum soll ich niemals auf den roten Knopf drücken? Der sieht absolut harmlos aus...

Trell Welffen,
Polizist

Gilette

The Art of fine Blades
GI LLETTE

GOMEZ

Gomez

Heckler & Koch

Gunther

GUNTHER H&K

Gordons



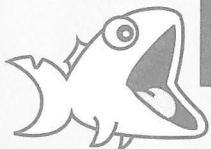
Harpers

Harpers
Weapons

Hagen

Hagen

HaiTech



HaiTech

Invader

Invader

Joker



Kalashnikov

KALASCHNIKOV

Space Gothic · Waffen und Zubehör

riegeschossen. Da der Trend aber eindeutig in die Richtung der intelligenten Kleingeschosse geht, bereitet die Firma neue Produktlinien vor. Harpers residiert auf dem Planeten *Flandern*.

Heckler & Koch

Der altbekannte Konzern hat es durch die Wirren der Zeit bis ins 24. Jahrhundert geschafft. Hauptsitz ist nach wie vor *Terra*. Heckler & Koch bieten den heutigen Waffenbenutzern eine reichhaltige Auswahl an ausgeklügelten Infanteriewaffen an.

Invader

Klein aber fein. Die Firma liefert von ihrem Stammsitz auf *Hephaistos* für die gesamte Galaxis ausgefallene Hardware an exzentrische Spezialisten.

Joker

Der lustige Name täuscht über den ernsten Inhalt hinweg. Die Waffensysteme, die die Firma in ihrem Hauptsitz auf *Suicide* entwickelt, sind durchaus effektiv.

Kalaschnikov

Einfache Waffen ohne Schnörkel, aber außerordentlich belastungsfähig, sind das immer noch gültige Markenzeichen dieses Herstellers. Die Truppen des Konzerns PTI bekommen für ihre Ausstattung Sonderkonditionen von dem auf *Prometheus* ansässigen Fabrikanten.

Luger

Das Flaggschiff dieses Waffenproduzenten ist ganz klar die .357 Automag. Doch auch der Rest der Produktpalette lohnt einen Blick. Auf *Avino* sind die Fabrikationsanlagen dieses Herstellers beheimatet.

Mauser

Dieser Hersteller steht wie die Allkatholische Kirche unter dem Schutz des Kreuzritterordens. Mauser vergibt an den christlichen Orden besondere Rabatte. Der Stammsitz ist auf dem Planeten *Vatikan* zu finden. Das Gerücht, daß diese Firma eigentlich der Allkatholischen Kirche gehört, ist unbestätigt.

Mc Duff

Nova Scotia exportiert nicht nur Tradition, auch die Waffen von *Mc Duff* kommen von diesem Planeten. Scotland, the brave.

McEwen

Diese Firma ist ebenfalls auf *Nova Scotia* ansässig. Daß fast die gesamte Belegschaft in den letzten großen Aufruhr verwickelt war, hat die Verkaufsbilanzen nicht entscheidend drücken können.

TRADITION UND QUALITÄT
Luger

Luger

Mauser

MAUSER



Mc Duff

Mc Duff
Jagdausrüstung

McEwen

McEwen

MGX

MGX
since '88 **Weapon Systems**

MGX

Seit dem Jahr 2088 bringt dieser ambitionierte Hersteller medizinisches Equipment und selten anmutende Waffensysteme auf den Markt. Die Produktionsanlagen stehen auf *Terra*. Die Beteiligungsverhältnisse sind undurchsichtig. Gut unterrichtete Kreise sind davon überzeugt, daß die InSic ihre Finger im Spiel hat.

Stirb, humanoider
Sauger!

Phil LeChance,
Söldner

Leichte Mater-
ialien und gute
Verarbeitung
ergeben Spitzen-
produkte!

Geoffrey Hunter,
Manager bei
Mauser

Jeder bekommt
sechs Tage
Sonderurlaub! Die
Freiheit unseres
Planeten steht auf
dem Spiel!
Scotland forever!

Roy McCabe,
Werksleiter
McEwen

NEPTUN



Neptun



Nikita

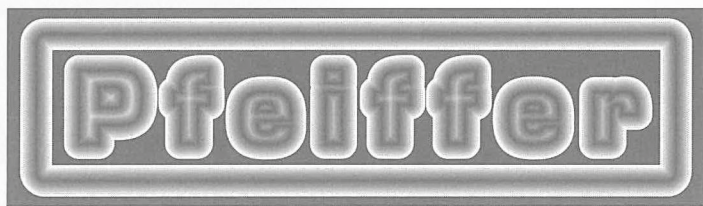


Ortega



Ramirez

RAMIREZ



Pfeiffer



Ravensword



Remington

Neptun

Es existiert ein Firmenzusammenschluß mit dem Haupthaus *De Maggio*. Gemeinsamer Hauptsitz ist auf *Musashi*. Diese Firma produziert spezielle Waffen für die Unterwasserjagd.

Nikita

Ein großer Konzernzusammenschluß, der auch Waffentechnologie entwickelt und vertreibt. Die *Nikita Weapon Group* residiert auf *Nippon*.

Ortega

Die Ausrüstung von Raumschiffen und Artillerie ist die Ausrichtung dieses Herstellers. Der Hauptsitz befindet sich auf *El Alamein*.

Pfeiffer

Wer die Absicht hat, viele Kugeln in kurzer Zeit auf den Weg zu bringen, bekommt mit den Waffen dieser Firma die richtige Lösung in die Hand. Firmensitz ist auf *Green Card*.

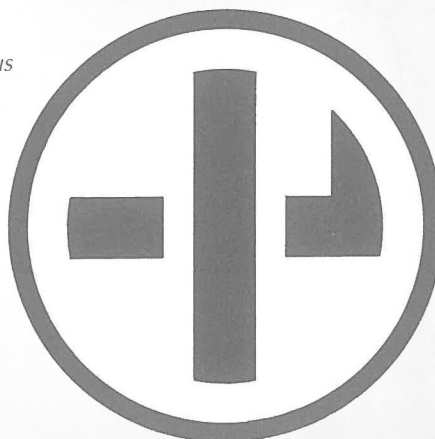
Powerwave Inc.

Diese PTI-Tochter produziert nur für die Konzerntruppen und die InSic. Sitz ist die Zwischenstation *Olymp*. Parole: Geheim!

Powerwave Inc.



Prometheus
Technical
Industries



Ihr denkt, Ihr seid
etwas Besonderes?
Ihr denkt, Ihr seid
Individuen?
Mächtiger Fehler!
Wenn ich mit
Euch fertig bin,
kocht Euch das
Wasser im Arsch!
Ich werde Euch zu
dem machen, was
die TSU braucht:
skrupellose
Kampfmaschinen!
Ihr denkt, Ihr liebt
Eure Mutter? In
zwei Monaten
liebt Ihr nur noch
Eure Waffe!
Fangen wir doch
gleich mal an ...

Ben Watson,
First Sergeant

PTI

Es gibt keinen Geschäftsbereich, in dem *Prometheus Technical Industries* nicht seine krakenartigen Arme hat. Waffen und Zubehör aus den PTI-Fertigungsstraßen werden ausschließlich für die Bedürfnisse des Megakonzerns zur Verfügung gestellt. Der Hauptsitz ist, völlig klar, auf *Prometheus*.

Ramirez

Schön und tödlich, heißt die Haupttrichtlinie der Designer von *Ramirez*. Vom Planeten *Mars* beliefert diese Firma mit ihren Produkten die Endverbraucher.

Ravensword

Der Nahkampf ist die einzig ehrenwerte Auseinandersetzung. Dieser Spruch steht über den Toren von *Ravensword*. Damit ist alles über die auf *Flandern* ansässige Firma gesagt.

Remington

Infanteriewaffen aller Art werden von diesem Hersteller auf *Dunkelwald* produziert. Nachdem die Firmenzentrale von dem nuklearen Gau im terranischen Nordamerika zerstört wurde, hat sich *Remington* auf diesem Planeten einen neuen Hauptsitz eingerichtet.

Rockwell

Von *Scorpions Hole* aus, beliefert dieser Hersteller die Galaxis mit herkömmlichen und ausgefallenen Waffen aller Art.

Rottenbach

Die Kanonen von Rottenbach sind unverwundlich. So äußerte sich auch ein General im Konzernkrieg. Leider war dieser Herr dem *Shark-Konzern* sehr verbunden. Dies und die Tatsache, daß der Waffenhersteller ein wichtiger Kriegslieferant für den unterlegenen Konzern war, brachte *Rottenbach* eine genaue Untersuchung ein. Mittlerweile sind die Geschäftsbedingungen wieder normalisiert und die Firma beliefert von *Bettelheim* aus zahlreiche Abnehmer.

Schmeisser

Kleine und gemeine Feuerwaffen, die in wahnwitziger Geschwindigkeit Munition in die Umgebung verteilen, sind das Hauptbetätigungsfeld dieses Herstellers. *Schmeisser* ist auf *Banja Luca* vertreten.

Shark Inv.

Alle offiziellen Produktionsstätten sind nach den Konzernkriegen geschlossen oder übereignet worden. Man hört allerdings das unbestätigte Gerücht, daß die versprengten *Shark-Verbände* im Untergrund an ambitionierten Entwicklungen weiterarbeiten.

Siegel

"Hauptsache Scharf", ist der inoffizielle Wahlspruch der Angestellten von *Siegel*. Die auf *New Hope* hergestellten Nahkampfwaffen werden von vielen Anwendern geschätzt.

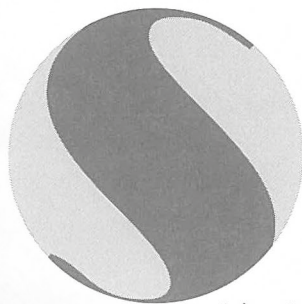
Rockwell



Rottenbach



Sigurd

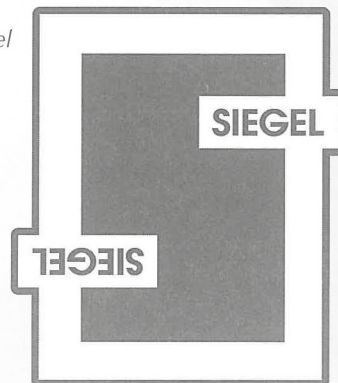


Schmeisser



Shark Inv.

Siegel



Stevenson



Smith & Wesson

Sigurd

Die zuverlässigen Fernkampfaffen der Firma *Sigurd* werden in der Hauptsache auf *Attika* hergestellt. Auf dem werkseigenen Schießstand werden die Produkte interessierten Kunden gerne vorgeführt.

Smith & Wesson

Ein Name mit vertrautem Klang. Nach der Zerstörung von Nordamerika siedelte sich die Firma auf *New Hope* an.

Stevenson

Energie-Infanteriewaffen von *Stevenson* sind seit dem Konzernkrieg als verdächtig eingestuft. Bei den eingesetzten Waffen wurde in hohem Maße Sabotage festgestellt. Ob *Shark* in diese Vorkommnisse verwickelt ist, weiß niemand so recht. Heute gelten die Waffen aus der Fabrik auf *Green Card* wieder als zuverlässig.

TNT

Plasmawaffen und Artilleriezubehör werden im Auftrag dieser Firma auf dem *Mars* hergestellt. Da die Verarbeitung von *Laesum* nur unter strenger Kontrolle gestattet ist, sind Teile der Fertigung von *PTI* überwacht.

TNT

TNT

Tompson

Tompson

Präzisionswaffensysteme

Wallenfels

Wallenfels



Williams



Winkler

Wilkinson

Wilkinson

Tompson

Geschichtsbewanderte Personen können den Firmenamen noch auf das Amerika der 20er Jahre zurückführen. Andere schätzen einfach das traditionelle Design der grobschlächtigen Feuerwaffen. Die Fertigung und Verwaltung hat ihren Sitz auf *Napoli*.

Wallenfels

Die Firma logiert auf *Terra* und stellt dort ein kleines Sortiment an großkalibrigen Waffen her. Die verheerende Flächenwirkung kennt jeder Soldat aus der Grundausbildung.

Walter

Der Kreuzritterorden hält große Stücke auf diesen Lieferanten. Eine fest vereinbarte Abnamemenge von den auf *Jerusalem II* produzierten Waffen nutzen die Ritter zur Ausrüstung ihrer Offiziere.

Williams

Der Hersteller von mehrheitlich schweren Waffen hat seinen Hauptsitz auf *Tiefurt*. Zusätzlich zur angebotenen Produktpalette werden Raumschiffteile für die Werften gefertigt.

Wilkinson

Neben kleinformatigem Rasierzeug werden auf *Flandern* auch Nahkampfaffen in Serie produziert.

Winkler

Auf *Terra* ansässig und seit vielen Jahren der Ansprechpartner für ausgefeilte Waffensysteme im Bereich Bootsba. Auch zahlreiche Faustfeuerwaffen gehören zum Sortiment.

Worthman

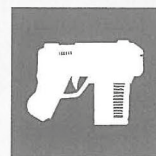
Die Reparaturstatistik im Konzernkrieg spricht für Kanonen dieser Firma. Auch heute wird auf *New Dover* noch in diesem Qualitätsverständnis produziert.

Walter

WALTER



Worthman



Gott ist mein Zeuge. Das war ein brillianter Kopfschuß!

Jerome Craig, Oberbootsmann

A2, Gebietschema F7-F9. Erbitten Präventivschlag auf dieses Gebiet. T -4 Minuten.

Isidor Ashley, Field Lieutenant

Kling, Klang,
Schicksalsmelodie!

Josè Zeraldas,
Scout

Hier ist es ruhig.
Es sind keine
Feuerwaffen
erlaubt. Schwerter
sind aber absolut
akzeptabel . . .

Dietrich Engels,
Spezialagent
ERIC

Niemand würde
vermuten, daß
man mit diesem
Gegenstand Leute
umbringen
könnte. Ich bin
darin Spezialistin!

Esmeralda Ongun,
Agentin

Wenn Stahl durch
Fleisch schneidet,
hörst Du nur ein
sanftes Reißen.
Das heißt, Du
würdest es hören,
wenn die Opfer
nicht so laut
schreien würden!

Chrestien Gallot,
Hitman

II. Nahkampfwaffenfertigkeiten

Der folgende Abschnitt enthält eine Übersicht aller *Nahkampfwaffenfertigkeiten*. Einige davon sind zusätzlich in *Spezialisierungen* unterteilt. Das bedeutet, daß ein Charakter, der z. B. *Schwerter* mit *Lernpunkten* belegt, nicht unbedingt alle Waffen dieser Kategorie mit dem gleichen *Fertigkeitswert* beherrscht. *Spezialisierungen* sind unter den jeweiligen Fertigkeitsbeschreibungen näher erläutert.

Jeweils in Klammern hinter der Bezeichnung sind die *Grundwerte* der Fertigkeiten abgedruckt.

Expertenwaffen (5%)

Hierbei handelt es sich um Waffenfertigkeiten, die bei der Charaktererschaffung nur bestimmten Charakterklassen vorbehalten sind. Ein Abenteurer darf eine *Expertenwaffe* nur dann mit Lernpunkten verbessern, wenn dies ausdrücklich auf seinem Informationsblatt zur Charakterklasse erlaubt ist. Im Spielverlauf können sich aber auch andere Abenteurer diese Fertigkeit mit erworbenen Lernpunkten aneignen. Eine weitere Option ist, daß der Spielleiter seinen Spielern das Lernen dieser Fertigkeit mit freien Lernpunkten bei der Charaktererschaffung erlaubt (spezieller Auftrag etc.).

Für jede der folgenden Spezialisierungen muß der Fertigkeitswert speziell erlernt werden. Ein Abenteurer, der z. B. *Peitsche* mit 50% beherrscht, hat deswegen keine Vorteile beim Benutzen einer *Würgeschlinge*.

Ninjawaffen

Kusari-Gama

Über dem Waffengriff steht eine rechtwinklige Klinge. Auf der anderen Seite ist eine Kette mit einem größeren Metallende befestigt. Diese typische Ninjawaffe kann als Kletterhilfe, zum Entwaffnen und als Schlag-/Parierwaffe eingesetzt werden. Um eine Distanz von bis zu einem Meter zu überwinden, kann sie am unteren Kettenende geschwungen werden.

Kyoketsu-Shogi

Die Waffe hat direkt nach dem Griff eine Doppelklinge. Am unteren Waffenende ist ein dickeres Nylonseil mit einem Eisenring befestigt. Diese typische Ninjawaffe kann als Kletterhilfe, zum Entwaffnen und als Schlag-/Parierwaffe eingesetzt werden. Um eine Distanz von bis zu zwei Metern zu überbrücken, kann sie am Eisenring geschwungen werden.

Nunchaku

Das Nunchaku besteht aus zwei Titanplastikstäben, die mit einer Kette verbunden sind. Es kann zum normalen Schlagen oder Parieren verwendet werden. Will man seinen Gegner mit dem Nunchaku entwaffnen, so ist dazu ein

erfolgreicher Angriff nötig. Dem Gegner steht eine normale Parade zu (siehe *Grundregelwerk*).

Sa Tjat Koen

Das Sa Tjat Koen besteht aus drei Titanplastikstäben, die jeweils mit einer Kette verbunden sind. Die Waffe kann zum normalen Schlagen oder Parieren verwendet werden. Will man seinen Gegner mit dem Sa Tjat Koen entwaffnen, so ist dazu ein erfolgreich durchgeführter Angriff nötig. Dem Gegner steht eine normale Parade zu (siehe *Grundregelwerk*).

Panzerklinge

Dies ist eine Spezialität der *SEK* und darf von anderen Charakterklassen nicht gelernt werden. Die *SEK* haben den Kampf mit verborgenen Messern an verschiedenen Stellen ihrer Rüstung trainiert. Sie können im Nahkampf an Händen, Ellbogen und Stiefeln 20 cm lange Klingen ausfahren, um ihre Gegner damit anzugreifen.

Peitsche

Diese Waffe wird mit Vorliebe vom Wachpersonal auf Strafplaneten eingesetzt. Nur die Charakterklassen *Polizist* und *Söldner* dürfen sie benutzen.

Ein Abenteurer kann mit einer Peitsche über eine Distanz von 1 bis 4 Meter angreifen. Bevor er seinen Angriff durchführt, entscheidet er, ob er seinen Gegner *verletzen*, *entwaffnen* oder *fesseln* will:

Um den Gegner zu verletzen, führt er den Angriff ohne Modifikatoren durch. Erzielt er dabei einen Treffer, so wird der normale Schaden verursacht.

Will er seinen Gegenüber entwaffnen, so erhält er einen Modifikator von +30 auf seinen Angriffswurf. Außerdem muß ihm nach der Attacke noch eine *Widerstandsprüfung* (eigene *GES* gegen *STK* des Opfers) gelingen. Abgesehen vom Verlust seiner Waffe erleidet der Angegriffene keinen Schaden.

Um den Gegner zu fesseln, wird ein gezielter Angriff (*Grundregelwerk*, Seite 230) gegen das zu fesselnde Körperteil durchgeführt. Der Gefesselte erleidet am getroffenen Körperteil die Hälfte des normalen Waffenschadens. Er kann das Körperteil nicht mehr benutzen, es sei denn, er besteht eine *GES*-Probe mit einem Modifikator von +30, um sich wieder zu befreien. Er kann natürlich auch die Peitschenschnur zerschneiden.

Punkter

Punkter sind eigentlich keine Waffen, sondern eine Weiterentwicklung der heutigen Spritze, also ein medizinisches Instrument. Sie können jedoch im Nahkampf verwendet werden, um Gegnern gegen deren Willen Gifte, Drogen

oder Betäubungsmittel zu verabreichen. Nur die Charakterklasse *Med-Tech* darf diese *Spezialisierung* lernen. Es ist nicht möglich, mit einem Punkter einen *kritischen Treffer* zu erzielen. Bei einem *kritischen Fehler* verabreicht sich der Benutzer das geladene Mittel selbst.

Würgeschlinge

Diese hinterhältigen Waffen werden nur von *Terroristen* oder *InSic*-Agenten eingesetzt. Um einen Gegner mit einer Würgeschlinge angreifen zu können, muß man sich ihm zunächst unbemerkt von hinten genähert haben (siehe auch *Schleichen* oder *Horchen*). Steht der Würger hinter seinem ahnungslosen Opfer, so kann er mit einem gelungenen Angriffswurf die Schlinge um den Hals des Unglücklichen legen. Das Opfer hat kaum eine Chance, sich zu wehren. Es erleidet zunächst 1W6 TP Schaden am Kopf (Hals). Anschließend muß es pro Phase eine modifizierte KON-Probe bestehen. Der Modifikator beginnt in der ersten Phase mit +5 und steigt pro Phase um weitere 5 Punkte. Mißlingt eine KON-Probe, so verliert der Gewürgte das Bewußtsein. Die KON-Proben werden durchgeführt, solange der Angriff nicht abbricht. Mißlingt eine zweite Probe, so stirbt das Opfer qualvoll.

Die einzige Möglichkeit, einem Gewürgten das Leben zu retten ist, den Würger kampfunfähig zu machen, bevor er seinen Mord ausführen kann. Das Opfer kann hierzu in den wenigsten Fällen beitragen, der Spielleiter sollte jedoch kreative Einfälle honorieren.

Trägt der Angegriffene eine Kampfpanzerung mit Helm, so kann der Angreifer ohne Effekt würgen, bis er schwarz wird.

Faust (50%)

Ein gelungener Angriff läßt den Gegner 1W3 TP am getroffenen Körperteil verlieren. Wurde der Kopf getroffen, so muß der Angegriffene außerdem eine KON-Probe bestehen, zu der das fünffache des verursachten Schadens als Modifikator addiert wird. Mißlingt diese Probe, so verliert er für (Schaden x 10) Sekunden das Bewußtsein.

Beispiel: Arnold Bergmann steht während einer Kneipenschlägerei plötzlich seinem Erzfeind Vincent Blood gegenüber. Ohne zu zögern schlägt er zu und trifft Vincent am Kopf. Für den Schaden ermitteln wir mit 1W3 eine 2, dazu wird noch mit 1W4 für Arnolds Schadensbonus gewürfelt. Der W4 zeigt eine 3, so daß Vincent insgesamt 5 TP am Kopf verliert.

Nun müssen wir für den Piraten eine KON-Probe durchführen, zu der ein Modifikator von +25 addiert wird (Schaden: $5 \times 5 = 25$). Vincent hat eine KON von 68, wir würfeln eine 56. $56 + 25 = 81$, die Probe ist demnach fehlgeschlagen

und er verliert für 50 Sekunden das Bewußtsein. Bevor sich Arnold jedoch auf seinen besinnungslosen Gegner stürzen kann, wird er schon in den nächsten Zweikampf verwickelt. Als er sich wieder auf Vincent konzentrieren kann, ist dieser bereits erwacht und in der tobenden Menge spurlos verschwunden.

Ein Abenteurer kann versuchen, einen auf ihn gerichteten Faustschlag mit einem eigenen Faustschlag zu parieren.

Mißlingt ein Faustangriff *kritisch*, so erleidet der Angreifer 1W4 TP Schaden an dem Arm, mit dem der Angriff ausgeführt wurde. Galt der Angriff einem Gegner in Kampfpanzerung, so hat schon ein einfacher Fehler die beschriebenen Folgen. Ein *kritischer Fehler* beim Angriff auf einen gepanzerten Gegner bedeutet, daß der Angreifer stattdessen 2W4 TP verliert und daß die Hand geprellt, verstaucht oder gebrochen wurde und solange nicht mehr benutzt werden kann, bis sämtlicher Schaden, der durch den verpatzten Angriff erlitten wurde, wieder verheilt ist.

Es ist möglich, den Standardschaden von 1W3 durch die Benutzung von Hilfsmitteln zu erhöhen. Die in der folgenden Liste aufgeführten Waffen benötigen keine eigene *Fertigkeit*. Statt des normalen Faustschadens wird der Schaden des Hilfsmittels benutzt.

<i>Elektroschlagring</i>	1W6+2
<i>Glasflasche</i>	1W3+1
<i>Kontaktstunner</i>	siehe unten
<i>Metallflasche</i>	1W3+2
<i>Nietenhandschuh</i>	1W6+1
<i>Schlagring</i>	1W3+2
<i>Totschläger</i>	1W3+2
<i>Vibroschlagring</i> ¹⁾	2W6+1

¹⁾ Die Benutzung dieser Waffe senkt den Fertigkeitenswert "Faust" des Angreifers um 10 Punkte. Das Selbstladeholster verbraucht 1 EH pro 20 Anwendungen.

Kontaktstunner

Diese Waffen werden mit der Fertigkeit *Faust* geführt. Die Kontaktstelle des Stunners muß bis auf 10 Zentimeter an einen ungeschützten Hautbereich (normale Kleidung ist kein Problem) herangebracht werden, um einen Effekt zu erzielen. Die Lähmungsregeln entsprechen denen unter der Waffenbeschreibung *Stunner* (Seite 22).

Kontaktstunner werden generell mit einem EH-Chip geladen. Die Kapazität der jeweiligen Waffen entnehmen Sie bitte den Waffentabellen.

Kampfsport (0%)

Diese Fertigkeit beinhaltet Tritt-, Sprung- und Schlagtechniken, die durch hartes Training und



Der Vibroschlagring hat von seinem Gesicht ja nicht so viel übriggelassen. Wie sollen wir jetzt eigentlich unserem Boß die miese Visage präsentieren?

Enzo Lafer,
Schläger

Achtung: Die Regeln für Bewußtlosigkeit gelten entsprechend auch für Kopftreffer mit Schlagwaffen, Schwertern und Fußtritten!



eine exakte Körperbeherrschung eine furchtbare Wucht entwickeln und den Kampfsportler zu einem gefährlichen Gegner im Nahkampf machen. Da diese Kampftechnik eine extrem hohe Körperbeherrschung erfordert, kann *Kampfsport* nur von Charakteren erlernt werden, deren *GES* 70 oder mehr beträgt.

Gelingt ein Angriff, so wird ein getroffener Arm oder ein Bein für 1W6 Kampfrunden gelähmt, falls der Verteidiger keine *KON*-Probe besteht. Wurde der Kopf, Oberkörper oder Unterleib getroffen, so verliert der Betroffene bei einer mißlungenen *KON*-Probe für einige (Schaden x 10) Sekunden das Bewußtsein. Gelingt ein Kampfsportangriff *kritisch*, so wird auf die *KON*-Probe das fünffache des verursachten Schadens als Modifikator angewendet (siehe auch *Faust*).

Kampfsport kann nicht nur zum Angriff, sondern auch zur Verteidigung eingesetzt werden. Wird ein Kampfsportler im Nahkampf angegriffen, so darf er sofort eine *Parade* durchführen. Gelingt diese, so erleidet er keinen Schaden durch den Angriff. Erfolgte die Attacke mit einer Schlag- oder Spießwaffe, so kommt auf die Parade zusätzlich ein Modifikator von +15 zur Anwendung. Wird der Kampfsportler mit einem Schwert angegriffen, beträgt der Modifikator +20. Gelingt die Parade mit einem *kritischen Erfolg*, so wird der Angreifer entwaffnet. Mißlingt die Parade mit einem *kritischen Fehler*, erleidet der Verteidiger das doppelte des

normalen Schadens, da er in die Waffe des Gegners hineingelaufen ist.

Da *Kampfsport* auch verschiedene Sprungtechniken beinhaltet, darf ein Charakter auch Gegner im Nahkampf angreifen, die zu Beginn der laufenden *Phase* bis zu 10m von ihm entfernt stehen. Dazu muß ihm eine mit den in der *Springen*-Tabelle beschriebenen Modifikatoren durchgeführte *Kampfsport*-Probe gelingen. Ein Charakter, der *Kampfsport* mit Lernpunkten belegt, erhält automatisch die Hälfte der abgegebenen Punkte als zusätzliche Lernpunkte für die Erhöhung von *Springen*.

Kettensäge (10%)

Wer kennt diese aus Film und Fernsehen bekannte Waffengattung nicht? Die handliche Säge hilft dabei, das Gegenüber theatralisch in kleine Scheiben zu zerlegen. Im Zeitalter der Massenvernichtungswaffen nicht sonderlich effektiv, aber sicherlich beeindruckend. Die erhältlichen Modelle sind mit einem Elektrokickstarter und Einschüben für maximal 4 EH-Chips ausgestattet. 1 EH reicht für 10 Kämpfe. Trageholster ist inklusive.

Dem präzisen Motor fehlt das altertümlich satte Röhren, stattdessen surrt er leise. Für die Nostalgiker gibt es aber die Möglichkeit, die Schalldämmung komplett auszubauen, und schon wird ein zufriedenstellender Lärmpegel erreicht.

Messer (20%)

Diese Fertigkeit umfaßt den Umgang mit allen Arten von Messern, mit Ausnahme von Wurfmessern, die mittels *Expertenwaffen* (Seite 20) benutzt werden. Sie unterteilt sich in die Spezialisierungen *Armklinge*, *Messer*, *Schockmesser* und *Vibromesser*. In der Waffentabelle sind auch zwei japanische Dolche aufgeführt: *Aikuchi* und *Tanto*. Charaktere können mit Messern Angriffe durch *Messer*, *Faust* und *Kampfsport* parieren. Gelingt dies, erleidet ein unbewaffneter Angreifer denselben Schaden, den ein erfolgreicher Messerangriff bei ihm verursacht hätte.

Bei Auswahl der Fertigkeit entscheidet sich der Spieler für eine der *Spezialisierungen*. Der von ihm erworbene *Fertigkeitswert* gilt nur für die gewählte *Spezialisierung*, er ist für die anderen drei um jeweils 10 Punkte niedriger.

Beispiel: Vincent Blood erlernt "Messer" und entscheidet sich für die Spezialisierung "Armklinge". Er gibt 40 Lernpunkte aus und hat somit für "Armklinge" einen Fertigkeitswert von 60% (40 + Grundchance 20%). Für "Messer", "Schockmesser" und "Vibromesser" hat er einen Fertigkeitswert von jeweils 50%.

Armklinge

Armklingen sind verborgene Messer, die unter der Kleidung am Unterarm angebracht werden.

Messerkämpfe sind rückständig. Diese archaische Note ist einfach nicht stilvoll. Ich gebe allerdings zu, daß mich Wettkämpfe in dieser Disziplin reizen. Etwas Geldeinsatz im Risikobereich hat noch keinem geschadet.

Boris von Mette,
Gentleman

Mit einem Federmechanismus können sie im Kampf überraschend ausgefahren werden. Aufgrund des Überraschungseffektes erleidet ein Abenteurer, der einen Angriff mit einer Armklinge parieren will, die in der gleichen Phase ausgefahren worden ist, einen zusätzlichen Modifikator von +20 Punkten.

Schockmesser

Für das Schockmesser gibt es eine besondere Regelung. Wird mit der Klinge mindestens ein Schaden von einem TP verursacht, so kommt die zusätzliche Elektroschock-Wirkung zum Tragen. Das Schockmesser wird mit einem EH-Chip geladen. Ein voller Chip sorgt für 40 Schockentladungen.

Vibromesser

Vibromesser sind gefährliche High-Tech-Waffen, deren Klinge in Hochfrequenzschwingungen vibriert und durch Stein, Stahl und die meisten Plastiksorten wie durch Butter schneidet. Rüstung schützt gegen *Vibromesser* nur mit ihrem *Mindestwert*. Sie verbrauchen extrem viel Energie und werden in einem eigenen Ladeholster transportiert. Da der Umgang mit diesen Waffen sehr gefährlich ist, muß jeder Charakter, der ein *Vibromesser* benutzt und einen Fertigkeitswert von weniger als 50% hat, vor jedem Angriff eine GES-Probe bestehen, um sich nicht versehentlich selbst 1W4+2 TP Schaden zuzufügen. Ein Selbstladeholster verbraucht 1 EH pro 20 Anwendungen.

Ringkampf (30%)

Ein Ringer versucht, seinen Gegner durch Klammer- und Würgegriffe kampfunfähig zu machen. Da man für diese Kampftechnik über ein gewisses Maß an Körperkraft verfügen muß, wird der Unterschied zwischen STK des Angreifers und STK des Verteidigers als Modifikator auf alle *Ringkampf*-Proben angewendet. Gelingt der Angriff, so darf der Verteidiger sofort eine *Ringkampf*-Parade ausführen. Versagt er, so hat ihn der Angreifer umklammert. Ein *kritisch* erfolgreicher Angriff kann nur durch eine *kritisch* erfolgreiche Parade abgewehrt werden.

Ein umklammerter Charakter kann sich nur befreien, wenn ihm in einer folgenden Phase eine *Ringkampf*-Probe gelingt, auf die jedoch ein zusätzlicher Modifikator von +20 anzuwenden ist. Kann er sich nicht befreien, so hat der Angreifer zu Beginn jeder Phase, in der er die Umklammerung aufrechterhält, folgende Möglichkeiten:

1. Den Gegner zu Fall bringen:

Hierzu muß dem Angreifer ein weiterer Ringkampfangriff gelingen, der jedoch nicht pariert werden darf. In den folgenden Phasen

hat er dann die Wahl, seinen Gegner entweder zu würgen (siehe unten) oder ihn festzuhalten (keine weitere Probe nötig).

2. Den Gegner würgen:

Der Angreifer fügt dem Verteidiger automatisch 1W4 TP Schaden (zuzüglich seines *Schadensbonus*) zu, gegen den Schutzkleidung nur mit ihrem *Mindestwert* schützt. Auf diese Weise verlorene Trefferpunkte erhält ein Abenteurer mit einer Rate von 1W4 TP pro 10 Minuten absoluter Ruhe zurück.

3. Den Gegner werfen:

Dem Angreifer muß ein weiterer Ringkampfangriff gelingen, der nicht pariert werden darf. Hierbei wird jedoch nicht die Stärke, sondern das Gewicht des Verteidigers zur Berechnung des Modifikators verwendet. Durch den Sturz erleidet der Verteidiger 1W4 Punkte Schaden (Schutzkleidung wird nicht berücksichtigt) und hat für die folgenden 1W6 Phasen +20 auf alle Aktionen.

Beispiel: Butch Snappers STK beträgt 80, sein Fertigkeitswert "Ringkampf" 30%. Während einer Prügelei auf dem Raumhafen von Scorpions Hole entspinnt sich ein Ringkampf zwischen Butch und dem Minenarbeiter Knacker Joe (STK 87, "Ringkampf" 45%).

Butch greift Joe an. Er erhält einen Modifikator von +7, da Joes Stärke um 7 Punkte höher als seine eigene ist. Wir würfeln eine 20, +7 sind das 27. Butch hat den Knacker also erfolgreich umklammert, falls dessen Parade nicht gelingen sollte.

Joe versucht, den Angriff zu parieren. Als Modifikator erhält er zum einen -7, da seine Stärke um 7 Punkte höher als Butchs STK ist. Weiterhin wird der bei Paraden übliche Modifikator in Höhe des Unterschiedes zwischen Fertigkeitswert und Angriffswurf des Angreifers angewendet. Dieser beträgt im vorliegenden Fall +3 (30% - 27). Für Joe würfeln wir 63. 63-7+3=59, ein Mißerfolg. Butch hat Joe fest im Griff und versucht nun, ihn zu Fall zu bringen, wozu ihm lediglich eine weitere Fertigkeitsprobe "Ringkampf" mit einem Modifikator von +7 gelingen muß.

Schlagwaffen (40%)

Diese Fertigkeit unterteilt sich in die *Spezialisierungen* Axt und Keule. Abenteurer können mit einer Schlagwaffe Nahkampfangriffe parieren, erhalten jedoch einen Modifikator von +10, wenn sie mit einem Säbel oder Bajonett bzw. +20, wenn sie mit einem Degen oder Speer angegriffen worden sind.

Achtung: Greift ein Abenteurer einen Gegner mit einer Axt an, so besteht die Chance von 1/10 seiner STK, daß bei einer erfolgreichen Parade die Verteidigungswaffe seines Gegners bricht und unbrauchbar gemacht wird.



Könnte mir mal jemand helfen? Ich hab' den Idioten schon 'ne ganze Zeit im Schwitzkasten!

Rufus Helffer,
Privatdetektiv

Taurus! Taurus! Würgen! Würgen!

Chor der
Schwarzen Garde

Die legendäre Rechts-Links-Kombination von Teddy hilft Dir immer aus der Patsche...

Widar Greiner,
Prospektor

*Glatter Schnitt.
Du hast Glück
gehabt!
Vibrobeile sind so
heiß, daß keine
Infektionen
verursacht
werden.
Wenn Du jetzt
weiterjammerst,
bekommst Du die
Pseudomorphin-
portion nicht!*

*Culver Masterdon,
Med-Tech*

*Achtung: Kämpft
ein Abenteurer
mit einem Säbel
vom Rücken eines
Reittiers aus, so
beträgt sein
Modifikator statt
+15 nur noch +5.*

Ein Charakter, der *Schlagwaffen* mit *Lernpunkten* belegt, muß sich für eine *Spezialisierung* entscheiden. Waffen der jeweils anderen Kategorie beherrscht er mit einem um 10 Punkte niedrigeren Fertigkeitenswert.

☞ *Beispiel: Der Terrorist Arnold Bergmann erwirbt für 20 Lernpunkte die Fertigkeit "Schlagwaffen" auf 60% (20 + Grundchance 40%) und entscheidet sich für die Spezialisierung "Axt". Sein Fertigkeitenswert "Axt" beträgt somit volle 60%, alle Keulenwaffen beherrscht er auf 50%.*

Axt

Äxte beinhalten sämtliche ein- und zweihändigen Äxte und Beile, mit Ausnahme von Wurfäxten, die über *Werfen* abgehandelt werden. *Vibrobeile* (vgl. *Vibromesser*) werden mit einem passenden Selbstladeholster geliefert. Das Holster verbraucht 1 EH pro 15 Angriffe.

Keule

Unter diese Kategorie fallen alle übrigen *Schlagwaffen* (z. B. Kampfstäbe, Knüppel, Spitzhacken, Spaten, Vorschlaghammer oder Baseballschläger).

Schwerter (20%)

Die *Fertigkeit* ist in die *Spezialisierungen Degen, Kurzsword, Säbel und Schwert* unterteilt. Ein Abenteurer, der mit einem *Schwert*, *Kurz-*

schwert oder einem *Säbel* eine *Spießwaffe* oder *Schlagwaffe* parieren will, erhält einen zusätzlichen Modifikator von +10 auf seine *Parade*. Es ist nicht möglich, mit einem *Degen* eine *Spießwaffe* oder eine *Schlagwaffe* abzuwehren. Wer einen *Degen* benutzt und einen *Fertigkeitenswert* von mindestens 60% hat, ist aufgrund der hohen Angriffsgeschwindigkeit, die mit dieser Waffenart erzielt werden kann, in einem Nahkampf immer vor Gegnern an der Reihe, die ihn mit einer anderen Nahkampfwaffe angreifen (Ausnahme ist der *Speer*, siehe *Spießwaffen*). *Vibroschwerter* (vgl. *Vibromesser*) werden mit einer passenden Selbstladescheide geliefert. Sie verbraucht 1 EH pro 15 Angriffe.

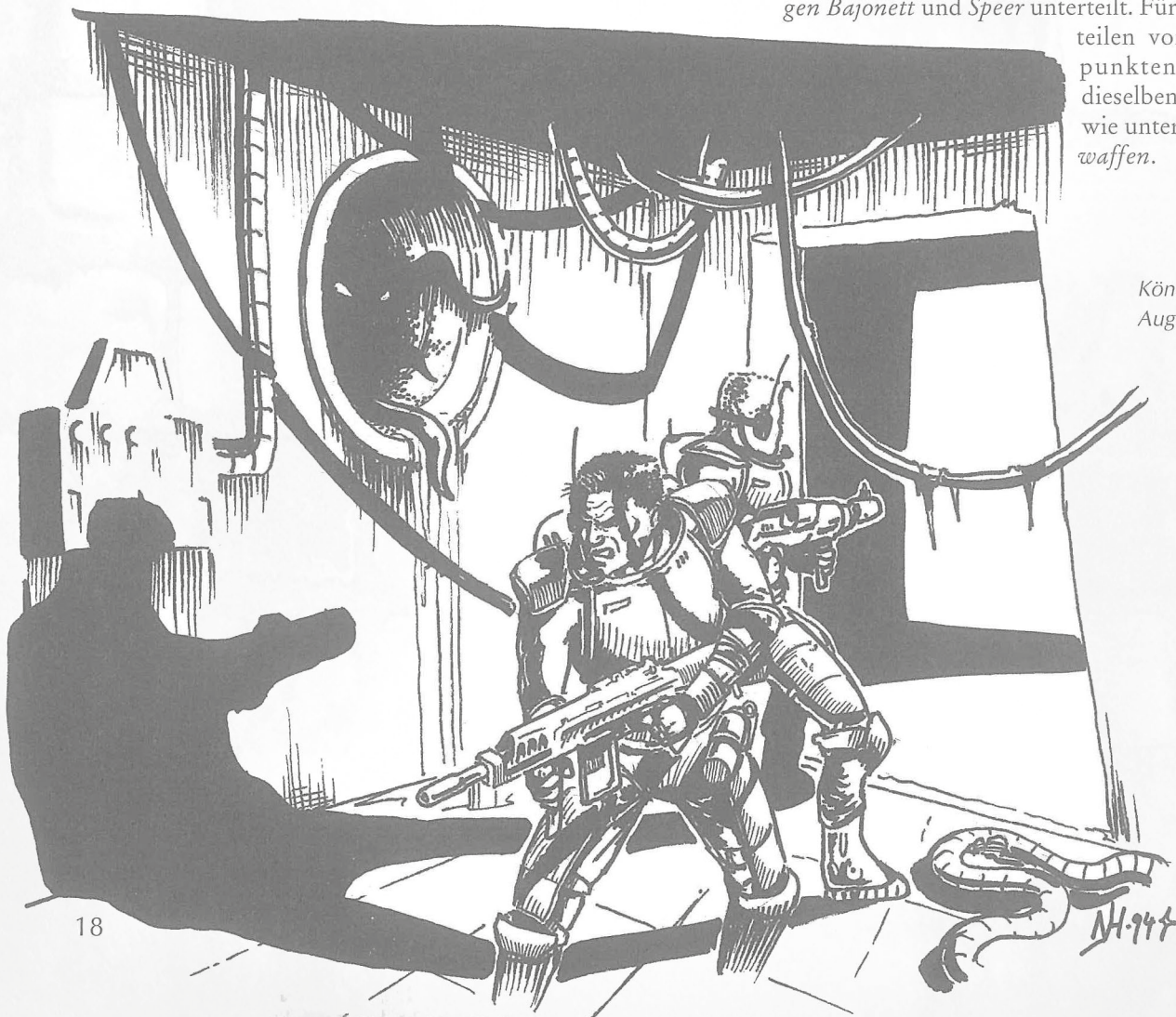
Ein Charakter, der *Schwerter* mit *Lernpunkten* belegt, muß sich für eine der *Spezialisierungen* entscheiden. Waffen der anderen beiden Kategorien beherrscht er mit einem um 15 Punkte niedrigeren *Fertigkeitenswert*.

☞ *Beispiel: Der Schwarze Hans gibt 60 Lernpunkte aus, um die Fertigkeit "Schwerter" zu erwerben. Er entscheidet sich für die Spezialisierung "Säbel". Sein Fertigkeitenswert beträgt 80% (60 + Grundchance 20%). Waffen wie "Degen" oder "Schwert" beherrscht er automatisch mit einem Fertigkeitenswert von 65% (80% - 15).*

Spießwaffen (20%)

Diese Waffenfertigkeit ist in die *Spezialisierungen Bajonett und Speer* unterteilt. Für das Zuteilen von *Lernpunkten* gelten dieselben Regeln wie unter *Schlagwaffen*.

*Können diese
Augen lügen?*



Bajonett

Bajonette sind lange Klingen, die an einem Waffenlauf befestigt werden. Ein Spieler, der mit einem Bajonett zustößt oder -schlägt, darf in derselben *Phase* die Waffe auf keinen Fall abfeuern. *Vibro Bajonette* (vgl. *Vibromesser*) werden mit einer Energiezelle am Kolben des jeweiligen Gewehrs verbunden und verbrauchen je 1 EH Energie für 20 Angriffe.

Speer

Ein *Speer* verschafft einem Abenteurer im Nahkampf eine enorme Reichweite. Er kann damit Charaktere angreifen, die bis zu 2 m von ihm entfernt stehen. Außerdem ist er, unabhängig von seiner *GES*, in einem Nahkampf immer vor Charakteren an der Reihe, die ihm mit kürzeren Waffen gegenüberstehen. Ein Abenteurer, der einen *Speer* zur Verteidigung benutzt, erhält einen Modifikator von -10 auf *Paraden* gegen Angriffe mit kürzeren Nahkampfwaffen bzw. ein -20 gegen Angriffe mit *Messern* oder bloßen Händen.

Tritt (40%)

Es gelten die unter *Faust* beschriebenen Regeln mit folgenden Ausnahmen:

- Ein Abenteurer, dem ein *kritischer Fehler* bei einem Trittangriff unterläuft, verliert die entsprechenden *TP* natürlich nicht am Arm, sondern an einem zufällig zu ermittelnden Bein und stürzt zu Boden.
- Ein Angreifer kann versuchen, einen Gegner mit einem gezielten Tritt auf den Waffenarm zu entwaffnen. Dazu muß ihm ein Angriff mit einem Modifikator von +30 gelingen. Ist er erfolgreich, so läßt der Gegner seine Waffe fallen, wenn ihm keine *Parade* gelingt. Mißlingt der gezielte Tritt *kritisch*, so kann der Angegriffene zudem außer der Reihe sofort einen Gegenangriff gegen den Gestürzten durchführen.

Die oben beschriebene Regelung für Fehler und *kritische Fehler* beim *Tritt* greift auch bei gezielten Angriffen auf Kopf oder Oberkörper. Der Schaden, den ein Abenteurer mit einem Tritt beim Gegner verursacht, beträgt 1W6. Trägt ein Angreifer beim Zutreten verstärkte Kampfstiefel, so erhöht sich dieser Schaden auf 1W6+1. Mit einer in der Stiefelsohle verborgenen Stahlklinge, die im Kampf mit einem besonderen Federmechanismus ausgefahren werden kann, beträgt der Schaden hingegen 2W6.

III. Fernkampfwaffenfertigkeiten

Im folgenden sind alle *Fernkampfwaffenfertigkeiten* aufgeführt. Einige sind in zusätzliche *Spezialisierungen* unterteilt, die in den einzelnen Abschnitten näher erläutert werden. In

Klammern hinter den *Fertigkeiten* stehen die jeweiligen *Grundwerte*.

Armbrüste (10%)

Diese tödlichen Waffen sind besonders bei Attentätern und Agenten wegen ihrer Präzision und Lautlosigkeit beliebt. Im Gegensatz zu ihren historischen Vorbildern lassen sie sich mühelos spannen und fassen mehrschüssige Magazine. *Armbrüste* verschießen in der Regel dicke Stahlbolzen, können jedoch auch mit Explosiv- oder Giftbolzen bestückt werden. Ein Explosivbolzen richtet den gleichen Schaden wie eine Sprenggranate an. Der Schaden eines Giftbolzens ist abhängig von der verwendeten Substanz.

Automatische Gewehre (5%)

Diese *Fertigkeit* wird in die Spezialisierungen *Maschinenpistole* und *Sturmgewehr* unterteilt. Ein Spieler, der für seinen Charakter *Automatische Gewehre* mit *Lernpunkten* belegt, muß sich für eine dieser *Spezialisierungen* entscheiden. Die zweite beherrscht er mit einem um 10 Punkte niedrigeren Fertigkeitwert.

☞ *Beispiel:* Butch hat einen Fertigkeitwert von 80% in "Automatische Gewehre" erworben. Er entscheidet sich für die Spezialisierung "Sturmgewehr". Für alle Maschinenpistolen beträgt sein Fertigkeitwert nur 70% (80%-10).

Automatische Gewehre verschießen explosive Titankerngeschosse in hoher Schußfolge. Da sie auch harte Panzerungen mühelos durchschlagen können, werden sie an Bord von Raumschiffen oder in unmittelbarer Nähe von explosiven Stoffen nicht eingesetzt. Der Sturmkarabiner ist die Standardwaffe von Bodentruppen des SEK und der Raummarine.

⚠ *Achtung:* Wird ein Sturmgewehr auf Einzelschuß (vgl. Seite 26) geschaltet, so kann es mit einem Modifikator von +10 auch mit der Fertigkeit "Gewehre" benutzt werden.

Maschinenpistolen haben generell eine höhere Schußfolge als die meisten Sturmgewehre, verfügen jedoch nicht über deren Treffsicherheit auf größere Distanzen.

Flechette (Spezialisierung Maschinenpistole)

Aus der Waffenmündung jagen Wolken von Nadelgeschossen auf ihr Ziel zu. Das beeindruckende Bild resultiert aus der Nadeldichte und der Abschußgeschwindigkeit. Die Schußladung fächert sich auf dem Weg zum Ziel auf. Wird ein Treffer erzielt, so sind immer mehrere – separat ausgewürfelte – Körperpartien betroffen. Nach jedem Treffer werden 1W8 Körperpartien ausgewürfelt. Die starke Fächerung der Geschosse erzwingt diese Abkehr von der normalen Burstregel. Die Produktion die-



Pflanzt die Bajonette auf, Jungs! Und im Laufschrift! Uuuuääää . . .

Rondo Traketi,
Leutnant

Ein ganzes Magazin! Verdammt! Ich dachte wirklich, der Kerl läuft trotzdem noch weiter. Der muß Drogen intus gehabt haben bis unters Dach!

Yule Inzel,
Oberschütze

Achtung: Bei Flechette-Treffern erleidet jedes der mit 1W8 ermittelten Körperteile den vollen Waffenschaden!

Der hat 'ne
Flechette! Der Irre
hat 'ne Flechette!
Charlie ist nur
noch ein Haufen
Brei! Schickt mir
alles, was an
Verstärkung
verfügbar ist!

Lyn Jensen,
Polizist

Das Haarspray in
der Spezial-
sprühdose hat auf
alle Personen
einen bleibenden
Eindruck hinter-
lassen!

Davis Otterbach,
Agent

Jetzt fehlen nur
noch Känguruhs!
Das Outback und
die Bumerangs
sind doch schon
hier!

Max Spalding,
Scout

ser Waffe ist nach dem Konzernkrieg offiziell eingestellt worden. Wird eine Person trotzdem mit einer Flechette in Händen von der Polizei angetroffen, ist ihre Verhaftung eine Sache von Sekunden. Man munkelt, daß die InSic noch Restbestände an geheimen Lagerplätzen aufbewahrt. Im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* wird für die Flechette-Munition die Abkürzung *Fl* verwendet.

Expertenwaffen (5%)

Ein Abenteurer darf eine *Expertenwaffe* nur dann mit *Lernpunkten* verbessern, wenn dies ausdrücklich auf seinem *Informationsblatt* zur Charakterklasse erlaubt ist. Im Spielverlauf können sich aber auch andere Charaktere diese Fertigkeit mit erworbenen Lernpunkten aneignen. Eine weitere Option ist, daß der Spielleiter seinen Spielern das Lernen dieser Fertigkeit mit freien Lernpunkten bei der Charaktererschaffung erlaubt (spezieller Auftrag etc.).

Für jede der folgenden Spezialisierungen muß der *Fertigkeitswert* eigens erlernt werden. Ein Abenteurer, der z. B. *Blasrohr* mit 50% schießt, hat deswegen keine Vorteile beim Benutzen einer *Sprühdose*.

Blasrohr

Diese lautlose Waffe wird nur von *Agenten* und *Terroristen* eingesetzt. Es handelt sich um kurze Rohre, die meistens als Spazierstöcke oder Golfschläger getarnt sind. Durch diese Rohre werden kleine Pfeile geblasen, die mit einer betäubenden oder tödlichen Substanz bestrichen sind (siehe auch im *Grundregelwerk*, *Lexikon der TSU*, Stichwort *Gifte*).

Bumerang

Das archaische Instrument ist im Grundsatz unverändert geblieben. Die klassische Variante ist aus genmanipuliertem *Drahtholz*; Veränderungen in Form von *Stabilisatoren* hat lediglich die Version aus *Titanplastik* erhalten. Die erwähnten Stabilisatoren enthalten eine winzige Kraftzelle (im Hobbyhandel für 0,01 EH zu kaufen) und geben einen Fertigungsmodifikator von -5. Die Batterieladung hält 1W4+1 Monate. Mißlingt ein Angriff mit maximal 10 Punkten über dem Fertigkeitswert, so kehrt der Bumerang zum Werfenden zurück. Liegt eine höher mißlungene Probe vor, so wird die Tabelle *Werfen (Fehlwurf)* auf Seite 226 im *Grundregelwerk* zu Rate gezogen. Ist ein kritischer Fehler unterlaufen, so verletzt sich der Werfende mit vollem *Waffenschaden* an der Wurfhand.

Ein Viertel (aufgerundet) der Fertigkeit *Werfen* darf beim ersten Erlernen auf den Fertigkeitswert aufaddiert werden. Der Bumerang wird vor allem von Personen geschätzt, die eine lautlose Auseinandersetzung vorziehen.

Messerwerfer

Diese *Spezialisierung* darf nur von *Terroristen* belegt werden. Es handelt sich um eine in der Kleidung am Arm zu tragende Vorrichtung, die in schneller Folge bis zu 6 kleine Messer abfeuern kann. Da der Benutzer in der Regel den Überraschungseffekt auf seiner Seite hat, erhält er auf seinen ersten Angriff einen Modifikator von -20. Die verwendete Munition wird im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* mit der Abkürzung *Me* gekennzeichnet.

Schnellfeuerharpune

Nur *Piraten* und *Terroristen* können diese Waffe erlernen. Sie ist eine Mischung aus einer handelsüblichen Harpune und einer Maschinenpistole. Die dreizackigen Geschosse sind mit Antriebstriebätzen versehen. Schnellfeuerharpunen funktionieren auch unter Wasser oder in anderen flüssigen Substanzen. Sie haben ein Magazin von circa 6 Pfeilen. Normalerweise sind die Pfeile nicht mit dem Abschußgerät verbunden (Seil etc.). Sollte jedoch eine Verbindung von Pfeil und Harpune gewünscht sein, so faßt das Magazin nur einen Schuß. Im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* wird für die Pfeile die Abkürzung *Hp* verwendet.

Sprühdose

Eine Sprühdose als Waffe mag auf den ersten Blick vielleicht lächerlich erscheinen. Ihr Vorteil ist jedoch offensichtlich, wenn man bedenkt, daß sich Gifte und Betäubungsmittel auf diese Art auch in Sicherheitsgebiete unauffällig einschmuggeln lassen. Wer käme schon auf die Idee, eine Dose Haarspray oder einen Flakon Eau de Toilette zu beschlagnahmen? Nur *Terroristen* und *InSic-Agenten* dürfen diese Waffe benutzen. Für den Überraschungseffekt erhalten sie, wenn sie einen Charakter zum ersten mal mit einer Sprühdose angreifen, einen Modifikator von -10.

Wurfmesser

In versteckten Halterungen getragen, kann diese Waffe eine böse Überraschung sein. Der Fertigkeitswert *Werfen* wird zur Hälfte (aufgerundet) auf die Grundchance der Fertigkeit *Wurfmesser* addiert.

Wurfsterne

Klein, schwarz mattiert oder chromfarben und in geübten Händen sicherlich tödlich. Viele Hobbykrieger kaufen sich in Andenkenshops diese Metallsterne, um ihre Geschicklichkeit zu steigern. Es ist schon vorgekommen, daß die Polizei mit *Giftpaste* bestrichene Wurfsterne an einem Tatort gefunden hat. Der Fertigkeitswert *Werfen* wird zur Hälfte (aufgerundet) auf die Grundchance dieser Fertigkeit addiert.

Faustfeuerwaffen (20%)

Diese *Fertigkeit* unterteilt sich in die *Spezialisierungen* *Automatikpistole*, *Bolzenpistole*, *EMP-Strahler*, *Energiepistole*, *Granatpistole*, *Mikrowellenpistole*, *Nadler*, *Revolver*, *Schockfroster*, *Stunner* und *Tacker*. Es gelten dieselben Regeln für *Spezialisierungen* wie unter *Automatische Gewehre*.

Auf den meisten Welten der *TSU* ist der Besitz von Schußwaffen für Zivilisten ohne Sondergenehmigung verboten. Einige Außenkolonien gestatten ihren Einwohnern/Besuchern jedoch das Tragen von Faustfeuerwaffen zum Zwecke der Selbstverteidigung.

Die von Signalwaffen verwendeten Patronen werden im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* mit der Abkürzung *Sp* gekennzeichnet. Die Gasmunition von Schreckschußwaffen wird im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* mit der Abkürzung *Gp* gekennzeichnet.

Bolzenpistole

Bolzenpistolen verschießen mantellose Stahlbolzen, die mit Explosivspitzen bestückt sein können. Verwendet man normale Stahlbolzen oder die besonders bei Attentätern üblichen Giftbolzen, so sind sie nahezu lautlos. Sie erfreuen sich auch aufgrund ihrer extrem hohen Feuerrate großer Beliebtheit. Im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* wird für die Bolzenmunition die Abkürzung *Bz* verwendet.

EMP-Strahler

Der mit diesen Waffen abgegebene Schuß schickt ein konzentriertes EMP-Bündel (*Electro Magnetic Pulse*) auf die Reise. Organische Prozessoren, normale Computerbauteile und einige komplexe Implantate hauchen bei einem Treffer sofort ihr Leben aus. Ist das Objekt besonders abgeschirmt (nur bei militärischer Ausstattung üblich), so kann der Spielleiter insgeheim einen Test auf die Wirksamkeit (45% Chance) durchführen. Organische Speicherchips sind von der Zerstörung nicht betroffen. Ein autorisierter Techniker muß zur erfolgreichen Reparatur eine Probe auf *Elektrotechnik* mit einem Modifikator von +20 bestehen. Zur Instandsetzung werden Ersatzteile im Wert von mindestens 60% des Neupreises fällig. Daten, die auf betroffenen Medien gespeichert waren, sind unwiederbringlich verloren. EMP-Strahler werden mit EH-Chips geladen. Jeder Strahler verfügt über 2 Ladebuchsen. Die 2 *Chips* generieren je 15 Schuß.

Energiepistole

Sie verschießt einen konzentrierten Energiestrahle, der die Temperatur am Zielpunkt schlagartig um mehrere hundert Grad erhöht. Trotz geringer Reichweite ist sie eine tödliche und

präzise Waffe. An Bord von Raumschiffen können Wände so stabilisiert werden, daß sie Energiestrahlen weitgehend schadlos ableiten. Energiepistolen sind daher, im Gegensatz zu den meisten anderen Waffenarten, auch für Kämpfe im Weltraum geeignet.

Energiewaffen werden mit EH-Chips geladen. Die Chips werden an speziellen Steckplätzen an der jeweiligen Waffe parallelgeschaltet. Bei Energiepistolen liefert eine volle EH jeweils 25 Schuß. Die *Faber "Quest"* verfügt über 2, die *Smith & Wesson "Roaster"* über 3 und die *Walter "Meteor"* über 4 Steckplätze.

Granatpistolen

Dieser Waffentyp ist auf das Verschießen von Werfergranaten optimiert, die normalerweise nur mit einem *Granatwerfer* benutzt werden können. Die verschiedenen Munitionsoptionen sind in der Waffentabelle W4 aufgelistet.

Mikrowellenpistole

Die Strahlen dieser Waffe heizen getroffene Objekte extrem auf. Dabei sind stark gerüstete Ziele eindeutig im Nachteil. Bei einem erfolgreichen Treffer wird regulär auf die *Treffertabelle* gewürfelt. Das ermittelte sowie alle angrenzenden Körperteile bekommen den in der Waffentabelle vermerkten Wärmeschaden ab. Wird z.B. ein Arm getroffen, so wird der Oberkörper ebenfalls in Mitleidenschaft gezogen. Wird hingegen der Oberkörper als Treffer ermittelt, so sind beide Arme, der Unterleib und der Kopf mit betroffen.

Sobald die entsprechenden Körperteile ermittelt worden sind, wendet man sich der Schadensermittlung zu. Trägt das Opfer eine Rüstung, so wird der Mindestwert als Multiplikator für den verursachten Wärmeschaden benutzt. Schwere Rüstungen verhindern (zum Nachteil des Trägers) die Ableitung des Hitzestaus. Alle Personen, die diese Waffe benutzen, bevorzugen leichte Kleidung ohne Rüstungsschutz (ein *kritischer Fehler* ist immer möglich). Diese Waffen werden mit EH-Chips geladen. Die Chips werden an speziellen Steckplätzen an der jeweiligen Waffe parallelgeschaltet. Die Mikrowellenpistole verfügt über 5 *Chips* zu je 5 Schuß.

Körperpartien mit Implantaten, die einen komplexen Mechanismus (*Augenimplantate*, *Handklingen* etc.) beinhalten, erhalten durch die plötzliche Hitzeeinwirkung einen besonderen Schaden. Das Implantat funktioniert so lange nicht mehr, bis ein autorisierter Techniker den Mechanismus überprüft und gereinigt hat (Spielleiter). Einfache Implantate, wie z.B. das *Rüstungsimplantat*, sind natürlich in ihrer Funktionsweise nicht beeinträchtigt.

☞ *Beispiel: Der Söldner Rupert Zelle feuert mit einer Mikrowellenwaffe auf einen vorbeilauf-*



Flieg, Granate, du bist frei! Und jetzt kommt schon die Nächste hinterher . . .

Alissa Chung, Söldnerin

Bei der fetten Rüstung ist die Garzeit kürzer, als man denkt. Wenn Du damit auf Geflügel schießt, kannst Du sofort mit dem Essen anfangen.

Piet Gaidar, Rebel

Wenn ich jetzt sterben würde, wäre das ziemlich schade. Zumindest für mich, oder?

Arnulf Praeger,
Raumpilot

Sie mag Explosionen nur, wenn sie laut sind. Das kitzelt so nett im Magen.

Daisy Ruger,
Agentin ERIC

Damit frieren sie in der Industrie Nahrungsmittel ein. Man kann es aber auch zu Verhörzwecken verwenden.

Wasil Sahla,
Söldner

enden Kreuzritter. Der Schuß trifft den Unterleib, also sind die Partien Unterleib, Oberkörper und beide Beine betroffen. Mikrowellenwaffen verursachen 1 TP Wärmeschaden an betroffenen Körperteilen, und der Ritter trägt eine Rüstung mit 1W6+6 Rüstungsschutz. Der Mindestwert beträgt $7.7 \times 1 = 7$; jedes betroffene Körperteil bekommt also 7 TP an Schaden zugeteilt. Dampfend und crisp stürzt der tote Ritter zu Boden.

Nadler

Nadler sind eine Fernkampfvariante von Punktern. Sie werden häufig von Medizinern eingesetzt, um tobsüchtige Patienten aus sicherer Distanz ruhigzustellen. Ein Nadler verschießt kleine Stahlnadeln, die an sich beim Getroffenen kaum Schaden anrichten. Sie sind aber mit einer betäubenden oder lähmenden Substanz bestrichen. Nadler können nur gegen ungepanzerte Körperpartien eines Opfers eingesetzt werden, da sie nicht über die nötige Durchschlagskraft verfügen, um Schutzkleidung zu durchdringen. Die verwendete Munition wird im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* mit der Abkürzung *Na* gekennzeichnet.

Gifte für Nadler:

Wenn man die im *Grundregelwerk* und in diesem Band beschriebene Wirkung für vergiftete Nadeln erzielen will, muß eine Anwendung Pastengift pro Schuß verwendet werden. Falls geizige Abenteurer das Gift strecken wollen, erhält der Getroffene Vergünstigungen auf seine KON-Probe (-15 je Halbierung der normalen Portion).

Automatikpistole und Revolver

Automatikpistolen und *Revolver* verschießen jeweils die gleiche Art von Munition, von traditionellen Bleikugelpatronen bis zu hochmodernen Titankerngeschossen vom Kaliber .22 bis .50. Während Pistolen aufgrund ihrer größeren Magazine und höheren Feuerrate beliebt sind, werden Revolver mit ihren fünf- bis achtschüssigen Trommelmagazinen eher von Liebhabern und konservativen Polizisten benutzt.

Schockfroster

In der Nahrungsmittelindustrie werden diese Sprühpistolen (mit Chemikalienpatronen geladen) eingesetzt, um Lebensmittel in Sekundenbruchteilen einzufrieren. Die versprühten Kältechemikalien haben nur eine sehr schwache Penetrationswirkung. Wenn man sie gegen gegnerische Subjekte einsetzen will, darf das Ziel maximal normale Kleidung tragen.

Jegliche Art von Rüstung stoppt die Wirkung auf das betreffende Körperteil, die Schutzkleidung verliert aber an der getroffenen Partie

vorübergehend 2 Punkte an Wirksamkeit. Wird der Rüstungsteil innerhalb von 2 Runden von einem normalen Projektil getroffen, schützt die Rüstung ein letztes Mal mit den verbliebenen Schutzpunkten und zerspringt dann in winzige Eisfetzen.

Wird eine ungeschützte Partie getroffen, so wird alle enthaltene Flüssigkeit innerhalb einer Sekunde vereist. Es entsteht kein TP-Verlust. Das Körperteil läßt sich nicht mehr bewegen, und lebenswichtige Organe stellen ihre Funktion ein. Da die Kälteeinwirkung konservierend wirkt, hat ein Med-Tech 1W8+3 Runden Zeit, Hilfsmaßnahmen gegen schwerste Erfrierungen einzuleiten. Wird in dieser Zeit keine Behandlung durchgeführt, so muß der Charakter pro Phase eine KON-Probe bestehen, um nicht wegen mangelnder Blutzirkulation zu sterben. Ist der *Kopf*, *Unterleib* oder der *Oberkörper* vereist, verliert der Abenteurer automatisch das Bewußtsein. Sind *Arme* oder *Beine* vereist, so ist vor jeder Aktion eine KON-Probe durchzuführen. Mißlingt diese, kann der Abenteurer vor Schmerzen nicht handeln. Trifft ein normales Projektil einen bereits vereisten Körperbereich, zerspringt dieser in kleine Stücke.

Ungeschützte Körperpartien mit Implantaten, die einen komplizierten Mechanismus (Augenimplantat, Handklingen etc.) beinhalten, erhalten durch die plötzliche Kälteeinwirkung einen besonderen Schaden. Das Implantat funktioniert solange nicht mehr, bis ein autorisierter Techniker den Mechanismus überprüft und gereinigt hat (Spielleiter). Einfache Implantate (wie z.B. das Rüstungsimplantat) sind natürlich in ihrer Funktionsweise nicht beeinträchtigt.

Stunner

Stunner verschießen einen lähmenden Energiestrahle, mit dem man einen Gegner kampfunfähig machen kann, ohne ihn zu verletzen. Sie haben, je nach Modell, eine STK von 50 bis 120. Um jemanden zu betäuben, wird eine *Widerstandsprobe* STK des Stunners gegen KON des Opfers ausgeführt. Überwindet der Stunner die KON des Getroffenen, so ist dieser für 1W10 Minuten gelähmt und zu keinerlei Aktionen fähig. Anschließend führt er alle 5 Minuten eine KON-Probe durch. Sobald eine dieser Proben gelingt, ist er wieder einsatzfähig. Mißlingt eine KON-Probe jedoch kritisch, so stirbt er an Herzversagen.

Gelingt es nicht, die KON des Getroffenen zu überwinden, so ist dieser lediglich für die Dauer einer Kampfrunde geschwächt und erhält für diese Zeit einen Modifikator von +20 auf alle Aktionen.

Ein Charakter, der Schutzkleidung trägt und von einem Stunner getroffen wird, würfelt den normalen Schutzfaktor seiner Rüstung aus. Das

Doppelte des erzielten Ergebnisses wird für die *Widerstandssprobe* zu seiner *KON* addiert.

☛ *Beispiel: Butch Snapper (KON 78) trägt eine Rockwell-Kampfpanzerung (Schutzfaktor: 1W6+4) und wird von einem Stunner getroffen. Butchs Schutzwurfer gibt 8, also wird seine KON für die Dauer der Widerstandssprobe um 16 Punkte (8 x 2) auf 94 erhöht.*

Stunner werden mit EH-Chips geladen. Die Chips werden an speziellen Steckplätzen an der jeweiligen Waffe parallelgeschaltet. Eine volle EH liefert jeweils 25 Schuß. Alle Stunner verfügen über 2 Steckplätze für EH-Chips.

Tacker

Der neumodische Industrietacker ist ähnlich wie eine *Automatikpistole* aufgebaut. Deshalb können versierte Pistolenschützen diesen mit den üblichen Abzügen bedienen. Das Tackermagazin enthält u-förmige Haltebolzen mit kleinen Widerhaken. Ein skrupelloser Abenteurer kann die Bolzen mit einer *Giftpaste* behandeln. Durch die enorme Wucht ist der Tacker auch auf begrenzte Entfernung eine unangenehme Waffe. Im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* wird für die Tackerbolzen die Abkürzung *Tb* verwendet.

Flammenwerfer (40%)

Diese Waffen verschießen leicht brennbare Gase oder leicht entzündliche Flüssigkeiten, die durch eine Flamme an der Mündung des Laufs in Brand gesetzt werden. Jeder Schuß mit einem Flammenwerfer setzt eine Fläche von 1 m² in Brand. Im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* wird für die verwendeten Brandchemikalien die Abkürzung *Ch* verwendet.

Gewehre (10%)

Unter diese *Fertigkeit* fallen die *Spezialisierungen Bolzengewehr, Dehydratorgewehr, Energiekarabiner, Gewehr, Mikrowellengewehr, Schallgewehr* und *Scharfschützengewehr*. Es gelten die unter *Automatische Gewehre* beschriebenen Regeln für *Spezialisierungen*.

Bolzengewehr

Sie verschießen die gleiche Munition wie *Bolzenpistolen* (Seite 21), haben jedoch eine größere Reichweite und ein Magazin, das bis zu 80 Bolzen fassen kann.

Dehydratorgewehr

Dieses tückische Waffensystem hat eine besondere Methode, den Aggregatzustand ihres Ziels zu ändern. Dringen die *Chemikalienpatronen* durch die Panzerung und verursachen mindestens 1 *TP* Schaden, so beginnt der eigentliche Inhalt der Patronen seine Wirkung zu entfalten.

Die Substanz zieht sämtliches im Körper gespeichertes Wasser an sich und führt dieses durch die Wundöffnung ab. Der Prozeß kann nur durch *Hydrofix* (2 bis 16 EH), gezielten Beschuß mit einem *Schockfroster* oder durch eine *Notoperation* (Entfernung der aufgepilzten Patrone) gestoppt werden. Nach 1W4+2 Minuten ist sämtliches Wasser aus dem Körper gezogen worden. Nach der Hälfte der ermittelten Zeit tritt der Tod unwiderruflich ein.

Energiekarabiner

Sie folgen denselben Regeln wie *Energiepistolen* (Seite 21), haben jedoch eine größere Reichweite und fassen größere Magazine. Energiekarabiner sind die bevorzugten Waffen der Raumstreitkräfte.

Energiewaffen werden mit EH-Chips geladen. Die Chips werden an speziellen Steckplätzen an der jeweiligen Waffe parallelgeschaltet. Energiekarabiner werden folgendermaßen aufmunitioniert:

Mauser EK 2a: 10 Chips zu je 20 Schuß

Mauser EK 2b: 15 Chips zu je 20 Schuß

"Höllenhämmer": 12 Chips zu je 15 Schuß

Gewehr

Diese Waffen umfassen alle üblichen Jagd- und Sportgewehre sowie Spazierstockgewehre (getarnte Kleinstgewehre, die gerne von Gentlemen benutzt werden, um sie außerhalb der Jagdsaison an wachsamen Aufsehern von Naturschutzparks vorbeizuschmuggeln).

Schallgewehr

Bei Sicherheitskräften ist diese Waffe sehr beliebt. Was schnödes Reizgas und Stunner an Aufrührern oder Unruhestiftern übrig lassen, versorgt die Wirkung dieser Waffe. Durch eine breite Lauföffnung verlassen gebündelte Schallwellen das Gewehr und breiten sich in einem Winkel von 45° aus.

Alle Personen, die sich im beschallten Gebiet befinden, verlieren 2 *TP* am Kopf und legen sofort eine *KON*-Probe mit einem Modifikator von +35 ab. Mißlingt die Probe, so verliert das Opfer für 1W10 Minuten das Bewußtsein. Ist die Probe *kritisch* danebengegangen, verstirbt die betreffende Person an einem Gehirnschlag. Bei einem normalen Erfolg bewegt sich das Ziel für 1W6 Minuten nur noch torkelnd und ist zu keiner geplanten Handlung mehr fähig, weil der Gleichgewichtssinn empfindlich gestört ist. Es sind keine weiteren Auswirkungen bei einem *kritischen Erfolg* zu erleiden. Die Schalleinwirkung ist speziell auf Menschen abgestimmt.

Schallgewehre werden mit EH-Chips geladen. Die Ladebüchsen können mit 5 Chips je 10 Schuß abfeuern.



Der redet nicht in hundert Jahren. Der ist von der harten und unerschrockenen Sorte.

Verpaß' ihm einen Tackerbolzen in die Schläfe und laß' uns hier verschwinden!

Emil Heuler,
Hitman

Streife 45! Sie haben Einsatz-erlaubnis! Beschallung des Demonstrationszugs in mittlerer Stärke.

Rodwig Vaughn,
Polizist



Die Elitetruppen
des ehemaligen
Shark-Konzerns –
die Hammerhaie.

Scharfschützengewehr

Sie haben sowohl eine große Reichweite als auch eine extrem gute Treffsicherheit. Sie sind in der Regel mit Schalldämpfern, Nachtsichtgeräten und Zieloptiken bestückt.

Mikrowellengewehr

Sie folgen denselben Regeln wie *Mikrowellenpistolen* (Seite 21), haben jedoch eine größere Reichweite und fassen größere Magazine. Diese Waffen werden mit EH-Chips geladen. Die Chips werden an speziellen Steckplätzen an der jeweiligen Waffe parallelgeschaltet. Das Mikrowellengewehr verfügt über 10 Chips zu je 10 Schuß.

Granatwerfer (5%)

Dies sind fünfschüssige, halbautomatische Waffen, die in der Regel in moderne Sturmgewehre und Energiekarabiner integriert sind. Sie verschießen alle Arten von Granaten über große Distanzen.

Maschinengewehre (30%)

Hierbei handelt es sich um großkalibrige, automatische Gewehre, die in der Regel von einem dreibeinigen Gestell oder im Liegen abgefeuert

werden. Sie bekommen ihre Munition nicht über ein Magazin, sondern durch Patronengurte zugeführt, die mehrere hundert Schuß enthalten. Da ein Maschinengewehr eine sehr hohe Schußfolge erzielt, wäre ein normales Magazin in Sekundenschnelle leer.

Charaktere, die über eine *STK* von mindestens 75 und eine *GES* von mindestens 65 verfügen, können ein leichtes Maschinengewehr (\leq Kaliber .32, wie z. B. das *Rockwell MG 3*) auch stehend aus der Hüfte abfeuern (*Rambo läßt grüßen!*). Sie erhalten jedoch auf ihren Angriffswurf wegen des entstehenden Rückstoßes einen Modifikator von +10.

Maschinengewehre sind auch mit Mehrfachläufen verfügbar. Wer erschauert nicht beim Gedanken an das Sirren von rotierenden Läufen in der Nacht? Die drehbar befestigten Läufe werden von einem dahinter liegenden Kastenmagazin gefüttert. Die große Ausstoßgeschwindigkeit und das nervenaufreibende Heulen der *Gatling-Guns* sind weithin gefürchtet. Besonders *Transportchopper* rüstet man gerne mit diesem Waffensystem aus.

Plasmawaffen (0%)

Ein Abenteurer darf *Plasmawaffen* nur mit Lernpunkten belegen, wenn dies auf seinem *Informationsblatt zur Charakterklasse* ausdrücklich gestattet ist. Nur qualifizierte Fachleute können mit diesen gefährlichen Waffen richtig umgehen. Da ihre platinummantelten Laesumprojekte bei hohen Temperaturen sofort mit der Umgebung fusionieren, sind Plasmawaffen mit einer Sicherheitsautomatik ausgestattet, die verhindert, daß die Waffe abgefeuert werden kann, bevor sie durch das integrierte Kühlsystem wieder auf unbedenkliche Temperaturen gebracht worden ist. Im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* wird für die Laesumpatronen die Abkürzung *La* verwendet.

Das bestialische an diesen Waffen ist, daß sie normale Schutzkleidung, Fahrzeuge und Wände wie Butter durchdringen. Nur spezielle, platinhaltige Panzerungen bieten einen wirksamen Schutz!

Der Plasmastrahl bohrt sich unbarmherzig durch alle Hindernisse. Sämtliche *Treffer-* und *Strukturpunktschäden*, die er auf seinem Weg verursacht, verringern jedoch die Maximalreichweite der Waffe in Metern.

☛ *Beispiel: Plasmakanonier Erich von Helmbrünne feuert seinen Karabiner (Reichw. 60 m, Schaden 3W8+5) auf einen 16 Meter entfernten Gegner ab und trifft ihn im Oberkörper (13 Körper-TP). Der Getroffene verliert durch den normalen Waffenschaden alle TP am Oberkörper. Somit beträgt die Restreichweite*

der Waffe noch $60\text{ m} - 13 = 47\text{ m}$. Einen Meter hinter dem Feind befindet sich eine 10 cm dicke Betonmauer mit 17 Strukturpunkten. Die Reichweite sinkt auf $47\text{ m} - 1 - 17 = 29\text{ m}$. Jenseits der Mauer liegt, 20 Meter von Erich entfernt, ein Munitionsdepot mit einer 5 cm dicken TiPla-Wand (15 Strukturpunkte). $29\text{ m} - 15 = 14\text{ m}$. Der Karabiner kann dieses Hindernis also nicht mehr durchdringen.

⚠ **Achtung:** Auch Personen, die nicht direkt von einem Plasmastrahl getroffen werden, können davon betroffen sein. Bis zu 15 m von der Schußbahn entfernt stehende Personen, die keine Strahlenschutzkleidung tragen, verlieren an jedem Körperteil einen TP durch Strahlungsschäden. Aus diesem Grund gehen Plasmakanoniere in der Regel an der Spitze ihrer Gruppe. Außerdem sind sie darauf trainiert, ihre Waffe (die mit einer Art Sonarmessgerät ausgestattet ist) nur auf Distanzen über 15 m abzufeuern (schließlich könnte die eigene Rüstung ja beschädigt sein).

Die Fertigkeit unterteilt sich in die *Spezialisierungen* *Plasmapistole* und *Plasmakarabiner*. Sobald ein Charakter *Plasma*-Waffen erlernt, entscheidet er sich für eine davon. Die andere beherrscht er mit einem um 15 Punkte niedrigeren Fertigkeitenswert.

☞ **Beispiel:** Erich von Helmbrünne gibt 60 Lernpunkte aus, um die Fertigkeit "Plasma-Waffen" auf 60% zu steigern. Er entscheidet sich für die Spezialisierung "Plasmakarabiner". Bei der Benutzung von Plasmapistolen beträgt sein Fertigkeitenswert 45% ($60\% - 15$).

Plasmapistole

Sie können nur von Charakteren bedient werden, deren GES mindestens 70 beträgt. Sie sind um einiges größer als normale Faustfeuerwaffen und müssen beidhändig abgefeuert werden.

Plasmakarabiner

Sie erfordern, wie Plasmapistolen, eine GES von mindestens 70. Da diese Waffen jedoch extrem schwer und sperrig sind, ist außerdem eine STK von mindestens 70 erforderlich, um sie führen zu können.

Ein Plasmakarabiner wird vom Benutzer in einer speziellen Halterung getragen, die um Oberkörper und Hüfte befestigt ist. Sie dient dazu, den Rückstoß der Waffe zu begrenzen und vor allem das hohe Gewicht des Karabiners besser zu verteilen. Es ist unmöglich, ihn ohne diese Halterung abzufeuern.

Raketenwerfer (5%)

Wie schon der Name vermuten läßt, werden mit dieser Waffe kleine Raketen abgefeuert. Diese

enthalten normalerweise einen panzerbrechenden Sprengkopf und werden von Infanterieeinheiten eingesetzt, um gepanzerte Fahrzeuge unschädlich zu machen.

Ein Raketenwerfer sieht aus wie ein 80 cm langes Ofenrohr, das über der Schulter des Schützen getragen wird. Es kann immer nur eine Rakete geladen werden. Sofern der Schütze nicht über einen Ladehelfer verfügt, der nach jedem Schuß nachlädt, dauert es 2-3 *Kampfrunden*, bis der Raketenwerfer wieder feuerbereit ist.

Schrotwaffen (30%)

Schrotwaffen, die sich in die *Spezialisierungen* *Schrotgewehr* und *Schrotpistole* untergliedern, sind wegen ihrer hohen Trefferchance, mit der selbst ungeübte Abenteurer durchschlagende Ergebnisse erzielen können, immer noch sehr beliebt. Es gelten die unter *Automatische Gewehre* beschriebenen Regelungen für *Spezialisierungen*.

Einige Abenteurer bevorzugen es, den Lauf ihrer Schrotflinte abzusägen. Dies führt dazu, daß die Streuung der Waffe beträchtlich erhöht wird. Benutzt ein Abenteurer eine abgesägte Schrotflinte im *Kern-* oder *Nahbereich*, so muß er für sein eigentliches Ziel keine normale Probe durchführen. Er würfelt, unabhängig von seinem Fertigkeitenswert, mit 1W%. Bei einem Ergebnis von 99 oder 100 ist ihm ein *kritischer Fehler* unterlaufen, in allen anderen Fällen hat er einen Treffer erzielt. Außerdem führt er für alle weiteren möglichen Ziele, die sich in seiner Sichtlinie und innerhalb eines bestimmten Umkreises um sein eigentliches Opfer befinden, einen normalen Trefferwurf aus. Im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* wird für Schrotmunition die Abkürzung *St* verwendet.

Kanonen (Kanonier)

Die hier vorgestellten Geschütztypen sind leichtere Waffen der mechanisierten Infanterie. Schwere Artillerie, Panzergeschütze und Raumschiffbewaffnung werden in den Bänden *Overkill II* und *Overkill III* näher erläutert. Alle Geschütze können von mindestens einem Mann bedient und von maximal drei Mann demontiert und transportiert werden. Normalerweise besteht die Geschützmannschaft aus zwei Personen. Zum Transport werden, je nach Gelände und Gewicht, verschiedene Transportmittel verwendet. Es finden Gravplattformen, Selbstfahrlafetten, Lasttiere oder Fahrzeuge mit Ladefläche Verwendung. Infanterieverbände haben *Energiekanonen*, *Kanonen*, *Mörser* und *Stunnergeschütze* in Gebrauch.

Da der Energieverbrauch von Energiekanonen und Stunnergeschützen zu hoch ist, um sie mit einzelnen EH-Chips zu laden, kommen sogee-



Im Häuserkampf verwende ich immer nur Schrotflinten. So eine Waffe schafft sofort klare Verhältnisse...

Refik Sabur,
Söldner

Es ist ein wahres Wunder, daß wir den Konzernkrieg gewonnen haben. Schauen Sie sich mal diese Soldaten an. Eine Schande für PTI!

Carol Adams,
Chief Major

Jetzt beginnt der
Feuerzauber. Den
Kartenbereich D9
löschen wir heute
radikal aus!

Claus Mosler,
Oberfähnrich

nannte *Energiekanister* zum Einsatz. Alle in der Waffentabelle aufgeführten Kanonen mit Energieverbrauch werden mit einem Energiekanister geladen. Diese wiederaufladbaren Minibatterien werden in den Munitionsschacht eingeklinkt und liefern die zum Schußbetrieb nötige Energie. Im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* wird dafür die Abkürzung *En* verwendet.

Rockwell Onager

Wird der leichte Mörser von 2 Personen bedient, so hat er eine *Feuerrate* von 1 in jeder *Phase*. Ist nur ein Kanonier anwesend, so verringert sich die *Feuerrate* auf 1 in je 2 *Phasen*.

Rockwell Orgelwerfer

Das Werfermodell wird in verschiedenen Versionen ausgeliefert. Die Grundausstattung verfügt über einen Magazinschacht mit 8 Geschossen. Die erweiterte Feldversion bietet vier separate Schächte mit jeweils 14 Geschossen auf. Im *Waffenmonitor* ist die Feldversion abgebildet.

Robokanonen

Besonders militärische Organisationen und konzerneigene Spezialkräfte nutzen das Feuerpotential dieser eigengesteuerten Schnellfeuerkanonen. Jede Robowaffe hat einen *Eigenchaftswert*, der zur Zielaufnahme und Trefferwahrscheinlichkeit verwendet wird. Die Waffe schützt ihren Feuerbereich so lange, bis sie keine Munition mehr hat oder zerstört ist. Begabte Techniker können eine programmierte Selbst-

zerstörung herbeiführen, indem sie mit einer erfolgreichen Probe auf *Elektrotechnik* (Modifikator +20) dafür sorgen, daß, wenn sich Feinde bis auf zwei Meter an die Robokanone ange nähert haben, eine Zwangsexplosion mit der verbleibenden Munition erfolgt.

IV. Neue Kampfregeln

Einige der hier vorgestellten Regeln sind bereits in der Neuauflage des *Grundregelwerks* publiziert worden.

Feuerstöße mit Fernkampfwaffen

Ein Spieler kann grundsätzlich entscheiden, ob er in einer *Phase* einen *Einzelschuß*, eine *Schußfolge* oder einen *Feuerstoß* abgeben möchte. Als Anschauungsobjekt dient die Maschinenpistole *Abacus & Greiss* "Sturmvogel".

1. Einzelschuß

Der Spieler macht einen Angriffswurf pro *Phase* und verbraucht je einen Schuß Munition.

2. Schußfolge

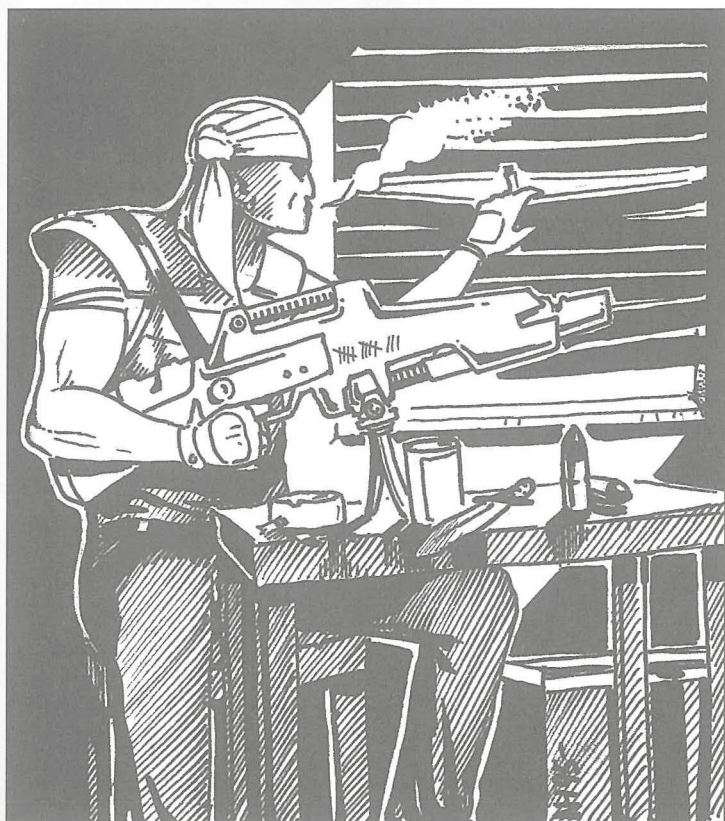
Der Spieler macht so viele Angriffswürfe in einer *Phase*, wie die *Feuerrate* (*FR*) seiner Waffe beträgt. Die "Sturmvogel" hat eine *FR* von 3, der Spieler würfelt also 3 Angriffe (3 Kugeln werden verschossen), die auf verschiedene Ziele in einem Bereich von 45° vor dem Charakter abgegeben werden können. Werden die Angriffe auf dasselbe Ziel ausgeführt, so wird für jeden Treffer eine eigene Lokalisation auf der *Treffer-tabelle* ermittelt.

3. Feuerstoß

Der Spieler macht so viele Angriffswürfe in einer *Phase*, wie die *FR* seiner Waffe beträgt. Die Ziele dürfen nicht im Fernbereich der Waffe sein und müssen sich in einem Winkel von maximal 45° vor dem Schützen befinden. Für jeden erfolgreichen Angriff wird ermittelt, wieviele Projektile das Ziel treffen. Dazu wird ein Würfel genommen, dessen Maximalwert der *Burstrate* der Waffe des Schützen (*B*-Wert unter der Spalte *Mun.* in der Tabelle *Fernkampfwaffen* auf Seiten 221 ff.) entspricht. Im Falle der Sturmvogel, die eine *Burstrate* von 5 hat, wird mit 1W5 (1W10 halbiert und aufgerundet) gewürfelt.

Für jedes Projektil, welches das Ziel trifft, wird ein eigener Schadenswurf ausgeführt. Alle Projektile desselben Angriffswurfs treffen jedoch automatisch dieselbe Lokation. Das Opfer kann jeden Schaden mit einem separaten Rüstungswurf mildern. Auch wenn nicht alle Projektile getroffen haben, verliert der Charakter trotzdem $FR \times Burstrate$ an Munition; im Falle der Sturmvogel also $3 \times 5 = 15$.

Es gibt Tage, da
laufen keine
lohnenden Ziele
durch das
Fadenkreuz.



☞ *Beispiel: Arnold Bergmann schießt mit seiner Sturmvogel auf 2 SEK, die sich beide im Nahbereich innerhalb eines Winkels von 45° vor ihm befinden. Er entschließt sich, 2 Angriffe auf den ersten und 1 Angriff auf den zweiten SEK durchzuführen. Wir würfeln also für das erste Opfer zwei Angriffe, von denen einer gelingt.*

Mit 1W5 erreichen wir ein Ergebnis von 3, so daß der SEK von 3 Projektilen getroffen wird. Als Lokation ermitteln wir den Oberkörper. Arnold macht 3 Schadenswürfe, die Ergebnisse von 8, 10 und 12 zeigen. Für den SEK werden 3 Rüstungswürfe durchgeführt: 5, 7 und 6. $8 - 5 = 3$, $10 - 7 = 3$, $12 - 6 = 6$. Zusammen gibt das $3 + 3 + 6 = 12$. Der SEK erleidet also 12 Punkte Schaden am Oberkörper.

Der dritte Angriff, auf den zweiten SEK durchgeführt, gelingt ebenfalls. Mit 1W5 würfeln wir 2, so daß das Ziel von 2 Projektilen getroffen wird. Der Lokalisationswurf zeigt den Kopf an. Unglücklicherweise hat das Opfer seinen Helm nicht auf. Arnold macht 2 Schadenswürfe, von denen der erste 12 und der zweite 14 ergibt. Der SEK erleidet 26 Punkte Schaden am Kopf. Da er an dieser Lokation nur über 13 TP verfügt, verliert er auch nur 13 Basis-TP, muß jedoch auf die Tabelle "Schwere Kopfverletzung" auf Seite 233 würfeln. Das Ergebnis von 17 zeigt, daß der tapfere Soldat in Erfüllung seiner Pflicht das Zeitliche segnet.

Arnold Bergmann hat in dieser Phase 15 Schuß Munition (3 Angriffswürfe zu je 5 Projektilen) verbraucht.

☞ *Achtung: Durch Feuerstöße verringert sich die Zielgenauigkeit der eingesetzten Waffe. Der Abenteurer erhält auf seine Trefferwürfe einen Modifikator, der dem fünffachen seiner Feuerrate entspricht, so daß beispielsweise eine Waffe mit einer FR von 3 einen Modifikator von +15 bewirkt.*

Schußbereitschaft

Charaktere, die in einer Phase keine anderen Handlungen durchgeführt haben und eine schußbereite Waffe in Händen halten, dürfen in *Schußbereitschaft* gehen. Bewegt sich bis zu ihrer nächsten Phase ein Gegner/Objekt durch ihren Sichtbereich, so können sie sofort außer der Reihe einen Schuß abgeben.

Beidhändiges Schießen

Jeder Abenteurer kann das Schießen mit seiner "schwachen" Hand erlernen. *Rechts-* und *Linkshänder* haben für Schußproben mit der jeweils anderen Hand eine Grundchance von 10%. *Beidhändige* Charaktere verfügen über eine Grundchance von 20%. Diese Fertigkeit kann mit freien Lernpunkten gesteigert werden, allerdings nicht über seinen Fertigkeitswert hin-

aus. Erreicht der Abenteurer mit seiner schwachen Hand denselben Fertigkeitswert, den er in *Faustfeuerwaffen* hat, so kann er ohne Abzüge mit beiden Händen schießen. Diese Regelung ist nur für *Faustfeuerwaffen* gültig und kann nicht mit Waffentypen verwendet werden, die eine Mindeststärke erfordern.

Erhöhte Feuerrate

Charaktere mit einem Fertigkeitswert von mindestens 90% in einer Waffenkategorie können, nach einer bestandenen Probe gegen ihre halbe GES, einen zusätzlichen Schuß pro Phase mit dem jeweiligen Waffentyp abgeben.

Kritische Erfolge/Fehler

Einige Spielleiter haben bei uns den Wunsch geäußert, die teilweise heftigen Effekte der *kritischen Erfolge/Fehler* zu mildern. Deshalb kann der Spielleiter, natürlich in Eigenverantwortung, die Auswirkungen bei 99 und 100 für normale Schußwaffen auf harmlosere Auswirkungen wie Fehlfunktionen etc. reduzieren. Bei versagenden Explosivwaffen sollten die harten Konsequenzen allerdings bestehen bleiben.

V. Waffenzubehör

In allen offiziellen Waffenläden der TSU ist das Geschäft mit Modifikationen und Zubehör ein wesentlicher Bestandteil des Umsatzes. Wer Waffen besitzt, möchte diese auch gepflegt wissen bzw. knuffige Modifikationen eingebaut bekommen. Nachfolgend sind einige Erklärungen und Beschreibungen abgedruckt. Die vollständige Auswahl an Waffenzubehör finden Sie in der Ausrüstungsliste auf Seite 104.

Energiekanister

Diese hochkomprimierten Minibatterien werden zum Aufladen von zivilen Gerätschaften (z.B. *Gravplattformen*), *Energiekanonen* und *Stunnergeschützen* verwendet. Die Energie wird aus dem Leitungsnetz oder aus stationären Generatoren gewonnen. Energiekanister können nach Gebrauch beliebig oft nachgefüllt werden.

Holster

Holster dienen dem möglichst bequemen und unauffälligen Waffentransport am Körper. Alle normalen Waffentaschen haben ungefähr die gleiche Bedienbarkeit. Um eine Waffe schneller als üblich zu ziehen, sollte eine GES-Probe nötig sein (Spielleiter). Für das Schnellziehholster gelten die nachfolgenden Regeln.

Schnellziehholster

Faustfeuerwaffen, die in diesen besonderen Taschen transportiert werden, kann man besonders schnell ziehen. Dazu ist eine GES-Probe mit einem Modifikator von -15 abzulegen. Ge-



Das ist nicht möglich! Ich habe nicht getroffen! Jetzt sehen wir alt aus. Das war die letzte Rakete.

Toralf Birryat,
Corporal

Der Lauf ist glühend heiß! Wir sollten es nicht überspannen, sonst fliegt uns noch die letzte Waffe um die Ohren...

Yekta Drury,
Söldner

Gibt es ein Leben
nach diesem
Einschlag?

Ivy Fetter,
Raumpilot

Ausreichende
Munitionsvorräte
machen das
Existieren einfach
leichter!

Masika Collins,
Söldnerin

Willkommen in der
wilden Welt...

lingt der Test, ist ein schneller Schuß mit einem Modifikator von +20 möglich (bei *kritischem Erfolg* unmodifiziert). Mißlingt die *GES*-Probe, ist der Abenteurer nicht schnell genug und beide Parteien feuern gleichzeitig. Ist ein *kritischer Fehler* aufgetreten, so bleibt die Waffe an einem Kleidungsstück hängen und der Gegner hat einen Freischuß.

Laserzielgerät

Eine lasergestützte Zielhilfe kann auf fast jeden Waffentyp montiert werden. Ausnahmen sind *Maschinengewehre* und *Raketenwaffen*. Ist der Laserpointer korrekt justiert (erfolgreiche Probe auf jeweilige Waffenfertigkeit), so erhält der Schütze einen Modifikator von -15. Der Preis dieser Erweiterung ist nicht im Waffenpreis enthalten. *Achtung*: Laserzielgeräte arbeiten nur innerhalb der Reichweite "nah".

Magazine

Auf dem Waffenmarkt sind die unterschiedlichsten Magazinsorten verfügbar. Nachfolgend werden die gebräuchlichsten kurz erläutert.

EH-Chips

Die Währung der *TSU* wird nicht nur auf Kreditkarten transportiert, sondern auch in Form von sogenannten Chips als Bargeldvariante benutzt. Diese Chips lassen sich z.B. in *Energiewaffen* einklinken, um als Munition zu fungieren. Bei den jeweiligen Waffenbeschreibungen sind die Aufladeoptionen erwähnt. Siehe auch *Energiekanister*.

Externes Magazin

Diese Großmagazine sind aus Titanplastik oder einer Metalllegierung gefertigt. Die externen Magazine werden normalerweise für Waffensysteme verwendet, die in kurzer Zeit eine große Munitionsmenge verarbeiten können. *Ma-*

schinengewehre und *Robokanonen* gehören beispielsweise zu dieser Gruppe. Das Nachladen erfolgt durch einen kleinen Einfüllschacht, die Patronen werden im Inneren automatisch angeordnet.

Internes Magazin

Diese Magazinart bezeichnet Patronenkammern in der Waffe, die nicht entfernt werden können. Der Benutzer ist gezwungen (wie z.B. bei *Jagdschrotflinten*), die einzelnen Patronen per Hand nachzuladen.

Revolvermagazin

Revolvermagazine sind runde Patronenbehälter, die entweder aus der Waffe herausgenommen oder ausgeklappt werden können. Die Munition kann einzeln per Hand, per komplettem Trommelwechsel oder mit einem *Schnell-Lader* ausgetauscht werden.

Wechselmagazin

Leergeschossene Magazine werden per Druckknopf/per Hand ausgerastet und durch ein neues ersetzt. Das Aufladen geschieht manuell. Wechselmagazine werden z.B. in *Maschinenpistolen*, *Sturmgewehren* oder *Pistolen* verwendet. Ein guter Trick ist das *Tapen* von aus der Waffe ragenden Magazinen. Zwei Magazine werden verkehrt herum mit Klebeband aneinander befestigt. Bei einem Magazinwechsel sind die *getapten* Clips einfach zu drehen und wieder einzurasten. Dieses Vorgehen spart Zeit.

Munition/Spezialmunition

Die in *Space Gothic®* verwendeten Munitionstypen orientieren sich in anglo-amerikanischer Tradition am Kalibersystem (1 Inch bzw. 1 Zoll = 2,54 cm). Die Angabe .38 heißt demnach *Kaliber 38*. Der Schaden von normaler Munition ist in den Waffentabellen angegeben. Besonderheiten oder Spezialangaben sind in den folgenden Erläuterungen aufgelistet. Im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* wird für die normale Munition z.B. die Abkürzung .38 (Angabe variiert je nach Kaliber) verwendet.

Bolzenmunition

Es gibt normale Stahlbolzen (Waffenschaden) und Sprengbolzen (Sprengschaden laut Tabelle).

Im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* wird für die Bolzenmunition die Abkürzung *Bz* verwendet.

Cop Killer

Diese Munitionsart ist nur für die Kaliber .22, .32, .357, .38 und .45 geeignet. Diese Patronen sind illegal, und bei ihrem Besitz drohen schwere Strafen. Cop Killer sind *panzerbrechend* (ansonsten normaler Waffenschaden) und können nur für *Faustfeuerwaffen* und *Gewehre* verwendet werden.

Extra Dumdum

Diese Munitionsart ist nur für die Kaliber .357, .38, .44, .45 und .50 geeignet. Solche Patronen



sind illegal, und bei ihrem Besitz drohen schwere Strafen. EXtra DumDum addieren 3W6 auf den Waffenschaden und können nur in der Klasse *Faustfeuerwaffen* eingesetzt werden.

Flammenwerfertanks

Flammenwerfer verschießen brennbare Chemikalien, die beim Ausstoß gemischt werden und dadurch reagieren. Im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* wird für die Brandchemikalien die Abkürzung *Ch* verwendet.

Flechtemmunition

Für den Trefferablauf sind die Angaben unter der Waffenbeschreibung einzusehen. Im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* wird für die Flechtemmunition die Abkürzung *Fl* verwendet.

Gaspatronen

Die von Schreckschusswaffen verwendeten Patronen werden im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* mit *Gp* gekennzeichnet.

Granaten

Werfergranaten können mit *Granatwerfern* und *Granatpistolen* verschossen werden. Im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* wird dafür die Abkürzung *Gr* verwendet.

Harpunenmunition

Der Pfeiltyp "Petri Heil" verursacht den normalen Waffenschaden. Pfeile vom Typ "Baracuda" haben durch eine integrierte Druckspitze das Doppelte an Schadenswirkung. Diese Munitionsart ist nur mit handelsüblichen *Harpunen* verwendbar. Im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* wird für die Harpunenmunition die Abkürzung *Hp* verwendet.

Leuchtpurgeschosse

Sie sind für alle Kaliber geeignet, können aber nur in *Maschinenpistolen*, *Sturmgewehren* und *Maschinengewehren* verwendet werden. Die Patronen müssen gleichmäßig im Magazin unter den normalen Geschossen verteilt werden. Sie geben bei Nachteinsätzen nach dreiphasigem Einschießen durch ihre Flugspur einen Trefferbonus von -15.

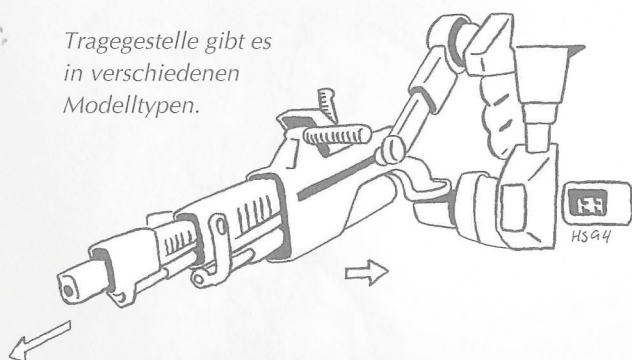
Messerwerfermunition

Die von *Messerwerfern* verwendete Munition wird im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* mit der Abkürzung *Me* gekennzeichnet.

Nadlermunition

Die von Nadlern verwendete Munition wird im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* mit der Abkürzung *Na* gekennzeichnet.

Tragegestelle gibt es in verschiedenen Modelltypen.



Panzerschrot

Es ist ausschließlich in der Klasse *Schrotwaffen* einsetzbar. Dabei ist es egal, ob es sich um Schrotflinten oder Schrot pistolen handelt. Panzerschrot hat zusätzlich zum normalen Waffenschaden *panzerbrechende* Eigenschaften.

Normale Schrotladungen hingegen generieren den in der Tabelle angegebenen Waffenschaden. Im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* wird für jede Schrotmunition die Abkürzung *St* verwendet.

Signalpatronen

Die von Signalwaffen verwendeten Patronen werden im Munitionsfeld der *Waffenmonitore* mit der Abkürzung *Sp* gekennzeichnet.

Titankerngeschosse

Mit den Kalibern .357, .38, .44, .45 und .50 zu verwenden. Die Patrone erzeugt beim Opfer +2 TP zusätzlichen Schaden (bei *Automatischen Gewehren* bereits integriert).

Schalldämpfer

Diese nützlichen Utensilien verhindern die Ausbreitung des Schußgeräuschs durch Lärmfilterung. Der Aufsatz wird mit einem universellen Saugring angepaßt. Personen, die bis zu fünf Meter vom Schützen entfernt stehen, haben die Chance, den Schuß mit einer erfolgreichen *Horchen*-Probe zu bemerken (ploppp!). Der Preis dieser Erweiterung ist nicht im Waffenpreis enthalten.

Schnell-Lader

Dieser Gegenstand sorgt für schnelleres Nachladen von *Revolvermagazinen*. Manuell ist je nachzuladender Patrone 1 Phase Zeitverbrauch zu rechnen. Mit dem Ladetool ist das Trommelmagazin in nur 2 Phasen komplett ent- und wieder beladen. Der Schnell-Lader faßt 20 Patronen und ist zu jedem Revolver kompatibel.

Tetsubishi

Dieses Ninjaspielzeug gibt es in zahlreichen Variationen. Egal, wie man sie auf den Boden wirft, es zeigt immer ein Metaldorn nach oben. Jeder *Caltrop* verursacht zwar nur einen TP Schaden, sobald aber ein Verfolger einen der Dornen im Fuß hat, wird er sicherlich langsamer. Normale Autoreifen reagieren ebenfalls nicht begeistert, wenn sie durch eine Ansammlung dieser tückischen Dreiecksdornen gesteuert werden.

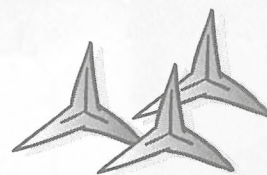
Tragegestell

Waffen, die sich nur von festmontierten Stabilisatoren oder Ständern abfeuern lassen, können mit Hilfe eines Tragegestells bewegt und abgefeuert werden. Die Schußwirkung der drehbar befestigten Waffen verteilt sich auf die Puffer des Tragegestells und auf den Körper. *Leichte*



Sieht aus wie Weihnachten! Diese Vorfeldbeleuchtung ist echt malerisch. Es wäre aber romantischer, wenn wir nicht mitten im Dreck liegen würden.

Miguel Milan,
Private



Tetsubishi –
für eine Handvoll
Metall dornen . . .

Warum funktioniert dieses blöde Stück Schrott nicht? Der Abzug blockiert und es gibt keinen Schalter...

Roger Treibadt,
Schmuggler

Noch ein Stückchen.
Noch winziges Stückchen. Laß' Deinen Kopf endlich aus der Deckung herauskommen!

Silvain Wayne,
Hitman

Ich liebe die herbstliche Stimmung auf diesem Planeten. Nebel, Regen und schlechte Sicht. Man kann die Hand nicht vor Augen sehen. Man braucht einfach nur die richtige Zieloptik!

Elmar Ulstertrog,
Terrorist

Maschinengewehre (bis .32) können damit ohne Modifikator bedient werden. MG mit größerem Kaliber erhalten auf einen Trefferwurf einen Modifikator von +20. *Plasmagewehre* haben fast keine Rückstoßwirkung, die das Tragegestell erschüttern würde. Durch den Einschub von einer EH wird eine Gravoption aktiviert, die für 1W20+20 Stunden das Gewicht (Gestell und Waffe) um 25 kg reduziert. Der Erweiterungspreis ist nicht im Waffenpreis enthalten.

Waffensicherungssysteme

Wer verhindern möchte, daß unbefugte Personen die eigene Waffe verwenden können, hat die Möglichkeit, sich diverse Blockiersysteme einbauen zu lassen. Will ein Fremder das gute Stück abfeuern, so werden durch ein internes Schloß die Waffenfunktionen gesperrt.

Druckknopf

Per Druck auf einen versteckt angebrachten Knopf löst sich die Sperre. Preis ca. 9 EH.

Funkfreigabe

Durch einen Minisender an der Waffenhand (Ring, Implantat etc.) wird die Verriegelung in zwei Sekunden gelöst. Preis ca. 14 EH.

Gencodecheck

Ein im Waffengriff untergebrachter Minigewebescanner analysiert in vier Sekunden, ob der genetisch autorisierte Besitzer agiert. Preis ca. 50 EH.

Zieloptiken

Es gibt auf dem Markt diverse Zielsysteme in drei verschiedenen Stärken (x2.0, x3.0 und x4.0) und diversen Sichtmodi: *normale Vergrößerung*, *Infrarot*, *Restlicht*, *Thermal*, *Ultraviolett* und eine Kombination aus den vorgenannten. Alle *Scharfschützengewehre* verfügen über eine normale Zieloptik (x2.0) in der Grundausstattung. Andere Waffentypen können, wenn der Buchstabe *B* im Erweiterungskästchen vermerkt ist, problemlos eine Zieloptik einklinken. Für die Qualität der korrekten Justierung ist eine erfolgreich bewältigte Probe auf die jeweilige Waffenfertigkeit nötig (Spielleiter). Mit *Faustfeuerwaffen* können keine Zielfernrohre verwendet werden. Der Preis dieser Erweiterung ist nicht im Waffenpreis enthalten.

Vergrößerung: Vergrößerungsoptiken gibt es in verschiedenen Stärken. Die Teleskopsicht ist durch ein Fadenkreuz unterstützt. Keine Reichweitenbeschränkung.

Infrarot: Die Zieloptik sendet einen Infrarotblitz aus, der Ziele auch in völliger Dunkelheit erhellt. Die Infrarotversion kann nur bis zu 250 Metern Entfernung eingesetzt werden, da der ausgesandte Blitz danach zu sehr zerfasert.

Restlicht: Das passive Imagesystem verstärkt das vorhandene Licht elektronisch, um dem Schützen ein klares Ziel in der Dämmerung etc.

zu bieten. Die Restlichteinheit arbeitet zuverlässig bis zu 600 Metern.

Thermal: Der optische Hitzesensor konvertiert die Strahlung von warmen Objekten in ein wahrnehmbares Ziel. Thermaloptiken arbeiten in völliger Dunkelheit, schattiger Umgebung und dichtem Rauch. Die Reichweite dieser Optik endet bei 800 Metern.

Ultraviolett: Dieser Sichtmodus ermöglicht dem Schützen die Wahrnehmung von ultraviolettem Licht. Dieses wird bevorzugt bei Sicherungssystemen verwendet. Die Sichtweite ist auf 460 Meter begrenzt.

Kombioptik: Der Charakter kann sich drei der vorgenannten Zielsysteme in den Kombi aufsatz einbauen lassen.

☞ *Beispiel:* Ein Zielfernrohr der Stärke x2.0 halbiert die Sichtdistanz zum Ziel um die Hälfte. Ist das Ziel 200 Meter entfernt, wird es, nur vom Fertigkeitswert aus gesehen, im Bereich "100 Meter" beschossen. Die vorgegebene Reichweite der Hardware wird durch das optische System natürlich nicht verändert.

VI. Bewaffnung und Taktik

Grundsätzlich unterscheiden wir Waffensysteme, die nach dem Prinzip der *Selbstladung* (halb- und vollautomatische Schusswaffen) und dem *Revolverprinzip* arbeiten. Im 23. Jahrhundert sind die verfügbaren Waffen mehrheitlich auf halb- oder vollautomatische Funktionsweise optimiert. Von einer automatischen Waffe unterscheidet sich die halbautomatische dadurch, daß für jeden Schuß der Abzug separat betätigt wird. Ein automatisches Waffensystem schießt dagegen solange, wie der Abzug durchgezogen ist und ausreichend Munition zugeführt wird. Die Selbstladewaffen nutzen, bei herkömmlicher Munition, den durch das Abbrennen des Treibmittels erzeugten Gasdruck, um durch den Hülsenauswurf schnellstmöglich wieder schußbereit zu sein. Bei der Verwendung von anderen Munitionsarten sind Modifikationen an der Waffe durchzuführen und/oder es ist veränderte Funktionsweise zu beachten (siehe V. Zubehör, Abschnitt *Munition/Spezialmunition*). Die automatischen Waffen waren in der Vergangenheit von einer sorgfältigen Reinigung abhängig, um die reibungslose Funktionsweise zu gewährleisten. Heute sind Faktoren wie Waffendesign, Materialien und Funktion so optimiert, daß eine sporadische Säuberung absolut ausreichend ist.

Waffen, die nach dem Revolverprinzip arbeiten, werden in der Mehrzahl nur noch von traditionell eingestellten Personen verwendet. In der terranischen Vergangenheit existierten *Single-Action-Revolver* (Hahnspanner), bei denen vor jedem Schuß der Hahn von Hand

zurückgezogen werden mußte, um durch die Abzugbetätigung den Schuß auszulösen. Beim *Double-Action-Revolver* (Abzugsspanner) werden der Transport der Trommel und der Schuß allein mit dem Durchziehen des Abzugs bewerkstelligt. Alle bei **Space Gothic®** verwendeten Revolver funktionieren so.

Geschichtliche Entwicklung

Als im 14. Jahrhundert auf Terra die Feuerwaffe erfunden wurde, vollzog sich bewaffneten Auseinandersetzungen und damit in der Kriegsführung eine grundlegende Wandlung. Denn mit dem Einsatz solcher noch sehr primitiver Waffensysteme war das effektive Distanzfeuer als eines der wichtigsten Vernichtungsmittel geboren. Es dauerte aber noch ungefähr 300 Jahre, bis die Feuerwaffen die *kalten Waffen* auf Platz zwei verdrängen konnten.

Im 16. und 17. Jahrhundert terranischer Zeitrechnung wurden die Fußtruppen in der Hauptsache mit Handfeuerwaffen ausgestattet. Daraus entwickelte sich letztendlich die Trennung zwischen Infanterie und Artillerie. Bis zur Mitte des 19. Jahrhunderts bestanden die Taktiken im Infanteriekampf (Unterstützung durch Artillerie und Reiterei) nur aus der *Linie* und der *Kolonne*.

Bei der *Linie* stellte man die Infanterie in einer weit auseinandergezogenen, linienförmigen Gefechtsordnung auf. Diese bestand bei einem Infanteriebataillon aus drei oder vier Gliedern. Der Angriff vollzog sich im wesentlichen als ständiger Wechsel von frontalem Salvenfeuer auf der Stelle und schrittweisem Vorrücken. Trafen sich die Heere, so wurde der Rest per Bajonett entschieden.

Die nächste Neuerung war die *Kolonnentaktik*. Die Infanteriebataillone marschierten in zwei Staffeln in Kompaniekolonnen in das Gefecht. Während sich die Kompanien der ersten Kolonne in Schützenschwärme auflösten und dabei gezieltes Einzelfeuer schossen, oblag der zweiten Staffel der *Stoß*, oder sie ging zur Federführung in die *Linie* über. Der Nachteil waren die großen Verluste durch die gegnerische Artillerie, während sich die marschierenden Kolonnen auf das Gefechtsfeld bewegten.

Die nächste wichtige Stufe der Weiterentwicklung stellte die Einführung von Infanterie- und Artilleriewaffen mit gezogenem Lauf dar. Durch die erhöhte Reichweite erlangte das konzentrierte Feuer für den Verlauf des Gefechts die dominierende Rolle. Ein Angriff wurde nun durch Artilleriefeuer vorbereitet, und die Infanterie begann ihren Part als Sturmangriff, also im Laufschrift. Gruppen, Züge und Kompanien kämpften in aufgelockerten Gefechtsformationen. Die Taktik der *Schützenkette* setzte

sich vollständig durch, als die ersten automatischen Waffen (Maschinengewehre) eingeführt wurden.

Da die Widerstandsfähigkeit von Infanterie gegenüber Feldartillerie (konzentriertes Feuer bzw. *Feuerwalze*) problematisch war, mußte ein neues Kampfmittel auf dem Schlachtfeld erscheinen. Dieses sollte das Feuer aus Schützenwaffen ebenso aushalten können wie die Splitterwirkung der Artillerie. Es sollte darüber hinaus Angriffe der Infanterie wirkungsvoll unterstützen und schnell in die Tiefe der gegnerischen Verteidigung vorstoßen. Als Folge entstand im ersten Drittel des 20. Jahrhunderts der Panzer.

In der Mitte des 20. Jahrhunderts, mit Ende des zweiten terranischen Weltkriegs, waren die Mittel weiter perfektioniert worden. Massiert eingesetzte Artillerie, Kampfflieger und Panzerverbände änderten die Technik der Kriegsführung aber ab. Infanterieverbände wurden jetzt in erster Linie für die Bekämpfung von Zielen auf kurzer Distanz eingesetzt (Häuserkampf, Gefechte in Wäldern und Bergen).

Mit der massenhaften Einführung von Kernwaffen im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts sind wieder völlig neue Bedingungen entstanden. Die Gefahr des Einsatzes von Nukleawaffen zwingt zu der Notwendigkeit, die Kräfte und Mittel auf dem Gefechtsfeld zu dezentralisieren. Die Erhöhung des Anteils der Panzertruppen, das Entstehen taktischer und operativtaktischer Raketenverbände, Vollmotorisierung der Landstreitkräfte, ferner die Weiterentwicklung der Luftstreitkräfte, die Luftlandfähigkeit von Infanterieteilen und natürlich die Einführung von diverserem Zubehör und neuen Munitionsarten stärken die Flexibilität der Streitkräfte. In dieser Organisationsform beträgt das Verhältnis der motorisierten Infanteriebataillone zu den Panzerbataillonen 1:1. An diesem Verhältnis hat sich bis zum heutigen Tage nur wenig geändert. Durch die weiterbetriebene Dezentralisierung und den technischen Fortschritt hat man in der Berufsarmee des 23. Jahrhunderts ein Verhältnis des Personals zu technischem Gerät von 0,75:1. In einem späteren Abschnitt wird noch auf die spezifischen Organisationsformen von PTI, den Orden und diversen Söldnergruppierungen eingegangen.

Kriegshandwerk im 23. Jahrhundert

Die Kriegsführung hat sich auf die Weite des Alls einstellen müssen. Es ist jetzt nicht mehr damit getan, großartige Eroberungsszenarien zu planen und anschließend an der Logistik zu scheitern. Truppen und Material müssen mit Raumschiffen zu den Einsatzorten gebracht, die Orbitalsicherung einer Zielwelt muß vor-



*Marchons,
Marchons . . .*

*Pierre Dulac,
Söldner*

*Die Verwendung
von Laesumwaffen
in der modernen
Kriegsführung
kann die Wende
in einer Kampagne
herbeiführen.*

*Owen Fuhrmann,
Staff Sergeant
(Ausbilder)*



Krieg ist die Hölle.
Die ausschweifende
Romantik von
Biertischtaktikern
ist immer fehl am
Platze.

Ich will Dir mal
was flüstern,
Jungchen. Das
erste Opfer eines
jeden Krieges ist
die Unschuld der
eigenen Seele. Das
kann sich in
mehreren Wegen
ausdrücken.
Entweder Du
fängst an, Drogen
zu nehmen, wirst
manisch paranoid
oder Deine an sich
freundliche
Wesenheit ändert
sich in einen
Schmalspur-
Zerberus. Der
beste Tip ist:
Melde Dich
niemals freiwillig
und sieh' zu, daß
Du hier schnell
weg kommst.

Mikosch Walonski,
First Sergeant

bereitet und die Landemanöver müssen unter Geleitschutz durchgeführt werden. Dabei ist jedoch immer die Sicherung der im Orbit stehenden Transport- und Kommandoschiffe zu beachten. In den Konzernkriegen haben sich deshalb neue Einsatzparameter herausgebildet. Da aber die Galaxis noch nicht unter der vollständigen Kontrolle von PTI ist und überraschende Shark-Attracken nicht ausgeschlossen werden können, sind die nachfolgenden Eroberungsstrategien noch nicht zum vollen Einsatz gekommen:

Den Vortritt beim Säbelrasseln genießt die wunderbare Welt der Technik. Vor dem eigentlichen Truppeneinsatz werden als *erster Schritt* alle STARWEB-Dienste abgeschaltet. Die wirtschaftlichen Verluste legen die meisten Auseinandersetzungen bei, bevor es zu Kampfhandlungen kommt. Ist die Welt nicht an das STARWEB angebunden, so ist *Schritt zwei* die erste Handlung. Per Hyperfunk getarnte Virenpakete werden an die Zielwelt versandt. Diese militärischen Viren sorgen im Vorfeld für die weitestgehende Lahmlegung von Telefonen, planetenweiten Datennetzen und allen verfügbaren Kommunikationseinrichtungen. Darüber hinaus werden von eingeschleusten Spionen mobile EMP-Stationen (ca. 570 EH, 40 kg, Reichweite 160 km) errichtet, die die von der Außenwelt abgeschotteten Infosysteme nachhaltig stören. Die sogenannte *Information Warfare* kann dafür sorgen, daß ein Krieg beendet ist, bevor er überhaupt begonnen hat.

Schritt drei ist nach Ankunft der Viren schon vorbereitet. Vorauskommandos der Angriffsstreitmacht attackieren die Randstation des Systems. Diese bildet den Lebens- und Versorgungsknotenpunkt jeder Kolonie. Während die Angriffe laufen, trifft die Hauptstreitmacht ein

und säubert die Orbitalebene des Planeten. Ist die Lufthoheit hergestellt, werden von Jagdbombern *Aerosolbomben* über generischen Truppenkonzentrationen abgeworfen. Danach ist es möglich, mit speziellen Sensoren den Schweiß oder Atem der Truppen zu orten und somit Bewegungen festzustellen. *Schritt vier* ist das Eintreffen der Truppentransporter. Bevor die eigentliche Landung beginnt, werden per Spionagesatellit und Aerosolortung die Einsatzpunkte festgelegt und lohnende Ziele heftig bombardiert. *Schritt fünf* bezeichnet den Vollzug der Landeoperationen und die gesamte Phase der planetaren Auseinandersetzung. Der Feldzug wird bei Bedarf von orbitaler Feuerunterstützung begleitet. Soweit die Pläne vom grünen Tisch...

Die eventuell auftretenden Probleme sind vielfältig: Sprungunfälle, zu starker Orbitalwiderstand, Sabotage, Laesumvorkommen, politische Abhängigkeiten etc.

Beispielsweise dauert die Kampagne auf dem Planeten *Asterion IV* (System *Beta Virginis*, Nr. 34) schon sieben Monate länger als angenommen. Der Orbitalwiderstand lodert durch neue Piratenschiffe immer wieder auf, eine Bombardierung und der massive Einsatz von EMP-Stationen ist nicht möglich, weil die reichen Laesumvorkommen entweder aufgrund der Bombenreaktion detonieren würden oder mit ihren eigenen Abstrahlungen den EMP-Einsatz vereiteln. Die am Boden kämpfenden Söldner haben alle Vorteile des dichten Dschungels auf ihrer Seite, die Kreuzritter- und SEK-Verbände kämpfen wie im terranischen *Vietnamkrieg* einen Kampf in einer grünen Hölle gegen ab und zu auftauchende Geister. Größere Truppenentsendungen sind nicht möglich, weil die restlichen Planeten der TSU ebenfalls geschützt

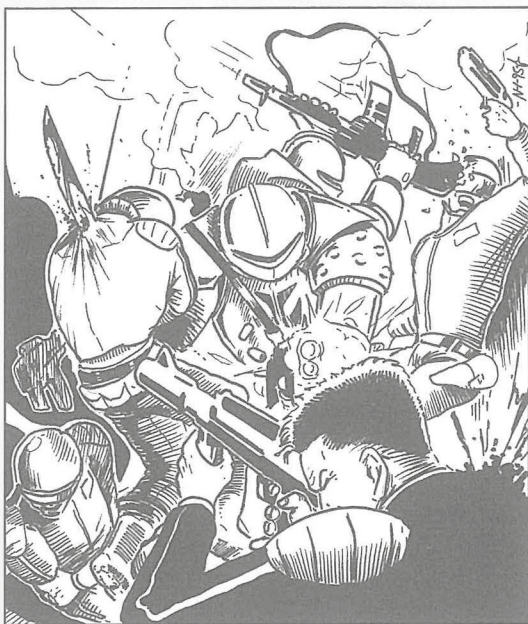
werden müssen. Soweit die Ereignisse in der Realität . . .

PTI

Der Konzern setzt in erster Linie auf Prävention. Die InSic hat auf vielen Planeten bereits ein ausgeklügeltes Spitzelsystem installiert, das bedrohliche Entwicklungen schnell erfahren und melden kann. Die beherrschten Planeten werden, je nach Größe, von mobilen Polizeikräften kontrolliert. Durch gute technische Ausrüstung ist auch eine kleine Revolte kein Problem. Im Notfall können SEK-Kräfte innerhalb von einigen Tagen an jedem Punkt der menschlich besiedelten Galaxis erscheinen, um sich heikle Brennpunkte vorzuknöpfen. Auch bei dieser Truppe ist das technische Gerät im Vordergrund. Spähsatelliten, modernste Kommunikationsmittel und weitreichende Präzisionswaffen sind dabei schlagkräftig miteinander vernetzt. SEK-Garnisonen sind generell kleine, hochmobile Einheiten, die innerhalb von Stunden ihren Stützpunkt wechseln können. Im Notfall gibt es ja auch noch die *Roten Falken*. Ein weiterer Motivationspunkt ist, daß sich für freiwillig dienende Bürger nach der Dienstzeit prächtige Berufsaussichten ergeben können. Frühzeitige Informationen entscheiden nach Meinung der Konzernleitung jeden Kampf.

Ritterorden

Die Orden haben eine andere Auffassung von effektivem Kampf. Sie haben Hauptquartiere und Garnisonen, die einen festen Stützpunkt benötigen. Die Ausrüstung ist klobiger und mehr auf den Glauben als auf aktuelle Erfordernisse zugeschnitten. Durch die festgefügte Präsenz der Rittereinheiten ist der Rückhalt in der



Ritter bevorzugen die direkte Art des Kampfes . . .

Bevölkerung aber sehr stark. Ritterverbände bringen ebenfalls viel mehr fanatischen Eifer in den Kampf ein, als ihre Kollegen vom SEK. Man mag zwar über die bunten Truppenparaden und Turniere schmunzeln, die Ritter sind dennoch ernstzunehmende Gegner. Der Glauben ist in den Augen der Ritterorden die schärfste Waffe.

Shark Inv.

Nachdem vereinzelte Stützpunkte miteinander in Kontakt getreten sind und verschüttet geglaubte Sympathisanten in der politischen Szene reaktiviert wurden, hat sich die Lage stabilisiert. Die noch recht desolate Organisation gleichen die Befehlshaber durch das gezielte Aussenden von Terrorkommandos aus, die öffentlichkeitswirksame Anschläge ausführen. Getreu dem Motto: In der Zeit der Schwäche sind konzentrierte Aktivitäten gefragt.

Söldnergruppen

Freie Söldnereinheiten kämpfen immer auf der Seite des Geldes. Wer nur für seine humanistischen Überzeugungen streitet, geht meist leer aus. Söldner haben die Absicht, sich nach so wenig Berufsjahren wie möglich aus dem aktiven Dienst zu verabschieden und mit den Erlösen in Ruhe leben zu können. Riecht ein Auftrag zu deutlich nach Himmelfahrtskommando, wird er ohne Bedauern abgelehnt.

Unabhängige Planeten

Die unabhängigen Planeten werden im allgemeinen von der Planetengarde geschützt. Die Ausnahmen sind lediglich der Herrschaftsbereich von *Cheng Lao Ming* und vom *Rat der Hanse*. Dort gelten andere Strukturen. Die Motivation der diensthabenden Soldaten ist hervorragend, denn sie haben nichts mehr zu verlieren. Wo sollen sie denn auch hin, wenn die PTI-Kräfte ihre Heimat überrennen? Zweckbündnisse mit *Shark* gehören sicherlich in das Gebiet der Märchen, oder? Ausführliche Informationen finden sich im Quellenband *Blut und Tränen*.

VII. Waffentabellen

In diesem Abschnitt befinden sich die teilweise erweiterten Tabellen *Waffenverfügbarkeit*, *Waffenerweiterungen*, *Abgesägte Schrotflinten* und *W1 – W4*.

Tabelle Waffenerweiterungen

Die Waffenerweiterungen beschreiben nur echte Erweiterungsoptionen. Waffensysteme, die z.B. bereits einen internen Granatwerfer haben, bekommen kein weiteres *G* (*Granatwerfer*) in das Erweiterungskästchen eingesetzt. Natürlich



Shark will rise again!!!

*Arduin Baxter,
Rebel*

Für das bißchen Geld sollen meine Jungs und ich den Arsch riskieren? Ich glaube, Ihnen sind Ihre moralischen Prinzipien zu Kopf gestiegen . . .

*Lasse Jensen,
Söldner*

*Hier muß es
Glühwürmchen
geben. Es schwir-
ren lauter rote
Punkte durch die
Nacht.*

*Glenn Oyster,
Private*

*Das ist sicherlich
ein Scherz, guter
Mann. 130 EH für
dieses bessere
Küchenmesser?*

*Hardy Jones,
Prospektor*

*Ich bin entehrt!
Ein Glück, daß
mein greiser Vater
diese Schande
nicht mit ansehen
mußte. Doch
bevor die Spitze
meiner Klinge
meine Eingeweide
küssen darf, muß
sie zuvor in
feindlichem Blut
gebadet werden!*

*Saito Moronari,
Kampfpilot*

*Wie sollen wir
uns Waffen
besorgen, wenn
alles nur mit
Waffenschein
läuft? Wenn man
einen Dealer
braucht, findet
man keinen!*

*Kristof Euhler,
Schmuggler*

kann der Spielleiter, nach realistischem Ermessen, eigene oder weitere Erweiterungsoptionen festsetzen.

Laserzielgerät (A)

Ausführliche Hinweise zum Gebrauch von Laserzielgeräten und zu deren Kompatibilität finden Sie auf Seite 28.

Zieloptik (B)

Eine Beschreibung aller gängigen Zieloptiken des dreiundzwanzigsten Jahrhunderts ist auf Seite 30 abgedruckt.

Schalldämpfer (C)

Diese nützlichen (aber für Zivilisten leider illegalen) Gegenstände sind auf Seite 29 näher erläutert.

Bajonett (D)

Waffen mit diesem Vermerk können mit einem beliebigen Bajonett aus der Waffenliste ausgerüstet werden. Die einrastbaren Steckanschlüsse

sind normiert. Der Preis dieser Erweiterung ist nicht im Waffenpreis enthalten.

Tragegestell (E)

Lesen Sie auf Seite 29 nach, wie diese wichtigen Stabilisationsgeräte zu verwenden sind.

Magazinvergrößerung (F)

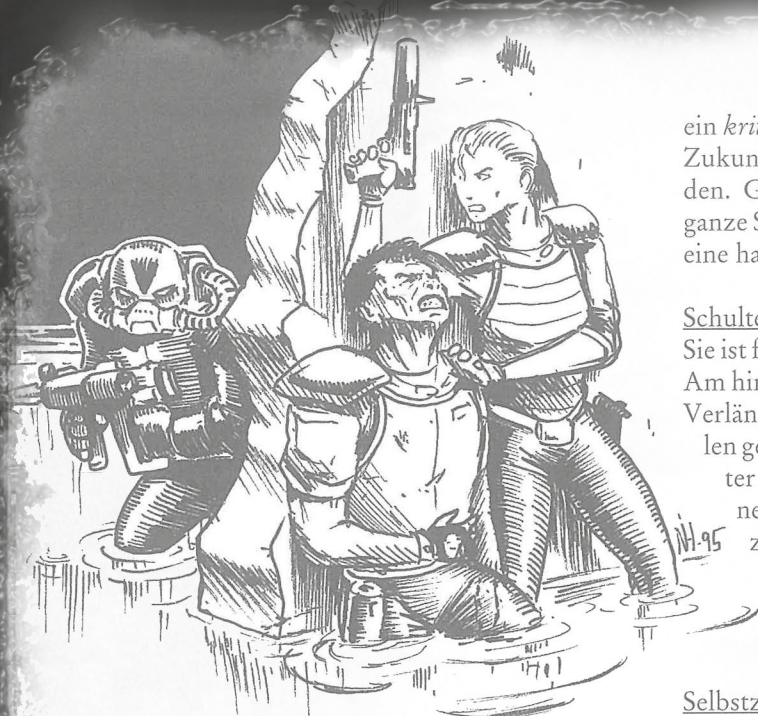
Für diese Waffen sind Magazine erhältlich, die das Doppelte der normalen Füllung enthalten

Tabelle Waffenerweiterungen

Kennung	Beschreibung
A	Laserzielgerät
B	Zieloptik
C	Schalldämpfer
D	Bajonett
E	Tragegestell
F	Magazinvergrößerung
G	Granatwerfer
H	Waffenkontakt Hand
I	Schulterstütze
J	Selbstzerstörung
K	Zielautomatik



Ein rabenschwarzer Tag im Leben von Kampfpilot Saito Moronari: Nicht nur, daß seine geliebte Nikita "Thunder" in stockfinsterer Nacht weit jenseits der Frontlinie über feindlichem Gebiet abgeschossen worden ist und er sich in letzter Sekunde mit dem Fallschirm hat retten können. Obendrein lauert unter ihm ein Zug von Rebellen-Scharfschützen, die mit den neuesten Thermal-Zieloptiken der Marke Heckler & Koch ausgestattet sind. Ob sie jemals von den "Terranischen Konventionen" von 2237 gehört haben? In jedem Fall wird der gute Saito nicht in die Verlegenheit kommen, Seppuku ohne einen Sekundanten begehen zu müssen . . .



können. Diese Magazine kosten eineinhalb mal soviel wie normale Patronenbehälter (abruunden). Der Preis dieser Erweiterung ist nicht im Waffenpreis enthalten.

Granatwerfer (G)

Einige Waffentypen sind für die externe Montage von Granatwerfern grundsätzlich vorbereitet. Es ist aber zu beachten, daß die Waffenbalance durch die Erweiterung verändert wird. Nach der Bestückung ist ein Trefferwurf (*normaler Schuß* und *Granatwerfer*) mit einem Modifikator von +10 auszuführen. Der Preis dieser Erweiterung ist nicht im Waffenpreis enthalten.

Waffenkontakt Hand (H)

Diese Cyberware-Erweiterung ermöglicht einen direkten Kontakt zur Waffe und damit ein besseres Zielvermögen. Allerdings muß die Waffe über die passenden Gegenstücke (Kontakte/Justierungen) verfügen. Um Feuerwaffen solcherart zu modifizieren, verlangt ein kompetenter Techniker 1W10+20 EH und benötigt einen Zeitraum von ungefähr 2 Stunden (Spielleiter). Möchte ein Charakter selbst Hand anlegen, so muß er je zwei Proben auf *Mechanik* und *Elektrotechnik* erfolgreich bestehen und für das erforderliche Material 1W4+2 EH bezahlen. Auf diese Fertigungsproben wird ein Modifikator von +20 angewendet. Ergibt sich

ein *kritischer Fehler*, so kann man die Waffe in Zukunft getrost zum Löcher ausheben verwenden. Gelingt nur eine Probe nicht, muß die ganze Sequenz wiederholt werden. Je Probe ist eine halbe Stunde Spielzeit anzusetzen.

Schulterstütze (I)

Sie ist für normale *Faustfeuerwaffen* erhältlich. Am hinteren Waffenteil wird eine abnehmbare Verlängerung angebracht, die ein ruhigeres Zielen gewährleistet. Optional kann der Spielleiter bestimmen, daß Charaktere, die mit einer Faustfeuerwaffe ohne Schulterstütze zielen, nur einen Modifikator von -5 erhalten. Die Reichweite wird davon nicht betroffen. Der Preis dieser Erweiterung ist nicht im Waffenpreis enthalten.

Selbstzerstörung (J)

Manche Waffen enthalten die Option zur Selbstzerstörung. Das ist normalerweise kein großer roter Knopf. Vielmehr können die Waffenfunktionen mit mehreren Handgriffen kurzgeschlossen werden (erfolgreiche Probe auf die jeweilige Waffenfertigkeit). Um eine wirkungsvolle Detonation hervorzurufen, muß mindestens noch ein Schuß/Geschoß im Magazin vorhanden sein.

Zielautomatik (K)

Eine eingebaute Zielhilfe sorgt für eine optimale Unterstützung des Geschützpersonals. Wird die Zielautomatik zugeschaltet, so erhält der Feuerleitschütze auf seine *Kanonier*-Probe einen Modifikator von -10.



Das Vieh hatte Godzilla-Größe! Ohne meine Spezialmunition hätte ich längst ausgehustet.

György Kertész,
Terrorist

Batterie auf Zielautomatik umschalten! Wir brauchen jeden Vorteil, den wir bekommen können!

Tomislaw Slawozc,
Fahnenjunker

Tabelle Waffenverfügbarkeit

Erhältlichkeit (%)	Kennung	Zuschläge/%*
überall erhältlich (100)	1	keine
frei verkäufliche Waffen (80)	2	keine
mit Waffenbesitzkarte (60)	3	20+2W10
Militär-/Polizeieigentum (40)	4	30+3W10
Geheimdiensteigentum (30)	5	40+4W10
illegale Waffen (10)	6	50+5W10
niemals (0)	7	nicht erhältlich

* Die Angabe *Zuschläge/%* zeigt die Mehrkosten zum normalen Waffenpreis auf, wenn man dieses Exemplar auf dem freien Schwarzmarkt kaufen möchte. Da viele der Waffen nicht immer und überall zu kaufen sind, entscheidet der Spielleiter in letzter Instanz über eine eventuelle Verfügbarkeit des Waffensystems. Die Prozentangaben hinter der Erhältlichkeit sind als grober Maßstab bei der Beschaffung zu berücksichtigen.

Tabelle Abgesägte Schrotwaffen

Weitere Informationen zu dieser Tabelle finden Sie auf Seite 25.

	Distanz			
	Kern	Nah	Mittel	Fern
Schaden	normal	normal	1/2	1/3
Umkreis	1 Meter	2 Meter	3 Meter	4 Meter

Tabelle W1: Nahkampfwaffen I

Waffe (Grundchance)	Schaden	Preis (EH)	Gewicht
Expertenwaffen (5%)			
Ninjawaffen:			
- Kusari-Gama ⁵⁾ 2	1W6+3	14,00	1,5 kg
- Kyoketsu-Shogi ⁵⁾ 2	1W6+4	16,50	1,7 kg
- Nunchaku 2	1W3+3	1,50	0,3 kg
- Sa Tjat Koen ⁵⁾ 2	1W3+4	1,80	0,4 kg
Panzerklinge:			
- Hand / - Ellbogen / - Fuß 4	1W4+1 / 1W6+1 / 2W6	3,00 (je Stück)	integriert
Peitsche:			
- Bullpeitsche 1	1W6+1	0,25	1,5 kg
- Ramirez Elektropeitsche 2	1W6+2/Schock STK 60	0,80	2,0 kg
Punkter:			
- MGX 88 Punkter 2	je angewendetes Mittel	1,00	0,4 kg
- Siegel Punkter 2	je angewendetes Mittel	1,20	0,3 kg
Würgeschlinge:			
- Ramirez "Psycho" 5	1W6/Spezialschaden	0,20	0,2 kg
Faust (50%)			
- Mc Duff Elektroschlagring 2	1W3	—,—	0,0 kg
- Gillette Stoßmesser 2	1W6+2/Schock STK 45	3,50	0,5 kg
- Glasflasche 1	1W4+1	0,30	0,2 kg
- Metallflasche 1	1W3+1	—,—	0,2 kg
- Joker Nietenhandschuh 2	1W3+2	—,—	0,4 kg
- Joker Schlagring "Ace" 2	1W6+1	0,35	0,5 kg
- Joker Totschläger "Hammet" 2	1W3+2	0,20	0,3 kg
- Ramirez Vibroschlagring 6	1W3+2	0,08	0,7 kg
- Stuhlbein 1	2W6+1	10,50	1,0 kg
	1W3+2	—,—	0,5 kg
Kontaktstunner:			
- Gordons FadeOut 2	STK 55	1,50	0,3 kg
- Invader Big Sleep 2	STK 48	1,00	0,3 kg
- McEwen Flash 2	STK 50	1,30	0,3 kg
- Stevenson BadBoy 2	STK 67	2,00	0,4 kg
Kampfsport (0%)			
- Fußtritt	1W6+3	—,—	0,0 kg
- Kopfstoß	1W4+3	—,—	0,0 kg
- Schlag	1W3+3	—,—	0,0 kg
Kettensägen (10%)			
- Biber XT 2	1W6+4	4,00	1,9 kg
- Vibro "Ripper" 2	2W6+2	6,00	2,6 kg
- Invader "Totem Sleeve" 2	1W6+5	4,50	2,1 kg
Messer (20%)			
- Aikuchi 2	1W6	0,50	0,4 kg
- Gillette Schnitzmesser "Weichholz" 1	1W4	0,08	0,1 kg
- Gillette Schnitzmesser "Hartholz" 1	1W3+1	0,10	0,1 kg
- Gillette Schnitzmesser "Profi" 1	1W3+2	0,15	0,2 kg
- HaiTech Schockmesser 2	1W4+1/Schock STK 65	0,50	0,3 kg
- Joker Jagdmesser 2	1W6	0,15	0,4 kg
- Siegel Kampfmesser 2	1W6+1	0,20	0,4 kg
- Klappmesser "Junior" 1	1W4	0,10	0,2 kg
- Klappmesser "Sport" 1	1W3+1	0,15	0,2 kg
- Mc Duff Jagdmesser 2	1W6	0,15	0,4 kg
- Mc Duff Stiefelmesser 2	1W4+1	0,20	0,2 kg
- McEwen Tropfendolch 2	1W4	0,50	0,3 kg

Tabelle W1: Nahkampfwaffen II

Waffe (<i>Grundchance</i>)	Schaden	Preis (EH)	Gewicht
Messer (<i>Fortsetzung</i>)			
- <i>Neptun</i> Tauchermesser (<i>Titanplastik</i>) 2	1W4+2	0,50	0,3 kg
- Stilett "Bronxx" 1	1W4+2	0,15	0,2 kg
- Stilett "Sizilianer" 1	1W4+1	0,10	0,2 kg
- Tanto 2	1W6	0,50	0,4 kg
- Taschenmesser "Ritzer" 1	1W4	0,05	0,1 kg
- Taschenmesser "Vendéen" 1	1W4	0,05	0,1 kg
- <i>Ramirez</i> Vibromesser 4	2W6+2	12,00	1,0 kg
- <i>Ravensword</i> Jagdmesser 2	1W6	1,50	0,3 kg
- Krummdolch "Prophet" 2	1W6+2	1,80	1,1 kg
Ringkampf (30%)	Spezialschaden	—,—	0,0 kg
Schlagwaffen (40%)			
Äxte:			
- <i>Mc Duff</i> Holzfälleraxt 2	1W8+2	0,10	2,0 kg
- <i>Mc Duff</i> Enterbeil 2	1W6+1	0,05	1,3 kg
- <i>Ramirez</i> Vibrobeil 6	2W6+4	28,50	2,3 kg
Keulen:			
- <i>De Maggio</i> Baseballschläger 1	1W6	0,50	1,0 kg
- <i>Gordons</i> Eispickel 1	1W4+1	0,10	0,8 kg
- Kampfstab 1	1W6+1	0,05	2,0 kg
- <i>Mc Duff</i> Enterkeule 1	1W6	0,05	1,3 kg
- <i>Mc Duff</i> Gummiknüttel 1	1W4+1	0,05	0,8 kg
- <i>PTI</i> Polizeiknüttel 4	1W6	0,25	0,9 kg
- <i>Ramirez</i> Elektrostab "Viehtreiber" 1	1W6/Schock STK 55	0,40	1,0 kg
- <i>Ramirez</i> Schockstab 2	1W6/Schock STK 70	0,60	1,0 kg
- Spaten "Grubenglück" 1	1W6+1	0,10	3,0 kg
- Spitzhacke "Schürfers Traum" 1	1W8+2	0,10	3,0 kg
Schwerter (20%)			
Degen:			
- <i>Gillette</i> Duelldegen 2	1W6+1	4,20	1,3 kg
- <i>Mc Duff</i> Stockdegen 2	1W6	4,50	1,0 kg
Kurzschwerter:			
- <i>Invader</i> Gladius 2	1W6+2	3,20	1,5 kg
- <i>Nikita</i> Sai 2	1W8	3,90	1,0 kg
- <i>Nikita</i> Wakizashi 2	1W8+1	4,80	1,1 kg
Säbel:			
- Krummsäbel "Kalif" 2	1W8+1	4,30	1,6 kg
- <i>Mc Duff</i> "Commander" 2	1W8+1	3,50	1,7 kg
- <i>Wilkinson</i> Duellsäbel 2	1W8	5,10	1,5 kg
Schwerter:			
- <i>Aldinger</i> Bihänder "Landsknecht" 2	2W6+1	22,50	3,8 kg
- <i>Aldinger</i> Machete 2	1W6+1	2,60	1,4 kg
- <i>Gomez</i> Anderthalbhänder "El Cid" 2	1W10+2	15,30	3,2 kg
- <i>MGX</i> 88 Vibroschwert 4	2W8+4	40,30	4,0 kg
- <i>Nikita</i> Energiekatana 3	1W8+5	35,50	2,9 kg
- <i>Nikita</i> Katana 2	1W8+3	21,70	2,1 kg
- <i>Nikita</i> Vibrokatana 4	2W8+8	52,00	4,7 kg
- <i>Ravensword</i> "Highlander" 2	1W8+2	10,10	2,0 kg
- <i>Siegel</i> Katana 2	1W8+4	29,00	2,2 kg
- <i>Wilkinson</i> Vibroschwert 4	2W8+6	45,00	4,5 kg

Tabelle W1: Nahkampfwaffen III

Waffe (Grundchance)	Schaden	Preis (EH)	Gewicht
Spießwaffen (20%)			
Bajonette:			
- MGX 88 Kampfbajonett 4	1W6+1	0,50	0,8 kg
- Ramirez Vibrobajonett 4	2W6+3	15,20	1,2 kg
Speere:			
- Hagens Reiterlanze 2	1W8+2	1,25	3,2 kg
- Nikita Naginata 2	1W6+3	2,50	2,5 kg
- Nikita Yari 2	1W4+4	2,60	2,4 kg
- Wilkinson Kampfspeer 2	1W6+2	0,80	2,0 kg
Tritt (40%)			
- Kampfstiefel 1	1W6	—, —	0,0 kg
- Stiefelklinge 6	1W6+1	0,70	1,2 kg
	2W6	0,80	0,3 kg

Tabelle W2: Fernkampfwaffen I

Waffe (Grundchance)	Schaden	Reichweite	FR	Mun.	Pr. (EH)	Gewicht
Armbrüste (10%)						
- McEwen "Black Knight" 3	2W6+3	50/100/ 300	2	10/B2	4,25	1,2 kg
- Nikita "Satzumi" 3	2W6+4	50/150/ 500	1	12	5,75	1,2 kg
Automatische Gewehre (5%)						
Maschinenpistole:						
- Abacus & Greiss "Sturmvogel" (.38) 3	2W6+4	20/ 30/ 40	3	40/B5	11,20	1,9 kg
- Heckler & Koch "Sargnagel" (.32) 3	2W6+1	15/ 30/ 50	4	40/B4	15,20	1,8 kg
- Pfeiffer MP X5 (.38) 3	2W6+3	35/ 65/ 100	3	40/B5	10,40	1,8 kg
- Shark "Nadelwalze" (Flechette) 6	2W6+6	15/ 30/ 50	4	40/B8	26,50	2,1 kg
- Shark "Shredder" (Flechette) 6	2W6+8	20/ 30/ 40	4	80/B8	37,00	2,6 kg
- Sigurd MP II "Scorpion" (.45) 3	2W6+3	30/ 60/ 100	3	35/B5	9,30	2,0 kg
- Sigurd MP III "Kobra" (.38) 3	2W6+3	35/ 70/ 150	3	40/B5	9,80	1,5 kg
- Thompson MP S7 (.32) 3	2W6+2	20/ 30/ 40	4	40/B4	12,20	1,8 kg
Sturmgewehr:						
- Colt "Ambush" 2244 (.32) 3	2W6+2	60/180/ 800	2	30/B3	31,50	1,8 kg
- Heckler & Koch Turbo II (.38) 5	3W6+5	80/260/1200	4	48/B6	193,50	2,8 kg
- Kalaschnikov AK 220 ¹⁾ (.32) 4	2W6+3	60/200/ 900	2	28/B4	46,30	1,8 kg
- Kalaschnikov AK 240 ¹⁾ (.32) 4	2W6+4	80/220/ 950	3	32/B4	66,20	1,8 kg
- Mauser SK 150 (.38) 4	2W6+2	50/120/ 600	2	21/B3	22,50	2,0 kg
- Mauser SK 200 ¹⁾ (.38) 4	2W6+3	60/180/ 700	2	28/B4	26,30	1,8 kg
- Mauser SK 244 ¹⁾ (.38) 4	2W6+5	60/180/ 800	3	30/B6	63,20	1,8 kg
- Williams SG Y241/G (.32) 3	2W6+6	80/250/1000	2	18/B3	115,50	2,5 kg
- Williams SG Z244/A (.38) 3	3W6+4	90/380/1400	3	30/B6	180,00	2,7 kg
Expertenwaffen (5%)						
Blasrohr:						
- Nikita "Samtpfote" 2	je Gift	10/ 20/ 40	1	6	8,50	0,5 kg
Bumerang:						
- AlGator "Outback" 2	1W4+1	60/ 90/ 210	1	—	3,50	0,6 kg
- HaiTech "Titanblitz" 2	1W6+2	40/ 60/ 80	1	—	4,75	0,7 kg
Messerwerfer:						
- Joker SW "Kahlschlag" 6	1W6+3	10/ 20/ 30	1	6	7,20	0,9 kg
Schnellfeuerharpune:						
- Neptun SH III 2	1W10+3	10/ 20/ 35	1	6	9,80	2,8 kg
- Neptun SX 2	1W10+6	8/ 16/ 32	1	8	17,50	3,1 kg

Tabelle W2: Fernkampfaffen II

Waffe (Grundchance)	Schaden	Reichweite	FR	Mun.	Pr. (EH)	Gewicht
Expertenwaffen (Fortsetzung)						
Sprühdose:						
- Faber "Graffiti Master" 5	2W6 ²⁾	2/ 4/ 6	1	10	1,20	0,3 kg
Wurfsterne:						
- Gordons "Ninjaslasher" 1	1W4	10/ 20/ 40	1	—	0,02	0,2 kg
Wurfmesser:						
- Aldinger "Quickdraw" 2	1W4+1	15/ 30/ 45	1	—	0,80	0,4 kg
Faustfeuerwaffen (20%)						
Automatikpistole:						
- Luger .357 Automagnum (.357) 3	1W10+2	20/ 40/ 60	3	15/B5	5,60	1,3 kg
- Pfeiffer Automag "Eastwood" (.44) ⁴⁾ 3	1W10+7	15/ 30/ 50	2	16/B2	5,90	1,3 kg
- Ramirez Pepperbox "OneShot" (.22) 3	1W6	10/ 15/ 25	1	4/B4	1,50	0,9 kg
- Remington .22 "Lady" (.22) 3	1W6+1	10/ 20/ 40	2	8/B2	1,50	0,8 kg
- Remington "Duell" (.32) 3	1W8+3	20/ 40/ 60	2	16/B4	2,20	1,1 kg
- Remington "Vampir" (.44) ⁴⁾ 3	2W8+5	16/ 32/ 54	2	12/B2	4,10	1,2 kg
- Signalpistole "Alpenglühnen" 2	2W6/m ²	30/ 70/ 130	1	3	6,50	1,0 kg
- Sigurd "DragonSlayer" (.44) ⁴⁾ 3	1W20+3	20/ 50/ 90	2	20/B2	9,80	1,7 kg
- Walter Q38 (.38) 4	1W8+2	25/ 50/ 70	2	12/B2	1,80	1,0 kg
- Winkler Gaspistole "Drachentöter" 2	je Gas	5/ 10/ 15	1	10	3,20	1,0 kg
- Winkler P32 (.32) 3	1W8	15/ 40/ 55	4	16/B4	4,80	1,1 kg
- Winkler P357 (.357) 3	1W10+1	20/ 40/ 60	3	12/B4	5,30	1,2 kg
- Winkler P44 (.44) ⁴⁾ 3	1W10+4	18/ 32/ 64	2	10/B2	5,80	1,3 kg
- Winkler P50 (.50) ⁴⁾ 3	1W20+5	15/ 30/ 45	2	10/B2	9,50	1,5 kg
Bolzenpistole:						
- Nikita "Ronin" 3	1W10	30/ 50/ 70	3	15/B5	1,20	1,3 kg
- Williams "Warlock" 3	1W10	20/ 40/ 60	3	16/B4	0,80	1,3 kg
- Sprengbolzen für Bolzenpistolen 3	2W6+4	15/ 30/ 50	1	10	0,10	0,1 kg
EMP-Strahler:						
- Luger "Nirwana" 5	Spezial	1 - 25	1	30	20,50	1,8 kg
Energiepistole:						
- Faber "Quest" 3	3W6+2	10/ 30/ 60	1	50	29,50	1,6 kg
- Smith & Wesson "Roaster" 3	2W6+1	30/ 60/ 100	1	125	25,20	1,4 kg
- Walter "Meteor" 4	2W6+2	30/ 60/ 100	1	100	22,10	1,4 kg
Granatpistole:						
- Faber "Blizzard" 4	siehe W 4	20/ 40/ 60	1	5	8,50	1,9 kg
- Joker "Drummer" 4	siehe W 4	25/ 50/ 80	1	5	9,80	2,2 kg
Mikrowellenpistole:						
- Schmeisser "Little Dryskin" 6	1/Spezial	5/ 10/ 30	1	25	35,50	1,7 kg
Nadler:						
- Gunther N IId 3	1W8+1	20/ 40/ 60	3	68	0,80	0,9 kg
- Nikita "Yakuza" 3	1W6+1	10/ 20/ 30	4	45/B5	0,65	0,8 kg
Revolver:						
- Abacus & Greiss "Blocker" (.50) ⁴⁾ 4	1W20+4	10/ 20/ 40	1	5	9,30	1,7 kg
- AlGator "CombatZone" (.50) ⁴⁾ 3	3W6+5	15/ 30/ 50	1	5	8,90	1,6 kg
- Colt "Manstopper" (.45) 3	1W10+6	10/ 30/ 50	1	5	1,30	1,4 kg
- Colt "Mercenary" (.45) 3	1W10+4	15/ 30/ 50	1	6	1,10	1,4 kg
- Smith & Wesson "Enforcer" (.38) 4	1W8+4	20/ 40/ 60	1	6	0,85	1,2 kg
Schockfroster:						
- Gordons "Easy Freeze" 2	Spezial	2/ 5/ 10	1	40	0,90	1,1 kg
Stunner:						
- PTI "Dreamer" 2	STK 65	15/ 30/ 50	1	50	1,10	1,0 kg
- Shark Inv. "Morpheus" 6	STK 75	10/ 20/ 30	1	50	2,35	0,9 kg
- Siegel "Blackout" 2	STK 60	15/ 30/ 50	2	50/B2	1,70	0,8 kg
Tacker:						
- Thompson "Steelfixer" 2	1W6+2	10/ 20/ 30	2	100/B10	0,75	0,9 kg
- Walter "Tackerboy" 2	1W6	15/ 30/ 45	2	160/B10	0,60	0,8 kg

Tabelle W2: Fernkampfwaffen III

Waffe (Grundchance)	Schaden	Reichweite	FR	Mun.	Pr. (EH)	Gewicht
Flammenwerfer (40%)						
- TNT "Booster" 4	5W6	30/ 60/ 100	1	10	6,50	2,0 kg
- TNT "Lightning" 4	4W6	20/ 50/ 80	1	20	7,30	2,2 kg
- MGX 88 "Kammerjäger" 4	6W6	20/ 40/ 70	1	10	7,00	2,1 kg
Gewehre (10%)						
Bolzensgewehre:						
- Nikita "Daimyo" 3	1W10+2	40/ 60/ 180	4	80/B8	2,10	2,0 kg
- Williams "Assassin" 3	1W10+2	40/ 80/ 200	3	60/B4	2,55	1,9 kg
- Sprengbolzen für Bolzensgewehre 3	2W6+6	30/ 50/ 70	1	15	0,15	0,2 kg
Dehydratorgewehr:						
- AlGator "Waterfall" 6	2W6/Spezial	40/ 70/ 150	1	10	80,50	2,0 kg
Energiekarabiner:						
- Mauser EK 2a 4	2W6+6	40/ 80/ 200	1	200	42,20	2,5 kg
- Mauser EK 2b ¹⁾ 4	2W6+6	50/100/ 150	1	300	65,20	2,7 kg
- Stevenson "Höllenhämmer" 3	2W6+8	30/ 70/ 150	1	180	41,50	3,0 kg
Gewehre:						
- Abacus & Greiss "Rubout" (.38) 3	2W6+1	60/150/ 550	2	20/B2	23,50	1,7 kg
- Collins "BadMaxx" (.50) ⁴⁾ 3	4W6+5	40/120/ 660	2	10	58,50	1,9 kg
- Rockwell 30.06 (30.06) 3	2W6+2	60/150/ 800	2	12/B2	15,20	2,3 kg
- Mc Duff "Entenjäger" (.32) 3	1W8	40/ 80/ 200	1	10	15,00	1,9 kg
Mikrowellengewehr:						
- Schmeisser "Big Dryskin" 6	1/Spezial	20/ 60/ 90	1	100	75,00	3,1 kg
Schallgewehr:						
- PTI "Masters Voice" 4	Spezial	40/ 80/ 160	1	50	19,00	2,7 kg
Scharfschützengewehre:						
- Abacus & Greiss "PerfectKill" (.50) ⁴⁾ 5	5W6+2	300/900/1800	1	5	240,00	3,2 kg
- Nikita "Ninja" (.32) 4	2W6+7	80/200/1000	1	10	115,50	1,9 kg
- Walter F3 "Sniper" (.38) 4	2W8+6	100/300/1200	1	8	155,80	2,0 kg
- EXtra "Cleaner" (.38) 4	2W8+7	100/500/1300	1	5	160,30	2,0 kg
- Rottenbach "Desertfox" (.38) 4	3W6+9	400/900/2200	1	5	190,50	2,9 kg
Granatwerfer (5%)						
- für Kalaschnikov 4	siehe W 4	20/200/1000	1/5	5	integriert	
- für Mauser 4	siehe W 4	25/300/1200	1/5	5	integriert	
- für McEwen 4	siehe W 4	15/150/ 950	1/5	5	integriert	
Maschinengewehre (30%)						
- Rockwell MG3 (.32/leichtes MG) 4	2W6+6	80/250/1200	5	500/B10	95,20	4,2 kg
- Wallenfels MG-X7 (.38) 4	2W8+6	70/220/1000	5	750/B15	112,50	4,8 kg
- Abacus & Greiss "Tornado" (.38) 4	2W6+9	100/300/1100	5	500/B10	134,70	3,5 kg
- Walter Gatling "GodMode" (.38) ⁴⁾ 4	3W6+6	90/280/1000	5	1000/B20	170,00	5,2 kg
- Mauser Gatling FG7 "Vulcan" (.32) ⁴⁾ 4	2W6+5	100/400/1600	5	1500/B20	165,50	5,0 kg
- Rottenbach Gatling "Predator" (.44) ⁴⁾ 4	3W6+8	120/460/1900	5	1600/B20	190,00	5,3 kg
Plasmawaffen (0%)						
Plasmakarabiner:						
- PTI PlaKa 3b 4	3W8+5	15 - 60	1/5	15	225,50	7,5 kg
- TNT "Devourer" 4	3W8+8	15 - 50	1/5	12	385,95	7,0 kg
Plasmapistolen:						
- Stevenson "Feuersbrunst" 4	3W6+7	15 - 35	1	10	132,00	5,0 kg
- TNT "Maneater" 4	3W6+5	15 - 30	1	10	115,50	4,8 kg
Raketenwerfer (5%)						
- Bachmann "Bazooka" 4	siehe W 4	100/400/1200	1/5	1	32,80	7,3 kg
- Schmeisser "Ultimatum" 4	siehe W 4	200/600/1800	1	8	48,00	8,4 kg
- Williams "Hornet" 4	siehe W 4	150/500/1500	1/5	1	35,50	7,5 kg

Tabelle W2: Fernkampfaffen IV

Waffe (Grundchance)	Schaden	Reichweite	FR	Mun.	Pr. (EH)	Gewicht
Schrotwaffen (30%) ³⁾						
Schrotflinten:						
- Abacus & Greiss "Riot Control" 3	3W6	8/ 15/ 20	1	8	5,20	1,6 kg
- Rockwell "Hailstorm" 3	4W6	8/ 15/ 25	2	10/B2	9,30	2,0 kg
- Mc Duff "Wolfsjäger" 3	5W6	10/ 20/ 30	1	12	5,50	1,8 kg
- McEwen "Force" ¹⁾ 4	6W6	10/ 15/ 28	1	10	8,60	1,9 kg
- Williams "Hunter" 3	4W6	10/ 15/ 25	1	12	4,40	1,7 kg
Schrotpistolen:						
- Rockwell "Rebel" 3	3W6	4/ 8/ 20	1	4	1,75	1,2 kg
- Williams "Little Hunter" 3	3W6	6/ 12/ 25	1	3	2,00	1,3 kg

Tabelle W3: Kanonen/Robokanonen

Waffe (Grundchance)	Schaden	Reichweite	FR	Mun.	Rad.	Pr.	Gew.
Kanonen ("Kanonier")							
Energiekanonen:							
- Mauser Impulslaser L3 4	5W6+5	80/ 600/1500	1/3	250	6 m	152,30	240 kg
- Rottenbach IK2 4	5W6+4	80/ 750/1700	1/5	400	6 m	187,20	200 kg
- Worthman "Slasher" 4	4W6+5	100/ 800/1900	1/5	500	5 m	199,99	220 kg
Kanonen:							
- Ortega "Bolero" 4	siehe W 4	900/3600/9000	1/5	2	W 4	110,50	490 kg
- Rockwell 8.8 4	siehe W 4	800/3100/7000	1/10	1	W 4	120,00	450 kg
- Siegel "Brecher" 4	siehe W 4	800/2500/6000	1/5	1	W 4	99,99	400 kg
Mörser:							
- MGX 88 "Himmelsstürmer" 4	siehe W 4	800/2300/9000	1/10	1	W 4	85,00	300 kg
- Rockwell "Onager" 4	siehe W 4	100/ 500/2000	1; 1/2	1	W 4	30,00	30 kg
- Rockwell Orgelwerfer 4	siehe W 4	700/2400/5300	1/5	8/14	W 4	80,20	140 kg
Stunnergeschütze:							
- MGX 88 "Murmeltier" 4	STK 85	50/100/ 380	1	250	5 m	119,80	160 kg
- Siegel "Sandmännchen" 4	STK 80	100/200/ 600	1	200	5 m	134,30	220 kg
Robokanonen (eigene Chancen)							
					Burst		
- Colt "Whirlwind" Stunner (50%) 4	STK 75	10/ 20/ 50	2	80	—	110,50	60 kg
- Schmeisser "Robostandard" (50%) 4	2W6+2 (.32)	10/ 20/ 50	3	600	B10	45,50	85 kg
- Schmeisser "Roboluxus" (70%) 5	2W6+4 (.32)	15/ 30/ 65	4	900	B10	68,40	70 kg
- Nikita "Sackgasse" (65%) 5	3W6+2 (.38)	10/ 20/ 50	5	1800	B20	162,70	110 kg
- Smith & Wesson "KIA" (65%) 5	2W6+3 (.32)	10/ 20/ 55	5	450	B15	115,20	55 kg

¹⁾ Waffe ist nur mit eingebautem Granatwerfer erhältlich. Der Werfer ist unter dem normalen Lauf angebracht.

²⁾ Säureschaden: Schaden ist für die 5 Phasen Wirkungsdauer für jede Phase neu zu ermitteln.

³⁾ Der Schaden von Schrotwaffen wird auf Mitteldistanz um 1W6 und auf Ferndistanz um 2W6 vermindert.

⁴⁾ Zum Abfeuern dieser Waffentypen ist eine Mindeststärke von 80 erforderlich. Charaktere mit niedrigerer STK haben ein Modifikator von +45.

⁵⁾ Zum Bedienen dieser Waffentypen ist eine Mindestgeschicklichkeit von 60 erforderlich. Charaktere mit einem niedrigeren Wert können diese Waffe nicht benutzen.

Erläuterungen zu den Tabellen W1 - W4:

Die Waffentabellen gliedern sich in *Nahkampf*, *Fernkampf*, *Kanonen/Robokanonen* und *Explosivwaffen*.

Verwendete Schreibweisen/Abkürzungen:

EH (Energie-Handelseinheit), Reichweite (nah/mittel/fern), FR (Feuerrate, 1/5 = 1x in 5 Phasen), Mun.

(Munitionsmenge im Magazin), Rad. (Radius in Metern), Pr. (Preis in EH), Gew. (Gewicht),

.38 (Kaliber .38), B mit Zahlenangabe (B = Burstrate; Munitionsmenge, die, bei einem Burst, in einer Phase verschossen wird), SP (Strukturpunkte), **1** bis **7** (Angaben für Tabelle *Waffenverfügbarkeit*, Seite 35).

Tabelle W4: Explosivwaffen I

Waffe (<i>Grundchance</i>)	Sprengzone		Splitterzone		Besonderheiten	Pr.	Gew.	
	Schaden	Radius	Schaden	Radius				
Handgranaten (<i>Werfen</i>)								
- Nervengasgranaten 6	STK 65	5 Meter	-	-	1 W4 Phasen Verzögerung vor der Gaseinwirkung,	0,50	0,2 kg	
- Betäubungsgasgranaten 4	STK 80	5 Meter	-	-	3 W6 Phasen Wirkungsdauer.	0,50	0,2 kg	
- Blendgranaten 4	STK 70	12 Meter	-	-	Widerstandprobe gegen KON der Opfer; Blendeffekt 1 W10 Runden.	0,20	0,2 kg	
- EMP-Granaten 5	EMP-Wirkung in 10 Metern Radius. Organische Stoffe bleiben unversehrt.						6,50	0,2 kg
- Phosphorgranaten 4	2 W6+3	3 Meter	1 W6+2	6 Meter	Brenndauer Phosphor 6 Runden, bei einem Treffer ist angegebener Schaden je Phase zu verwenden.	2,00	0,2 kg	
- Plasmagranaten 5	Voller Strahlenschaden in 15 Meter Radius. Pro Körperteil werden 1 W4 TP Strahlungsschaden abgezogen. Es wird kein Rüstungsschutz verrechnet. Siehe <i>Plasmatechnik</i> zu Wirkungen und Folgeschäden bei Verstrahlung. Normaler Explosionsschaden ist 1 W6+2 TP. Dieser Schaden wird in 10 Meter Radius zusätzlich zur Verseuchung verursacht. Normale Rüstungen (auch Fahrzeuge, Wände usw.) schützen nicht vor Strahlung.						25,20	0,2 kg
- Rauchgranaten 4	Rauch	10 Meter	-	-	1 W4 Phasen Verzögerung vor Rauchbildung, 3 W6 Phasen Wirkung.	0,40	0,2 kg	
- Splittergranaten 4	3 W6+1	6 Meter	1 W6+2	10 Meter	-	0,60	0,2 kg	
- Sprenggranaten 4	3 W6+10	2 Meter	3 W6	6 Meter	-	1,20	0,2 kg	
- Wehrauchgranaten 4	Rauch	10 Meter	-	-	1 W4 Phasen Verzögerung vor Rauchbildung, 3 W6 Phasen Wirkung.	0,40	0,2 kg	
Minen (<i>Spilleiter</i>)								
- Claymoremine "Vietnam" 6	5 W6+7	5 Meter	2 W6+3	10 Meter	-	3,20	2,2 kg	
- Panzermine "Atlantik Wall" 4	9 W10+1	7 Meter	5 W10+2	14 Meter	Panzerbrechend!	4,50	12,0 kg	
- Panzermine "Gulag" 4	6 W6+5	5 Meter	3 W6+2	10 Meter	Nur Minimum-Rüstungsschutz.	4,30	10,0 kg	
- Panzermine "Gulag II" 4	8 W6+5	7 Meter	4 W6+2	14 Meter	-	4,30	13,0 kg	
- Schützenmine "Beachhead III" 6	8 W10	5 Meter	4 W10	10 Meter	-	3,10	5,2 kg	
- Schützenmine "Apokalypse" 6	6 W6	4 Meter	3 W6	8 Meter	-	3,00	5,2 kg	
- Schützenmine "Plüschbär" 6	4 W6+3	3 Meter	2 W6	8 Meter	Minenfälle! Wird mit Teddybären etc. zu einer Falle. Bewegt man den <i>Plüschauslöser</i> , explodiert alles.	2,80	4,5 kg	
- Haftmine "Lausbub" 4	3 W6+2	1 Meter	1 W6	3 Meter	Mine kann überall angebracht und gezündet werden.	3,80	1,8 kg	

Tabelle W4: Explosivwaffen II

Waffe (Grundchance)	Sprengzone		Splitterzone		Besonderheiten	Pr.	Gew.
	Schaden	Radius	Schaden	Radius			
Kanonen und Mörser (Kanonnier)							
- TNT "Cleaning Woman" 4	4W6+4	12 Meter	2W6+2	24 Meter	-	2,40	0,4 kg
- PTI "Stahlregen" 4	4W6+1	10 Meter	2W6	20 Meter	-	2,20	0,3 kg
- Collins "Intruder" 4	5W6+8	4 Meter	2W6+4	10 Meter	Panzerbrechend (nur	3,10	0,5 kg
- Harpers "Entsatz" 4	8W6+5	15 Meter	4W6+2	30 Meter	bei Direkttreffer)!	4,55	0,5 kg
- Nervengasgeschosse 6	STK 65	10 Meter	1W6	2 Meter	3 W6 Phasen Wirkungsdauer.	2,10	0,4 kg
- Betäubungsgasgeschosse 4	STK 80	10 Meter	1W6	2 Meter	3 W6 Phasen Wirkungsdauer.	2,10	0,4 kg
- Rauchgeschosse 4	Rauch	25 Meter	-	-	1 W3 Phasen Verzögerung vor Rauchbildung, 4W6 Phasen Wirkung.	1,80	0,3 kg
Raketen (Raketenwerfer)							
- MGX 88 "Panzerbrecher" 4	8W6+3	3 Meter	3W6+2	8 Meter	Panzerbrechend (nur	3,20	0,3 kg
- TNT "Hellfire II" 4	10W6+2	5 Meter	5W6+1	10 Meter	bei Direkttreffer)!	3,10	0,3 kg
- Bachmann Spezial 4	4W6+5	5 Meter	2W6+3	10 Meter	-	2,10	0,3 kg
- Collins "Hardboiled" 4	5W6+6	5 Meter	3W6+4	10 Meter	-	2,80	0,3 kg
- MGX 88 Plasmaraketen 4	Voller Strahlenschaden in 15 Meter Radius. Pro Körperteil werden 1W4 TP Strahlungs- schaden abgezogen. Es wird kein Rüstungsschutz verrechnet. Siehe <i>Plasmathechnik</i> zu Wirkungen und Folgeschäden bei Verstrahlung. Normaler Explosionsschaden ist 1W6+10 TP. Dieser Schaden wird in 15 Meter Radius zusätzlich zur Verseuchung verur- sacht. Normale Rüstungen (auch Fahrzeuge, Wände usw.) schützen nicht vor Strahlung.						
- Nervengasraketen 6	STK 65	10 Meter	1W6	2 Meter	3 W6 Phasen Wirkungsdauer.	2,10	0,3 kg
- Betäubungsgasraketen 4	STK 80	10 Meter	1W6	2 Meter	3 W6 Phasen Wirkungsdauer.	2,10	0,3 kg
- EMP-Raketen 5	EMP-Wirkung in 15 Metern Radius. Organische Stoffe bleiben unversehrt.						
- Phosphorraketen 4	4W6+6	5 Meter	2W6+4	10 Meter	6 Runden Wirkungsdauer, Schaden je Phase.	8,00	0,3 kg
Sprengstoff (Sprengstoff/Spielleiter)							
- Plastiksprengstoff P1 4	Sprengschaden 2W6 je Portion. Sprengradius ist 1 Portion ist jeweils 20 Gramm.						
- Dynamit 2244 4	die Hälfte des Splitterradius. Splitterradius ist 0,5 m 1 Portion ist jeweils 30 Gramm.						
- Sprengstoff "Höllenvind" 5	je Portion. Splitterschaden 1W6 x (SP Ziel : 10). 1 Portion ist jeweils 10 Gramm.						

Tabelle W4: Explosivwaffen III

Waffe (<i>Grundchance</i>)	Sprengzone		Splitterzone		Besonderheiten	Pr.	Gew.
	Schaden	Radius	Schaden	Radius			
Gewehrgranaten (<i>Gewehre, Sturmgewehre</i>)							
- <i>Harpers</i> "Bloody Sunday" 4	3W6+4	5 Meter	1W6+3	10 Meter	-	1,40	0,3 kg
- <i>Ortega</i> "Bunkerbrecher" 4	4W6+8	2 Meter	2W6+4	6 Meter	-	1,80	0,3 kg
- <i>HaiTech</i> "Lucky Strike" 4	6W6+9	6 Meter	3W6+4	12 Meter	Panzerbr. (vgl. <i>Sprenggranaten</i>)!	2,10	0,3 kg
Werfergranaten (<i>Granatwerfer</i>)							
- Phosphorgranaten 4	2W6+3	4 Meter	1W6+2	7 Meter	Brenndauer Phosphor 6 Runden, bei einem Treffer ist angegebener Schaden je Phase zu verwenden.	2,50	0,2 kg
- Plasmagranaten 4	Volle Wirkung in 15 Meter Radius. Pro Körperteil werden 1W4 TP Strahlungsschaden abgezogen. Es wird kein Rüstungsschutz verrechnet. Siehe <i>Plasmatechnik</i> zu Wirkungen und Folgeschäden bei Verstrahlung. Normaler Explosionsschaden ist 1W6+6 TP. Dieser Schaden wird in 15 Meter Radius verursacht. Normale Rüstungen (auch Fahrzeuge, Wände usw.) schützen nicht vor Strahlung.					27,10	0,2 kg
- EMP-Granaten 5	EMP-Wirkung in 10 Meter Radius. Organische Stoffe bleiben unversehrt.					6,00	0,2 kg
- Splittergranaten 4	3W6+1	8 Meter	1W6+2	16 Meter	-	0,80	0,2 kg
- Sprenggranaten 4	3W6+10	3 Meter	3W6	8 Meter	Panzerbrechend (nur bei Direkttreffer)!	1,40	0,2 kg

Explosivmunition

In der Tabelle W4 werden ausschließlich Munitionsarten beschrieben, die eine explosive Wirkung haben.

Gewehrgranaten

Gewehrgranaten können nur mit normalen *Gewehren* und *Sturmgewehren* benutzt werden. Das Projektil wird mit einem Adapter vorne am Lauf befestigt. Die Granate verfügt über einen eigenen Antriebsmechanismus, der durch einen Einzelschuß ausgelöst wird. Die Reichweiten von Gewehrgranaten betragen 60/180/600 Meter. Zur Trefferermittlung wird der Fertigkeitswert der jeweiligen Waffe verwendet. Dieser Munitionstyp hat eine Standardlänge von 140 Millimetern.

Handgranaten

Hierbei benutzt der Angreifer die Fertigkeit *Werfen*. Bei mißlungenen Proben wird die Tabelle *Werfen (Fehlwurf)* auf Seite 226 des *Grundregelwerkes* verwendet.

Alle Handgranaten funktionieren mit Zeitzündern. Wird der Sicherungsstift eingedrückt, so ist die Granate scharf. Sobald der Stift nun wieder losgelassen wird, verbleiben sieben Sekunden bis zur Explosion.

Um die Granate nach dem Scharfmachen wieder zu sichern, muß dem betreffenden Charakter eine *GES*-Probe gelingen. Ansonsten . . . BUMM!

Kanonen-/Mörsergeschosse

Kanonen und Mörser werden mit der Fertigkeit *Kanonier* bedient. Ist die erforderliche Probe nicht erfolgreich, so ist die Tabelle K4 auf Seite 230 (*Grundregelwerk*) zu Rate zu ziehen.

Minen

Landminen unterliegen zahlreichen Verbotsabkommen. Leider halten sich nur nicht viele



Typische Handgranate.
Standardlänge:
110 mm.

Interessengruppen an diese wohlmeinenden Verträge (*Spilleiter*).

Raketen

Werden mit den zugehörigen *Raketenwerfern* verschossen. Ist die nötige Fertigungsprobe nicht erfolgreich, so ist die Tabelle K4 auf Seite 230 (*Grundregelwerk*) zu verwenden. Alle Raketen- und Geschosse haben eine Standardlänge von 250 Millimetern.

Sprengstoff

Alle Handgriffe, die mit diesen Explosivstoffen zu tun haben, werden mit der Fertigkeit *Sprengstoffe* ausgeführt. Die bedauerlichen Folgen von etwaigen Mißgeschicken sind mit der Tabelle *Sprengstoffe* (*Grundregelwerk*, Seite 227) abzuwickeln.

Werfergranaten

Granatwerfer und *Granatpistolen* können diese Munitionsart verschießen. Bei Fehlschüssen ist die Tabelle K4 auf Seite 230 (*Grundregelwerk*) anzuwenden. Dieser Granatentyp hat, inklusive Aufschlagzünder, eine Standardlänge von 120 Millimetern.

VIII. Waffenmonitore

Die im folgenden aufgeführten Monitore sind als durchgängige Spielhilfe gedacht. Den Spielern können diese Waffenbilder vom *Spilleiter* ausgeteilt werden, um zu verdeutlichen, daß die jeweilige *Hardware* am Charakter getragen wird. Diese Vorgehensweise hat bei den Spielrunden der Autoren für viel Spaß gesorgt. Die Waffenmonitore dürfen zum persönlichen Gebrauch kopiert werden. Freie Monitore können mit Eigenentwicklungen bestückt werden. Jeder Monitor verfügt über ein Sichtfenster und mehrere Wertefenster. Im Sichtfenster sind der Name und ein Portrait der jeweiligen Waffe abgebildet. Außerdem sind die Längenangabe in Millimetern und eventuell festeingebaute Sekundärwaffen/Erweiterungen vermerkt. Die Inhalte der Wertefenster sind rechts mit den zugehörigen Logos beschrieben.

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zieloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand; I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielautomatik

Abkürzungen der Munitionsarten:

Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile; La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; W4 = Waffentabelle 4



Schadenswert der Waffe
(Wert in Klammern = Radius)



Waffenreichweite in Metern



Feuerrate sowie Munitionsverbrauch bei Burstangriffen



Munitionsart und/oder Kaliber



Magazingröße (Wert in Klammern = Sekundärwaffe)



Waffenpreis in Energie-Handelseinheiten



Waffengewicht in Kilogramm (ohne Munition)



Waffenerhältlichkeit (siehe Seite 35, Tabelle Waffenverfügbarkeit)



Mögliche Waffenausbauten (siehe Seite 34, Tabelle Waffenerweiterungen)



Kimme, Korn, Treffer! Ist einfacher, als ich gedacht habe . . .

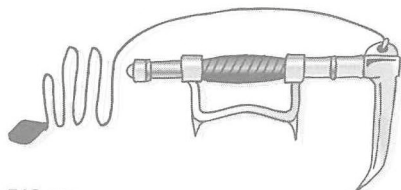
Djamil Sorontos, Schmuggler

Da kann man noch jede Menge Erweiterungen dranflanschen. Wird zwar immer unhandlicher, sieht aber cool aus!

Tzvi Rosenstolz, Techniker

Expertenwaffen

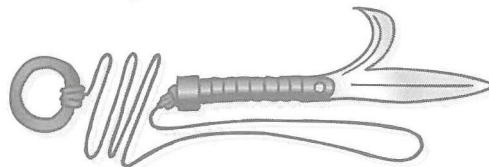
Kusari-Gama



Länge: 510 mm

1W6+3	Nahkampf
NV	NV
14,00	NV
1,5	2
NV	

Kyoketsu-Shogi



Länge: 520 mm

1W6+4	Nahkampf
NV	NV
16,50	NV
1,7	2
NV	

Nunchaku



Länge: 630 mm

1W3+3	Nahkampf
NV	NV
1,50	NV
0,3	2
NV	

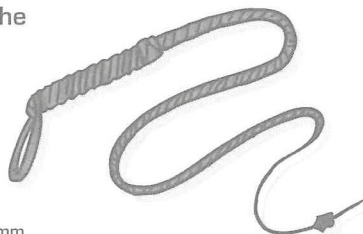
Sa Tjat Koen



Länge: 770 mm

1W3+4	Nahkampf
NV	NV
1,80	NV
0,4	2
NV	

Bullpeitsche



Länge: 2200 mm

1W6+1	Nahkampf
NV	NV
0,25	NV
1,5	1
NV	

Ramirez Elektropeitsche



Länge: 1900 mm

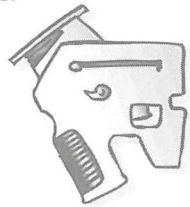
1W6+2/STK 60	Nahkampf
NV	NV
0,80	NV
2,0	2
NV	

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zieloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand; I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielauslöser

Expertenwaffen

MGX 88 Punkter



Länge: 160 mm

Spezial	Nahkampf
NV	Ch
1,00	0,4
2	NV

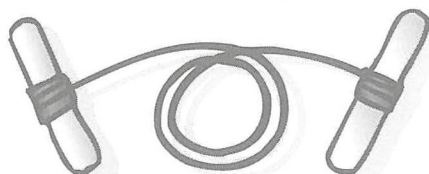
Siegel Punkter



Länge: 150 mm

Spezial	Nahkampf
NV	Ch
1,20	0,3
2	NV

Würgeschlinge Ramirez "Psycho"

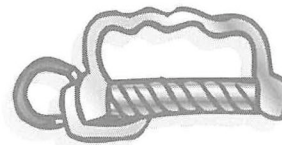


Länge: 600 mm

1W6/Spezial	Nahkampf
NV	NV
0,20	0,2
5	NV

Faust

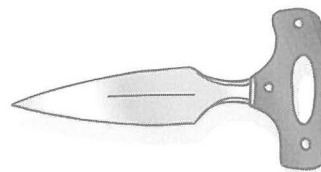
Mc Duff Elektroschlagring



Länge: 175 mm

1W6+2/STK 45	Nahkampf
NV	EH
3,50	0,5
2	NV

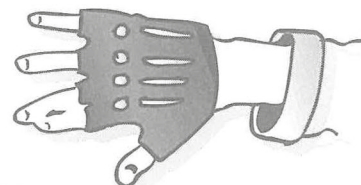
Gilette Stoßmesser



Länge: 120 mm

1W4+1	Nahkampf
NV	NV
0,30	0,2
2	NV

Joker Nietenhandschuh



Länge: 140 mm

1W6+1	Nahkampf
NV	NV
0,35	0,5
2	NV

Abkürzungen der Munitionsarten:

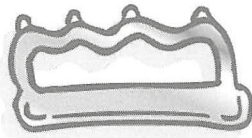
Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile; La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; Sl = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Faust

Joker Schlagring "Ace"

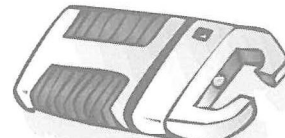


Länge: 140 mm

1W3+2	Nahkampf
NV	NV
0,20	0,3
2	NV

Faust

Kontaktstunner Gordons FadeOut



Länge: 150 mm

STK 55	Nahkampf
NV	EH
1,50	0,3
2	NV

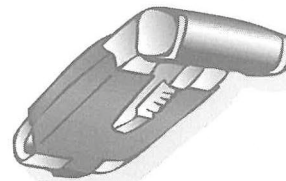
Joker Totschläger "Hammet"



Länge: 300 mm

1W3+2	Nahkampf
NV	NV
0,08	0,7
2	NV

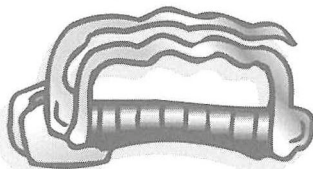
Kontaktstunner Invader BigSleep



Länge: 140 mm

STK 48	Nahkampf
NV	EH
1,00	0,3
2	NV

Ramirez Vibroschlagring



Länge: 180 mm

2W6+1	Nahkampf
NV	EH
10,50	1,0
6	NV

Kontaktstunner McEwen Flash



Länge: 150 mm

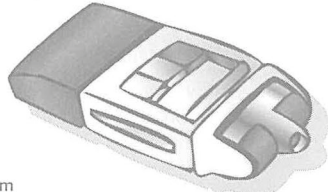
STK 50	Nahkampf
NV	EH
1,30	0,3
2	NV

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zieloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand; I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielauslösung

Faust

Kontaktstunner *Stevenson BadBoy*

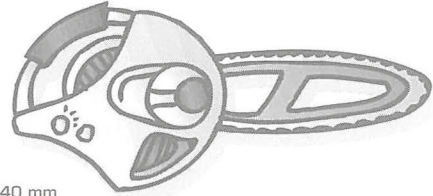


Länge: 150 mm

★	STK 67	↖	Nahkampf
---	NV	⚡	EH
EH	2,00	⚡	0,4
⚡	2	+	NV

Kettensägen

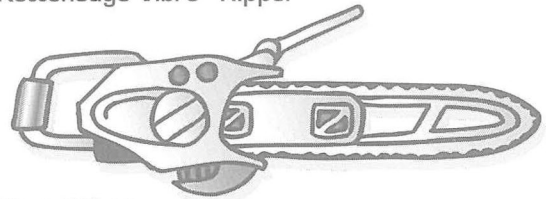
Kettensäge *Biber XT*



Länge: 840 mm

★	1W6+4	↖	Nahkampf
---	NV	⚡	EH
EH	4,00	⚡	1,9
⚡	2	+	NV

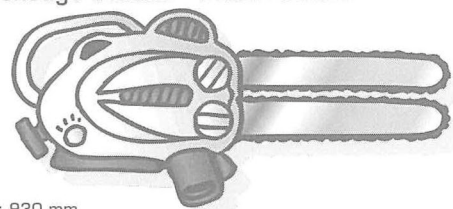
Kettensäge Vibro "Ripper"



Länge: 1100 mm

★	2W6+2	↖	Nahkampf
---	NV	⚡	EH
EH	6,00	⚡	2,6
⚡	2	+	NV

Kettensäge *Invader "Totem Sleeve"*



Länge: 930 mm

★	1W6+5	↖	Nahkampf
---	NV	⚡	EH
EH	4,50	⚡	2,1
⚡	2	+	NV

Abkürzungen der Munitionsarten:

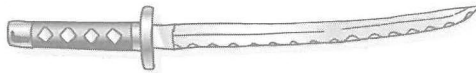
Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile; La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Messer

Aikuchi (Japanischer Dolch)

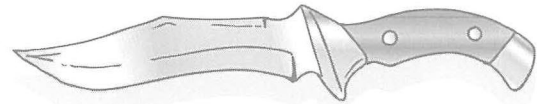


Länge: 430 mm

1W6	Nahkampf
NV	NV
0,50	0,4
2	NV

Messer

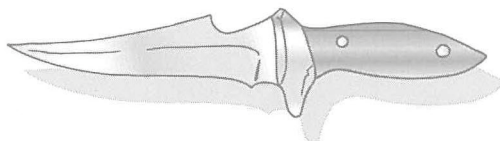
Gillette Schnitzmesser "Profi"



Länge: 175 mm

1W3+2	Nahkampf
NV	NV
0,15	0,2
1	NV

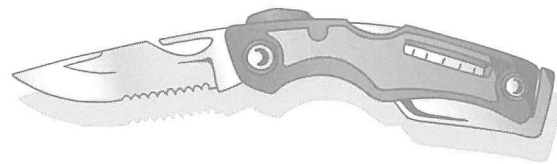
Gillette Schnitzmesser "Weichholz"



Länge: 160 mm

1W4	Nahkampf
NV	NV
0,08	0,1
1	NV

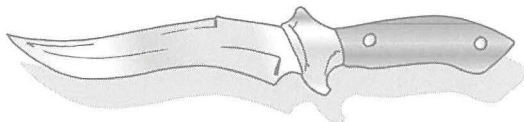
HaiTech Schockmesser



Länge: 220 mm

1W4+1/STK 65	Nahkampf
NV	EH
0,50	0,3
2	NV

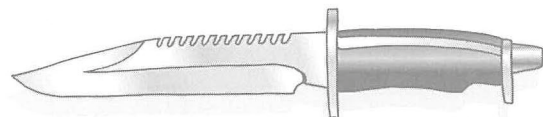
Gillette Schnitzmesser "Hartholz"



Länge: 165 mm

1W3+1	Nahkampf
NV	NV
0,10	0,1
1	NV

Joker Jagdmesser



Länge: 260 mm

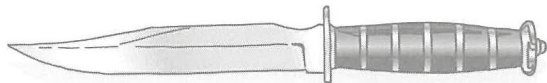
1W6	Nahkampf
NV	NV
0,15	0,4
2	NV

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zielloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand; I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielauslöser

Messer

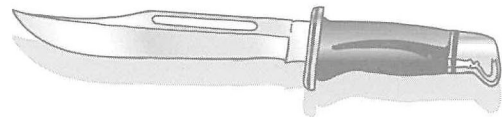
Siegel Kampfmesser



Länge: 320 mm

1W6+1	Nahkampf
NV	NV
0,20	0,4
2	NV

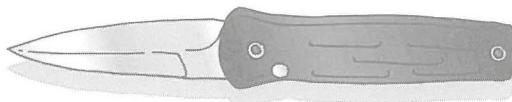
Mc Duff Jagdmesser



Länge: 270 mm

1W6	Nahkampf
NV	NV
0,15	0,4
2	NV

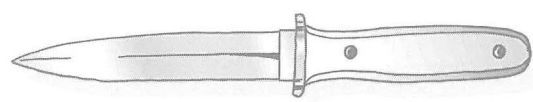
Klappmesser "Junior"



Länge: 130 mm

1W4	Nahkampf
NV	NV
0,10	0,2
1	NV

Mc Duff Stiefelmesser



Länge: 180 mm

1W4+1	Nahkampf
NV	NV
0,20	0,2
2	NV

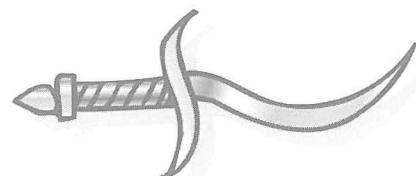
Klappmesser "Sport"



Länge: 150 mm

1W3+1	Nahkampf
NV	NV
0,15	0,2
1	NV

McEwen Tropfendolch



Länge: 170 mm

1W4	Nahkampf
NV	NV
0,50	0,3
2	NV

Abkürzungen der Munitionsarten:

Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile;

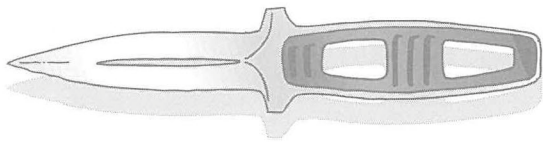
La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Messer

Neptun Tauchermesser



Länge: 290 mm

1W4+2	Nahkampf
NV	NV
0,50	0,3
2	NV

Messer

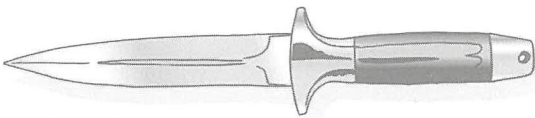
Tanto (Japanischer Dolch)



Länge: 420 mm

1W6	Nahkampf
NV	NV
0,50	0,4
2	NV

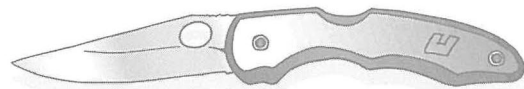
Stilett "Bronxx"



Länge: 190 mm

1W4+2	Nahkampf
NV	NV
0,18	0,2
1	NV

Taschenmesser "Ritzer"



Länge: 120 mm

1W4	Nahkampf
NV	NV
0,05	0,1
1	NV

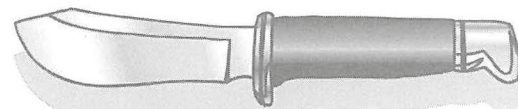
Stilett "Sizilianer"



Länge: 210 mm

1W4+1	Nahkampf
NV	NV
0,15	0,2
1	NV

Taschenmesser "Vendéen"



Länge: 120 mm

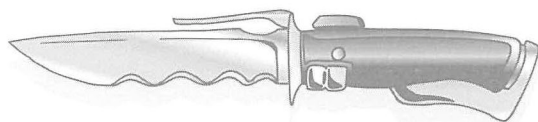
1W4	Nahkampf
NV	NV
0,05	0,1
1	NV

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zieloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand; I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielautomatik

Messer

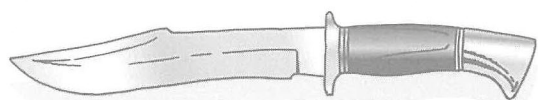
Ramirez Vibromesser



Länge: 360 mm

2W6+2	Nahkampf
NV	EH
12,00	1,0
4	NV

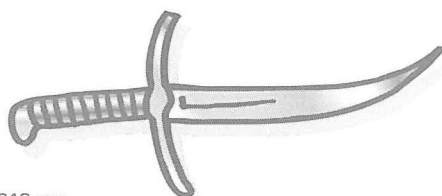
Ravensword Jagdmesser



Länge: 270 mm

1W6	Nahkampf
NV	NV
1,50	0,3
2	NV

Krummdolch "Prophet"

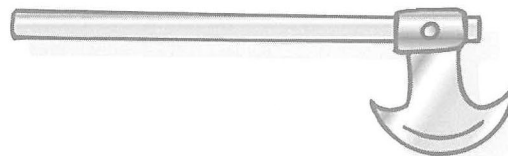


Länge: 310 mm

1W6+2	Nahkampf
NV	NV
1,80	1,1
2	NV

Schlagwaffen

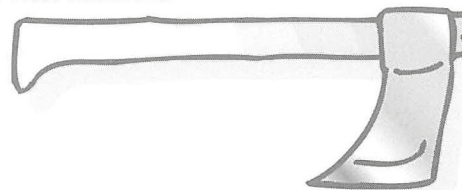
Mc Duff Holzfälleraxt



Länge: 1100 mm

1W8+2	Nahkampf
NV	NV
0,10	2,0
2	NV

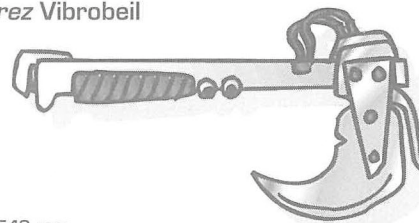
Mc Duff Enterbeil



Länge: 520 mm

1W6+1	Nahkampf
NV	NV
0,05	1,3
2	NV

Ramirez Vibrobeil



Länge: 540 mm

2W6+4	Nahkampf
NV	EH
28,50	2,3
6	NV

Abkürzungen der Munitionsarten:

Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile;

La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Schlagwaffen

De Maggio Baseballschläger



Länge: 860 mm

1W6	Nahkampf
NV	NV
0,50	1,0
1	NV

Schlagwaffen

Mc Duff Enterkeule



Länge: 460 mm

1W6	Nahkampf
NV	NV
0,05	1,3
1	NV

Gordons Eispickel



Länge: 590 mm

1W4+1	Nahkampf
NV	NV
0,10	0,8
1	NV

Mc Duff Gummiknüppel



Länge: 390 mm

1W4+1	Nahkampf
NV	NV
0,05	0,8
1	NV

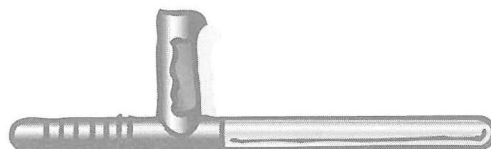
Kampfstab



Länge: 2400 mm

1W6+1	Nahkampf
NV	NV
0,05	2,0
1	NV

PTI Polizeiknüppel



Länge: 600 mm

1W6	Nahkampf
NV	NV
0,25	0,9
4	NV

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zieloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand; I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielautomatik

Schlagwaffen

Ramirez Elektrostab "Viehtreiber"



Länge: 1350 mm

1W6/STK 55	Nahkampf
NV	EH
NV	NV
EH 0,40	1,0
1	NV

Spitzhacke "Schürfers Traum"



Länge: 1200 mm

1W8+2	Nahkampf
NV	NV
NV	NV
EH 0,10	3,0
1	NV

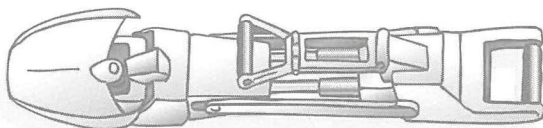
Ramirez Schockstab



Länge: 480 mm

1W6/STK 70	Nahkampf
NV	EH
NV	NV
EH 0,60	1,0
2	NV

Spaten "Grubenglück"



Länge: 1200 mm

1W6+1	Nahkampf
NV	NV
NV	NV
EH 0,10	3,0
1	NV

Abkürzungen der Munitionsarten:

Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile; La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Schlagwaffen

Schwerter

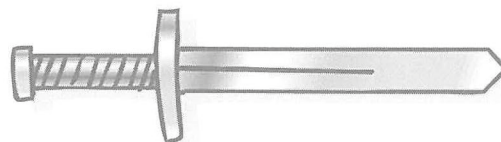
Gillette Duelldegen



Länge: 1080 mm

1W6+1	Nahkampf
NV	NV
4,20	1,3
2	NV

Invader Gladius



Länge: 720 mm

1W6+2	Nahkampf
NV	NV
3,20	1,5
2	NV

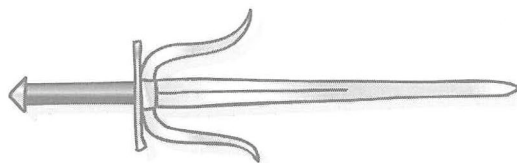
Mc Duff Stockdegen



Länge: 960 mm

1W6	Nahkampf
NV	NV
4,50	1,0
2	NV

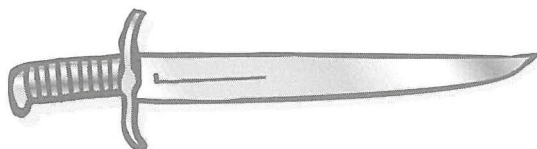
Nikita Sai



Länge: 660 mm

1W8	Nahkampf
NV	NV
3,90	1,0
2	NV

Aldinger Machete



Länge: 690 mm

1W6+1	Nahkampf
NV	NV
2,60	1,4
2	NV

Nikita Wakizashi



Länge: 700 mm

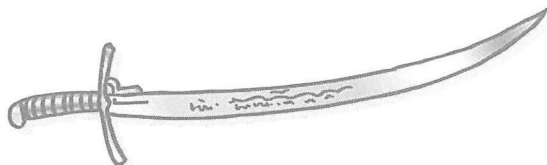
1W8+1	Nahkampf
NV	NV
4,80	1,1
2	NV

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zieloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand; I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielautomatik

Schwerter

Krummsäbel "Kalif"



Länge: 1000 mm

1W8+1	Nahkampf
NV	NV
4,30	1,6
2	NV

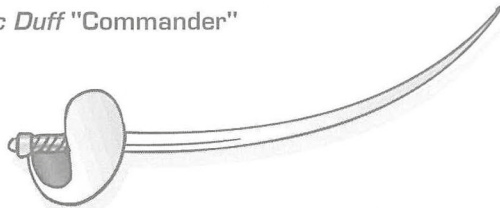
Wilkinson Duellsäbel



Länge: 940 mm

1W8	Nahkampf
NV	NV
5,10	1,5
2	NV

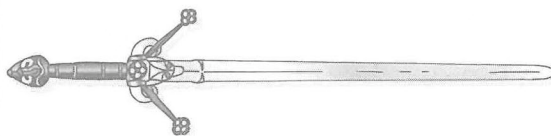
Mc Duff "Commander"



Länge: 970 mm

1W8+1	Nahkampf
NV	NV
3,50	1,7
2	NV

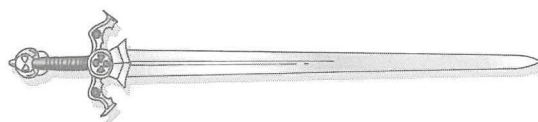
Aldinger Bihänder "Landsknecht"



Länge: 1600 mm

2W6+1	Nahkampf
NV	NV
22,50	3,8
2	NV

Gomez Anderthalbhänder "El Cid"



Länge: 1250 mm

1W10+2	Nahkampf
NV	NV
15,30	3,2
2	NV

Abkürzungen der Munitionsarten:

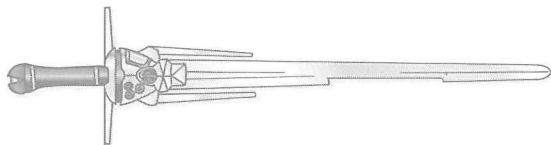
Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile; La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Schwerter

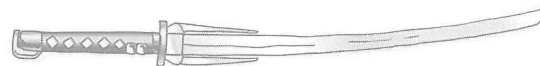
MGX 88 Vibroschwert



Länge: 1150 mm

2W8+4	Nahkampf
NV	EH
40,30	NV
4,0	4
NV	NV

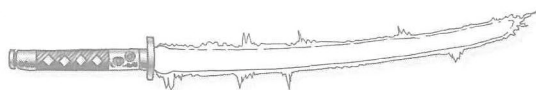
Nikita Vibrokatana



Länge: 1200 mm

2W8+8	Nahkampf
NV	EH
52,00	NV
4,7	4
NV	NV

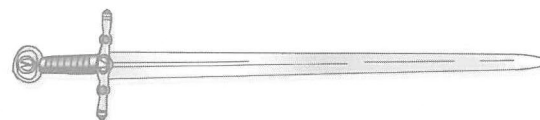
Nikita Energiekatana



Länge: 980 mm

1W8+5	Nahkampf
NV	EH
35,50	NV
2,9	3
NV	NV

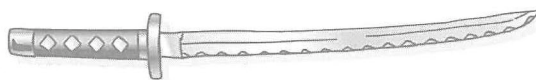
Ravensword "Highlander"



Länge: 930 mm

1W8+2	Nahkampf
NV	EH
10,10	NV
2,0	2
NV	NV

Nikita Katana



Länge: 1000 mm

1W8+3	Nahkampf
NV	EH
21,70	NV
2,1	2
NV	NV

Siegel Katana



Länge: 970 mm

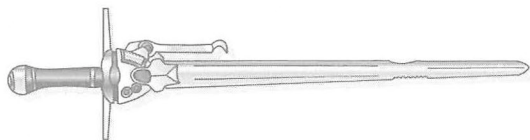
1W8+4	Nahkampf
NV	EH
29,00	NV
2,2	2
NV	NV

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zieloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand; I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielautomatik

Schwerter

Wilkinson Vibroschwert

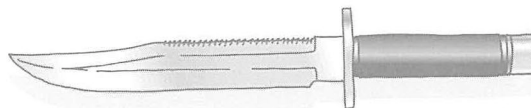


Länge: 1200 mm

2W8+6	Nahkampf
NV	EH
45,00	4,5
4	NV

Spießwaffen

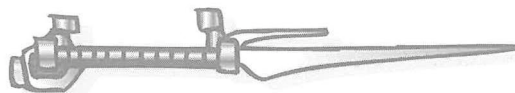
MGX 88 Kampfbajonett



Länge: 450 mm

1W6+1	Nahkampf
NV	NV
0,50	0,8
4	NV

Ramirez Vibrobajonett



Länge: 465 mm

2W6+3	Nahkampf
NV	EH
15,20	1,2
4	NV

Hagens Reiterlanze



Länge: 3300 mm

1W8+2	Nahkampf
NV	NV
1,25	3,2
2	NV

Abkürzungen der Munitionsarten:

Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile; La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Spießwaffen

Nikita Naginata



Länge: 1550 mm

1W6+3	Nahkampf
NV	NV
NV	NV
2,50	2,5
2	2
NV	

Nikita Yari



Länge: 1150 mm

1W4+4	Nahkampf
NV	NV
NV	NV
2,60	2,4
2	2
NV	

Wilkinson Kampfspeer



Länge: 1700 mm

1W6+2	Nahkampf
NV	NV
NV	NV
0,80	2,0
2	2
NV	

Armbrüste

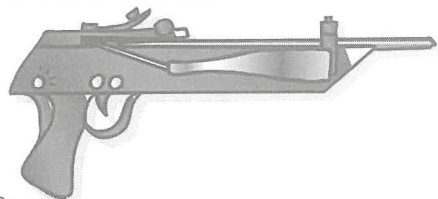
Armbrust McEwen "Black Knight"



Länge: 760 mm

2W6+3	50/100/300
2/B2	Bz
10	10
4,25	1,2
3	3
A, B	

Armbrust Nikita "Satzumi"

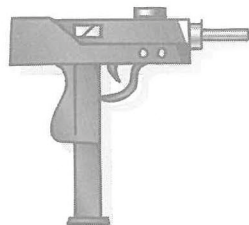


Länge: 650 mm

2W6+4	50/150/500
1	Bz
12	12
5,75	1,2
3	3
A, B	

Automatische Gewehre

Maschinenpistole
Abacus & Greiss
"Sturmvogel"

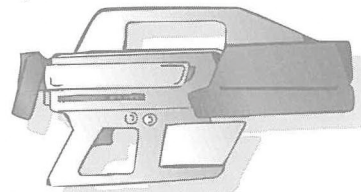


Länge: 265 mm

2W6+4	20/30/40			
3/B5	.38	40		A, F
EH 11,20	1,9	3		

Automatische Gewehre

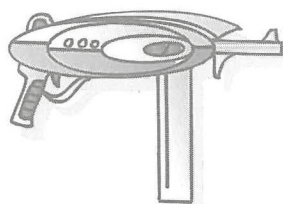
Maschinenpistole Shark "Nadelwalze"



Länge: 540 mm

2W6+6/Spezial	15/30/50			
4/B8	FI	40		NV
EH 26,50	2,1	6		

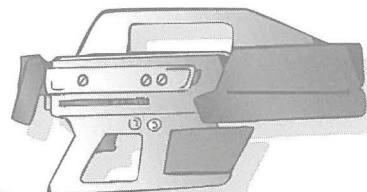
Maschinenpistole
Heckler & Koch
"Sargnagel"



Länge: 290 mm

2W6+1	15/30/50			
4/B4	.32	40		A, C
EH 15,20	1,8	3		

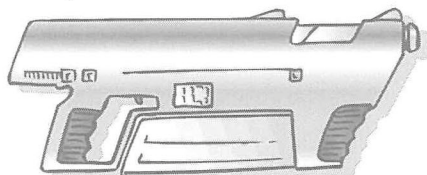
Maschinenpistole Shark "Shredder"



Länge: 550 mm

2W6+8/Spezial	20/30/40			
4/B8	FI	80		NV
EH 37,00	2,6	6		

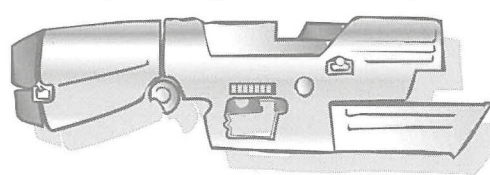
Maschinenpistole Pfeiffer MP X5



Länge: 440 mm

2W6+3	35/65/100			
3/B5	.38	40		A, C
EH 10,40	1,8	3		

Maschinenpistole Sigurd MP II "Scorpion"



Länge: 580 mm

2W6+3	30/60/100			
3/B5	.45	35		A, F
EH 9,30	2,0	3		

Abkürzungen der Munitionsarten:

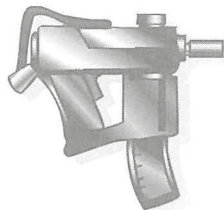
Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; FI = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile; La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Automatische Gewehre

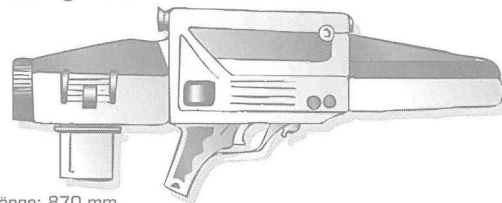
Maschinenpistole
Heckler & Koch
MP III "Kobra"



Länge: 390 mm

2W6+3	35/70/150		
3/B5	.38	40	A, H
9,80	1,5	3	

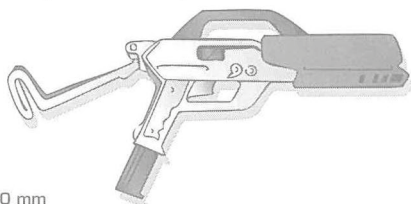
Sturmgewehr Heckler & Koch Turbo II



Länge: 870 mm

3W6+5	80/260/1200		
4/B6	.38	48	B, G, H
193,50	2,8	5	

Maschinenpistole *Tompson* MP S7



Länge: 580 mm

2W6+2	20/30/40		
4/B4	.32	40	A, C, F
12,20	1,8	3	

Sturmgewehr *Kalaschnikov* AK 220

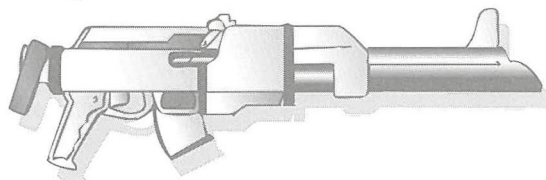


Länge: 880 mm

(Granatwerfer 20/200/1000)

2W6+3	60/200/900		
2/B4	.32	28 (5)	B, D
46,30	1,8	4	

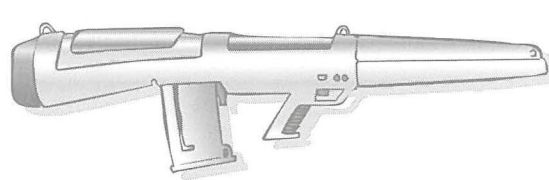
Sturmgewehr *Colt* "Ambush" 2244



Länge: 1050 mm

2W6+2	60/180/800		
2/B3	.32	30	B, G
31,50	1,8	3	

Sturmgewehr *Kalaschnikov* AK 240



Länge: 960 mm

(Granatwerfer 20/200/1000)

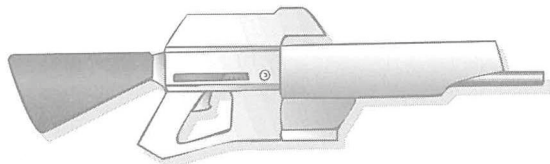
2W6+4	80/220/950		
3/B4	.32	32 (5)	B, D, H
66,20	1,8	4	

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zieloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand; I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielauswahl

Automatische Gewehre

Sturmgewehr *Mauser SK 150*



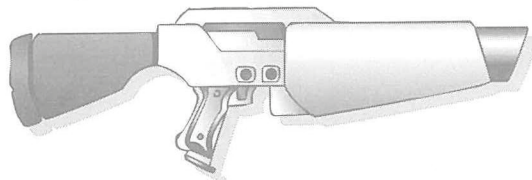
Länge: 960 mm

2W6+2 50/120/600

2/B3 .38 21

EH 22,50 2,0 4 D

Sturmgewehr *Williams SG Y241/G*



Länge: 970 mm

2W6+6 80/250/1000

2/B3 .32 18

EH 115,50 2,5 3 B, H

Sturmgewehr *Mauser SK 200*



Länge: 930 mm

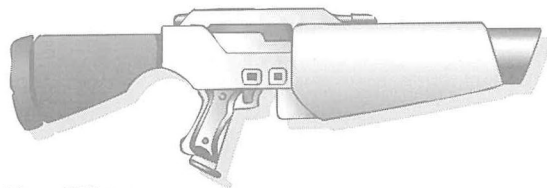
(Granatwerfer 25/300/1200)

2W6+3 60/180/700

2/B4 .38 28 (5)

EH 26,30 1,8 4 B, D

Sturmgewehr *Williams SG Z244/A*



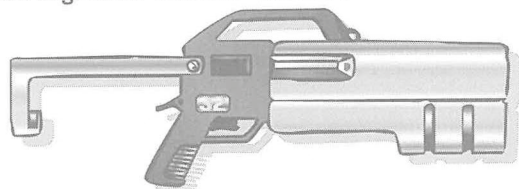
Länge: 960 mm

3W6+4 90/380/1400

3/B6 .38 30

EH 180,00 2,7 3 B, H

Sturmgewehr *Mauser SK 244*



Länge: 890 mm

(Granatwerfer 25/300/1200)

2W6+5 60/180/800

3/B6 .38 30 (5)

EH 63,20 1,8 4 B, D, H

Abkürzungen der Munitionsarten:

Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile; La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Automatische Gewehre

Expertenwaffen

Blasrohr *Nikita* "Samtpfote"



Länge: 350 mm

Spezial	10/20/40
1	Na
EH 8,50	0,5
6	2
NV	

Expertenwaffen

Messerwerfer *Joker SW* "Kahlschlag"

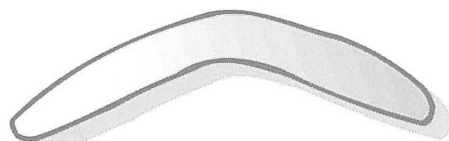
(Abbildung der verwendeten Munition)



Länge: 70 mm

1W6+3	10/20/30
1	Me
EH 7,20	0,9
6	6
NV	

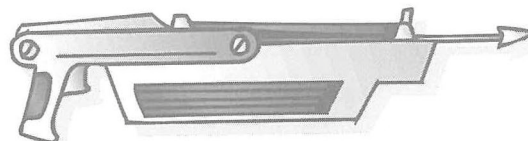
Bumerang *AlGator* "Outback"



Länge: 470 mm

1W4+1	60/90/210
1	NV
EH 3,50	0,6
NV	2
NV	

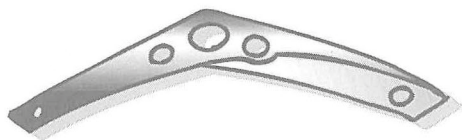
Harpune *Neptun SH III*



Länge: 950 mm

1W10+3	10/20/35
1	Hp
EH 9,80	2,8
6	2
NV	

Bumerang *HaiTech* "Titanblitz"



Länge: 490 mm

1W6+2	40/60/80
1	NV
EH 4,75	0,7
NV	2
NV	

Harpune *Neptun SX*



Länge: 920 mm

1W10+6	8/16/32
1	Hp
EH 17,50	3,1
8	2
NV	

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zieloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand; I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielauswahl

Expertenwaffen

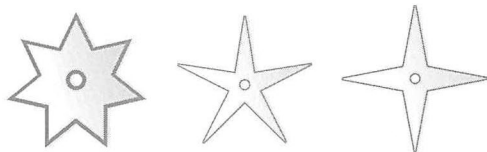
Sprühdose *Faber*
"Graffiti Master"



Länge: 180 mm

2W6/Spezial	2/4/6		
1	Säure	10	NV
1,20	0,3	5	

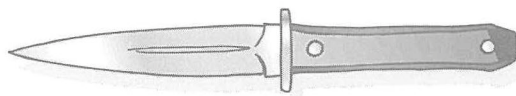
Wurfsterne *Gordons* "Ninjaslasher"



Länge: 90 mm

1W4	10/20/40		
1	NV	NV	NV
0,02	0,2	1	

Wurfmesser *Aldinger* "Quickdraw"



Länge: 160 mm

1W4+1	15/30/45		
1	NV	NV	NV
0,80	0,4	2	

Faustfeuerwaffen

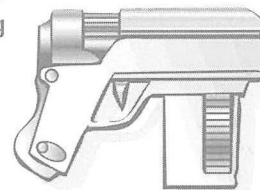
Automatikpistole
Luger .357
Automag



Länge: 340 mm

1W10+2	20/40/60		
3/B5	.357	15	A, I
5,60	1,3	3	

Automatikpistole
Pfeiffer Automag
"Eastwood"



Länge: 300 mm

1W10+7	15/30/50		
2/B2	.44	16	A, I
5,90	1,3	3	

Automatikpistole *Ramirez* Pepperbox "OneShot"



Länge: 100 mm

1W6	10/15/25		
1/B4	.22	4	NV
1,50	0,9	3	

Abkürzungen der Munitionsarten:

Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile; La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Faustfeuerwaffen

Automatikpistole *Remington .22 "Lady"*

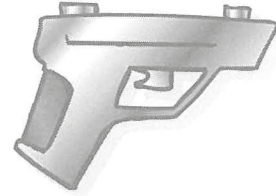


Länge: 130 mm

1W6+1	10/20/40			
2/B2	.22	8		
1,50	0,8	3	NV	

Faustfeuerwaffen

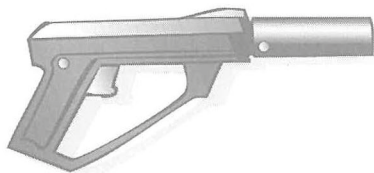
Signalpistole
"Alpenglühern"



Länge: 140 mm

2W6/m²	30/70/130			
1	Sp	3		
6,50	1,0	2	NV	

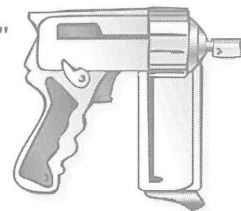
Automatikpistole *Remington "Duell"*



Länge: 210 mm

1W8+3	20/40/60			
2/B4	.32	16		
2,20	1,1	3	A, H	

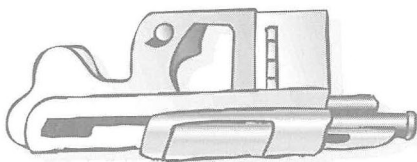
Automatikpistole
Sigurd "DragonSlayer"



Länge: 180 mm

1W20+3	20/50/90			
2/B2	.44	20		
9,80	1,7	3	A, I	

Automatikpistole *Remington "Vampir"*



Länge: 250 mm

2W8+5	16/32/54			
2/B2	.44	12		
4,10	1,2	3	A, I	

Automatikpistole *Walter Q38*



Länge: 190 mm

1W8+2	20/50/70			
2/B2	.38	12		
1,80	1,0	4	A, I	

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zielloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand; I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielautomatik

Faustfeuerwaffen

Winkler Gaspistole "Drachentöter"

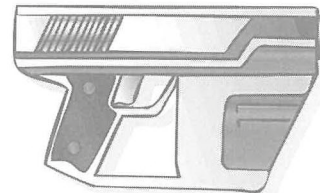


Länge: 150 mm

je Gas	5/10/15		
1	Gp	10	NV
3,20	1,0	2	

Faustfeuerwaffen

Automatikpistole Winkler P44



Länge: 230 mm

1W10+4	18/32/64		
2/B2	.44	10	A
5,80	1,3	3	

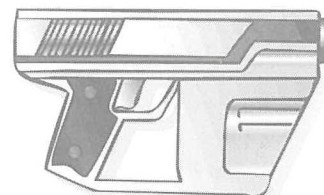
Automatikpistole Winkler P32



Länge: 165 mm

1W8	15/40/55		
4/B4	.32	16	A
4,80	1,1	3	

Automatikpistole Winkler P50



Länge: 230 mm

1W20+5	15/30/45		
2/B2	.50	10	A
9,50	1,5	3	

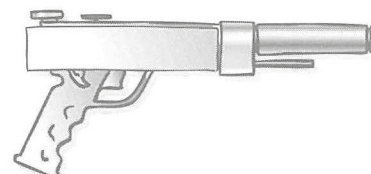
Automatikpistole Winkler P357



Länge: 160 mm

1W10+1	20/40/60		
3/B4	.357	12	A, I
5,30	1,2	3	

Bolzenpistole Nikita "Ronin"



Länge: 300 mm

1W10	30/50/70		
3/B5	Bz	15	A
1,20	1,3	3	

Abkürzungen der Munitionsarten:

Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile; La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Faustfeuerwaffen

Bolzenpistole Williams "Warlock"

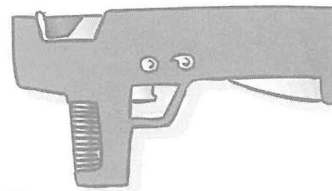


Länge: 250 mm

1W10	20/40/60		
3/B4	Bz	16	+
EH 0,80	1,3	3	A

Faustfeuerwaffen

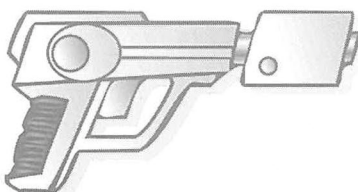
Energiepistole Smith & Wesson "Roaster"



Länge: 210 mm

2W6+1	30/60/100		
1	EH	125	+
EH 25,20	1,4	3	A

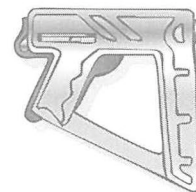
EMP-Strahler Luger "Nirwana"



Länge: 160 mm

Spezial	1 bis 25		
1	EH	30	+
EH 20,50	1,8	5	H

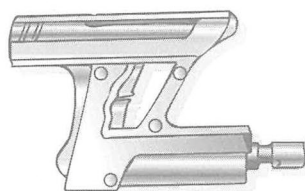
Energiepistole Walter "Meteor"



Länge: 180 mm

2W6+2	30/60/100		
1	EH	100	+
EH 22,10	1,4	4	A, I

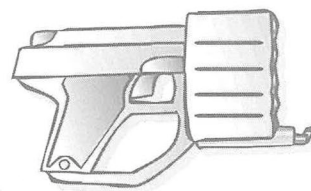
Energiepistole Faber "Quest"



Länge: 200 mm

3W6+2	10/30/60		
1	EH	50	+
EH 29,50	1,6	3	A, H

Granatpistole Faber "Blizzard"



Länge: 320 mm

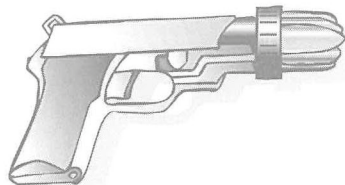
Tabelle W4	20/40/60		
1	Gr	5	+
EH 8,50	1,9	4	NV

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zielloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand; I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielauslöser

Faustfeuerwaffen

Granatpistole *Joker "Drummer"*

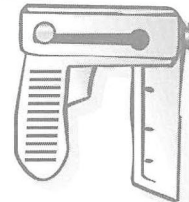


Länge: 340 mm

★ Tabelle W4
 ↺ 25/50/80
 ↺ 1
 ⚡ Gr
 ⚡ 5
 ⚡ 9,80
 ⚡ 2,2
 ⚡ 4
 ⚡ NV

Faustfeuerwaffen

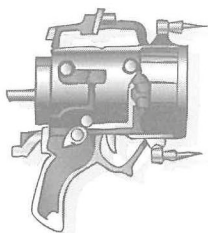
Nadler *Nikita "Yakuza"*



Länge: 185 mm

★ 1W6+1
 ↺ 10/20/30
 ↺ 4/B5
 ⚡ Na
 ⚡ 45
 ⚡ 0,65
 ⚡ 0,8
 ⚡ 3
 ⚡ NV

Mikrowellenpistole
Schmeisser
"Little Dryskin"



Länge: 280 mm

★ 1/Spezial
 ↺ 5/10/30
 ↺ 1
 ⚡ EH
 ⚡ 25
 ⚡ 35,50
 ⚡ 1,7
 ⚡ 6
 ⚡ NV

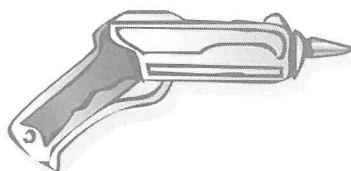
Revolver *Abacus & Greiss "Blocker"*



Länge: 370 mm

★ 1W20+4
 ↺ 10/20/40
 ↺ 1
 ⚡ .50
 ⚡ 5
 ⚡ 9,30
 ⚡ 1,7
 ⚡ 4
 ⚡ NV

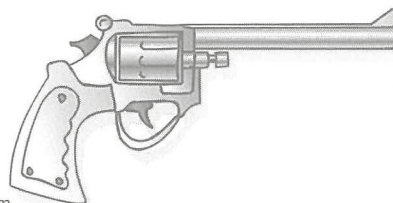
Nadler *Gunther N IId*



Länge: 220 mm

★ 1W8+1
 ↺ 20/40/60
 ↺ 3
 ⚡ Na
 ⚡ 68
 ⚡ 0,80
 ⚡ 0,9
 ⚡ 3
 ⚡ NV

Revolver *AlGator "CombatZone"*



Länge: 310 mm

★ 3W6+5
 ↺ 15/30/50
 ↺ 1
 ⚡ .50
 ⚡ 5
 ⚡ 8,90
 ⚡ 1,6
 ⚡ 3
 ⚡ NV

Abkürzungen der Munitionsarten:

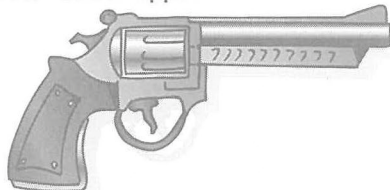
Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile; La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Faustfeuerwaffen

Revolver *Colt "Manstopper"*



Länge: 215 mm

1W10+6	10/30/50		
1	.45	5	NV
1,30	1,4	3	

Faustfeuerwaffen

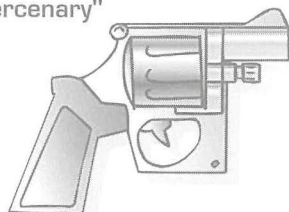
Schockfroster *Gordons "Easy Freeze"*



Länge: 330 mm

Spezial	2/5/10		
1	Ch	40	NV
0,90	1,1	2	

Revolver *Colt "Mercenary"*



Länge: 170 mm

1W10+4	15/30/50		
1	.45	6	NV
1,10	1,4	3	

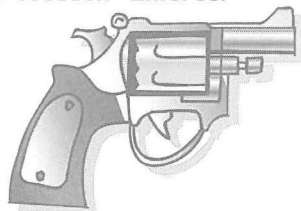
Stunner
PTI "Dreamer"



Länge: 210 mm

STK 65	15/30/50		
1	EH	50	H
1,10	1,0	2	

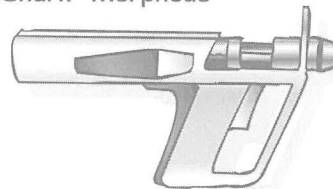
Revolver *Smith & Wesson "Enforcer"*



Länge: 165 mm

1W8+4	20/40/60		
1	.38	6	NV
0,85	1,2	4	

Stunner *Shark "Morpheus"*



Länge: 320 mm

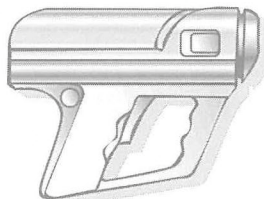
STK 75	10/20/30		
1	EH	50	NV
2,35	0,9	6	

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zielloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand; I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielauswahl

Faustfeuerwaffen

Stunner Siegel "Blackout"



Länge: 230 mm

★	STK 60	↶	15/30/50				
↶	2/B2	⚡	EH	⌊	50	⊕	NV
EH	1,70	⚡	0,8	↶	2		

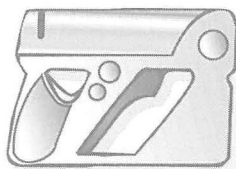
Tacker *Tompson* "Steelfixer"



Länge: 160 mm

★	1W6+2	↶	10/20/30				
↶	2/B10	⚡	Tb	⌊	100	⊕	NV
EH	0,75	⚡	0,9	↶	2		

Tacker *Walter* "Tackerboy"

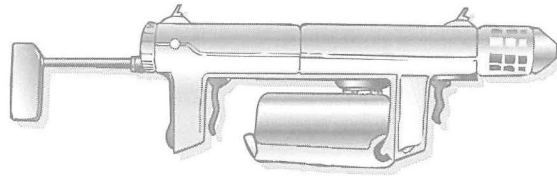


Länge: 175 mm

★	1W6	↶	15/30/45				
↶	2/B10	⚡	Tb	⌊	160	⊕	NV
EH	0,60	⚡	0,8	↶	2		

Flammenwerfer

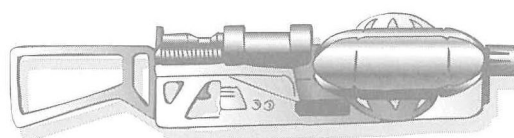
Flammenwerfer TNT "Booster"



Länge: 890 mm

★	5W6	↶	30/60/100				
↶	1	⚡	Ch	⌊	10	⊕	J
EH	6,50	⚡	2,0	↶	4		

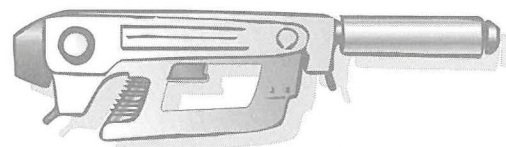
Flammenwerfer TNT "Lightning"



Länge: 980 mm

★	4W6	↶	20/50/80				
↶	1	⚡	Ch	⌊	20	⊕	J
EH	7,30	⚡	2,2	↶	4		

Flammenwerfer *MGX 88* "Kammerjäger"



Länge: 790 mm

★	6W6	↶	20/40/70				
↶	1	⚡	Ch	⌊	10	⊕	J
EH	7,00	⚡	2,1	↶	4		

Abkürzungen der Munitionsarten:

Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile; La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Gewehre

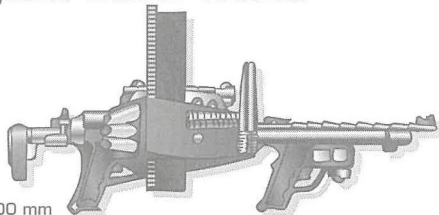
Bolzengewehr *Nikita "Daimyo"*



Länge: 990 mm

★ 1W10+2	⌚ 40/60/180		
— 4/B8	⚡ Bz	🔋 80	⊕
EH 2,10	☢ 2,0	🎯 3	D

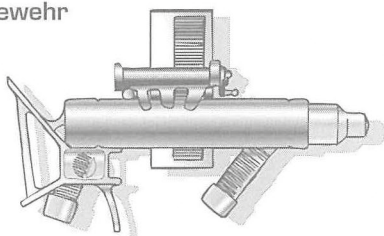
Bolzengewehr *Williams "Assassin"*



Länge: 1100 mm

★ 1W10+2	⌚ 40/80/200		
— 3/B4	⚡ Bz	🔋 60	⊕
EH 2,55	☢ 1,9	🎯 3	NV

Dehydratorgewehr
AlGator
"Waterfall"

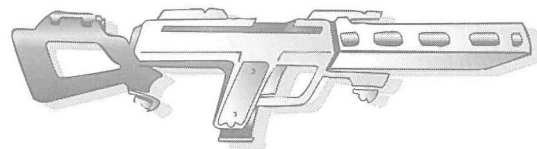


Länge: 1030 mm

★ 2W6/Spezial	⌚ 40/70/150		
— 1	⚡ Bz/Ch	🔋 10	⊕
EH 80,50	☢ 2,0	🎯 6	NV

Gewehre

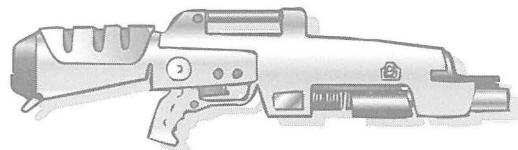
Energiekarabiner *Mauser EK 2a*



Länge: 1000 mm

★ 2W6+6	⌚ 40/80/200		
— 1	⚡ EH	🔋 200	⊕
EH 42,20	☢ 2,5	🎯 4	B, D

Energiekarabiner *Mauser EK 2b*

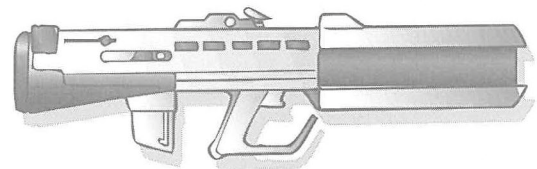


Länge: 990 mm

(Granatwerfer 25/300/1200)

★ 2W6+6	⌚ 50/100/150		
— 1	⚡ EH	🔋 300 (5)	⊕
EH 65,20	☢ 2,7	🎯 4	B, D

Energiekarabiner *Stevenson "Höllenhammer"*



Länge: 960 mm

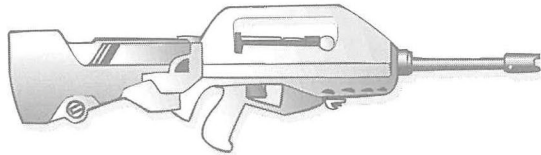
★ 2W6+8	⌚ 30/70/150		
— 1	⚡ EH	🔋 180	⊕
EH 41,50	☢ 3,0	🎯 3	B, H

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zieloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand; I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielauslöser

Gewehre

Gewehr *Abacus & Greiss* "Rubout"



Länge: 880 mm

2W6+1	60/150/550		
2/B2	.38	20	B, G
23,50	1,7	3	

Gewehre

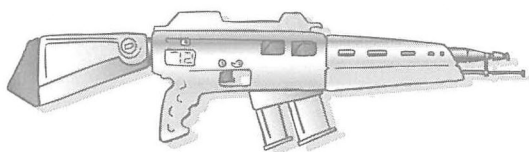
Gewehr *Mc Duff* "Entenjäger"



Länge: 790 mm

1W8	40/80/200		
1	.32	10	C
15,00	1,9	3	

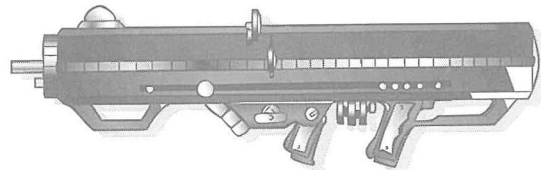
Gewehr *Collins* "BadMaxx"



Länge: 910 mm

4W6+5	40/120/660		
2	.50	10	B, G
58,50	1,9	3	

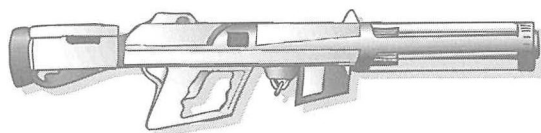
Mikrowellengewehr *Schmeisser* "Big Dryskin"



Länge: 1200 mm

1/Spezial	20/60/90		
1	EH	100	NV
75,00	3,1	6	

Gewehr *Rockwell* 30.06



Länge: 875 mm

2W6+2	60/150/800		
2/B2	30.06	12	G
15,20	2,3	3	

Schallgewehr *PTI* "Masters Voice"



Länge: 1070 mm

Spezial	40/80/160		
1	EH	50	NV
19,00	2,7	4	

Abkürzungen der Munitionsarten:

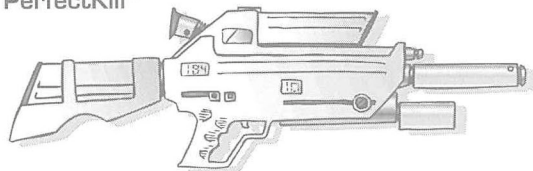
Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile; La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Gewehre

Scharfschützengewehr *Abacus & Greiss*
"PerfectKill"



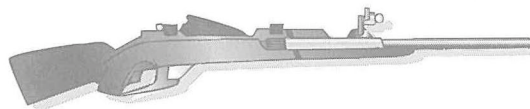
Länge: 860 mm

(Zieloptik)

5W6+2 300/900/1800
1 .50 5
240,00 3,2 5 C, F

Gewehre

Scharfschützengewehr *EXtra* "Cleaner"

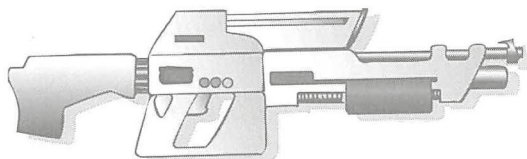


Länge: 910 mm

(Zieloptik)

2W8+7 100/500/1300
1 .38 5
160,30 2,0 4 C, F

Scharfschützengewehr *Nikita* "Ninja"



Länge: 840 mm

(Zieloptik)

2W6+7 80/200/1000
1 .32 10
115,50 1,9 4 C, H

Scharfschützengewehr *Rottenbach* "Desertfox"

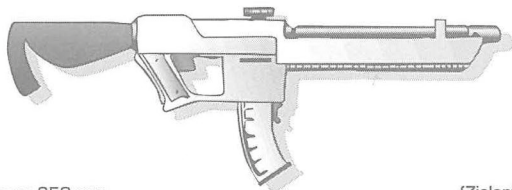


Länge: 1280 mm

(Zieloptik)

3W6+9 400/900/2200
1 .38 5
190,50 2,9 4 C, F

Scharfschützengewehr *Walter F3* "Sniper"



Länge: 850 mm

(Zieloptik)

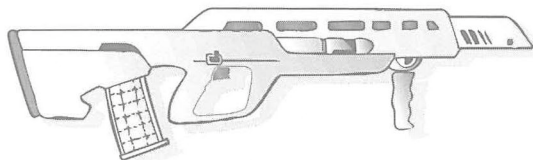
2W8+6 100/300/1200
1 .38 8
155,80 2,0 4 C, F

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zieloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand;
I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielautomatik

Maschinengewehre

Maschinengewehr *Rockwell MG3*



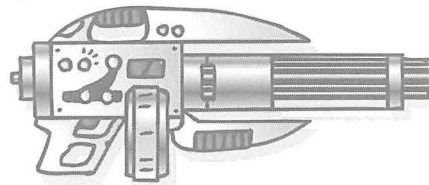
Länge: 860 mm

(ausklappbares Zweibein)

2W6+6	80/250/1200		
5/B10	.32	500	E
95,20	4,2	4	

Maschinengewehre

Gatling-MG *Walter "GodMode"*

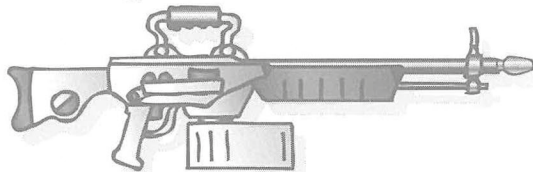


Länge: 850 mm

(ausklappbares Dreibein)

3W6+6	90/280/1000		
5/B20	.38	1000	E
170,00	5,2	4	

Maschinengewehr *Wallenfels MG-X7*

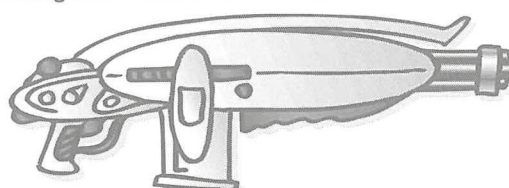


Länge: 930 mm

(ausklappbares Zweibein)

2W8+6	70/220/1000		
5/B15	.38	750	E
112,50	4,8	4	

Gatling-MG *Mauser FG7 "Vulcan"*



Länge: 870 mm

(ausklappbares Dreibein)

2W6+5	100/400/1600		
5/B20	.32	1500	E
165,50	5,0	4	

Maschinengewehr *Abacus & Greiss "Tornado"*

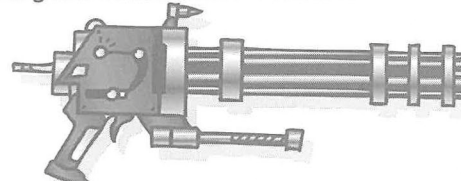


Länge: 940 mm

(ausklappbares Zweibein)

2W6+9	100/300/1100		
5/B10	.38	500	E
134,70	3,5	4	

Gatling-MG *Rottenbach "Predator"*



Länge: 880 mm

(ausklappbares Dreibein)

3W6+8	120/460/1900		
5/B20	.44	1600	E
190,00	5,3	4	

Abkürzungen der Munitionsarten:

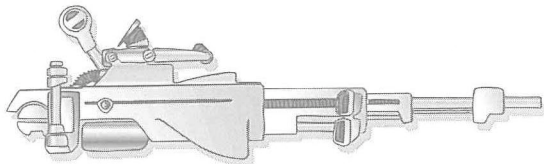
Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile; La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Plasmawaffen

Plasmakarabiner *PTI PlaKa 3b*

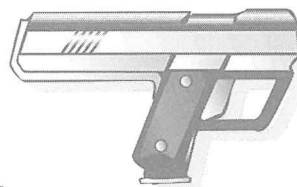


Länge: 1300 mm

3W8+5	15 bis 60
1/5	La
225,50	7,5
4	E, J

Plasmawaffen

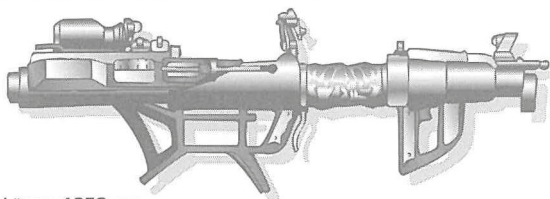
Plasmapistole *TNT "Maneater"*



Länge: 650 mm

3W6+5	15 bis 30
1	La
115,50	4,8
4	J

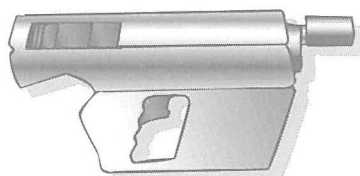
Plasmakarabiner *TNT "Devourer"*



Länge: 1350 mm

3W8+8	15 bis 50
1/5	La
389,95	7,0
4	E, J

Plasmapistole *Stevenson "Feuersbrunst"*



Länge: 560 mm

3W6+7	15 bis 35
1	La
132,00	5,0
4	J

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zieloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand; I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielauslöser

Raketenwerfer

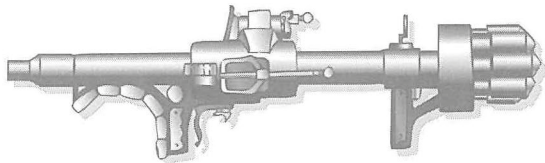
Raketenwerfer *Bachmann "Bazooka"*



Länge: 1340 mm

★ Tabelle W4	⌚ 100/400/1200
1/5	Gr 1
EH 32,80	7,3 4
J	

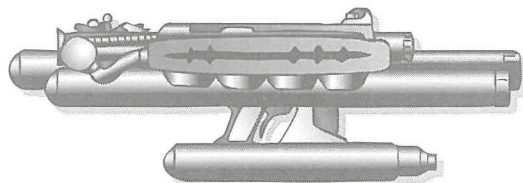
Raketenwerfer *Schmeisser "Ultimatum"*



Länge: 1080 mm

★ Tabelle W4	⌚ 200/600/1800
1	Gr 8
EH 48,00	8,4 4
J	

Raketenwerfer *Williams "Hornet"*

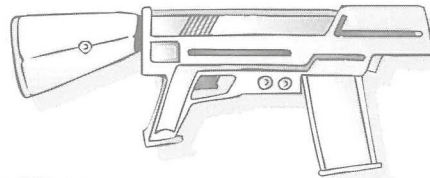


Länge: 1250 mm

★ Tabelle W4	⌚ 150/500/1500
1/5	Gr 1
EH 35,50	7,5 4
J	

Schrotwaffen

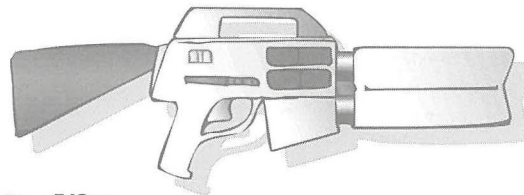
Schrotflinte *Abacus & Greiss "Riot Control"*



Länge: 675 mm

★ 3W6	⌚ 8/15/20
1	St 8
EH 5,20	1,6 3
A, H	

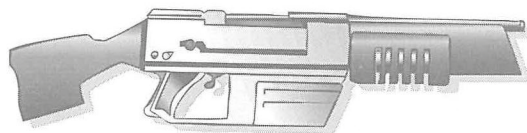
Schrotflinte *Rockwell "Hailstorm"*



Länge: 740 mm

★ 4W6	⌚ 8/15/25
2/B2	St 10
EH 9,30	2,0 3
A	

Schrotflinte *Mc Duff "Wolfsjäger"*



Länge: 860 mm

★ 5W6	⌚ 10/20/30
1	St 12
EH 5,50	1,8 3
A	

Abkürzungen der Munitionsarten:

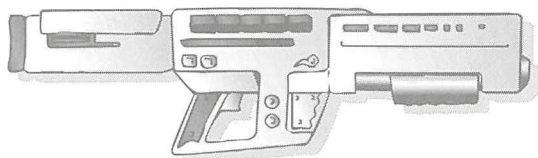
Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile; La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Schrotwaffen

Schrotflinte *McEwen "Force"*



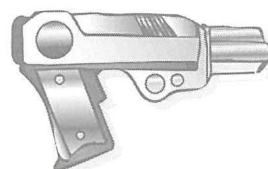
Länge: 780 mm

(Granatwerfer 15/150/950)

6W6	10/15/28		
1	St	10 (5)	A
8,60	1,9	4	

Schrotwaffen

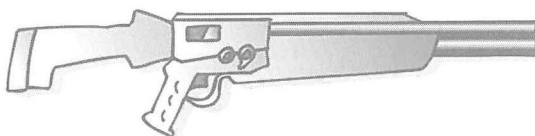
Schrotpistole *Williams "Little Hunter"*



Länge: 474 mm

3W6	6/12/25		
1	St	3	A, I
2,00	1,3	3	

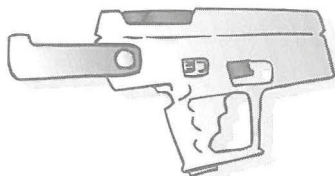
Schrotflinte *Williams "Hunter"*



Länge: 770 mm

4W6	10/15/25		
1	St	12	A
4,40	1,7	3	

Schrotpistole *Rockwell "Rebel"*



Länge: 480 mm

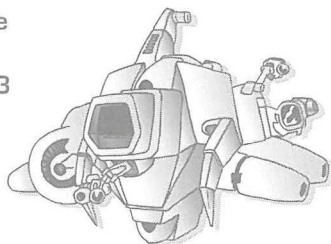
3W6	4/8/20		
1	St	4	A, I
1,75	1,2	3	

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zielloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand; I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielauslöser

Kanonen

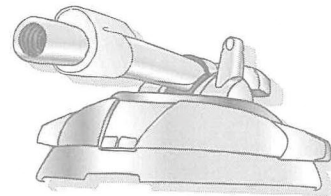
Energiekanone
Mauser
Impulslaser L3



Länge: 3820 mm

5W6+5 (6m)	80/600/1500		
1/3	En	250	
152,30	240,0	4	J, K

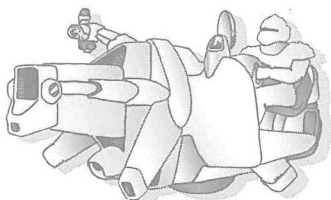
Kanone Ortega "Bolero"



Länge: 5200 mm

Tabelle W4	900/3600/9000		
1/5	W4	2	
110,50	490,0	4	J, K

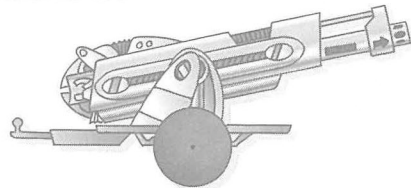
Energiekanone
Rottenbach
IK2



Länge: 3070 mm

5W6+4 (6m)	80/750/1700		
1/5	En	400	
187,20	200,0	4	J, K

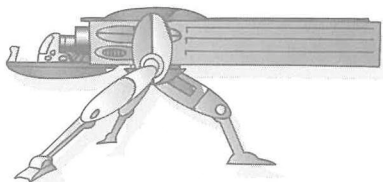
Kanone Rockwell 8.8



Länge: 4800 mm

Tabelle W4	800/3100/7000		
1/10	W4	1	
120,00	450,0	4	J, K

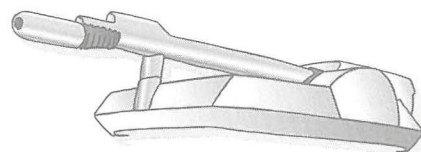
Energiekanone Worthman "Slasher"



Länge: 3300 mm

4W6+5 (5m)	100/800/1900		
1/5	En	500	
199,99	220,0	4	J, K

Kanone Siegel "Brecher"



Länge: 4100 mm

Tabelle W4	800/2500/6000		
1/5	W4	1	
99,99	400,0	4	J, K

Abkürzungen der Munitionsarten:

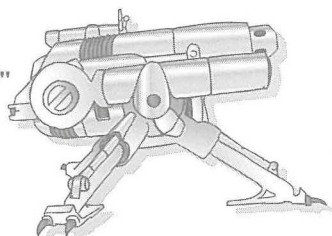
Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile; La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Kanonen

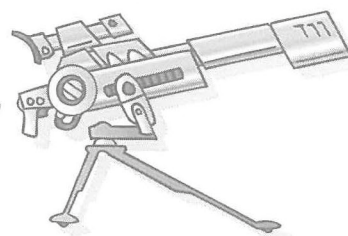
Mörser
MGX 88
"Himmelsstürmer"



Länge: 4300 mm

Tabelle W4	800/2300/9000
1/10	W4
85,00	300,0
4	J, K

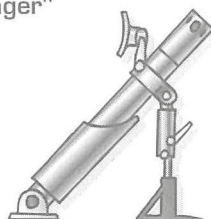
Stunner-
geschütz
MGX 88
"Murmeltier"



Länge: 2100 mm

STK 85 (5m)	50/100/380
1	En
119,80	160,0
4	J, K

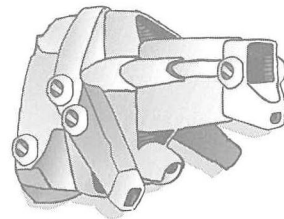
Mörser Rockwell "Onager"



Länge: 1250 mm

Tabelle W4	100/500/2000
1; 1/2	W4
30,00	30,0
4	NV

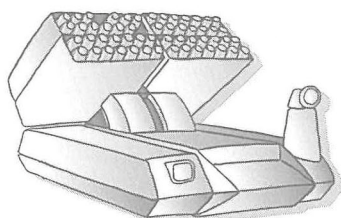
Stunnergeschütz
Siegel
"Sandmännchen"



Länge: 2600 mm

STK 80 (5m)	100/200/600
1	En
134,30	220,0
4	J, K

Mörser
Rockwell
Orgelwerfer



Länge: 2300 mm

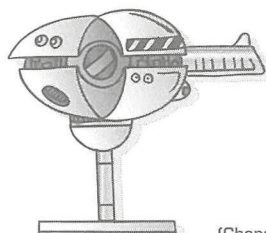
Tabelle W4	700/2400/5300
1/5	W4
80,20	140,0
4	F, J, K

Abkürzungen der möglichen Waffenerweiterungen:

A = Laserzielgerät; B = Zieloptik; C = Schalldämpfer; D = Bajonett; E = Tragegestell; F = Magazinvergrößerung; G = Granatwerfer; H = Waffenkontakt Hand; I = Schulterstütze; J = Selbstzerstörung; K = Zielautomatik

Robokanonen

Robokanone
Colt
"Whirlwind"
(Stunner)



Länge: 930 mm

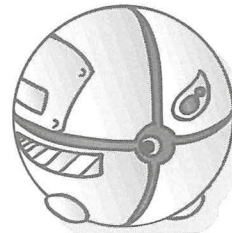
(Chance: 50%)

★	STK 75	→	10/20/50
→	2	En	80
EH	110,50	60,0	4

J

Robokanonen

Robokanone
Nikita
"Sackgasse"



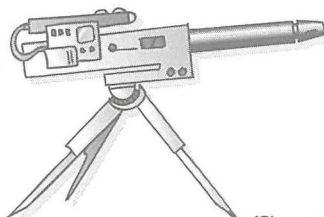
Länge: 1150 mm

(Chance: 65%)

★	3W6+2	→	10/20/50
→	5/B20	.38	1800
EH	162,70	110,0	5

J

Robokanone
Schmeisser
"Robostandard"



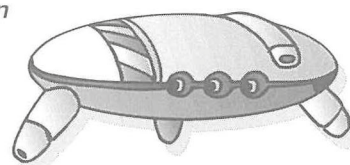
Länge: 1100 mm

(Chance: 50%)

★	2W6+2	→	10/20/50
→	3/B10	.32	600
EH	45,50	85,0	4

J

Robokanone
Smith & Wesson
"KIA"



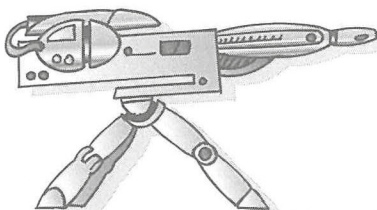
Länge: 800 mm

(Chance: 65%)

★	2W6+3	→	10/20/55
→	5/B15	.32	450
EH	115,20	55,0	5

J

Robokanone
Schmeisser
"Roboluxus"



Länge: 1250 mm

(Chance: 70%)

★	2W6+4	→	15/30/65
→	4/B10	.32	900
EH	68,40	70,0	5

J

Abkürzungen der Munitionsarten:

Bz = Bolzen; Ch = Chemikalien; EH = Energie-Handelseinheiten; En = Energiekanister; Fl = Flechette; Gp = Gaspatronen; Gr = Granaten; Hp = Harpunenpfeile; La = Laesumpatronen; Me = Messer; Na = Nadeln; Sp = Signalpatronen; St = Schrot; Tb = Tackerbolzen

Sonstige Abkürzungen der Waffenterminals:

NV = nicht verfügbar; Spezial = siehe Waffenbeschreibung; STK = Stärke; W4 = Waffentabelle 4

Hier können Sie eigene Waffengattungen einfügen.

2. Ausrüstung und Zubehör

Willkommen im Land der unbegrenzten Möglichkeiten. In diesem Kapitel finden sich Erläuterungen zu neuen und alten Ausrüstungsgegenständen. Nachfolgend ist eine erweiterte Ausrüstungsliste abgedruckt. Sollten Sie dort einige Ihrer Eigenentwicklungen vermissen, kein Problem! Verwenden Sie diese einfach wie gewohnt weiter...

Denken Sie jedoch immer daran: **Space Gothic®** ist Ihr System. Seitenverweise für das *Grundregelwerk* sind immer auf die zweite Edition abgestimmt. Bei einigen Beschreibungen ist der Hinweis (*Spielleiter*) angegeben. Das bedeutet, daß die jeweilige Option und ihre Auswirkungen im Ermessen des Spielleiters liegen. Die Spieler haben keinen Anspruch auf Verfügbarkeit/Anwendung.

Erläuterungen Ausrüstung

Bioware

Dieser Bereich der Ausrüstungsindustrie konzentriert sich auf das breite Spektrum des menschlichen Körpers. Veränderungen am lebenden Objekt sind reizvoll, aber eventuell auch gefährlich. Alle Eingriffe im Bereich Bioware betreffen direkt die Veränderung von Genen und körpereigenen Aufbaustoffen. Diese Mutationen sind hochkomplex und nur von speziellen Kliniken ausführbar. Ein Charakter, der sich in die Fänge eines Hinterhofmediziners begibt, könnte mit unangenehmen Folgen zu kämpfen haben (*Spielleiter*).

Allkatholische Eiferer verdammen natürlich auf das Schärfste diese Eingriffe in die reine Schöpfung Gottes.

Adrenalinpool

Dieser Hormonpool sorgt in Extremsituationen dafür, daß ein Charakter weiteragieren kann. Fallen die Trefferpunkte unter den Negativausgangswert, d.h. der Abenteurer stirbt, wird der Pool aktiviert. Der Charakter erhält 1W6+2 TP auf seine *Basis-TP* aufaddiert. Ist der Abenteurer nach dem Empfang der Pool-TP immer noch unter Negativausgangswert, verstirbt er

trotzdem. Kommt er allerdings über den Negativwert, so hat er die Möglichkeit, mit den allerletzten Reserven ein Med-Pack zu erreichen oder andere wichtige Dinge zu tun. Die im *Grundregelwerk* erläuterten Regeln und Abzüge für Abenteurer im negativen Trefferpunktbereich gelten natürlich auch hier unverändert. Diese Mutations-Behandlung ist nur ein einziges Mal möglich!

Amputationen heilen

Wer sich nicht mit einem Körperersatzteil aus Plastik zufriedengeben will, der hat die Möglichkeit, in einer Spezialklinik Hilfe zu finden. Dort werden, ähnlich wie bei Seesternen, die körpereigenen Zellen auf Wachstum getrimmt. Diese Methode funktioniert allerdings nur bei amputierten Armen oder Beinen. Der Patient kommt in einen Spezialtank, wo die nächstliegenden Zellen mit mutierten Genen stimuliert werden. Nach zwölf Tagen ist die verlorene Extremität nachgewachsen. Der Patient muß zum Abschluß noch eine KON-Probe erfolgreich absolvieren, damit das Körperteil voll belastbar ist. Mißlingt die Probe, so benötigt das Körperteil weitere 1W6 Wochen, um wieder vollständig einsatzfähig zu sein.

Blutmutation

Durch eine Mutation der Blutstruktur verändern sich zwei Dinge. Zum einen erscheint austretendes Blut leicht bläulich und zum anderen erhöht sich die Heilungsrate erheblich. Ein solcher Charakter benötigt nur die Hälfte der im *Grundregelwerk* angegebenen Heilungsraten (abrunden!!). Leider wird jetzt eine normale Bluttransfusion keinen Erfolg mehr haben. Das heißt, daß während einer Operation nur Spezialblut verwendet werden kann. Sollte trotzdem normales Blut zugeführt werden, kollabiert das Biosystem und es folgt der Exitus! Das speziell angereicherte Blut kann von jedem Mediziner mit einer erfolgreichen Probe auf *Gentechnik* hergestellt werden. Die Widerstandsfähigkeit gegen Infektionen ist gesteigert (*Spielleiter*).

Seit zwei Tagen juckt meine Haut furchtbar, Herr Doktor. Es bilden sich grünliche Schuppen und es eitert. Was kann ich da nur tun?

Tomaso Tomasini, Prospektor

Ich fürchte, Sie haben die Strahleneinwirkung nicht vertragen. Wir können Ihnen eine Spritzenkur geben. Danach eine erneute Genbehandlung. Wenn das nicht anschlägt, ist Ihr Körper nicht bereit mitzuspielen. Sie haben dann noch vier Wochen. Maximal.

Herwig Teuffel, Med-Tech

Einatmen,
Ausatmen!
Eigentlich ganz
einfach. Ich
denke, das ist
alles
Gewöhnungs-
sache.

Vlaska Kertesch,
Söldnerin

Ich hätte auf
meine Mutter
hören sollen. Die
hat immer gesagt,
'Pancho werde
Med-Tech!' Hätte
ich diesen
bequemen Weg
eingeschlagen,
müßte ich nicht in
300 Metern Höhe
an einer glatten
Felswand herum-
turnen.

Pancho Sanchez,
Terrorist

Wo, beim Blute
des Erlösers, ist
dieser vermale-
deite Unterstand?

Ludewig
Ernstthal,
Unteroffizier

Gen-Tank

Im Gen-Tank werden am lebenden Menschen Veränderungen der Bio-Struktur herbeigeführt. Ein Mensch kann diese Behandlung nur dreimal im Leben durchstehen. Eine vierte Behandlung verläuft auf jeden Fall tödlich. Die gewonnenen Punkte können nur auf eine der folgenden Basisfertigkeiten verteilt werden: *STK, GES, KON, INT*. Der Behandlungspreis gilt für eine Sitzung.

1. **Behandlung:** 1 Woche Dauer, *KON*-Probe (Grundwert). Gelungene Probe: 1W10+3 Punkte; Mißlungene Probe: 1W3+1. Kritischer Erfolg/Fehler: 1W10+8/0.

2. **Behandlung:** 1 Woche Dauer, *KON*-Probe (vorheriger Wert). Gelungene Probe: 1W8+3 Punkte; Mißlungene Probe: 1W3. Kritischer Erfolg/Fehler: 1W8+8/0.

3. **Behandlung:** 1 Woche Dauer, *KON*-Probe (vorheriger Wert). Gelungene Probe: 1W8+1 Punkte; Mißlungene Probe: 0. Kritischer Erfolg/Fehler: 1W6+8/-1W4.

Gewebemutation

Die Zellen der Haut werden durch Mutation zum Wachstum angeregt und verdichtet. Nach einem zweiwöchigen Reifeprozess in der Mutationskammer verfügt der Charakter über 1W4 natürlichen Rüstungsschutz. Leider ist durch diesen Eingriff die natürliche Filterfunktion der Haut ausgeschaltet. Der betroffene Charakter muß einmal im Monat ein Dragee *Skinfix* einnehmen, um zu überleben. Eine Packung *Skinfix* mit 5 Dragees kostet im normalen Handel 16 EH, und das Medikament ist nur in Städten mit einer Zentralbehörde erhältlich. Hat ein Abenteurer die Dragees nicht im Zugriff, so verstirbt er innerhalb von zwei Monaten nach der fälligen Einnahme unter grausamen Schmerzen. Diese Mutations-Behandlung ist nur einmal möglich!

Handkantenmutation

Durch Wachstumsgene werden innerhalb von 1W4+1 Wochen die Knochen in den Händen dazu gebracht, einen stabilen Fortsatz an der Handkante zu bilden. Ein Angriff mit der Fertigkeit *Faust* oder *Kampfsport (Schlag)* kostet den Gegner 1W4 Trefferpunkte mehr.

Lebermutation

Innerhalb von einer Woche wird die Leber mittels geklonter Abwehrzellstoffe sehr viel resistenter gegen Gifte. Die Filterfähigkeit ist somit verstärkt und eingedrungene Substanzen werden normal durch den Körperkreislauf ausgeschieden, ohne großen Schaden anzurichten. Der Nachteil ist, daß sich ein Charakter nun nicht mehr mit seinen Freunden betrinken kann. Bei etwaigen *KON*-Proben ist ein Modifikator

von -15 einzurechnen. Diese Mutations-Behandlung ist nur einmal möglich!

Lungenmutation

Nach diesem einwöchigen Eingriff ist der Abenteurer in der Lage, durch tiefes Luftholen einen Zeitraum von 1W6+4 Minuten ohne weiteres Atmen bzw. ohne Schäden zu überstehen. Die Lungenbläschen verwerten die aufgenommene Luft jetzt sehr viel intensiver. Läuft die Zeitspanne ab, so gelten die im *Grundregelwerk* erläuterten Regeln für Ertrinken etc. Diese Mutations-Behandlung ist nur einmal möglich!

Camping/Überleben

Auto-Kletterhaken

Diese Instrumente sind beim Klettern eine große Hilfe. Die Kletterhaken verfügen entweder über eine automatische Bohr- oder Saugfunktion (Produkttyp wird nach Untergrund ausgewählt/Preis identisch), die dem Benutzer maximalen Komfort bietet. Das problemlose Ablösen ist durch einen Koppelmechanismus gewährleistet. Auf eine Fertigungsprobe *Klettern* bringt die Benutzung von Auto-Kletterhaken einen Modifikator von -20.

Tarnnetz

Das Tarnnetz verspricht durch eine ausgewogene Kombination an Stoff und Farbe einen hervorragenden Tarneffekt. Personen, die so getarnten Unterstände, Fahrzeuge usw. ohne elektronische Hilfsmittel (Scanner etc.) erspähen wollen, bekommen einen +20-Modifikator auf ihre *Wahrnehmungsprobe*.

Computer und Zubehör

Codeknacker

Decodierungssoftware gibt es in 3 verschiedenen Stufen. Diese Lösungen verstehen sich als Hilfestellung für die charakterseitige Fertigungsprobe auf *Computer bedienen*, wenn es darum geht, in fremde Datenbanken oder Systemkomplexe einzudringen.

Stufe I kostet rund 10 EH und löst einfache Schutzbarrieren und Zugriffsrechte auf. Auf die Fertigungsprobe *Computer bedienen* kommt ein Modifikator von -10 zur Anwendung.

Stufe II liegt bei ca. 250 EH und entschlüsselt schon komplexere Sicherungssysteme. Der Modifikator auf *Computer bedienen* beträgt -20.

Die **Stufe III** hat den Spitzenpreis von ca. 580 EH und bricht auch durch anspruchsvolle Schutzwälle. -35-Modifikator auf die Fertigkeit *Computer bedienen*.

Datenanzüge

Für Mitbürger mit einem etwas anderen sexuellen Verständnis gibt es *Cybersexanzüge* (5 bis 19 EH, 1,9 kg), die einen amüsanten Kontakt

per Datenanschluß oder *STARWEB* garantieren. Die Datenanzüge der *lizensierten Cyberjockeys* sind keinesfalls auf dem freien Markt zu bekommen. Jeder dieser Vollkörperanzüge wird auf den jeweiligen Benutzer zugeschnitten und nach dem Anlegen verschweißt. Normalerweise verläßt der lizenzierte Jock seinen Anzug danach nicht mehr. Ein professioneller Datenanzug verfügt über alle gängigen Mediaanschlüsse und bietet einen *Rüstungsschutz* von 1W4+1 am ganzen Körper. Die *B* des Konzern-CyEye verringert sich auf die Hälfte (aufgerundet). Die Spieler sollten einen solchen Anzug nicht in die Hände bekommen (*Spielleiter*).

EIS

Diese Software wird normalerweise auf Webservern eingesetzt, die keine *KI* zur Verwaltung bzw. zum Schutz verfügbar haben. Die semiintelligente Datenstruktur wehrt unbefugte Zugriffe in einem vorher definierten Zuständigkeitsfeld ab. Das *EIS (Elektronisches Invasorpräventions-System)* kann allerdings auch in andere angreifbare Computersysteme installiert werden. Eine Auseinandersetzung mit einem aktiven EIS wird per *Widerstandssprobe* (zwei aktive Parteien) simuliert.

Es steht jedem fähigen Computerbenutzer frei, sein eigenes EIS zu programmieren. Dazu benötigt man nur ein normales *Programmiertool* und einen Laptop mit Starwebanschluß. Die Erstellung dauert 1W3 Wochen und es sind zwei Proben auf *Computer bedienen* mit einem Modifikator von +20 nötig. Um ein einsatzfähiges EIS sein eigen zu nennen, muß jede der Proben mindestens gelingen. Ist auch nur eine der Proben mißlungen, so ist der bisherige Aufwand vergebens und es muß ein neuer Versuch

gestartet werden. Ein fertiges EIS verfügt über einen Fertigkeitswert von 6W10+40. Bei jedem gelungenen Angriff verliert eine feindlich gesinnte *KI* 1W20+2 Punkte *INT*, ein CyEye 1W6 *TP* am Kopf und Viren 1W20+5 Punkte des Eigenschaftswerts.

KI-Software

Im allgemeinen werden solche Intelligenzen von hochspezialisierten Programmierern erschaffen, die im Dienst eines regierungstreu Konzerns stehen. Die lizenzierten *Cyber-Jockeys* transferieren die künstlichen Intelligenzen dann in ein freies Serversystem und beginnen mit der allgemeinen Ausbildung. Dabei ist die Maßgabe wichtig, daß die *KI* keine Gedankenbausteine wie "*Ich bin...*" im virtuellen Munde führen. Das solche Pannen geschehen können, beweist das Beispiel der *KI Hamlet* (siehe *Anhang*, Seite 115).

Mächtige *Server-KI* sind nicht auf dem freien Markt erhältlich. Auf hochentwickelten Welten werden beschränkte *KI* eingesetzt, um Maschinen, Fabriken oder Haushalte zu verwalten. Der IQ dieser Intelligenzen ist begrenzt, und umfangreiche Kontrollmechanismen sorgen dafür, daß sie keine unerwünschten Aktivitäten entwickeln. Übergriffe gegen Menschen sind entweder nicht bekannt oder werden von den Sicherheitsbehörden geheimgehalten.

Um die *Server-KI*-Programmkomplexe kaufen zu können, muß eine Regierungslizenz und eine genaue Verwendungsbeschreibung bei der örtlichen *Zentralbehörde* eingereicht werden. Spielwerte von offiziellen *KI* finden Sie im *Anhang*. Eine sauber programmierte *KI* kann sich selbst in eine *KI-Transportbox* oder ein anderes Rechnersystem herunterladen.

Natürlich können begabte Leute ihre eigene künstliche Intelligenz programmieren. Dazu benötigen sie nur ein normales *Programmiertool* und einen Laptop mit *STARWEB*-Anschluß. Die Erstellung dauert 1W4+1 Wochen, und es sind drei Proben auf *Computer bedienen* mit einem Modifikator von jeweils +40 nötig. Um eine einsatzfähige *KI* zu erhalten, muß jede der Proben gelingen. Geht auch nur eine daneben, so ist der Programmieraufwand vergebens und es muß ein neuer Versuch gestartet werden. Eine von einem Abenteurer selbst geschaffene *KI* hat folgende Spielwerte:

INT = 25+6W10

WIK = 25+5W10

ERF = 15+5W10

Computer bedienen = 20+5W10

1W4 verschiedene *Wissensfertigkeiten* und/oder spezielle Interessensgebiete werden vom Programmierer festgelegt. Diese Wissensbereiche werden nach Auswahl des Spielers mit den erforderlichen *ERF*-Punkten bestückt.



Ich könnte Bäume ausreißen und PTF durch die Gegend werfen. Vor der Operation war ich ein Schwächling, jetzt gleiche ich Herkules.

Bayard Osprey,
Cleaner

Noch so ein Trip ins Web, und ich bin wirklich wahnsinnig.

Khoury Khiem,
Cyber-Jockey



Logo der Firma CyberNetRon.

Space Gothic · Ausrüstung und Zubehör

Öffentliche
Vidphonzellen
sind echt stark.

Erst mal ein
Kaugummi über
die Kameralinse,
den Decoder in
den Slot, und
schon surfen wir
völlig unerkannt!

Crispin Reif,
Cyber-Jockey

Der letzte Schnitt
ist immer der
Schwerste. Die
neuralen Kontakte
sind sehr empfind-
lich, und man
sollte sich nicht
ablenken lassen.
Oooops...

Erkenbald Sander,
Med-Tech

Virussoftware:
Computer und
Serversysteme, die
nicht von einer KI
geschützt werden,
haben einen
Qualitätswert, der
dem jeweils
attackierenden
Virus in einer
Widerstandssprobe
passiv entgegen-
gesetzt wird.
Gelingt der
Angriff, so ist das
betreffende
System zerstört.
Alle enthaltenen
Daten sind
vernichtet und
können allenfalls
fragmentweise in
mühevoller
Kleinarbeit
rekonstruiert
werden. Bei
einem kritischen
Erfolg des Virus ist
selbst das nicht
möglich.
Der Qualitätswert
eines Systems liegt
zwischen 10 und
80 (Spielleiter).

Die neue KI entwickelt sich mit der Zeit immer weiter. Jeder TSZ-Monat im Netzkontakt bringt folgende Zuwächse: *INT* 1W6, *WIK* 1W4, *ERF* 1W8. Erreichen die Grundwerte die Grenze von 65, so kann nur der Einsatz im Abenteuer weitere Steigerungen bringen. Der Spielleiter entscheidet, je nach Auftrag, über die Steigerung. Die Wissensfertigkeiten werden mit den zugewonnenen *ERF*-Punkten normal nach den Lernregeln im *Grundregelwerk* gesteigert.

Programmiertool

Jeder halbwegs begabte Computerfreak kann normale Anwendungen ohne Probleme programmieren. Bei sehr komplexen Aufgaben (*Starweb*-Applikationen, KI-Software etc.) muß diese Softwarehilfe eingesetzt werden. Sie hilft dem Programmierer bei Feld-Navigation, Bugfixes und Fehlerlösungen.

STARWEB-Decoder

Erweiterungskarte für Laptops/Palmtops/Terminals, die die Benutzung des *STARWEB* mit getarntem Zugang ermöglicht. Hacker verfügen normalerweise über eine ganze Handvoll Decoder, um möglichst unerkannt in fremde Systeme eindringen zu können. Alle Decoder verfügen als Erweiterung auch über verschiedene Mediaschnittstellen. Damit kann sich ein ungebetener User problemlos in einen allein-stehenden Computer oder ein separates Netz einklinken, um dort auf "Butterfahrt" zu gehen.

Virussoftware

Es ist, wie es schon immer gewesen ist. Gegen die neuesten Viren gibt es nur unzureichende Hilfe. Ein Virenangriff auf ein Sicherheitssystem, einen *CyEye* usw. wird mit einer *Widerstandssprobe* simuliert. Beide Parteien (Virus und Verteidiger) gelten bei dem Angriff als aktiv (Fertigkeit *Computer bedienen*). Die vollständigen Regeln für *Widerstandssproben* mit akti-

ven Parteien finden Sie im *Grundregelwerk* (siehe Seite 17).

Eine Auswahl an verschiedenen Viren ist in der Tabelle *Virussoftware* aufgelistet. Software bis zur aktiven Eigenschaft von 70 greift den Gegner einmal mit einer *Widerstandssprobe* an. Bei einem gelungenen Angriff verliert eine gegnerische KI 1W20+2 Punkte *INT*, ein *CyEye* 1W6 *TP* am Kopf und fremdes *EIS* 1W20+4 Punkte seines Eigenschaftswerts.

Höher entwickelte Viren haben ausgefeiltere Methoden. Sie greifen in 1W10+3 Wellen an und verursachen den jeweils obengenannten Schaden. Für die Programmierung von Viren gelten die gleichen Vorgaben wie unter *EIS*.

Die unten aufgelisteten Viren sind so neu, daß keine AntiVirenProgramme existieren. Gibt es für einen existierenden Virus eine Säuberungssoftware, so verwendet die *CyEye*-Szene im allgemeinen einfach einen schrillen neuen Killer-virus.

Cyberware

Augenimplantat

Für jede Modifikation ist nach der eigentlichen Operation eine Heilungsphase von 1W6+1 Wochen einzurechnen. Dieses Implantat gibt es in fünf verschiedenen Variationen:

Zielhilfe: Das neue Auge sorgt für eine bessere Zielfähigkeit. Auf Proben, die Schußwaffen betreffen, ist ein Modifikator von -5 zu beachten. Zusätzliche Erweiterung: *Hand-implantat Waffenkontakt* (Seite 88).

☞ *Hat man beide Implantate installiert, verfügt man über einen Gesamtmodifikator von insgesamt -15.*

Preis: ca. 230 EH.

Internes Display: Das Auge kann von Normal-sicht auf Displayeinblendung umgestellt werden. Damit ist die Steuerung von Computern bzw. das Abfragen von Datenbanken ohne direkte Sicht auf einen Monitor möglich. Diese Dienste kann man nur nutzen, wenn gleichzeitig das *Handimplantat Computerkontakt* (Seite 88) eingesetzt worden ist. Preis: ca. 150 EH.

Mini-Laser: Das Auge wird durch eine winzige Laserwaffe ersetzt. Das Zielen (Fertigkeit *Augenlaser*; Grundchance 66%; Schaden 1W6+1 *TP*) erfolgt durch Fixieren des Zielpunkts. Von einigen skrupellosen Personen ist diese Waffe schon dazu benutzt worden, ihrem Gegenüber das Augenlicht auszulöschen. Die Energie erhält der Laser durch *EH-Chips*, die in einen Einschub hinter dem Ohr plaziert werden (Ein voller EH-Chip garantiert 50 Schuß). Preis: ca. 360 EH.

Kamera: Ein normales Auge wird durch ein Kameraimplantat ersetzt. Die aufgezeichneten

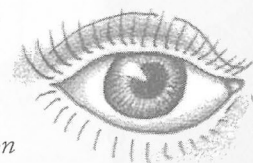


Tabelle Virussoftware

Virus	aktive Eigenschaft	Preis/EH
Jabberwookee	10	0,80
Hooligan GTI	22	2,30
Evitas Babyliner	29	12,40
Bonnie & Clyde	36	25,60
Lunchmoney	39	38,00
DataLifeCrusher	45	104,50
Die Sieben Gebote	48	130,00
Impact Plus	51	210,50
Dead Meat	54	280,00
Toetmacher II	66	366,66
Silent Death	72	499,99
iPowerMacintosh	73	510,00
Sensemänn	80	630,50
Hyperion II	91	725,50
Armageddon	97	767,00
Point Blank	100	800,80
Apokalypse NOW	110	850,00

Bilder (24 Stunden Videomaterial) können auf einem herkömmlichen Speicherchip abgelegt werden. Die Kamerafunktion kann einen Bereich gezielt heranzoomen und hat einen integrierten Restlichtverstärker. Der Speicherkristall wird immer hinter dem Ohr eingeklinkt. Preis ca. 190 EH.

Sichtfilter: In einem Auge können bis zu drei verschiedene Sichtfunktionen implantiert werden. Der Charakter kann diese Filter vor der Operation auswählen. Es stehen folgende Filter zur Verfügung: *Infrarot*, *Restlicht*, *Thermal*, *Teleskop* und *Ultraviolett*. Erklärungen zu den verschiedenen Filtern finden sich im *Waffenzubehör (Zieloptik)* auf Seite 30. Der Preis beträgt ca. 155 EH.

Diese Modifikationen sind alle mit einem handelsüblichen Bio-Scanner aufzuspüren.

Daumenimplantat

In die Daumenkuppe einer Hand wird ein dünner, abrollbarer Titanstahlfaden implantiert. Dieser kann in erster Linie als Würgeschlinge verwendet werden. Dazu kommt die Fertigkeit *Expertenwaffen (Würgeschlinge)* zur Anwendung. Der Faden und die Verankerung in der Hand halten eine Zugkraft von 105 kg aus. Heilungsphase: 1W3+1 Wochen. Das Implantat ist mit handelsüblichen Bio-Scannern aufzuspüren.

Doppelgänger-Implantat

In einer aufwendigen Operation werden feine *Bioplasma-Polster* in die Hautschichten verlegt. Diese können menschliches Fleisch simulieren, um Bio-Scanner zu täuschen. Durch Injektion eines *Morph-Gels* (je Anwendung ca. 9 EH) hat der Charakter die Möglichkeit, seine Gesichts- und Körperformen zu verändern bzw. zu modellieren. Dies geschieht durch manuelle Verformung der *Bioplasma-Polster*. Das injizierte Morph-Gel sorgt dafür, daß die gebildeten Veränderungen mit Füllmasse stabilisiert werden. 45 Minuten nach Injektion des Morph-Gels sind die Veränderungen stabil. Wird eine solche Modifikation ohne Morph-Gel durchgeführt, hat der Abenteurer eine Chance von 45%, daß die Hautschichten von der Körperdurchblutung abgeschnitten werden und faulen (Spielleiter). Das Implantat kann dazu genutzt werden, um das Gesicht und die ungefähren Körperformen einer Zielperson anzunehmen. Die Qualität der Körper-Modellierung wird mit einer Probe auf *GES* getestet. Das Morph-Gel sorgt im Falle einer Verletzung für die doppelte Heilungsrate. Ein simpler Gen-Test läßt diese Maßnahme allerdings schnell auffliegen. Handelsübliche Bio-Scanner entdecken das Implantat mit einer Chance von 20% bis 60% (je nach Qualität des Eingriffs).

Fingerimplantat

Die Heilungsphase beträgt 1W4 Wochen und die folgenden Implantate sind mit einem normalen Bio-Scanner zu entdecken.

Hautdüse: Durch diese in eine Fingerspitze eingesetzte Sprühoption können verschiedene Substanzen ausgestoßen werden. Der Angriff erfolgt durch Muskelkontraktion und wird mit dem Fertigkeitswert *Faust* durchgeführt. Der Flüssigkeitsbehälter ist im Unterarm eingesetzt und kann nur mit einer einzigen Flüssigkeit gefüllt werden. Die Reichweiten betragen 2, 4 und 6 Meter. Preis ca. 130 EH. Folgende spezielle Substanzen sind für dieses System erhältlich: *Brandfluid* (2W6 TP Schaden, 1W3 nebeneinanderliegende Körperteile sind von der Auswirkung betroffen, Brenndauer 4 Phasen), *Löschschaum* (bekämpft zuverlässig Brände jeglicher Art), *Blender* (1W6+2 Phasen blendet der feine Sprühnebel die Augen des Gegenübers durch milde Reizwirkung. KON-Probe nach Wahl des Spielleiters).

Kontaktstunner: Die in die Finger eingesetzten Schockplättchen verabreichen, wenn sie auf Haut oder normaler Kleidung aktiviert werden, einen elektrischen Schlag mit *STK 60*. Ein im Unterarm eingesetzter EH-Chip ermöglicht 50 Angriffe. Preis ca. 60 EH.

Stableuchte: In eine Fingerkuppe wird eine flexible Lichtquelle implantiert. Die Leuchtkraft wird per Muskelkontraktion stufenlos verändert. Maximale Reichweite ist 50 Meter. Die Betriebsdauer bei einer vollen EH beträgt 100 Stunden. Der EH-Chip wird im Unterarm eingesetzt. Preis ca. 40 EH.

Fingerklingen

In die Fingerspitzen beider Hände werden flexible Titanstahlklingen verpflanzt. Diese werden durch Muskelkontraktionen aktiviert. Ein Angriff wird mit der Fertigkeit *Faust* oder *Kampfsport (Schlag)* durchgeführt. Die implantierten Klingen verursachen einen Schaden von 1W6 TP. Heilungsphase: 1W4 Wochen. Diese Veränderung kann mit handelsüblichen Bioscannern aufgespürt werden.

Giftzähne

Dieser zahnmedizinische Eingriff ermöglicht es jedem Menschen, sich winzige Injektoren in einige Zähne implantieren zu lassen. Bei einer erfolgreichen Bißattacke wird dem Opfer ein Gift verabreicht. Die Giftsorte ist leicht auswechselbar. Jeder Mensch verfügt über eine 30% Grundchance auf einen Bißangriff (*Beißen* kann dann wie eine normale Fertigkeit gesteigert werden). Die Zahnimplantate sind auch bei Tieren (Wachhunden etc.) möglich. Diese Veränderung ist mit den handelsüblichen Bioscannern aufzuspüren.



Mit den neuen Handklinge kann ich sicherlich Brot schneiden, wenn ich schnell genug zuschlage.

Lyonel Gera,
Söldner

Die Datenströme sind fast fühlbar. Gleißendes Licht, pure Information und der Kick fürs Leben.

Arnulf Régnier,
Cyber-Jockey

Die lizenzierten Idioten sind die schlimmsten. Mich nervt die ewige Kontrolle. Können die mit ihren Krüppelhirnen nicht mal was echt sinnvolles tun? Beispielsweise, sich am Arsch kratzen?

Zaide Rachoff,
Cyber-Jockey

Ich glaube, Jackie hat's erwischt! Die letzte Meldung war irgendwie wie: Ich bin gelähmt. Komischer Kommentar. Dabei hat der doch ein schickes Muskelimplantat.

Sima Pinkus,
Söldner

Cooler Wurst! Der Kahn liegt tiefer, hat schnuffige Fellbezüge und eine Anlage, die dir sämtliche Hörgeräte rausbrennt.

Zaide Rachoff,
Cyber-Jockey

Handimplantat

Für jede Modifikation ist nach der eigentlichen Operation 1W4 Wochen Heilungsphase einzurechnen.

Computerkontakt: Durch das Einsetzen von allen gängigen Mediakontakten in eine beliebige Handfläche hat der Abenteurer die Möglichkeit, online und ohne Sichtkontakt zu einem Monitor Verbindung zu Computern oder Datenbanken aufzunehmen. Diese Dienste kann man nur verwenden, wenn gleichzeitig das Augenimplantat *Internes Display* eingesetzt worden ist. In diesem Slot können auch *Speicherkristalle* ausgelesen werden. Preis: ca. 90 EH.

Waffenkontakt: Optionale Erweiterung zum *Augenimplantat Zielhilfe*. Über speziell einzusetzende Kontakte kann die Waffe genauer justiert werden. Auf Schußwaffenproben ist ein zusätzlicher Modifikator von -10 abzurechnen. *☛ Hat man beide Implantate installiert, verfügt man über einen Gesamtmodifikator von insgesamt -15.* Preis: ca. 160 EH.

Handklingen

In die Unterarme und die Hände werden flexible Titanstahlklingen verpflanzt. Diese werden durch Muskelkontraktionen aktiviert und schnellen aus dem Handrücken heraus. Ein Angriff wird mit der Fertigkeit *Faust* oder *Kampfsport (Schlag)* durchgeführt. Die implantierten Klingen haben einen Schadenswert von 1W6+1 TP. Die Heilungsphase dauert bis zu 1W4 Wochen.

Diese Veränderung ist mit den handelsüblichen Bioscannern aufzuspüren.

Jockey-Implantat

Mit dieser Erweiterung ist ein Abenteurer in der Lage, sich direkt (ohne Computer etc.) in das *STARWEB* einzuklinken. Die dazugehörigen Regeln bzw. Modifikatoren zum Einstieg entnehmen Sie bitte dem *Anhang* (Seite 117). Außerdem können bis zu 4 *Speicherkristalle* oder beliebige Module (*KI-Transportbox* etc.) eingerastet werden. *Cyberjockeys* sind, sofern sie keinen Gesichtsschutz tragen, leicht erkennbar. Die großen Anschlußpaletten in beiden Schläfen sind verräterische Merkmale. Heilungsphase: 1W6+2 Wochen.

Der große Nachteil ist, daß sich Jockeys schnell in Junkies verwandeln können. Diese an Zombies erinnernden Geisteskranken sind nur noch ins *STARWEB* eingeklinkt. Im fortgeschrittenen Stadium benötigen die Süchtigen ständige Pflege und künstliche Ernährung, weil sie nicht mehr in der Lage sind, die einfachsten körperlichen Tätigkeiten zu verrichten. Die meisten enden in Elendsvierteln und sterben irgendwann unbemerkt, wenn sich nicht Freunde und Verwandte um sie kümmern.

Die besten Implantathersteller sitzen auf dem Planeten *Steppental* (System *Epsilon Eridani*, Nr. 47) in der Hauptstadt *Silicon City*. Die Firma *CyberNetRon* unterhält im Finanzbezirk ein Ausbildungszentrum für *Cyberjockeys*, das TSU-weit einen hervorragenden Ruf genießt. Hier werden größtenteils auch die lizenzierten *CyEyes* ausgebildet. Für freie *Jocks* ist es sehr schwierig, in den dreijährigen Lehrgang aufgenommen zu werden (Spielleiter). Außerdem betragen die Kosten (inklusive Implantate, Kost und Logis) 30.000 EH.

Das *Jockey-Implantat* bietet darüberhinaus noch die Möglichkeit, sich an normale Computer und auch Fahrzeuge (Graver, Chopper, Raumschiffe etc.) anzuschließen. Möchte ein *Cyber-Jockey* auf diesem Weg die Steuerung übernehmen, so ist ein gelernter Wert unumgänglich. Durch den Onlinezugang wird auf fällige Kontrollproben für den *CyEye* ein Modifikator von -10 angerechnet. Da solche Maschinen oder Computersysteme nicht aktiv belebt sind, wird keine GZ-Probe fällig.

☛ Beispiel: Der Jock Fuzzie hat sich per Jockey-Implantat in einen Chopper eingeloggt. Um diesen abheben zu lassen, ist eine Probe auf Pilot: Chopper notwendig. Fuzzie verfügt über einen gelernten Wert von insgesamt 44%. In die Probe wird der Online-Modifikator von -10 eingerechnet. Er würfelt eine 52 (52-10=42). Der Chopper löst sich somit nicht sonderlich elegant vom Boden.

Diese Veränderung ist mit handelsüblichen Bioscannern aufzuspüren.

Muskelimplantat

Durch das Einsetzen von speziell geklonten Muskelfasern wird die Leistungsfähigkeit eines Charakters gesteigert. Der *STK*-Wert steigt nach der Prozedur (Operation und 1W4 Wochen Heilungsphase) um 4W10+2 Punkte. Der Wert kann über 100 steigen (Spielleiter). Die Hälfte der gewonnenen Punkte wird zusätzlich auf *GEW* addiert. Die *Basis-TP* bleiben allerdings unverändert. Ab einem *STK*-Gewinn von 25% des Ursprungswerts muß sich der Charakter den Inhalt seines Kleiderschranks neu zulegen und sieht auch seltsam deformiert aus. Mißlingt eine beliebige *STK*-Probe nach dieser Operation kritisch, so muß sofort eine *KON*-Probe mit einem +10 Modifikator abgelegt werden. Ist die *KON*-Probe erfolgreich bewältigt, ist alles in Butter. Mißlingt diese Probe, so ist der Abenteurer sofort vom Hals ab gelähmt und muß in einer Spezialklinik geheilt werden. Er sollte innerhalb von einer Woche dort eintreffen und muß dann mit 1W4 Wochen Behandlung rechnen. Ansonsten hat er Spaß im *ATK*-Chopper! Diese Modifikation ist mit einem handelsüblichen Bio-Scanner aufzuspüren.

Nasenimplantat

Mit diesem olfaktorischen Verstärker lassen sich kaum wahrnehmbare Gerüche aus der Luft herausfiltern. Auf alle Proben ist ein Modifikator von -30 anzurechnen. Dieses Implantat kann mit einem *Aerosol-Tracker* kombiniert werden. D.h., der Schweiß/Atem der Zielperson kann mit Hilfe der aufgesprühten *Aerosole* lokalisiert werden. Heilungszeit 1W4+1 Wochen.

Ohrenimplantat

Alle Ohrenimplantate können durch einen Bio-Scanner entdeckt werden und benötigen eine Heilungszeit von 1W4+1 Wochen.

Hörverstärker: Diese Erweiterung sorgt für einen Modifikator von -30 auf eventuelle Fertigkeitsproben *Horchen*. Das allgemeine Hörvermögen wird durch eingesetzte Verstärker erhöht. Preis ca. 60 EH.

Kommunikation: Im Ohrbereich wird ein abhörsicherer *PIN* eingebaut. Durch Verbindungen zum Schädelknochen ist auch normaler Sprechbetrieb möglich. Preis ca. 80 EH.

Rüstungsimplantat

Die Bereiche Oberkörper und Unterleib können mit dem subdermalen Rüstungsimplantat zusätzlich geschützt werden. Während der Operation werden Kevlar-Schuppen unter der Haut verankert. Die Schuppenteile geben einen zusätzlichen Schutz von 1W4+2 und sind mit bloßem Auge nicht zu erkennen. Heilungsphase: 1W6 Wochen. Das Implantat ist mit handelsüblichen Bio-Scannern aufzuspüren.

Stimm-Modulationsimplantat

Bei diesem Eingriff werden die normalen Stimmbänder durch eine flexible Plastikkonstruktion ersetzt. Mit dieser Modulationseinheit ist es möglich, die Stimmfrequenzen von anderen Personen nachzuahmen. Dieser Zusatz ist als Erweiterung zum Doppelgängerimplantat besonders reizvoll. Heilungsphase: 1W4+2 Wochen. Das Implantat ist mit handelsüblichen Bio-Scannern aufzuspüren.

Taschenimplantat

In den Körper werden kleine Hauttaschen implantiert, die durch Muskelanstrengung geöffnet werden können. Dort kann man kleinere Gegenstände einlegen und transportieren. Die geschlossenen Hauttaschen sehen an der Öffnungsstelle wie altes Narbengewebe aus. In leerem Zustand sind die Taschen von einem Bio-Scanner nicht zu entdecken. In Bein- und Armtaschen können Gegenstände bis 10 x 4 x 0,5 cm transportiert werden. Torsotaschen können mit 10 x 8 x 1 cm großen Sachen bestückt werden. Die Preise richten sich nach der jeweiligen Taschengröße. Heilungsphase: 1W4+1 Wochen.

Dienstleistungen

Fahrzeughtuning

Kugelsichere Erweiterung: Das Fahrzeug wird mit verstärktem Chassis und Panzerglasscheiben ausgestattet. Der Panzerungsfaktor steigt an jeder Lokation um eine Stufe. Siehe auch in *Overkill II*.

Megablaster: In Rücksitze und Seitenwände werden leistungsstarke Surround-Lautsprecher eingebaut. Außerdem erhält das Fahrzeug eine 2.000 Watt Surroundanlage. Das bringt zwar spieltechnisch gesehen nichts, macht aber eine Menge Spaß, und man kann die *Starlight-Charts* entspannter hören!

Motorleistung erhöhen: Das "Aufbohren" des Motors zur Erhöhung der Fahrleistung ist verboten und wird mit Entzug des Führerscheins für 1W6 Monate und Geldstrafe (je nach Schwere des Falls) zwischen 3,50 EH und 10,00 EH bestraft. Ein Motor kann 1W6 mal aufgebohrt werden (Spielleiter würfelt insgeheim). Danach besteht jedesmal, wenn das Fahrzeug auf Höchstgeschwindigkeit gebracht wird, eine 30% Chance, daß der Motor explodiert (Kontrollprobe!). Durch den Eingriff wird die Höchstgeschwindigkeit jeweils um 10% erhöht.

Diverse

Klebeband SuperTesa

Läßt sich an den meisten Untergrundmaterialien befestigen. Ein Streifen von 50 cm Länge hält ca. 50 kg Gewicht für 1W6+1 Stunden.

Gebühren

Fahrerlaubnis Gravgleiter/Gravrad

Jeder Charakter, der zu Beginn seiner Karriere über einen Fertigkeitswert von mindestens 50% in *Gravgleiter fliegen* oder *Gravrad fliegen* verfügt, hat einen gültigen Führerschein für die jeweilige Fahrzeugart. Wer jedoch bei der Charaktererschaffung die entsprechende Fertigkeit nicht auf diesen Mindestwert steigert, muß später eine Fahrschule besuchen, um seinen Führerschein zu erhalten.

Nach 1W20+10 Stunden Theorie- und Praxisunterricht hat man die Erlaubnis zur Führung eines Gravrads oder Gravgleiters erworben. Der entsprechende Fertigkeitswert muß mit Lernpunkten mindestens auf 50% gesetzt werden. Die angegebenen Kosten schließen Kost und Logis nicht mit ein. Der Führerschein wird auf der ID-Karte gespeichert, ist TSU-weit gültig und nicht übertragbar. Aufgrund grober Verstöße (analog zur *Straßenverkehrsordnung* der antiken *Bundesrepublik Deutschland*) kann er zeitweise oder dauerhaft entzogen werden. Fahren ohne gültigen Führerschein ist ein schweres Vergehen und wird mit mindestens dreijährigem Fahrverbot und einer Geldbuße



Assamtee? Echter Assamtee? Kein synthetisches Rattenzeug? Ich nehme mindestens eine Tasse.

Sandy Reed, Prospektor

Mit diesem Dokument bin ich Vollbürger. Jetzt gehe ich in die Politik. Da ist einfach die meiste Knete zu machen!

Hippolyt Chester, Wissenschaftler

von 15,00 EH geahndet (natürlich nur, wenn man dabei erwischt wird).

Fluglizenz

Jeder Charakter, der zu Beginn seiner Karriere über einen Fertigkeitswert von mindestens 40% in *Pilot: Chopper* oder *Pilot: Kleinraumer* verfügt, hat einen gültigen Führerschein für die jeweilige Fahrzeugart. Wer jedoch bei der Charaktererschaffung die entsprechende Fertigkeit nicht auf diesen Mindestwert steigert, muß später eine Flugschule besuchen, um eine gültige Fluglizenz zu erhalten.

Der Zeitaufwand für die verschiedenen Fluglizenzen ist unterschiedlich: *Orbital* (2W20+30 Stunden), *Interplanetarisch* (4W20+40 Stunden), *Interstellar* (7W20+65 Stunden). Nach nach den ermittelten Stunden Theorie- und Praxisunterricht in einer zugelassenen Flugakademie hat man die Fluglizenz zur Führung eines Kleinraumers, Choppers oder Flugzeugs erworben. Der Fertigkeitswert *Pilot: Chopper* und/oder *Pilot: Kleinraumer* muß mit Lernpunkten auf mindestens 40% gelernt werden. Diese Lizenz ist auf der ID-Karte gespeichert und nicht übertragbar. Die angegebenen Kosten schließen Kost und Logis nicht mit ein. Bei groben Verstößen gegen die geltenden Luft- bzw. Raumsicherheitsbestimmungen kann die Lizenz eingezogen werden. Flugtätigkeit ohne gültige Lizenz ist ein schweres Vergehen und wird mit einem dreijährigen Flugverbot und einer Geldbuße von mindestens 35 EH bestraft (natürlich nur, wenn man dabei ertappt wird).

Um zur Führung von Großraumschiffen ermächtigt zu sein, muß man vorher unbedingt sein Kapitänspatent erwerben (siehe *Kapitänspatent*).

Freikauf Sozialdienst

Von dem im folgenden beschriebenen Sozialdienst kann sich ein Bürger für den einmaligen Betrag von 2.000,00 EH freikaufen. Jeder Bürger der TSU, gleich welcher Herkunft und welchen Geschlechts, muß zwischen seinem 16. und 28. Lebensjahr für mindestens 24 Monate sogenannten Sozialdienst leisten. Dabei bleibt es ihm überlassen, sich für den Dienst in einer der folgenden Institutionen zu entscheiden:

- ziviler Katastrophenschutz (*);
- Feuerwehr (*);
- Polizei (* im Außendienst);
- öffentlicher Sanitäts-, Umwelt-, Pflege- oder Rettungsdienst;

- niederer Dienst in einem TSU-Ministerium oder einer Zentralbehörde;
- lokale planetarische Miliz;
- SEK (*).

Anerkannt wird im übrigen auch der Dienst als Berufsagent/-soldat bei der *InSic* und den *Roten Falken* sowie den *Kreuzrittern*, *Samurai* oder *Wölfen des Mahdi*, da diese Institutionen grundsätzlich keine Zeitsoldaten bzw. -agenten aufnehmen.

Ein Bürger, der versucht, sich dem Sozialdienst zu entziehen oder der sich während seiner Dienstzeit unerlaubt von seiner Dienststelle entfernt, wird zu unbezahlt Strafdienst von mindestens 3 Jahren auf einer Minenkolonie verurteilt. Nach Ableistung des Sozialdienstes (Bezahlung der Auslösesumme), der natürlich auf der ID-Karte vermerkt wird, erhält der Betreffende den Status eines *Vollbürgers*, d. h. er darf bei öffentlichen Wahlen seine Stimme abgeben und ist berechtigt, selbst ein öffentliches Amt zu bekleiden. Da eine der begehrten Anstellungen bei einer Einrichtung von PTI mit ihren hervorragenden Ruhestandsaussichten durch eine Karriere beim SEK wesentlich leichter zu erhalten ist, mangelt es PTIs Hausarmee nie an begeisterten Rekruten.

Jeder Sozialdienstleistende, egal in welcher Stellung, erhält das gleiche Grundgehalt. Es beträgt monatlich 2,00 EH bei voller Verpflegung, Bekleidung und Unterkunft. Es besteht kein Recht auf Sondervergütungen, wenn eines dieser Angebote nicht in Anspruch genommen wird. Bei den auf der Liste mit (*) gekennzeichneten Institutionen erhält der Sozialdienstleistende eine Gefahrenzulage von 1,00 EH monatlich.

Bei SEK oder Polizei erhält der Sozialdienstleistende nur dann die eigentlich seinem Dienstgrad entsprechende Vergütung, wenn er sich über seinen Regeldienst hinaus für mindestens drei weitere Jahre verpflichtet.

✕ Optionale Zusatzregel

Jeder Spieler entscheidet bei der Charaktererschaffung, ob sein Abenteurer den Sozialdienst bereits abgeleistet hat oder ob er ihm noch bevorsteht. *Gentlemen* oder *Med-Tech* können sich wahlweise bereits freigekauft haben. *Polizisten*, *InSic-Agenten*, *Samurai*, *SEK*, *Kreuzritter* und *Wölfe des Mahdi* sind grundsätzlich vom Sozialdienst befreit.

Falls der Sozialdienst geleistet wurde, wird auf Blatt 3 des Charakterbogens ein entsprechender Vermerk angebracht. Die verlorenen 2 Jahre kosten den Betreffenden auf jeden Fall 1W10 Punkte ERF. Dafür erhält er gratis folgende Lernpunkte:

Katastrophenschutz/Feuerwehr

Je 10 Punkte auf die Fertigkeiten Ausweichen, Klettern und Springen.

Fragen Sie nicht,
was die TSU für
Sie tun kann.
Fragen Sie, was
Sie für die TSU
tun können!
Melden Sie sich
zum Sozialdienst,
Bürger!

Meldeaufruf
der TSU

Aye,
Skipper. Mit
offiziellen
Papieren
läßt es sich
leichter
reisen ...



Was kaufst Du
immer nur für
einen Schrott! Der
Alarm ist ja schon
bei der ersten Tür
ausgelöst worden.
Toller Profi ...

Chizu Kasuka,
Hitman

Polizei

Je 15 Punkte auf Jura und Faustfeuerwaffen.

Sanitäts-/Pflege-/Rettungsdienst

30 Punkte auf Erste Hilfe.

Umweltdienst

30 Punkte zur freien Verteilung auf Botanik, Chemie und Zoologie.

Behördendienst

30 Punkte zur freien Verteilung auf Computer bedienen, Geschichte, Jura und Diskussion.

Miliz

10 Punkte auf Waffentechnik sowie 20 Punkte auf Faustfeuerwaffen und Gewehre.

SEK

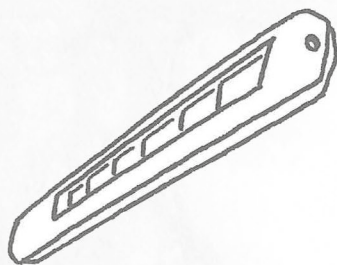
30 Punkte zur freien Verteilung auf beliebige SEK-Berufsfertigkeiten (max. 20 Punkte Waffentechnik).

Kapitänspatent

Jeder Charakter, der zu Beginn seiner Karriere über einen Fertigkeitswert von mindestens 40% in *Pilot: Seeschiff* oder *Pilot: U-Boot* verfügt, hat ein gültiges Patent für die Seeverkehr. Wer jedoch bei der Charaktererschaffung die entsprechende Fertigkeit nicht auf diesen Mindestwert steigert, muß später eine Schule besuchen, um sein Patent zu erhalten.

Nach 2W20+40 Stunden Theorie- und Praxisunterricht in einer lizenzierten Akademie hat man das Patent zum Führen von Schiffen erworben. Die angegebenen Kosten schließen Kost und Logis nicht mit ein. Der Fertigkeitswert *Pilot: Seeschiff/U-Boot* muß auf jeweils mindestens 40% gelernt werden. Diese Lizenz ist auf der ID-Karte gespeichert und nicht übertragbar. Bei groben Verstößen gegen die geltenden Regelungen kann das Patent entzogen werden. Schiffsführung ohne gültige Lizenz ist ein schweres Vergehen und wird mit einem dreijährigen Fahrverbot und einer Geldbuße von mindestens 30 EH bestraft (natürlich nur, wenn man dabei ertappt wird).

Achtung: Zur Führung von Großraumschiffen im Weltraum ist ebenfalls ein Kapitänspatent erforderlich. Um dieses zu erlangen, muß ein Abenteurer einen 2W20+40 Stunden langen Zusatzkurs absolvieren und seine Fertigkeit *Raumnavigation* mit eigenen Lernpunkten auf mindestens 60% steigern. Die Regeln aus dem Bereich *Fluglizenz* behalten natürlich ihre Gültigkeit.



Ein illegaler Schlüsseldecoder.

Illegale Dienste/Güter

Einbrecherwerkzeug

Dämmschuhe (-20 auf Schleichen-Proben)

Diese Schuhaufbereitung besteht aus einem halbhohen Stiefel mit einer organischen Sohle und Federmechanismus. Der Stiefelschaft sorgt für eine Sicherung des Knöchels. Die Sohle paßt sich so gut wie möglich dem vorgefundenen Untergrund an. Bei rutschigem Untergrund werden kleine Stollenwaben ausgefahren oder es kommt zu einer Verhärtung der Sohle wenn Glassplitter festgestellt werden (Spielleiter). Der Federmechanismus puffert Sprünge aus einer Höhe von bis zu 10 Metern ab, allerdings muß eine Probe auf die Fertigkeit *Springen* geklappt haben.

Schloßknacker

Im 23. Jahrhundert sind einige Schloßtypen im Einsatz. Es gibt elektrische, mechanische und computergesteuerte Schlösser sowie beliebige Kombinationen aus den vorgenannten Schließsystemen. In Verbindung mit den üblichen Verriegelungen arbeiten natürlich auch Überwachungssysteme und Alarmanlagen gegen die dunklen Absichten krimineller Elemente.

1. Überwindung elektrischer Schließsysteme: Die mechanische oder magnetische Verriegelung wird durch elektrische Impulse gesteuert. Der Einbrecher muß mittels eines EMP-Strahlers die Impulssteuerung deaktivieren und die Verriegelung manuell aufbrechen oder sich mit einem illegalen Schlüsseldecoder (30 bis 85 EH, 0,2 kg, -15 auf Elektrotechnik) in das Steuerungssystem einklinken und das Schloß per überbrücktem Impuls öffnen.

Nötige Fertigkeitsproben: EMP-Strahler + Mechanik oder Elektrotechnik.

2. Überwindung mechanischer Schließsysteme: Zum Deaktivieren dieser altertümlich anmutenden Schlösser benötigt man mechanisches Werkzeug und manchmal etwas Kraft. Verwendet man Universaldietriche (15 bis 32 EH, 0,4 kg, -15 auf Mechanik), so öffnet sich das Schloß mit einer normalen Fertigkeitsprobe inklusive Modifikator. Möchte man das Schloß brutal herausdrehen, ist ein spezieller Hebelgreifer (9 bis 12 EH, 0,6 kg, -10 auf STK) nötig. **Nötige Fertigkeitsproben:** Mechanik oder STK.

3. Überwindung Computerschlösser:

Die Verriegelungen reagieren nicht nur auf Computerbefehle, sondern können auch durch gewisse Codeschlüssel (Fingerabdruck, Retinascan, Stimmfrequenztest) aktiviert werden. Die meisten dieser Schließsysteme lassen sich von einem begabten User oder CyEye knacken. Für erforderliche Codes gilt: Entweder wird die Abfrage überbrückt oder ein autorisierter Nutzer "mitgebracht".

Nötige Fertigkeitsproben: Computer bedienen.



Du brauchst also eine neue ID-Karte? So was, Du siehst so harmlos aus! Hast Du überhaupt genug Flocken, um Dir das Ticket leisten zu können?

Matteo Herold,
Kleinkrimineller

Ich schwöre auf Dormicin. Nichts ist billiger und führt schneller zum Erfolg.

Greg Porter,
Agent

Fälschungsgeräte

PTI hat dafür gesorgt, daß die Galaxis in weiten Teilen von einer scharfen Bürgerüberwachung geprägt ist. Aber es ist wie immer im Leben: keine Regel ohne Ausnahme. Die großen Verbrechersyndikate verfügen über Gerätschaften, die das Fälschen von vielen Dokumenten ermöglichen. Keine Spielergruppe sollte auf ein solches Fälschungsgerät direkten Zugriff haben oder es erwerben können. Damit liegt nun die weitere Entwicklung in den kundigen Händen des Spielleiters.

Gifte

Curata (STK: 75)

Dieses Medikament wirkt muskellähmend und wird im Strafvollzug bei Gefangenenüberführungen häufig verwendet. Man injiziert es dabei in die Beine der Zielperson. Wird eine doppelte Dosis verabreicht oder eine Anwendung in den Kopf/Oberkörper gespritzt, so stirbt das Opfer nach 1W20 Minuten Todeskampf. Gelingt die *Widerstandssprobe*, so erhält der Betroffene für die Wirkungsdauer +20 auf alle Aktionen, für die er seine Beine braucht, seine *B* wird halbiert. Mißlingt die Probe, so kann er seine Beine entsprechend lange nicht mehr benutzen.

Dehydroperal (STK: siehe Text)

Dieses geschmacklose Pulver wird eingesetzt, um Personen unauffällig und langsam zu töten. 1W4 Stunden nach Aufnahme des Mittels bekommt das Opfer heftigste Schweißausbrüche, Durchfall und krampfartiges Erbrechen. 2 Stunden nach Beginn der Wirkung wird halbstündig eine *KON*-Probe fällig. Gelingt diese, so ist die folgende mit einem +20 Modifikator erschwert.

Mißlingt die Probe, so stirbt das Opfer an Flüssigkeitsverlust. Nur intravenöse Flüssigkeitsaufnahme kann den Tod während des 1W20+10 Stunden dauernden Anfalls verhindern. Oral aufgenommene Substanzen werden sofort wieder erbrochen. Übersteht das Opfer die ermittelte Zeit, so fällt es danach in einen 1W4 Tage andauernden, komatösen Schlaf.

Dormicin (STK: 65)

Dormicin ist ein herkömmliches Narkotikum – daher leicht und günstig zu erstehen, wirkt aber, wird es in der richtigen Dosis (1 Anwendung in 60% Alkohol gelöst) verabreicht, wie eine Wahrheitsdroge. Das Opfer fällt für 1W20 Minuten in einen Dämmerzustand, in dem es willenlos alles ausplaudert, was der Fragende erfahren möchte. Soll die Zielperson eine sehr persönliche Frage beantworten oder ein wichtiges Geheimnis verraten, so ist eine *WIK*-Probe mit einem Modifikator von +40 auszuführen. Die versteckte Wirkungsweise ist Medizinern, Geheimdienstlern und anderen halbseidenen Subjekten vertraut (*Spielleiter*).

Giftring

Die mit einem Hohlraum für eine Anwendung Gift versehenen Ringe haben ihr Vorbild aus der klassischen Antike auf *Terra*. Die meisten sind wunderschön gearbeitet, und der Öffnungsmechanismus erschließt sich nicht beim ersten Hinsehen. Es empfiehlt sich der Einsatz von *Taschenspielertricks*, falls man bei der Anwendung nicht ungestört ist. Nur für sehr hinterhältige Abenteurer geeignet.

Waffen

Besorgen: Es gibt Leute, die kennen Leute, die wiederum Leute kennen, die eventuell die gewünschte Waffe verkaufen möchten. Die Kosten der Waffe sind im Besorgungspreis nicht enthalten. "Heiße" Waffen zu beschaffen, kostet nur die Hälfte des ausgehandelten Preises. Siehe auch Tabelle *Waffenerhältlichkeit* in der Spalte *Zuschläge/%* auf Seite 35. Dieser Zuschlag gilt als Richtwert (*Spielleiter*).

Legalisieren: Die Waffe wird speziell gereinigt, der Lauf nachgezogen, die alte Identifikationsnummer entfernt und eine neue eingepreßt, zu der man einen passenden Waffenschein erhält. Nach dieser Behandlung kann nur noch ein Polizeilabor in 1W10+1 Tagen die wahre Herkunft ermitteln. Eine so "legalisierte" Waffe läßt sich natürlich teurer verkaufen als ein "heißes" Exemplar. Dieser Dienst ist nur bei ausgesuchten Hehlern erhältlich, da der Waffenschein auf der ID-Karte gespeichert wird und somit entweder persönlicher Zugang zum Codierungsgerät einer Zentralbehörde oder ein sündhaft teu-

Wie wird mir?
Alles dreht sich
plö . . .

Jaspal Rasskar,
Söldner

Keine dem Bio-
Scanner bekannte
Lebensform. Ich
glaube es ist an
der Zeit, die Beine
in die Hand zu
nehmen!

Jannik Mehtar,
Field Sergeant

Fragen Sie einfach
den Dealer Ihres
Vertrauens . . .



res Fälschungsgerät (siehe Seite 92) erforderlich ist.

Spurlos vernichten: Die "heiße" Waffe wird mit Säure zersetzt und die Reste in einem Hochleistungs-Ofen verbrannt. Manche Hehler, die die notwendigen Geräte haben, bringen sie jedoch mit neuer Seriennummer wieder in den Verkehr (siehe unter *Legalisieren*).

Kleidung

Tarnanzug

Diese Kombination verspricht durch eine ausgewogene Kombination an Stoff und Farbe einen hervorragenden Tarneffekt. Personen, die den Träger ohne elektronische Hilfsmittel (Scanner etc.) erspähen wollen, bekommen einen Modifikator von +20 auf ihre *Wahrnehmungsprobe*.

Thermo-Unterkleidung

Ein feines Geflecht von heizbaren Drähten durchzieht dieses Kleidungsstück. Ein *EH-Chip* sorgt 1W4 Tage dafür, daß dem Träger selbst bei Temperaturen von -40° C nicht kalt wird.

Künstliche Körperteile

Teleskoparm

Diese Variante läßt sich genau wie herkömmliche gepanzerte Körperersatzteile ansetzen. Der Abenteurer hat jetzt die Möglichkeit, auf Muskelaktivierung die Arme ausfahren zu lassen. Rüstungsschutz: 1W4+3. Eine Nahkampfp Parade mit dem Kunstarm ist möglich, Fertigkeitswert wie *Faust*. Normale Körper-TP. Die Hydraulik erreicht eine Weite von 3 Metern und kann eine Belastung von 300 kg je Arm aushalten. Im Schulterbereich werden bei der Operation Metallverankerungen gesetzt, die diese Maximalbelastung 10 Sekunden aushalten können. Fallen die TP eines Arms auf 0, so ist die Hydraulik zerstört und muß von einem Vertragstechniker wieder instandgesetzt werden.

Teleskopbein

Diese Variante läßt sich genau wie herkömmliche gepanzerte Körperersatzteile ansetzen. Der Charakter hat jetzt die Möglichkeit, auf Muskelaktivierung die Beine ausfahren zu lassen. Rüstungsschutz: 1W4+3. Die Hydraulik erreicht eine Höhe von 4 Metern und kann einen Anpressdruck von 350 kg je Bein aushalten. Im Beckenbereich werden bei der Operation Metallverankerungen gesetzt, die diese Maximalbelastung 10 Sekunden aushalten können. Fallen die TP eines Beins auf 0, so ist die Hydraulik zerstört und muß von einem Vertragstechniker wieder instandgesetzt werden. Für jedes Kunstbein verliert man 1 Meter/Phase Bewegungsweite. Selbst mit ausgefahrenen Beinen ist eine schnellere Fortbewegung nicht möglich. Normale Körper-TP.

Medizin

Erste Hilfe Koffer (zivil):

Enthält im Wesentlichen die gleichen Dinge wie ein Kfz-Verbandskasten: sterile Binden, Schere, Pflaster, Gummihandschuhe, Dreieckstuch, Brandsalbe, etc. Der Inhalt sollte nach ca. 10 Anwendungen von *Erste Hilfe* ergänzt werden. Die Kosten für die Ergänzung betragen 10% des Neupreises.

Med-Koffer (zivil):

Enthält neben den oben genannten Dingen zusätzlich 5 Med-Pflaster, kleinere chirurgische Instrumente (Skalpelle, Klammern, kleine Knochensäge, Nadel und Faden und einen Punkter mit selbstreinigender Nadel) sowie je 5 Anwendungen von Beruhigungs- (STK 80) und Betäubungsmitteln (STK 90). Ergänzungen des Materials sind nach den tatsächlichen Preisen lt. Ausrüstungsliste vorzunehmen. Es spricht nichts dagegen, den Abenteurern die zusätzliche Mitnahme von bis zu 5 kleineren Gerätschaften zu gestatten (z. B. Laserskalpelle).

Med-Pack (militärisch):

Wird ebenfalls am Tornister befestigt (wiegt jedoch 5 kg) und enthält eine Sauerstoff-Flasche, einen Punkter mit je 10 Injektionen *Morphin* sowie Beruhigungs- und Betäubungsmittel, chirurgische Instrumente (Laserskalpell, Klammern, Knochensäge, Schaber etc.), diverse Pharmazeutika zur Behandlung von am Einsatzort typischen Seuchen und Krankheiten sowie ein Gegengiftsortiment der Stufe 5.

Sani-Pack (militärisch):

Ein 4 kg schwerer Aufsatz, der am Tornister des Soldaten befestigt wird und mit wenigen Handgriffen abgenommen werden kann. Enthält sterile Binden, 30 Med-Pflaster, Preßluft-Kompressen zur Stabilisierung von Brüchen, Brandsalbe, 50 *Blitzies*, medizinischen Alkohol, einen Punkter mit jeweils 10 Injektionen *Morphin*, Beruhigungsmittel (STK 90) und Betäubungsmittel (STK 85) sowie ein Gegengiftsortiment der Stufe 3.

Pharma-Artikel

Bio-Blocker

Auf das genetische Grundmaterial abgestimmte Tabletten, die fremdes Bio-Material im Körper in 1W4 Tagen zerstören. Um die komplette Wirkungsweise entfalten zu können, sind vier erfolgreiche *KON*-Proben nötig (*Spielleiter*). Das Medikament ist in unterschiedlichen Portionierungen für Menschen, Tiere und Pflanzen erhältlich. Da die Dragees nach Einnahme einen Zustand wie nach schwerem Alkoholeinfluß verursachen, werden diese nur bei schweren Fällen verschrieben.



Saaanii! Verdammt, Saaaaniiiii! Der Typ verreckt und kein Medic in der Nähe. Ich bekomme einfach zu wenig Geld für den Job!

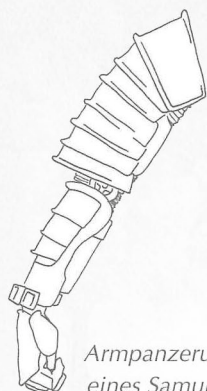
Silvio Setter, Corporal

Zwieback und HyperC. Echt Klasse! Wann kommt dieser Versorgungstransporter eigentlich mal wieder in unseren Abschnitt?

Lukaz Maans, Private

Mein dritter
nichtsimplifizierter
Einsatz und ich
verliere in den
ersten Minuten
über fünfzig
Prozent der
Gruppe. Ich
glaube, ich kann
auf Straßenkehrer
umsatteln.

Jannik Mehtar,
Field Sergeant



Armpanzerung
eines Samurai.

Hydrofix

Antiserum gegen den aggressiven Wirkstoff des *Deydratorgewehrs*. Siehe auch Seite 23.

HyperC Vitamin

Wird von allen Krankenkassen als Prävention empfohlen. Mobilisiert die körpereigenen Abwehrkräfte und sichert die Vitaminzufuhr.

Morph-Gel

Dieses Gel wird für den Einsatz der Cyberware-erweiterung *Doppelgänger-Implantat* unbedingt benötigt. Siehe auch Seite 87.

Skinfix

Verhindert die scheußlichen Nebenwirkung der Bioware-Erweiterung *Gewebemutation*. Siehe auch Seite 84.

Schutzkleidung

In die aktualisierte *Tabelle K14: Schutzkleidung* (vergleiche auch *Grundregelwerk*; Seite 233) sind drei neue Rüstungstypen aufgenommen worden. Die Kampfpanzer für *Wölfe des Mahdi* und der *Samurai* und die gegen Ende des

Konzernkriegs als Prototyp produzierte *Shark-Deflektorpanzerung Rebel Yell*. Die Shark-Rüstung ist auf dem freien Markt nicht zu bekommen. Personen, die mit der Shark-Rüstung angetroffen werden, sind wie flüchtige Rebellen zu behandeln.

Für alle Rüstungen der Ritterorden gilt folgende rechtliche Regelung: Ordensrüstungen werden nur an kämpfende Angehörige der Ritterorden ausgegeben. Wird eine ordensfremde Person mit einer dieser Rüstungen angetroffen, gilt dies als schweres Vergehen. Der Betroffene wird unverzüglich der Jurisdiktion des jeweiligen Ordens zugeführt. Diese Bestimmung ist zeitgleich mit dem *Schutzgürtelerlaß* getroffen und allen *TSU*-Sicherheitskräften kenntlich gemacht worden.

Herakles Multipanzerung

In diesem PTI-Prototyp ist eine transportable KI mit eingearbeitet, die während einer Kampfhandlung mit wichtigen Hinweisen das Überleben des Rüstungsträgers unterstützen soll. Scan-Ergebnisse, taktische Hinweise und Feind-ortungen werden von der Rüstungs-KI (*dem Spielleiter*) sofort weitergegeben. Die Rüstung ist in der Grundversion mit folgenden Extras ausgestattet, für deren Bedienung und Auswer-

Erweiterte Tabelle K14: Schutzkleidung

(siehe auch *Grundregelwerk*; Seite 100)

Art	Faktor	Min.	S	B	GES	geschützte Partien
TiPla-Kampfpanzerung der Mobilen Infanterie ¹⁾	1W6+6	7	1W4+2 ³⁾	-3	-15	alle
TiPla-Kampfpanzerung der Plasmakanoniere ¹⁾	1W6+6	7	1W6+2	-3	-15	alle
TiPla-Kampfpanzerung der Raumflotte ²⁾	1W6+5	6	1W4+2 ³⁾	-2	-10	Kopf, Oberkörper, Unterleib
	1W6+3	4	–			Arme, Beine
Kampfpanzerung der Wölfe des Mahdi ⁴⁾	1W6+4	5	1W4+2 ³⁾	-2	-10	alle
Kampfpanzerung der Samurai ⁵⁾	1W6+5	6	1W4+2 ³⁾	-2	-10	alle
Herakles Multipanzerung ²⁾	1W6+3	4	1W4+2 ³⁾	-2	-10	alle
Rockwell SEK-Kampfpanzerung ²⁾	1W6+4	5	1W4+2 ³⁾	-2	-10	alle
Rockwell Standard-Kampfpanzerung ²⁾	1W6+4	5	1W4+2 ³⁾	-2	-10	alle
Rockwell Scoutpanzerung	1W6+3	4	1W4+2 ³⁾	-1	-5	alle außer Kopf
Shark Rebel Yell-Deflektorpanzer	1W6+5	6	1W4+2 ³⁾	-2	-10	alle außer Kopf
Galactic Aerospace Raumkampfanzug ²⁾	1W4+4	5	1W4+2 ³⁾	-5	-40	alle
Strahlenschutzanzug	1W4+1	2	1W6+6	-4	-30	alle
Bullinger Körperpanzer ²⁾	1W4+4	5	–	-1	-5	Oberkörper, Unterleib
Bollmann Kampfkombi	1W4+3	4	–	-0,5	-5	alle außer Kopf
Travellers Coat	1W4+1	2	–	0	0	alle außer Kopf
Kevlar-Alltagskleidung (sportlicher Anzug)	1W4	1	–	0	0	alle außer Kopf
Kommandohelm	1W6+4	5	–	0	0	Kopf
Polizeihelm	1W6+2	3	–	0	0	Kopf
Technikerhelm	1W6+3	4	–	0	0	Kopf
Scouthelm	1W6+2	3	–	0	0	Kopf
Bollmann Kugelschutzweste	1W6+3	4	–	-0,5	0	Oberkörper, Unterleib
Bullinger Armschienen	1W4+3	4	–	0	0	Arme
Bullinger Kampffleggins	1W4+3	4	–	-0,5	0	Beine

Min. = Mindestwert; S = Strahlenschutzwert; B = Abzug auf Bewegungsweite/Phase; GES = Abzug auf Geschicklichkeit; alle Abzüge sind kumulativ.

1) Keine weiteren Abzüge für *MI*, *PlaKa* und *MI-Med-Tech*. Übrige *Ritterorden*, *Piraten*, *Rebellen*, *SEK* und *Söldner* erhalten *B* -4/*GES* -20; andere Charakterklassen *B* -5/*GES* -30.

2) Keine weiteren Abzüge für *Kreuzritter*, *Piraten*, *Rebellen*, *SEK* und *Söldner*. Andere Charakterklassen erhalten *zusätzlich* -1 auf *B* und -10 auf *GES*.

3) Diese Rüstungen bieten nur dann wirksamen Strahlenschutz, wenn sie mit einem Schutzanstrich versehen worden sind.

4) Keine weiteren Abzüge für Ritter der *Wölfe des Mahdi*. Übrige *Ritterorden*, *Piraten*, *Rebellen*, *SEK* und *Söldner* erhalten *B* -3/*GES* -15; andere Charakterklassen *B* -4/*GES* -25.

5) Keine weiteren Abzüge für Ritter der *Samurai*. Übrige *Ritterorden*, *Piraten*, *Rebellen*, *SEK* und *Söldner* erhalten *B* -3/*GES* -15; andere Charakterklassen *B* -4/*GES* -25.

tung die interne KI verantwortlich ist: *Bio-Scanner, Geigerzähler, Motion-Scanner, Energie-Scanner, Kamera, HQ-Verbindung, Datenschnittstelle, Minensuchgerät, Sprengstoffdetektor* und verschiedene *Sichtfilter (Thermal, Restlicht, Infrarot, Ultraviolett)*. Außerdem ist die interne KI in der Lage, fremde KI in Ortungsreichweite aufzuspüren. Durch die Anweisungen der KI kann der Rüstungsträger einen Modifikator von -20 auf die Fertigkeiten *Wahrnehmung* und *Horchen* anrechnen. Der Modifikator gilt ebenfalls für seine *GES* (gilt nur für die Berechnung der *Reaktionszeit* in der laufenden Phase).

Die Rüstung ist noch in der Erprobungsphase und soll nur für Spezialteams der *Roten Falken* verfügbar sein. Bei einer Testmission sind allerdings vier Rote Falken mitsamt den Rüstungen spurlos verschwunden. Die Konzernleitung geht davon aus, daß es sich bei diesem Übergriff um einen dreisten Fall von Industriespionage handelt. Weitergehende Spuren liegen nicht vor. Das Tragen solcher Rüstungen bzw. von deren Nachbauten ist hoch illegal! Verfügbarkeit und Preis des seltenen Stücks ist nach Vorgabe des Spielleiters zu wählen.

Kevlar-Alltagskleidung

Natürlich können modebewußte Bodyguards ihr Outfit auch in kugelsicher bekommen. In der Kleidung werden dabei hauchdünne Kevlarplättchen befestigt. Das in der *Ausrüstungsliste* bzw. in der Tabelle *Schutzkleidung* aufgeführte Kleidungsstück ist ein sportlicher Businessanzug. Es steht jedem Charakter, frei auch andere Kleidungsstücke mit Kevlareinlage versehen zu lassen. Der unter *Kleidung* angegebene Preis steigt für diese Sonderanfertigung um 30%, mindestens jedoch 10 EH. Der Schutzwert beträgt immer 1W4. Das Gewicht steigt durch die Modifikation um 300 Prozent (Spielleiter).

Kommandohelm

Ein Kommandohelm ist wie folgt ausgestattet: Motion-Scanner, Geigerzähler, diverse Sichtmodi (je nach Auftrag), diverse Scanner (je nach Auftrag), Kamera, Datenbank (über Helmvisier abrufbar) und Funk. Außerdem kann der Offizier auf die Helmkameras der Teammitglieder umschalten bzw. deren Lebensstatus abfragen. Diese Helme werden nur an Führungsoffiziere eines Einsatzteams ausgegeben. Diese Regelung gilt für alle militärischen Gruppierungen (Ritterorden, SEK, Söldner, Rebellen etc.)

Polizeihelm

Standardausrüstung sind Motion-Scanner, Kamera, Peilsender und Funk. Diverse Scanner und Sichtmodi können je nach Einsatzgebiet zugerüstet werden. Die Einsatzzentrale kann

auf Helmsicht jedes Polizisten schalten und den Lebensstatus und Aufenthaltsort abfragen. Daten aus dem mitgeführten Lawcomp (*Grundregelwerk*, Seite 77) können auf das Helmvisier projiziert werden.

Scouthelm

Jeder Scout hat in seinem Helm folgende Mindestausrüstung: Motion-Scanner, Geigerzähler, Bioscanner, Energiescanner, Funk, Kamera, Restlichtfilter, Thermalfilter, Infrarotfilter und einen Peilsender. Es können noch weitere Module zugerüstet werden.

Technikerhelm

Kamera, Funk, Geigerzähler, technischer Scanner, Energiescanner, Wärmefilter, Restlichtfilter und technische Datenbanken (über Helmvisier abrufbar). Je nach Einsatzort sind noch zusätzliche Module zurüstbar.

Technik

3D-Miniprojektor

Der Projektor ist in der Lage, eine von bis zu 18 gespeicherten Projektionen in den Raum zu werfen oder eines von 30 Standbildern zu projizieren. Durch moderne Lasertechnologie kann auf Nebel oder Projektionsvitrinen verzichtet werden. Darstellungsreichweite: ca. 45 Meter. Die gespeicherten Projektionen können mit jeder beliebigen Holokamera erstellt werden.

Projektionen: Bewegungsdaten, 3D-Vollsicht, Mehrkanalton, bis 30 m³ Volumen.

Standbilder: 3D-Vollsicht, Mehrkanalton, bis 30 m³ Volumen.

Alarmanlagen

Es gibt eine Menge verschiedenartiger Alarmanlagen. Die Anlage selbst ist immer das Herzstück, das die aufgefangene Sensormeldung verarbeitet und die Alarmmeldung an eine programmierte Anlaufstelle weitergibt. Die einlaufenden Sensormeldungen werden mit der Fertigkeit *Computer bedienen* analysiert.

Alarmsensoren

Die Sensoren stellen die Fühler bzw. Empfangsgeräte einer Alarmanlage dar. Alle empfangenen Daten können an einer Alarmanlage oder einem separaten Überwachungsmonitor abgelesen werden. Die Montage und die Einstellung der Empfindlichkeit wird mit den Fertigkeiten *Elektrotechnik* und *Mechanik* bewältigt (*Spielleiter*).

Bewegungsmelder: Registriert Bewegungs- und Masedaten. Eine Richtungsbestimmung kann abgelesen werden. Preis ca. 20 EH.

Bodenüberwachung: Benutzt seismische und lasergestützte Sensoren, die Bodenerschütterungen auffangen und Gewicht bzw. Richtung



Ich sage das jetzt zum letzten Mal: Wenn jemand den Graben verläßt, zieht er vorher seinen Tarnanzug an. Wir haben in den letzten Tagen sieben Leute wegen Unachtsamkeit verloren. Das muß nicht sein!

Yvor Szatok,
Söldner

Die Show ist witzig zusammengestellt. Damit stiften wir einige Verwirrung, Leute!

Ursar Melakov,
Söldner

Achtung! Wir haben einen Durchbruch in Sektion 7. Vermutlich drei Fahrzeuge, nördliche Richtung, hohe Geschwindigkeit. Abfangteam 2 und 3 haben Einsatz-freigabe!

*Nico Puccini,
First Sergeant*

ermitteln. Es können bis zu 30 Sensoren an eine Alarmsteuerung gekoppelt werden. Die einzelnen Empfangsgeräte können bis zu 240 Meter voneinander entfernt stehen und registrieren Aktivitäten bis zu einer maximalen Entfernung von 20 Kilometern. Bodensensoren werden nur in militärischen oder wissenschaftlichen Bereichen genutzt. Preis pro Sensor je ca. 290 EH.

Hitzesensoren: Registriert Hitzeabsonderungen und kann deren Temperatur messen. Außerdem ist es möglich, den Ausgangspunkt der Wärmeabsonderung zu lokalisieren. Radius 50 Meter. Preis ca. 22 EH.

Mikrowellenzaun: Die 1,50 Meter hohen Sensorpfähle können in einer Entfernung von 25 Kilometern zueinander aufgestellt werden. Es können bis zu 35 Sensoren an eine Überwachungsanlage angeschlossen werden. Wird der unsichtbare Mikrowellenzaun von einem Eindringling passiert, sind die Wellen kurz unterbrochen und die Kontrolleinheit wird informiert. Mikrowellenzäune werden nur in militärischen oder wissenschaftlichen Bereichen genutzt. Preis pro Sensorpfahl je ca. 360 EH.

Radarsensoren: Diese Sensoren zeichnen aufgefangene Objekte auf und können Lokation,

geschmacksfrei) besprüht. Nach dieser Markierung ist das Zielobjekt problemlos zu verfolgen. Der Aerosol-Tracker zeigt auf bis zu 480 Metern die markierte Person exakt an. Verschwindet die Zielperson z.B. in einem Gebäude, so schwimmt das Signal (Spielleiter). Es muß ein Kontakt über die Luft vorhanden sein, um ein klares Signal zu empfangen.

Androiden-Detektor

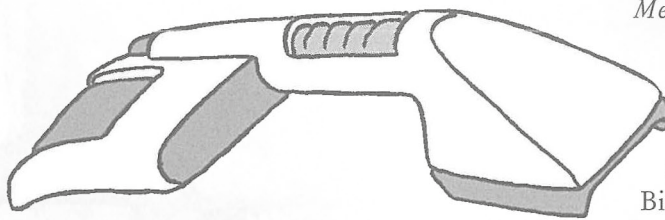
Dieser Aufsatz zum Bio-Scanner wird verwendet, um Androiden und Roboter mit Kunsthaut aufzuspüren. Es vergleicht die Körperspannung mit den Richtwerten bei Menschen. Die Trefferquote des Detektors liegt bei ungefähr 85%. Die in den letzten Jahren des Krieges von *Shark* produzierten Androiden sind nur mit einem speziellen Ausbausatz lokalisierbar. Das Gerät ist für regierungstreue Parteien für 1 bis 10 EH oder auf dem Schwarzmarkt für ca. 370 EH erhältlich.

Bio-Scanner

Bio-Scanner können mit verschiedenen Modulen ausgerüstet werden, die Diagnose- und Vergleichsdaten von Biomaterial gespeichert haben. Es gibt Module mit folgenden Daten: *Menschen, Tiere, Pflanzen*. Institutionen wie *InSic* oder *ERIC* (siehe Modulband *Schattenspiel*) verfügen auch über Datenmodule zu dem Thema *Außerirdische*. Bio-Scanner können nach einem Scanlauf eine oder mehrere Biosubstanzen identifizieren. Ist das Biomaterial nicht bekannt, gibt der Scanner die lapidare Meldung: *Unbekanntes Material. Identifikation nicht möglich*. Der Scanner wird mit der Fertigkeit *Computer bedienen* gelesen und bringt bei erfolgreicher Anwendung einen -10 Modifikator auf eine *Medicompanalyse*. Ein Aufsatz für die Androiden-Detektion ist separat erhältlich (siehe dazu *Androiden-Detektor*).

EMP-Station

Diese mobile Störeinrichtung ist ausschließlich über militärische Kanäle zu bekommen. Im aktivierten Zustand zerstören die ausgesandten EMP-Strahlen (Electro Magnetic Pulse) innerhalb von 160 km alles an elektronischen Geräten, was nicht besonders abgeschirmt ist (*Spielleiter*).



Ein handels-
üblicher
Bio-Scanner.

Geschwindigkeit und Richtung ermitteln. Radius 200 Kilometer. Preis ca. 160 EH.

Radioaktivitätssensor: Registriert Strahlungswerte und kann deren Stärke einschätzen. Radius 50 Meter. Preis ca. 15,5 EH.

Sonarsensoren: Diese Meßgeräte zeichnen aufgefangene Unterwasserobjekte auf und können Lokation, Geschwindigkeit und Richtung ermitteln. Der Radius beträgt 180 Kilometer. Preis ca. 190 EH.

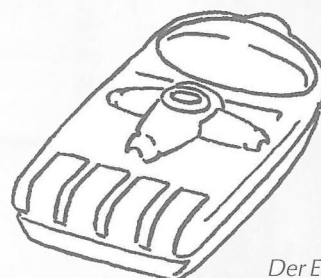
Ultraviolettbarrieren: Die Funktionsweise ähnelt dem Prinzip des Mikrowellenzauns. Winzige Ultraviolettstrahler senden eine Barriere aus, die, wenn sie unterbrochen wird, ein Signal an das Kontrollgerät weitergibt. Die Strahlen sind nur mit speziellen Sichtgeräten/Sichtfiltern zu sehen. Die Entfernung zwischen den Strahleinheiten kann 600 Meter betragen. Es können beliebig viele Ultraviolettbarrieren gekoppelt werden. Preis je Barriere ca. 60 EH.

Aerosol-Tracker

Ein ideales Gerät für unauffällige Bewachungsaufgaben. Das Zielobjekt wird mit in der Such-einheit enthaltenen Aerosolen (geruchs- und

Der Typ stinkt wie ein ungewaschener Fuchs. Eigentlich hätten wir keinen Aerosol-Tracker einsetzen brauchen.

*Fredo Alzig,
Privatdetektiv*



Der Energie-Scanner.

Energie-Scanner

Diese Suchgeräte tasten die Umgebung nach Energiequellen aller Art ab. Werden solche Punkte aufgespürt, so meldet der Scanner Entfernung, Art und Intensität der Quelle. Der Scanner wird mit der Fertigkeit *Computer bedienen* gelesen.

Geigerzähler

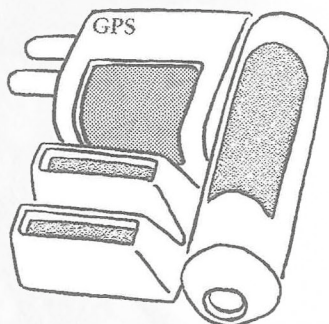
Das Anzeigen von radioaktiver Strahlung ist die Aufgabe dieses Meßgeräts. Das Display gibt genau an, ob ein gemessener Bereich gesundheitsschädlich verseucht ist, ob ein Schutzanzug nötig ist usw. Der Scanner wird mit der Fertigkeit *Computer bedienen* gelesen.

GPS-Empfänger

Ein Empfänger dieser Art bietet die Möglichkeit, die eigene Position im universellen Standard-Gradnetz eines Planeten auf 50 Zentimeter genau zu bestimmen. Mit einer für jeden Planeten neu zu erwerbenden Software (Preise zwischen 3,5 und 15 EH, je nach Genauigkeit) kann man zusätzlich Karten einblenden, Strecken und Entfernungen berechnen und Wegstrecken planen. Zusätzlich lassen sich die Positionen von 15 Signalgebern (0,4 bis 2,3 EH; 0,3 kg) auf diese Karte einblenden. Dazu ist allerdings ein geeignetes Ausgabegerät erforderlich (3D-Projektor, Palmtop mit Zusatzhardware). Das GPS (Global Positioning System) ist eine satellitengestützte Methode der Standortbestimmung. Das Peilsignal von mindestens drei Satelliten im Orbit wird empfangen und die eigene Position angezeigt. Es gibt eine 25% Chance, daß der Empfang in Bunkern, tiefen Tälern oder speziell abgeschirmten Gebäudekomplexen nicht möglich ist. GPS-Satelliten sind auf den meisten Kolonien installiert (Spielleiter!). Der Empfänger wird mit der Fertigkeit *Computer bedienen* benutzt.

Hyperfunk-Konverter

Mobiles Gerät für die Codierung und das Auslesen von Hyperfunkkristallen. Nach dem Vorbereiten werden die Kristalle an eine Hyperfunk-Sendestation weitergegeben. Der Versand dieser Nachrichtenkristalle kann nur von Rand-



Ein
GPS-Empfänger.

stationen und Raumschiffen außerhalb eines Sonnensystems vorgenommen werden. Der Konverter wird mit der Fertigkeit *Computer bedienen* benutzt.

KI-Transportbox

In dieser mit allen gängigen Anschlüssen ausgestatteten Mediabox kann man eine *Künstliche Intelligenz* zu einem isolierten Einsatzort transportieren. Durch den Download wird der ursprüngliche Speicherort der KI gelöscht. Eine KI wird immer durch den Spielleiter repräsentiert (Proben etc.).

Magnetschuhe

Diese Schuhe haben zwei große Anwendungsgebiete: Das erste ist die Benutzung zur Fortbewegung in 0-G, für Außenreparaturen und Wartung von Raumschiffen im freien Raum etc. Die zweite Variante ist der Einsatz im Strafvollzug. Die Häftlinge bekommen diese Schuhe mit Sicherheitsverschlüssen angepaßt und können sich dann in der Strafanstalt frei bewegen. Im Fall eines Alarms oder einer Revolte werden die Böden magnetisiert. Das hat zur Folge, daß die Gefangenen sich keinen weiteren Schritt fortbewegen können, da sie die Füße nicht vom Boden lösen können. Sollte der Sicherheitsverschluß manipuliert werden, explodiert eine integrierte Sprengladung, die in einem Umkreis von 6 Metern 4W6+3 TP Schaden an 1W4 Körperteilen verursacht. Das Bein des Häftlings ist auf jeden Fall in pulverisiertem Stadium. Unbeteiligte Häftlinge, die im Explosionskreis stehen, haben eine 44% Chance, daß die eigenen Sprengladungen aus Sympathie gleich mit detonieren. Die Wachmannschaften nennen dieses Ereignis den *Domino-Effekt*.

Motion-Scanner

Ein Motion-Scanner nimmt feine Erschütterungen in seiner Umgebung wahr und meldet ihre Position in Form von Leuchtpunkten auf einem Display. Die Anzeige kann mit einem akustischen Signal gekoppelt werden. Reichweite und Winkel des Empfangs können stufenlos bis maximal 50m / 360° reguliert werden.

Poltergeist-Generator

Dieses tückische Gerät ist eine Geheimentwicklung des Waffenkonzerns *Rockwell* und dient dazu, Motion-Scanner zu verwirren. Ein Poltergeist-Generator ist mit 1 bis 100 Kugeln von der Größe eines Tennisballs gekoppelt, die über dem Zielgebiet verstreut werden. Jede Kugel enthält ein Gravitationsfeld, das Stöße zwischen 5 und 200 kg absondert. Somit werden Motion-Scanner im Zielgebiet entweder völlig überlastet oder gezielt gestört. Da die Kugeln kaum zu treffen sind und obendrein



Alle Media-Anschlüsse der KI-Transportbox sind in der oberen Tooleiste eingesetzt.

Haben in der Sektion überhaupt noch Gefangene überlebt? Nach meinen Sensoraufzeichnungen hat der Domino-Effekt voll zugeschlagen!

Züthü Lincoln,
Polizist

Alle Geschützbatterien sollen sofort in diese Zielkoordinaten ein Vernichtungsfeuer legen! Die Scouts sind völlig übergeschnappt!

*Helvetius Snyder,
Lieutenant*

Sobald die Batterien des Gravgürtels ausgebrannt sind, haben wir eine schwere Zeit vor uns! Der Sumpf ist tückischer, als er aussieht...

*Maurus Contrez,
Prospektor*

Wenn ich noch eine Tätowierung bekomme, ist auch das letzte Stück Haut verschwunden. Tja, Veteranen haben es schwer.

*Saburo Lomax,
Master Sergeant*

auch Wärmefelder emittieren können, werden sie auch gerne eingesetzt, um motion- oder wärmescannergesteuerte Robokanonen zum sinnlosen Munitionsverbrauch zu animieren.

Sirenen-Jammer

Der Sirenen-Jammer stört feindlichen Funkverkehr auf eine besonders hinterhältige Art und Weise. Die das Emissionsgebiet (250 km Radius) durchquerenden Funksignale werden aufgefangen und von Grund auf neu strukturiert. Nachrichten erhalten einen sinnlosen, widersprüchlichen oder gar (besonders beliebte Variante) beleidigenden Inhalt.

☞ *Beispiel: Ein SEK-Scout sendet durch ein Gebiet, das unter dem Einfluß eines Sirenen-Jammers steht, folgende Botschaft an seinen Platoon: "Habe massive Feindbewegung drei Grad Süd-Südwest ausgemacht. Erbitte sofortige Unterstützung. Achtung, Minenfeld voraus." Im Kommandohelm seines vor Wut schäumenden Lieutenants ertönt stattdessen (mit originalgetreuer Stimme des bedauernswerten Scouts): "Dies ist meine letzte Meldung, ihr erbärmlichen Warmduscher. Ihr könnt mich alle mal vorne und hinten. Shark will rise again!"*

Tätowierungsgerät

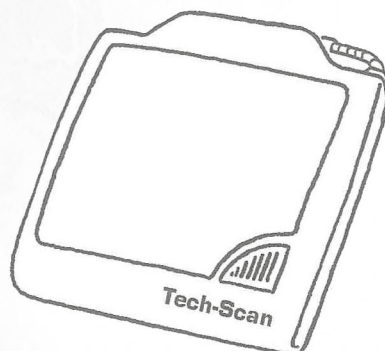
Transportables Gerät zum Einscannen von Vorlagen und Tätowierungsmodul zur Hautbehandlung und Desinfektion. Besonders beliebt bei militärischen Organisationen. Den überlebenden Soldaten kann sofort nach der Schlacht das entsprechende Kampagnenbadge eintätowiert werden.

Im Strafvollzug werden diese Geräte zur Markierung der Häftlinge verwendet. Wichtige persönliche Daten werden als Strichcode auf die Stirn tätowiert.

Der frisch tätowierte Abenteurer verliert 1 TP an dem entsprechenden Körperteil. Heilungsrate normal.

Technischer Scanner

Diese Scanner können mit Bauplänen und technischen Datenbanken bestückt werden, um eine



Ein normaler technischer Scanner.

Reparaturdiagnose zu beschleunigen. Der Scanner wird mit der Fertigkeit *Computer bedienen* gelesen und bringt bei erfolgreicher Anwendung einen -15 Modifikator auf eine Fertigungsprobe *Elektrotechnik* oder *Mechanik*.

Transportmittel

Gravgürtel

Dieses Gerät ermöglicht dem Benutzer, sich auf eine maximale Höhe von 90 cm über den jeweiligen Boden zu erheben. Um sich fortzubewegen, benötigt man einen zusätzlichen Antrieb (Jetsessel etc.). Die Energieversorgung läuft über EH-Chips. Ein Gürtel hat Steckplätze für fünf Chips, die ihn ca. eine Stunde (bei Dauerbelastung) antreiben.

Gravplattform

Die Energieversorgung wird durch aufladbare *Energiekanister* (2 Kanister zu je 18 Stunden Energieversorgung) gesichert. Diese Plattformen werden z.B. auf Raumhäfen zum Transport von Gütern in der Ladezone eingesetzt.

Jetsessel

Ein Jetsessel kann im Vakuum zur Außenreparatur oder mit geringen Modifizierungen auch unter Gravitation (zusammen mit einem *Gravgürtel*) zur Fortbewegung eingesetzt werden. Die Schubtanks können im Vakuum unter Vollast ca. 30 Stunden arbeiten. In Gravitation ist eine Benutzung der Raketendüsen nur 20 + 1W10 Minuten möglich. Nach dieser Zeit muß ein Ersatztank eingeklinkt werden (Ersatztank: 2,5 bis 3 EH; 6 kg). Ein Jetsessel wird mit der Fertigkeit *Jetsessel fliegen* eingesetzt.

Unterwasserzubehör

Alarmmelder

Wasserdichter Rettungsmarker bzw. Peilsender. Funktionsfähig bis 2600 Meter. Die Batterieleistung reicht für über 3 Jahre reibungslosen Betrieb.

Minilampe

Bis 2000 Meter Tiefe funktionsfähig. Leuchtet durch spezielle Filtertechnik einen Bereich von bis zu 40 Meter zuverlässig aus.

Osmosemaske

Dieses transparente Produkt der Gentechnologie wird wie eine zweite Haut über das Gesicht gelegt. Es schützt die Augen vor Salz und filtert Atemluft aus dem Wasser. Man kann damit in Tiefen bis zu 50 Metern ohne Atemgerät überleben. Jeweils für eine Anwendung.

Plastiksack

Flexibler Plastikbehälter/-sack zum Transport von Utensilien. Erhältlich in fein- oder grob-

NEPTUN



Neptun ist der größte Anbieter von Unterwasserzubehör.

maschiger Ausführung. Verschlüsse zur Befestigung am Gürtel sind integriert. Tauchtiefe beliebig.

Sonar-Scanner

Innerhalb von einem Kilometer kann der Benutzer Objekte unter Wasser entdecken und deren Größe bzw. Bewegung einschätzen. Der

Tracker wird mit der Fertigkeit *Computer bedienen* benutzt. Funktionstüchtig bis 1600 Meter Wassertiefe.

Taucherpack

Inbegriffen sind ein Taucheranzug (druckresistentes *Neoprexplast* / Rüstungsschutz 1W3), Maske, Flossen, Gürtel und Sauerstofftank mit Mundstück (Luft für 130+2W20 Minuten). Tauchtiefe bis 200 Meter.

Tiefseetaucherpack

Druckanzug (metallverstärktes *Neoprexplast* / Rüstungsschutz 1W4), Taucherhelm (PIN, Sonar-Tracker, externer Scheinwerfer / Rüstungsschutz 1W6), Kevlarhandschuhe (Rüstungsschutz 1W4), Tauchstiefel, Gürtel und Sauerstofftank mit Helmverbindung (Luft für 150+3W20 Minuten). Maximale Tauchtiefe bis 1600 Meter.

Taucheruhr

Multifunktionale Uhr mit 3D-Display, Alarmfunktionen, Timer, Kompaß und Tiefenmesser. Wird von Profis sehr geschätzt. Wasserdicht bis zu 2400 Meter.

Waffenzubehör

Alle nötigen Informationen und Beschreibungen zum Thema *Waffenzubehör* finden Sie ab der Seite 27. Die aufgelisteten Ausrüstungsgegenstände (Angaben über Preise und Gewicht) sind den folgenden Tabellen ganz normal zu entnehmen.

Tabelle Verfügbarkeit Ausrüstung

Ausrüstungsart	Verfügbarkeit in % je Justizlevel				
	#0#	#1#	#2#	#3#	#4#
Camping/Überleben	100	90	85	70	70
Computer und Zubehör	30	60	75	90	100
Dienstleistungen	40	65	80	95	100
Diverse	50	70	90	95	100
Gebühren	100	100	100	100	100
Illegale Dienste/Güter	100	90	80	50	30
Kleidung	90	100	100	100	100
Künstliche Körperteile	30	50	90	100	100
Medizin	40	70	90	100	100
Medizinische Dienstleistungen	40	70	90	100	100
Passagen (über System-Randstationen)	100	100	100	100	100
Pharma-Artikel	40	70	90	100	100
Rauschmittel	80	80	70	50	40
Roboter	20	35	50	80	100
Schutzkleidung	50	60	80	60	40
Sprengstoffe	70	60	50	40	30
Technik	40	70	90	100	100
Transportmittel	30	50	60	90	90
Unterhaltung	60	70	90	100	100
Unterwasserzubehör	50	80	90	90	80
Waffenzubehör	50	80	70	50	30
Werkzeug	60	90	100	80	80
Wissenschaft	30	50	70	90	100

Die angegebenen Chancen gelten für *freie Gruppen* und in *Abenteuersituationen*.

Konzernangehörige bzw. *Ritter* werden nach Maßgabe des Spielleiters ausgerüstet.

Die Benutzung der Tabelle ist dem Spielleiter freigestellt.

Justizlevel 0 = frisch kolonisierte Welt/im Konzernkrieg zerstört

Justizlevel 1 = nur Kontrolle am Raumhafen, ansonsten Faustrecht

Justizlevel 2 = durchschnittliche Kontrolle, leichte Waffen/Rüstungen erlaubt

Justizlevel 3 = sehr guter Sicherheitsstandard, Waffenlizenzen erforderlich

Justizlevel 4 = totale Kontrolle...

Ausführliche Beschreibungen zu den *Justizleveln* der Planeten befinden sich im Quellenband *Blut und Tränen*.



Irgendjemand sollte auf Charlie achten. Wenn das Licht ausgeht, hat er leichte Panikattacken. Ich denke er ist ein Sicherheitsrisiko.

Sinan Grönert,
Kampftaucher

Equipment checken! Masken aufsetzen! Und looooos!

Soletu Kantare,
Kampftaucher

Erweiterte Ausrüstungsliste

Gegenstand	Preis (EH)	Gewicht (kg)	Gegenstand	Preis (EH)	Gewicht (kg)
Bioware			Cyberware		
Adrenalinpool	200,00 bis 295,00		Augenimplantat	150,00 bis 360,00	0,50
Amputationen heilen	360,00 bis 570,00		Daumenimplantat	50,00 bis 130,00	0,30
Blutmutation	380,00 bis 460,00		Doppelgänger-Implantat	390,00 bis 745,00	2,80
Gen-Tank	630,00 bis 980,00		Fingerimplantat	35,00 bis 140,00	0,40
Gewebemutation	510,00 bis 640,00		Fingerklingen	130,00 bis 210,00	0,80
Handkantenmutation	90,00 bis 115,00		Giftzähne	80,00 bis 160,00	0,02
Lebermutation	125,00 bis 190,00		Jockey-Implantat	400,00 bis 650,00	0,95
Lungenmutation	230,00 bis 450,00		Handimplantat	90,00 bis 160,00	0,90
			Handklingen	195,00 bis 250,00	1,00
Camping/Überleben			Muskelimplantat	230,00 bis 346,00	4,60
Angelausrüstung	0,70 bis 1,95	2,50	Nasenimplantat	30,00 bis 70,00	0,10
Auto-Kletterhaken	1,00 bis 1,20	0,30	Ohrenimplantat	50,00 bis 90,00	0,20
Fackeln (je 5)	0,30 bis 0,40	1,00	Rüstungsimplantat	185,00 bis 290,00	3,50
Fallschirm	8,00 bis 9,00	5,00	Stimm-Modulationsimplantat	210,00 bis 340,00	0,60
Feldbett	1,00 bis 1,20	6,00	Taschenimplantat	90,00 bis 280,00	0,90
Filtermaske	0,50 bis 0,80	0,40			
- virenfester Einsatz	0,70 bis 1,60	0,15	Dienstleistungen		
Gasmaske	0,70 bis 1,10	0,60	Ahnenforschung (pro Woche)	12,00 bis 15,00	
Infrarot-Fernglas	2,50 bis 2,80	0,50	Anwalt (pro Tag)	20,00 bis 70,00	
Insektengift	0,20 bis 0,35	0,50	Detektiv (pro Tag)	2,00 bis 5,00	
Klappspaten	0,10 bis 0,15	1,00	Diener (pro Monat)	30,00 bis 50,00	
Kochgeschirr	0,05 bis 0,06	0,50	Fahrzeugtuning:		
Kompaß	0,20 bis 0,30	0,05	- kugelsichere Erweiterung	40,00 bis 300,00	
Magnethaken	0,80 bis 1,20	0,30	- Megablasta	10,00 bis 15,00	
Notsignalsender	3,00 bis 3,60	0,10	- Motorleistung erhöhen	10,00 bis 30,00	
Reinigungsspillen (je 10)	0,30 bis 0,40	0,02	Feuerwehreinsatz (pro Mann)	2,00 bis 4,00	
Rucksack (bis 10 kg)	0,10 bis 0,40	0,30	Käufliche Liebe (pro Nacht)	0,50 bis 100,00	
Rucksack (bis 30 kg)	0,20 bis 0,50	0,45	Handwerker (pro Stunde)	1,20 bis 1,50	
Rucksack (bis 60 kg)	0,40 bis 0,80	0,65	Hotelzimmer (pro Nacht):		
Rucksack (bis 90 kg)	0,70 bis 1,10	1,10	- Luxusklasse	2,50 bis 10,00	
Seil (je Meter)	0,03 bis 0,04	0,10	- Mittelklasse	1,00 bis 2,00	
Seil (Nylon/je Meter)	0,04 bis 0,05	0,03	- Unterklasse	0,50 bis 1,00	
Signalrakete	0,10 bis 0,15	0,05	- Wanzenklasse	0,10 bis 0,50	
Strickleiter (je Meter)	0,05 bis 0,06	0,40	Hyperfunknachricht	1,50	
Strickleiter (Nylon/je Meter)	0,06 bis 0,07	0,15	(pro 10 Sekunden)		
Survival-Pack	0,20 bis 0,25	0,20	Hyperraumkurier	10,00 bis 20,00	
(Angelhaken, Moskitonetz, etc.)			(pro kg und Lichtjahr)		
Tarnnetz (je qm)	0,30 bis 0,70	0,10	Leibwächter (pro Tag)	3,00 bis 5,00	
Taschenlampe	0,05 bis 0,06	0,50	Polizeieinsatz (pro Mann)	2,00 bis 4,00	
Thermoschlafsack	1,20 bis 1,40	1,00	Post (pro kg und Lichtjahr)	0,50	
Überallzünder (je 30)	0,02 bis 0,03	0,02	Privatlehrer (pro Tag)	2,00 bis 4,00	
Wasserflasche (1 l)	0,05 bis 0,07	0,10	Roboter-Seelsorge	4,00 bis 5,00	
Wasserflasche (2 l)	0,10 bis 0,13	0,15	(pro Stunde)		
Wüstenkombi	18,00 bis 23,00	5,00	Schiffswartung (pro Stunde)	5,00 bis 10,00	
Wurfanker	0,40 bis 0,50	4,00	Scout (pro Tag)	2,00 bis 4,00	
Zelt			Söldner (pro Tag)	2,00 bis 3,00	
- 2 Personen	1,50 bis 1,80	1,00	Taxifahrt (je 10 km)	0,30 bis 1,80	
- 5 Personen	1,70 bis 2,20	3,00	Techniker (pro Stunde)	2,00 bis 4,00	
			Wissenschaftler (pro Tag)	5,00 bis 10,00	
Computer und Zubehör			Diverse		
Atmosphären-Analyse-Programm (AAP)	4,00 bis 8,00		Diplomatenkoffer	1,35 bis 1,90	1,20
Chronometer	0,10 bis 30,00	0,01	Graphit-Sprühstift	0,10	0,01
Codeknacker	8,50 bis 580,00		Handschellen	0,40 bis 0,80	0,35
Computerspiel	0,10 bis 1,00		Hochdruck-Kugelschreiber	0,10	0,01
Datenanzüge	Spielleiter		Höhenmesser	0,35 bis 0,45	0,05
Datenchip, leer (je 5)	0,05	0,01	Holztruhe, groß	10,00 bis 20,00	15,00
EIS	290,00 bis 340,00		Holztruhe, klein	3,00 bis 8,00	5,00
KI-Software	530,00 bis 990,00		Klebeband SuperTesa	0,03 bis 0,06	0,02
Laptop	2,00 bis 4,00	0,20	Koffer, Kevlar	2,10 bis 2,70	1,60
Lawcomp	nicht erhältlich	0,10	Koffer, normal	1,00 bis 1,20	1,80
Palmtop	5,00 bis 6,50	0,15	Laser-Entfernungsmesser	1,00 bis 1,25	0,25
Personal Computer	1,50 bis 3,00	0,50	Metallfaß	1,90 bis 2,50	5,00
Programmiertool	130,00 bis 210,00		Metallkiste, groß	5,00 bis 10,00	10,00
Reiseführer	4,00	0,10	Metallkiste, klein	1,00 bis 2,00	3,00
STARWEB-Decoder	5,00 bis 9,00	0,20	Safe, groß	48,00 bis 86,00	58,00
Update für Reiseführer	3,00		Safe, klein	21,00 bis 34,50	12,50
Virussoftware	0,80 bis 850,00		Schminkkoffer	0,50 bis 2,00	0,50
Wörterbuchdatei	0,30		VidPhon	0,40 bis 1,00	0,50
Zeitungsdatei	0,05		VidPhon-Einheit	0,01	

Erweiterte Ausrüstungsliste II

Gegenstand	Preis (EH)	Gewicht (kg)
Gebühren		
Bibliotheksnutzung (<i>pro Jahr</i>)	1,00	
Detektivlizenz	25,00	
Eheschließung	2,50	
Eintrittskarten:		
- 3D-Kino	0,10 bis 0,60	
- Diskothek	0,30 bis 65,00	
- Livekonzert	1,35 bis 6,00	
- Livesportveranstaltung	2,10 bis 12,50	
- Museum	0,05 bis 0,60	
- Privatclub	5,00 bis 150,00	
Fahrerlaubnis Gravigleiter	1,00 je Stunde	
Fahrerlaubnis Gravid	1,00 je Stunde	
Fluglizenz:		
- orbital	5,00 je Stunde	
- interplanetarisch	10,00 je Stunde	
- interstellar	12,00 je Stunde	
Freikauf Sozialdienst	2000,00	
ID-Karte, Ersatz	25,00	
IGID-Gebühren (<i>pro Monat</i>)	0,50	
Kapitänspatent	350,00	
Kontoeröffnung	0,10	
Krankenversicherung	15% des monatlichen	
(<i>pro Monat</i>)	Durchschnittseinkommens	
Kreditbearbeitung	1% der Kreditsumme	
VidPhon-Einheit	0,01	
Waffenschein	38,00	
Illegale Dienste/Güter		
Bestechung von Beamten bei:		
- Umgehung von Kontrollen	2,00 bis 5,00	
- Bagatelldelikten	5,00 bis 8,00	
- Verbrechen	10,00 bis 20,00	
- Schwerverbrechen	50,00 bis 100,00	
- Mord	200,00 bis 500,00	
Einbrecherwerkzeug:		
- Dämmschuhe	9,00 bis 28,50	
- Schloßknacker	17,50 bis 85,00	
Fälschungsgeräte	Spilleiter	
Gefälschte Dokumente:		
- ID-Karte	500,00 bis 950,00	
- Lizenz Chopper/Kleinraumer	15,00 bis 120,00	
- Lizenz Gravigleiter/Gravid	10,00 bis 100,00	
- Lizenz Seefahrt	12,00 bis 110,00	
Gifte (<i>pro 5 Anwendungen</i>):		
- Centox	36,00 bis 40,00	0,01
- Curata	12,00 bis 17,00	0,01
- Dehydriperal	35,00 bis 42,00	0,01
- Dormatox	0,50 bis 0,80	0,01
- Dormicin	0,40 bis 0,90	0,01
- Hunterex	0,80 bis 1,00	0,01
- Kuraxin	40,00 bis 45,00	0,01
- Necrosol	30,00 bis 33,00	0,01
- Noxorol	0,30 bis 0,50	0,01
Giftring	nach Qualität, vgl. Schmuckwaren	
Lawcomp (gestohlen)	50,00 bis 80,00	0,10
Leichen:		
- Einbetonieren	5,00 bis 18,50	
- Säurebad/Verbrennen	10,00 bis 15,00	
- Sezieren	3,00 bis 8,00	
- Sondermüllentsorgung	11,00 bis 22,00	
Mord	35,00 bis 400,00	
Schmuggel	10,00 bis 20,00	
(<i>pro kg und Lichtjahr</i>)		
Waffen:		
- Besorgen (<i>ohne Waffenpreis</i>)	Tabelle Waffenerhältlichkeit	
- Legalisieren	10,00 bis 50,00	
- Spürlos Vernichten	2,00 bis 10,00	

Gegenstand	Preis (EH)	Gewicht (kg)
Kleidung		
Arbeiterhelm	0,20 bis 0,35	0,60
Allwetterkombi, <i>luftdicht</i>	4,00 bis 10,00	0,20
Anzug:		
- elegant	10,00 bis 50,00	0,20
- sportlich	5,00 bis 10,00	0,40
- billig	1,00 bis 3,00	0,50
Baseballkappe	0,10 bis 0,30	0,02
Bergstiefel	0,50 bis 1,00	1,00
Bootsschuhe (<i>magnetisch</i>)	2,00 bis 5,00	4,00
Bordkombi	1,00 bis 5,00	0,50
Gravidhelm	1,50 bis 2,60	1,10
Gravidmaske	0,09 bis 0,20	0,10
Handschuhe:		
- Gummi	0,02 bis 0,04	0,01
- Kälteschutz	0,10 bis 0,50	0,07
- Säureschutz	0,50 bis 0,70	0,12
Hose, <i>klassisch</i>	0,30 bis 1,10	0,40
Hose, <i>sportlich</i>	0,25 bis 0,90	0,35
Jacke, <i>klassisch</i>	1,00 bis 3,50	0,25
Jacke, <i>sportlich</i>	0,50 bis 1,50	0,20
Kampfstiefel	1,50 bis 3,50	1,50
Mantel, <i>klassisch</i>	0,60 bis 2,50	0,70
Mantel, <i>sportlich</i>	0,50 bis 1,60	0,40
Osmosemaske	siehe Unterwasserzubehör	
Overall	0,50 bis 1,20	0,40
Papieroverall	0,10 bis 0,25	0,20
Regenmantel	0,60 bis 10,00	0,20
Regenponcho	0,40 bis 2,00	0,04
Safarikleidung (<i>Sommer</i>)	8,00 bis 20,00	2,00
Safarikleidung (<i>Winter</i>)	8,80 bis 24,00	2,80
Schneibrille	0,09 bis 0,15	0,10
Schuhe, <i>klassisch</i>	0,40 bis 2,30	0,80
Schuhe, <i>säurefest</i>	0,90 bis 1,60	1,40
Schuhe, <i>sportlich</i>	0,30 bis 1,30	0,70
Sonnenbrille:		
- normal	0,40 bis 1,20	0,08
- cool (z.B. Ratz-Bean)	0,90 bis 2,30	0,10
Sweatshirt:		
- normal	0,07 bis 0,10	0,09
- cool (mit FS-Logo)	0,15 bis 0,40	0,09
Tarnanzug	0,60 bis 1,30	0,40
Taucheranzug	siehe Unterwasserzubehör	
Thermo-Unterkleidung	0,40 bis 0,90	0,60
T-Shirt:		
- normal	0,06 bis 0,09	0,06
- cool (mit Space Gothic-Logo)	0,10 bis 0,30	0,06
Turnschuhe	0,30 bis 1,50	0,45
Vakuum-Anzug	60,00 bis 100,00	30,00
Künstliche Körperteile		
Arm:		
- normal	50,00 bis 80,00	5,00
- gepanzert	100,00 bis 130,00	10,00
Bein:		
- normal	70,00 bis 110,00	12,00
- gepanzert	150,00 bis 200,00	20,00
Multifunktionsprothese	150,00 bis 300,00	10,00
Teleskoparm	130,00 bis 160,00	12,00
Teleskopbein	180,00 bis 230,00	22,00

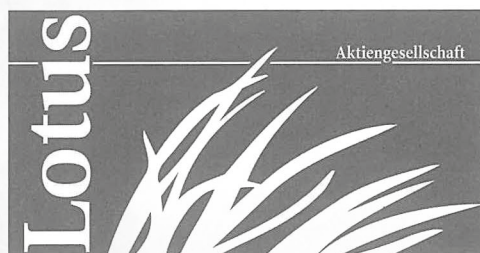
Erweiterte Ausrüstungsliste III

Gegenstand	Preis (EH)	Gewicht (kg)
Lebensmittel		
Bier (0,5 Liter)	0,05 bis	0,10
Mahlzeiten:		
- Bankett	4,00 bis	8,00
- üppiges Menü	1,50 bis	3,00
- Menü	0,40 bis	1,20
- normal	0,15 bis	0,30
- kärglich	0,04 bis	0,14
Nahrungskonzentrat (Wochenvorrat)	0,50 bis	0,80
Schnaps (0,02 Liter/Kneipe)	0,08 bis	0,20
Schnaps (0,7 Liter)	0,90 bis	5,00
Softdrinks (0,4 Liter/Kneipe)	0,06 bis	0,40
Wein (1 Liter)	0,20 bis	1,50
Für synthetische Lebensmittel sind die Preise zu halbieren!		
Medizin		
Erste-Hilfe-Koffer	0,40 bis	0,60
Feld-OP	50,00 bis	80,00
Gegengift-Sortiment:		
- Stufe 1	5,00 bis	7,00
- Stufe 2	20,00 bis	25,00
- Stufe 3	50,00 bis	60,00
- Stufe 4	100,00 bis	120,00
- Stufe 5	180,00 bis	200,00
Medicomp	50,00 bis	80,00
Med-Koffer	8,50 bis	10,50
Med-Labor (mobil)	80,00 bis	100,00
Med-Pack	165,00 bis	205,00
Sani-Pack	99,00 bis	124,00
Med-Pflaster	1,50 bis	2,00
Therapie-Zimmer (mobil)	65,00 bis	80,00
Sauerstoff-Flasche (1 Liter)	1,00 bis	1,50
Sauerstoffzelt	3,00 bis	4,00
Medizinische Dienstleistungen		
Behandlung von:		
- Knochenbrüchen	1,80 bis	10,00
- Krankheiten	2,00 bis	12,00
- Schuß-/Schnittwunden ¹	1,50 bis	10,00
- Vergiftungen	2,00 bis	12,00
Bett auf Med-Station (pro Tag)	1,50 bis	8,00
Bluttransfusion	1,00 bis	2,00
Chirurgische Eingriffe	10,00 bis	100,00
Erste-Hilfe-Maßnahmen	0,50 bis	2,00
Haut- und Organtransplantationen	50,00 bis	300,00
Mietgebühren:		
- Operationssaal (pro Stunde)	1,50 bis	20,00
- Medizinische Geräte (pro Tag)	0,30 bis	40,00
- Mobiles Feldlazarett (pro Tag)	3,00 bis	7,00
- Mobiles Med-Labor (pro Tag)	6,00 bis	11,00
Pflege komatöser Patienten (pro Tag)	2,00 bis	10,00
Schönheitschirurgie	20,00 bis	200,00
Stasistank (pro Stunde)	1,50 bis	3,00
Strahlenentseuchung	2,00 bis	5,00

¹ kann zu unangenehmen Fragen führen, besonders auf Welten mit hohem Justizlevel

Der Patient liegt schon so lange im Koma, daß er eigentlich schon zum Inventar gehört...

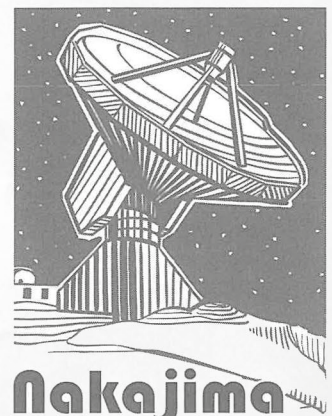
Tom Boiselle,
Med-Tech



Gegenstand	Preis (EH)	Gewicht (kg)
Passagen, Hyperraum (pro Lichtjahr)		
1. Klasse	30,00 bis	50,00
Touristenklasse	10,00 bis	15,00
Unterkasse	3,00 bis	4,00
Stauraum (pro m³)	1,00 bis	1,50
Im eigenen Frachtcontainer:		
- 10 x 5 x 2 Meter	5,00 bis	6,00
- 50 x 60 x 60 Meter	800,00 bis	850,00
- 150 x 60 x 60 Meter	2500,00 bis	2800,00
Laesum (je 100 Gramm)	1,00 bis	5,00
Passagen, Interplanetarisch (pro Stunde)		
1. Klasse	1,00 bis	1,50
Touristenklasse	0,10 bis	0,15
Stauraum (pro m³)	0,05 bis	0,08
Im eigenen Frachtcontainer:		
- 10 x 5 x 2 Meter	0,15 bis	0,18
- 50 x 60 x 60 Meter	25,00 bis	28,00
- 150 x 60 x 60 Meter	80,00 bis	90,00
Pharma-Artikel		
Anti-Drogen-Präparate	12,00 bis	16,00
Beruhigungsmittel (je 10)	0,05 bis	0,10
Bio-Blocker (je 10)	0,60 bis	2,60
Hydrofix (je 10)	2,00 bis	16,00
HyperC Vitamine (je 10)	1,00 bis	1,20
Kopfschmerztabletten (je 20)	0,03 bis	0,06
Morph-Gel (je 1)	8,50 bis	9,50
Schlaftabletten (je 20)	0,04 bis	0,08
Schmerzmittel (je 10)	0,01 bis	0,05
Skinfix (je 5)	1,00 bis	1,20
Rauschmittel		
Aromastäbchen	0,09	0,01
- Geschmacksaufsätze (je 30)	0,04	0,02
Blitzies (je 10)	0,20 bis	0,30
Khurf (je 10)	22,00 bis	28,00
Morphin (je 10)	10,00 bis	15,50
Pseudomorphin (je 10)	0,40 bis	0,80
Zigaretten (je 10)	0,05	0,02
Roboter		
Androiden-Detektor	siehe Technik	
Butler	500,00 bis	600,00
Info-CHAP	750,00 bis	800,00
Techniker-CHAP	650,00 bis	700,00
Laderoboter	150,00 bis	190,00
Lastroboter	90,00 bis	120,00
Roboter-Elektrofangnetz	10,00 bis	12,00
SAM	1200,00 bis	1700,00
Speichererweiterung SAM	75,00 bis	85,00



Rennomierte Hersteller
von Computersystemen,
Antigravtechnik und
Cyberware.



Erweiterte Ausrüstungsliste IV

Gegenstand	Preis (EH)		Gewicht (kg)
Schmuckwaren			
Halsketten:			
- <i>Sonderanfertigung</i>	30,00 bis	450,00	0,50
- <i>goldhaltig</i>	20,00 bis	350,00	0,40
- <i>silberhaltig</i>	15,00 bis	290,00	0,35
- <i>blechhaltig</i>	0,10 bis	8,50	0,30
Medaillons:			
- <i>Sonderanfertigung</i>	25,00 bis	430,00	0,50
- <i>goldhaltig</i>	25,00 bis	320,00	0,40
- <i>silberhaltig</i>	20,00 bis	250,00	0,35
- <i>blechhaltig</i>	0,10 bis	7,00	0,30
Ohrringe (Paar):			
- <i>Sonderanfertigung</i>	35,00 bis	460,00	0,60
- <i>goldhaltig</i>	22,00 bis	310,00	0,40
- <i>silberhaltig</i>	18,00 bis	240,00	0,35
- <i>blechhaltig</i>	0,10 bis	5,00	0,30
Piercing:			
- <i>Augenbraue</i>	1,00 bis	12,00	0,20
- <i>Bauchnabel</i>	1,00 bis	14,00	0,30
- <i>Zunge</i>	1,00 bis	10,00	0,07
Ringe: ²			
- <i>Sonderanfertigung</i>	30,00 bis	490,00	0,40
- <i>goldhaltig</i>	15,00 bis	280,00	0,20
- <i>silberhaltig</i>	10,00 bis	210,00	0,15
- <i>blechhaltig</i>	0,05 bis	4,00	0,10
Subdermales Metallimplantat:			
- <i>groß</i>	5,00 bis	22,00	0,50
- <i>klein</i>	3,00 bis	19,00	0,25
Schutzkleidung			
Bollmann Kampfkombi	25,00 bis	28,00	5,00
Bollmann Schutzweste	20,00 bis	24,00	2,00
Bullinger Armschienen	18,00 bis	19,00	2,50
Bullinger Kampffleggings	25,00 bis	28,00	4,50
Bullinger Körperpanzer	100,00 bis	110,00	12,00
Galactic Aerospace Raum-kampfanzug	260,00 bis	285,00	80,00
Herakles Multipanzer	nicht erhältlich		26,00
Kevlar-Alltagskleidung	12,00 bis	30,00	2,40
Klima-Zusatzpack (KZP):			
- <i>extreme Kälte</i>	4,00 bis	5,00	6,00
- <i>Kälte</i>	2,50 bis	3,00	4,00
- <i>Hitze</i>	2,80 bis	3,20	4,50
- <i>extreme Hitze</i>	4,30 bis	5,50	6,50
Laesum-Schutzanzug	210,00 bis	280,00	20,00
Rockwell Kommandohelm	35,00 bis	37,00	5,00
Rockwell Scoutpanzer	150,00 bis	165,00	21,00
Rockwell SEK-Kampfpanzer	210,00 bis	230,00	25,00
Rockwell Standard-Kampfpanzer	190,00 bis	200,00	23,00
Schutzbrille (Panzerglas)	1,00 bis	1,40	0,40
Scouthelm	25,00 bis	27,00	2,50
Strahlenschutzanstrich	10,00 bis	15,00	
Technikerhelm	15,00 bis	16,50	2,80
TiPla-Kampfpanzerung der MI	250,00 bis	280,00	40,00
TiPla-Kampfpanzerung der	380,00 bis	460,00	60,00
Plasmakanoniere (Laesumschutz)			
TiPla-Teilpanzerung der	220,00 bis	245,00	30,00
Raumflieger			
Kampfpanzer Wölfe des Mahdi	240,00 bis	265,00	32,00
Kampfpanzer Samurai	250,00 bis	270,00	38,00
Shark Rebel Yell-Deflektorpanzer	nicht erhältlich		38,00
Travellers Coat	15,00 bis	17,00	2,00
Vakuum Anzug	60,00 bis	100,00	30,00

Gegenstand	Preis (EH)		Gewicht (kg)
Sprengstoffe			
Draht (je 50 Meter)	0,30 bis	0,50	2,00
Funkzünder	0,80 bis	1,20	0,20
Infrarotzünder	0,90 bis	1,30	0,25
Sprengkasten	1,20 bis	1,50	4,00
Zeitzünder	0,60 bis	0,80	0,30
Technik			
3D-Miniprojektor	45,00 bis	54,00	1,50
Aerosol-Tracker	11,00 bis	18,00	0,90
Alarmanlage	1,00 bis	10,00	0,80
Alarmsensoren:			
- <i>Bewegungsmelder</i>	18,00 bis	26,50	0,30
- <i>Bodenüberwachung</i>	275,00 bis	310,00	0,90
- <i>Hitzesensor</i>	15,00 bis	28,00	0,30
- <i>Mikrowellenzaunpfahl</i>	320,00 bis	382,00	1,60
- <i>Radarsensor</i>	118,00 bis	180,50	0,70
- <i>Radioaktivitätssensor</i>	12,00 bis	19,00	0,30
- <i>Sonarsensor</i>	174,00 bis	215,00	1,40
- <i>Ultraviolettbarriere</i>	50,00 bis	72,00	0,25
Androiden-Detektor	20,00 bis	25,00	0,50
Aufzeichnungsgeräte:			
- <i>per Speicherchip/-band</i>	0,40 bis	0,90	0,80
- <i>per Speicherkristall</i>	0,80 bis	1,20	0,40
Bio-Scanner	30,00 bis	42,00	1,50
EMP-Station	525,00 bis	590,50	40,00
Energie-Scanner	25,00 bis	27,00	0,30
Flak-Scheinwerfer	0,80 bis	0,95	4,50
Funkgerät:			
- <i>bis 1000 km Reichweite</i>	1,00 bis	1,30	0,50
- <i>bis 5000 km Reichweite</i>	35,00 bis	40,00	0,70
- <i>interplanetarisch</i>	75,00 bis	82,00	1,00
Geigerzähler	1,60 bis	1,80	0,20
GPS-Empfänger	6,30 bis	7,45	0,30
Handscheinwerfer	0,40 bis	0,60	0,50
Handschweißgerät	1,00 bis	1,30	0,40
Holokamera	1,40 bis	1,70	0,50
- <i>Filmchip</i>	0,20 bis	0,30	0,02
Hyperfunk-Konverter	150,00 bis	175,00	15,00
ID-Karten-Lesegerät	12,00 bis	13,50	1,00
Infrarotbrille	28,00 bis	31,00	0,10
KI-Transportbox	80,00 bis	145,00	2,00
Kommunikations-Pin	0,50 bis	1,20	0,01
- <i>abhörsicherer Pin</i>	1,30 bis	2,00	0,02
Kühlschrank, groß	1,40 bis	2,30	19,00
Kühlschrank, klein	0,90 bis	1,70	5,60
Megaphon	0,30 bis	0,45	1,00
Mini-Holokamera	2,60 bis	3,50	0,20
Modellbausätze mit Elektromotor:			
- <i>Chopper/Doppeldecker</i>	2,60 bis	4,90	2,30
- <i>Flugzeug/Helikopter</i>	3,00 bis	4,70	2,30
- <i>Geländewagen/Rennwagen</i>	0,60 bis	1,20	0,80
- <i>Schiff/U-Boot</i>	2,50 bis	6,30	3,70
- <i>Zeppelin</i>	2,80 bis	3,60	1,40
Magnetschuhe (je Paar) ³	3,00 bis	15,00	1,75
Motion-Scanner	38,00 bis	45,00	1,00
Ortungsgeräte	8,00 bis	17,00	4,00
Poltergeist-Generator	75,00 bis	147,00	10,00
Restlichtverstärker-Brille	28,00 bis	31,00	0,10
Richtmikrophon	1,00 bis	1,50	0,30
Spurensicherungsset	3,20 bis	3,50	0,60
Videokamera:			
- <i>Modell "Profi"</i>	12,00 bis	15,00	1,20
- <i>Modell "Standard"</i>	1,30 bis	1,60	0,50
- <i>je Filmchip</i>	0,15 bis	0,20	0,10
Sirenen-Jammer	65,00 bis	97,00	7,50
Tätowierungsgerät	6,00 bis	13,00	2,10
Technischer Scanner	25,00 bis	38,00	1,20
Walkie-Talkie,	0,50 bis	0,80	0,20
Reichweite 200 km (Paar)			
Wanzen (je 10)	2,30 bis	2,50	0,05

² sind auch mit "Geheimfach" als Giftringe erhältlich, was den jeweiligen Preis um 15% erhöht (Gift nicht inbegriffen)

³ zuzüglich Sprengstoff, dann jedoch für Zivilisten illegal (5,00 EH bis 17,00 EH)

⁴ Tierhandel in großem Ausmaß ist wirtschaftlich uninteressant und von zahlreichen Schutzabkommen eingeschränkt

² sind auch mit "Geheimfach" als Giftringe erhältlich, was den jeweiligen Preis um 15% erhöht (Gift nicht inbegriffen)

³ zuzüglich Sprengstoff, dann jedoch für Zivilisten illegal (5,00 EH bis 17,00 EH)

⁴ Tierhandel in großem Ausmaß ist wirtschaftlich uninteressant und von zahlreichen Schutzabkommen eingeschränkt

Erweiterte Ausrüstungsliste V

Gegenstand	Preis (EH)		Gewicht (kg)
Tiere ⁴			
hundartig	0,60 bis	80,00	
kampfhundartig	8,50 bis	100,00	
- Stachelhalsband	0,90 bis	1,60	0,85
katzenartig	0,40 bis	80,00	
mauleselartig	14,00 bis	28,00	
- Tragerahmen (bis 140 kg)	0,70 bis	1,80	10,00
- Zaumzeug	0,30 bis	1,00	1,20
packpferdeartig	17,00 bis	35,00	
- Tragerahmen (bis 140 kg)	0,80 bis	1,90	10,00
- Zaumzeug	0,40 bis	1,10	1,30
reitpferdeartig	28,00 bis	475,00	
- Sattel	1,20 bis	2,70	9,50
- Zaumzeug	0,50 bis	1,50	1,60
Zierfische	0,20 bis	45,50	
Transportmittel			
Elektrokarren (bis 430 kg)	46,00 bis	86,00	43,00
Gravgleiter:			
- Gettone "Puma V12"	1200,00 bis	1800,00	
- Larson GT 2	480,00 bis	560,00	
- Nikita Landgraver	200,00 bis	240,00	
- Rabenstein "Royal"	3500,00 bis	3800,00	
- Volksgleiter "Standard"	100,00 bis	120,00	
Gravgürtel	45,00 bis	55,00	6,00
Gravplattform (bis 650 kg)	60,00 bis	70,00	69,00
Gravräder:			
- Donovan "Racer X"	120,00 bis	160,00	
- Gomez "Cochones"	350,00 bis	380,00	
- Nikita "Katana"	85,00 bis	100,00	
Handkarren (bis 95 kg)	2,00 bis	16,00	18,00
Jetsessel	56,00 bis	60,00	20,00
Mountainbike (Pedalantrieb)	10,00 bis	23,00	7,20
Motorglider	17,00 bis	26,00	19,00
Paraglider	12,00 bis	14,00	10,00
Panzer-Transport-Fahrzeug (PTF):			
- Bronto	ab 38000,00		
- Nashorn	4800,00 bis	5200,00	
- Standard	1800,00 bis	2600,00	
Rikscha (bis 340 kg)	10,00 bis	20,00	36,00
Transportcontainer:			
- 10 x 5 x 2 Meter	50,00 bis	75,00	
- 50 x 60 x 60 Meter	400,00 bis	450,00	
- 150 x 60 x 60 Meter	1000,00 bis	1150,00	
Unterhaltung			
Großempfänger IGID	5,00 bis	70,00	8,00
Handempfänger IGID	2,60 bis	3,00	0,40
Videobrille (Mono-)	0,04 bis	0,05	0,05
Videobrille (Stereo-)	0,80 bis	1,50	0,10
- Filmchip	0,03 bis	0,06	0,00
Video-Musik-Television (VMTV):			
- normal	0,50 bis	0,90	0,60
- Ghettoaster (+ 2 x 250 Watt)	1,20 bis	3,00	2,50
Unterwasserzubehör			
Alarmmelder	0,20 bis	0,80	0,30
Minilampe	0,50 bis	0,90	0,60
Osmosemaske	5,00 bis	8,00	1,00
Plastiksack	0,05 bis	0,10	0,08
Schnorchelpack	0,70 bis	1,00	2,40
Sonar-Scanner	21,00 bis	26,00	1,30
Taucherflossen	0,20 bis	0,50	1,00
Taucherpack	6,50 bis	11,00	4,60
Tiefseetaucherpack	28,00 bis	35,00	6,80
Taucheruhr	1,10 bis	2,00	0,40
Waffenzubehör			
Energiekanister	13,00 bis	22,00	0,90
Gastank Flammenwerfer	1,10 bis	1,60	3,50
Holster:			
- Hüft holster	0,90 bis	1,00	0,45
- Schnellziehholster	1,05 bis	1,20	0,38
- Schulterholster	0,90 bis	1,00	0,45

Gegenstand	Preis (EH)		Gewicht (kg)
Waffenzubehör (Fortsetzung)			
Laesummagazin (je 10 Schuß)	8,50 bis	10,00	3,50
Laserzielgerät	2,10 bis	3,40	0,15
Magazin (leer):			
- Kaliber .22 und .32	0,50 bis	0,75	0,20
- Kaliber .357 und .38	0,60 bis	0,80	0,30
- Kaliber .44 und .45	0,90 bis	1,10	0,35
- Kaliber .50	0,95 bis	1,30	0,35
- Kaliber 30.06	0,90 bis	1,20	0,40
Munition (je 20 Schuß):			
- Bolzen (Spreng-)	1,30 bis	3,50	2,00
- Bolzen (Stahl-)	0,50 bis	0,70	1,00
- Flechettepatronen	0,40 bis	0,90	0,30
- Gaspatronen (Betäubungsgas)	1,20 bis	1,80	0,40
- Gaspatronen (Nervengas)	3,00 bis	4,10	0,40
- Harpunen "Baracuda"	2,00 bis	2,90	4,00
- Harpunen "Petri Heil"	1,70 bis	2,30	3,60
- Kaliber .22 und .32	0,30 bis	0,60	0,30
- Kaliber .357 und .38	0,50 bis	0,80	0,35
- Kaliber .44 und .45	0,70 bis	0,80	0,40
- Kaliber .50	0,90 bis	1,10	0,45
- Kaliber 30.06	0,70 bis	0,80	0,45
- Messer (Messerwerfer)	2,40 bis	3,20	0,30
- Nadeln	0,08 bis	0,17	0,20
- Schrot	0,60 bis	0,80	1,00
- Signalpatronen	0,40 bis	0,90	0,45
Spezialmunition (je 20 Schuß):			
- Cop Killer	1,80 bis	3,50	0,45
- EXtra Dumdum	1,80 bis	3,50	0,45
- Leuchtpurgeschosse	1,10 bis	2,40	0,40
- Panzerschrot	2,00 bis	3,80	1,60
- Titankerngeschosse	2,20 bis	3,90	0,30
Munitionskoffer	1,50 bis	1,90	0,50
Patronengürtel	0,80 bis	1,60	0,55
Reinigungsset	1,10 bis	1,40	0,40
Reparaturset	3,80 bis	4,50	0,80
Schalldämpfer	2,00 bis	4,20	0,30
Schnell-Lader (Revolver)	0,02 bis	0,07	0,15
Tetsubishi	2,00 bis	4,20	0,30
Tragegestell	29,00 bis	36,50	10,50
Waffengürtel	0,80 bis	1,60	0,60
Waffensicherungssysteme	8,00 bis	59,00	0,20
Zieloptiken:			
- normale Optik	3,50 bis	4,50	0,30
- Infrarotoptik	4,50 bis	5,50	0,40
- Restlichtoptik	4,60 bis	5,60	0,50
- Thermaloptik	4,60 bis	5,60	0,50
- Ultraviolett optik	4,50 bis	5,60	0,40
- Kombioptik (3 wählbare Optiken)	6,50 bis	8,50	0,70
Werkzeug			
Brecheisen	0,10 bis	0,15	1,00
Elektroniker-Werkzeugkasten	3,00 bis	4,50	2,00
Kabel, isoliert (pro Meter)	0,02 bis	0,04	0,08
Kabel, unisoliert (pro Meter)	0,01 bis	0,02	0,05
Mechaniker-Werkzeugkasten	1,50 bis	2,00	5,00
Reparaturzelt	1,00 bis	1,20	1,00
Robot-Werkzeugkasten	5,00 bis	8,00	3,00
Schweißbrenner	0,80 bis	1,10	1,00
Vibrospaten	30,00 bis	35,00	18,00
Wissenschaft			
Chemielabor:			
- stationär	90,00 bis	300,00	80,00
- tragbar	8,00 bis	10,00	5,00
Gentechniklabor	180,00 bis	200,00	100,00
- Materialnachrüstung	4W10		
Grundausstattungen:			
- Bakteriologie	35,00 bis	40,00	2,00
- Botanik	22,00 bis	28,00	3,00
- Geologie	20,00 bis	25,00	5,00
Laesumbrenner	0,40 bis	1,10	0,20
Mikroskop	1,00 bis	3,00	0,30
Zentrifuge	0,90 bis	2,20	0,60

3. Natürliche Wirkstoffe

Viren, Bakterien und Algen

Nachdem Forscher auf verschiedenen Planeten Proben und Fossilien gesammelt hatten, stand für die seriöse Wissenschaft fest, daß die Bakterie den Grundstein der Entwicklung von Leben repräsentiert. Alle dem Menschen bekannten Lebensformen sind nach heutiger wissenschaftlicher Lehrmeinung durch Zusammenwirken komplexer chemischer Reaktionen im Wasser entstanden. Die dafür nötige Energie stammt, je nach Planet, aus Vulkanismus, elektrischen Entladungen (Blitzen) und aus der kosmischen Strahlung. Man kann beobachten, daß sich mehrere Moleküle bis zur Bildung ganzer Ketten aneinanderreihen. In Wasser ballen sie sich dank der Fettsäuren zu winzigen Kugeln zusammen. In einem günstigen, z.B. einem salzigen Milieu, beginnen diese zu wachsen und sich nach Art der Bakterien zu teilen. Die Entstehung einer DNS-Kette ist ein ganz und gar plausibler Vorgang in einem primitiven Umfeld, wobei die letzte Stufe darin besteht, daß DNS in eine der winzigen Kugeln gelangt, um die erste Zelle zu bilden.

Diese ersten "Lebewesen" waren einer aktiven Photosynthese fähig und haben bei der Bildung von lebensnotwendigen Gasen eine wichtige Rolle gespielt. Somit konnten dann komplexere Organismen entstehen, die z.B. Sauerstoff aufnahmen und damit die Atmung erfanden.

Bakterien

Bakterien sind einzellige Lebewesen von verschiedener Gestalt (Kugeln, Stäbchen, Spiralen), die sich vorwiegend ungeschlechtlich fortpflanzen. Sie leben im allgemeinen vom Abbau organischer Substanzen. Bei Temperaturen von 80° – 100 °C sterben die meisten Bakterien ab. Einige allerdings, die Bazillen, bilden Dauerformen (Sporen), die erst bei Temperaturen über 100 °C zugrunde gehen.

Bakterien sind überall nachzuweisen (Luft, Erde, Wasser) und können Gärung, Fäulnis und Krankheiten hervorrufen. Ein von ihnen befallener Organismus erkrankt dadurch, daß die Bakterien in ihm Zelleiweiße spalten oder spe-

zielle Gifte ausbilden. Alle Bakteriensorten können mit handelsüblichen Filtermasken zurückgehalten werden.

Viren

Bezeichnung für Stücke genetischen Materials, die in Proteinhüllen verpackt sind. Viren haben keinen eigenen Stoffwechsel; sie sind für ihre Vermehrung auf chemische Bausteine, Energie und Enzyme geeigneter Wirtszellen angewiesen und daher nicht als Organismen aufzufassen. Viren können durch einen normalen Filter nicht gestoppt werden. Man benötigt *Spezialeinsätze* (1,5 EH pro Stück), um ein normales Filtersystem "virenfest" zu machen. Viren treten stäbchenförmig, kugelig, mehreckig oder in Kopf- und Schwanzteil gegliedert auf.

Algen

Ihre Mannigfaltigkeit reicht von winzigen Einzellern bis zu hochorganisierten Großalgen von vielen Metern Länge. Die Grundform ist jedoch immer der Thallus (Pflanzenkörper ohne Wurzel, Stengel und Blätter), ein spezialisiertes Leitgewebe fehlt völlig. Es kommt sowohl geschlechtliche als auch ungeschlechtliche Fortpflanzung vor.

Pflanzen

Die Wissenschaft im 23. Jahrhundert unterscheidet zwischen zwei großen Pflanzengruppen. Die *Kryptogamen* oder blütenlosen Pflanzen, die Moose, Pilze, Flechten, Farne usw. umfassen, und die *Phanerogamen* oder Blütenpflanzen.

Die Kryptogamen pflanzen sich durch Sporen fort, die Blütenpflanzen hingegen benutzen Samen, um sich zu vermehren.

Von den über 900.000 Pflanzenarten in den besiedelten Sternensystemen wurden genaue Kataloge aufgestellt, die alle Pflanzen nach wichtigen Kriterien ordnen. Diese Neuerung wurde unter anderem von dem PTI-Wissenschaftler *Jörn Friebe* massiv unterstützt

Von den katalogisierten 25.000 essbaren Pflanzen in der erschlossenen Galaxis werden kaum

*Es hat mich erwischt!
Gottverdammte!
Der Widerhaken steckt fest.*

*Rascal McDear,
Prospektor*

*Die Galaxis ist ähnlich aufgebaut.
Wir finden auf neuen Planeten nur Variationen des Lebens. Es ist durchaus richtig, daß diese Variationen nur sehr viel gefährlicher sind.*

*Servatius Klein,
Wissenschaftler*

Dein Streichelzoo macht sich immer besser. Wieviel Ratten hast Du eigentlich letzte Woche verfüttert?

Fred Petard, Wissenschaftler

Viren? Hast Du 'ne Macke? Wenn uns die Bullerei am Kanthaken hat, bist Du der Erste, der am Greinen ist!

Sore Coulthard, Sektenanhänger

Evolution kann etwas wunderbares sein, wenn sie nicht genetisch entschlüsselt wird und dann in die falschen Hände fällt.

mehr als 210 intensiv kultiviert; weniger als 40 stellen 80% der Grundnahrung der gesamten menschlichen Bevölkerung dar. Da man sich heute der Gefahren der damit verbundenen Verknappung des genetischen Materials bewußt ist, hat man Genbanken geschaffen und vor allem auf die neuentdeckten Arten zurückgegriffen.

Tiere

Die geläufigste Einteilung des Tierreiches – d. h. der Gesamtheit der Tiere – ist die in *Wirbeltiere* und *Wirbellose*. Innerhalb dieser Kategorien bilden die Stämme die großen Untergruppen in der Tierwelt. Jeder Stamm ist gekennzeichnet durch eine typische anatomische Struktur.

Die Wirbeltiere, zu denen die Fische, Amphibien, Reptilien, Vögel und Säugetiere zählen, besitzen im Gegensatz zu den Wirbellosen ein Knochenskelett mit einer aus Wirbeln bestehenden Wirbelsäule. Sie bilden nur einen Bruchteil der Tierwelt.

Der weitaus größere Teil der vorhandenen Arten wird von den Wirbellosen gestellt. Die zahlenmäßig bedeutendsten unter ihnen sind die Weichtiere (die im allgemeinen eine Schale besitzen), die Stachelhäuter (Seeigel usw.), die Gliederfüßler (Insekten, Spinnen usw.) und die Nesseltiere (Quallen, Korallen usw.).

Natürliche Wirkstoffe im Spiel

In der gesamten TSU ist der gezielte Einsatz von Bakterien und Viren bei Höchststrafe untersagt. Möchte eine Abenteurergruppe solche Wirkstoffe einsetzen, so muß sie diese in der Regel aus einem bewachten Labor entwenden. Diese Tatsache gibt sicherlich Stoff für neue Abenteuer. Auf dem Schwarzmarkt sind diese Stoffe kaum zu finden. Für kleinste Mengen tödlicher Viren sind mindestens 1W20+100 EH aufzuwenden (Spilleiter).

Lexikon Natur

Das nachfolgende Lexikon stellt eine Auswahl an verschiedenen Bakterien, Viren, Pflanzen und Tieren dar, die in den verschiedensten Situationen im Spiel genutzt werden können. Das Lexikon hat nur eine beispielhafte Auswahl parat. Möchten Sie einige eigene Kreationen erschaffen, nur zu! Orientieren Sie sich bitte grob an den naturwissenschaftlichen Fakten,

die eingangs erläutert worden sind, und kreieren Sie Ihren persönlichen Horror auf sieben Beinen oder in der Blutbahn.

A

Armageddon-Amöbe

Dieses nahezu durchsichtige Tier kann sich problemlos im Wasser oder an Land tummeln. Durch seine geringe Größe (4 cm) fällt es auch nicht sofort ins Auge. Die abgesonderten Sekrete sind aber von Baustatikern gefürchtet. Titanstahl und Keramikbeton werden nach der Besiedlung durch dieses Weichwesen schnell porös. Aufgrund des geringen Gewichts kann ein heftiger Windstoß die Amöbe kilometerweit transportieren.

Armageddon-Amöbe (Trophäenwert 0 EH)

Bewegung 0,25 cm/Runde, Basis-TP 1, Rüstung 0. Das Sekret einer Amöbe richtet pro Tag einen Schaden von 1W3 TP auf Titanstahl- oder Keramikbetonuntergrund an.

Augen-Schimmel

In feuchtwarmer Umgebung hält sich diese Bakterienart besonders gerne auf. Gelangen die freifliegenden Sporen in Kontakt mit den Augen, so setzt der Krankheitsprozeß ein.

Augen-Schimmel

Die Sporen werden durch die Luft übertragen. Gelangt ein Infektionsträger in ein Auge, so ergibt sich eine Ansteckungsgefahr von 20%. Eine Woche nach der Infektion beginnt das Opfer schlecht zu sehen und klagt über Augenschmerzen. Eine Standarduntersuchung eines Med-Tech bringt nur zutage, daß die Sehorgane gereizt sind. Nach Ablauf der zweiten Woche beginnen die Augen von innen zu schimmeln. Der Kranke hat jetzt häufig wolkige Sehstörungen. Setzt man spätestens jetzt auf Medikamente wie Bio-Blocker etc., so sind die Augen zu retten. Bleibt eine Behandlung aus, ist das Augenlicht am Anfang der dritten Woche irreparabel zerstört. Nun hilft nur noch ein Austausch mit künstlichen Augenimplantaten.

B

Borkenreh

Diese scheue Tierart hält sich mit Vorliebe in hügeligen, waldreichen Landschaften auf. Borkenrehe ernähren sich ausschließlich von Gräsern, Sträuchern und Pflanzensamen. Ihr Fleisch ist, nicht nur für Raubtiere, außerordentlich wohlschmeckend. Das sechsbeinige Borkenreh wurde von Alderamin V (System Alpha Cephei, Nr. 15) aus zu Jagdzwecken auf vielen Planeten angesiedelt.



*Borkenreh (Trophäenwert 2 EH)
Bewegung 18 Meter/Phase, Gewicht 46 Kilo,
Basis-TP 10, Rüstung 1W3-1. Angriff: Huftritt
57% (1W4 TP Schaden).*

Treffertabelle: 1-3 Kopf (6 TP), 4-8 Körper (10 TP), 9-10, 11-12, 13-14, 15-16, 17-18, 19-20 je ein Bein (je 4 TP).

D

Drahtalge

Die Drahtalge kommt nur auf ausgedehnten salzhaltigen Wasserflächen vor. Sie wurde zum ersten Mal auf den endlosen Meeren von *Sardigna* im System 70 *Ophiuchi* (Nr. 5) entdeckt. Drahtalgenkolonien können unter optimalen Umständen (3° – 28 °C Wassertemperatur) bis zu 9.000 m² groß werden und treiben strömungsabhängig an der Wasseroberfläche. Die rasiermesserscharfen Dornen der Drahtalge verursachen bei Kontakt schlimme Verletzungen und sind weithin gefürchtet. Diese Algenart ist mittlerweile durch häufigen Transitverkehr auf einigen Systemen aufzufinden.

*Drahtalge (Trophäenwert 0,1 EH pro m²)
Bewegung strömungsabhängig, 19 Strukturpunkte pro m², Schaden bei fester Berührung (Sturz, Bootsunfall, etc.) je m² 3W6+3.*

E

Ebola IV

Der Virus tritt örtlich völlig willkürlich und nur für kurze Zeit auf. Bis die medizinische Maschinerie der *TSU* anfangen kann, zu reagieren, ist die Epidemie bereits zu Ende. Durchschnittlich liegt die Todesrate bei 65%. Ein zuverlässiger Impfstoff existiert nicht. Da der Virus so schnell wirkt, bringt er sich selbst um eine vernünftige Lebensgrundlage. Am häufigsten bricht er in walddreichen Gebieten aus. Die wissenschaftlichen Abteilungen der medizinischen Großkonzerne forschen fieberhaft nach hilfreichen Erkenntnissen.

Ebola IV

Ein brillant entwickelter Killervirus, der durch Körpersekrete und Ausscheidungen übertragen wird. Erkrankungschance liegt bei 18%. Nach der Inkubationszeit von zwei Tagen löst der Virus unter grausamen Fieberschüben sämtliche Zellstrukturen auf. Aus den zerstörten Blutbahnen sickert Blut überall in den Körper. Die Organe sind in 1W4 Tagen soweit zersetzt, daß sie ihre Funktion einstellen. Aus jeder Körperöffnung – im Endstadium auch aus den Hautporen – sickert schwärzliches Blut. Die Überlebenden benötigen 1W10+2 Wochen, um wieder auf die Beine zu kommen.

G

Grauer Trilobit

Dieses Schalentier ist nur in großen Wassertiefen überlebensfähig. Sein Abwehrmechanismus ist ein heftiger elektrischer Impuls von STK 67. Diese von *Schmocks Superwerft* (System *Eta Scorpii*, Nr. 54) stammenden Trilobiten sind glücklicherweise ziemlich lichtscheu.

Grauer Trilobit (Trophäenwert 0,4 EH)

Bewegung 5 Meter/Phase (nur im Wasser), Gewicht: 0,5 kg, Basis-TP 2, Rüstung 1W3+1. Angriff: Elektroschlag (STK 67).

Großer Wolfsfuchs

Der Jagdinstinkt dieser auf *Alderamin V* (System *Alpha Cephei*, Nr. 15) beheimateten Kreatur ist sehr ausgeprägt. Seine bevorzugte Nahrung ist das braungescheckte Borkenreh. Er gibt sich aber auch mit anderen Opfern zufrieden. Wolfsfuchse jagen meist zu dritt. Sie ermüden ihre ausgewählten Opfer erst durch stundenlange Hetzjagden, bevor sie sie reißen.

Großer Wolfsfuchs (Trophäenwert 42 EH)

Bewegung 18 Meter/Phase, Gewicht 195 Kilo, Basis-TP 25, Rüstung 1W4+2. Angriff: Prankenhieb 65% (1W6+4 TP Schaden), Biß 70% (1W8+4 TP Schaden).

Treffertabelle: 1-3 Kopf (21 TP), 4-8 Körper (25 TP), 9-11, 12-14, 15-17, 18-20 je ein Bein (je 16 TP).

H

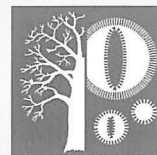
Holzwespe

Die Exemplare dieser Gattung erreichen eine Größe von 30 cm und sind in der Regel nicht aggressiv. Sie leben in sogenannten Staaten mit ca. 4.500 Tieren zusammen. Die Holzwespe bevorzugt weiträumige verzweigte Höhlensysteme als Lebensraum. Die Mitglieder eines Staates dichten mit einem harten Sekret (10 Strukturpunkte) Eingänge und Spalten ab, um die Wohnhöhle gegen jede Art von Eindringlingen abzusichern. Jedes Tier ist gleichzeitig in der Doppelfunktion Arbeiter und Kämpfer tätig. Im Verteidigungsfall setzt die Holzwespe ihren beeindruckenden 5 cm langen Stachel ein, um das Nest zu schützen. Die ersten Nester sind auf dem Planeten *Frazer's Home* (System *Gamma Pavonis*, Nr. 59) entdeckt worden.

Holzwespe (Trophäenwert 0,25 EH)

Bewegung 14 Meter/Phase, Gewicht 0,5 kg, Basis-TP 3, Rüstung 1W4. Angriff: Stachel 65% (1W6 TP Schaden).

Treffertabelle: 1-2 Kopf (1 TP), 3-12 Körper (3 TP), 13-16, 17-20 je ein Flügel (je 2 TP).



Da unten sind Trilobiten. Schwenk doch mal die Lampe. Die Biester haben es nicht mit Licht.

*Zeb Scroke,
Prospektor*

Wir kommen einfach nicht mehr nach. Diese Ebola-Epidemie ist teuflisch . . .

*Milo Kent,
Wissenschaftler*

M

Mausgräber

Die kleine Kreatur hat sich vorzugsweise auf Agrarplaneten ausgebreitet. Sein Markenzeichen sind große Stollenbauten, die den Pflanzenwurzeln ihre Nahrung entziehen. Durch sein bewundernswertes Verdauungssystem wirkt fast kein Gift auf den kleinen Schädling. Der Herkunftsplanet dieses Gartenfreundes ist *Edo* (System *Beta Trianguli Australis*, Nr. 33).

Der Garten sieht furchtbar aus. Jetzt helfen nur noch Granaten. Diese verdammten Parasiten!

Dana Mahir,
Prospektorin

Mausgräber (Trophäenwert 0,10 EH)
Bewegung 3 Meter/Phase, Gewicht 0,6 kg, Basis-TP 4, keine Rüstung. Angriff: Biß 65 % (1W3 TP Schaden).

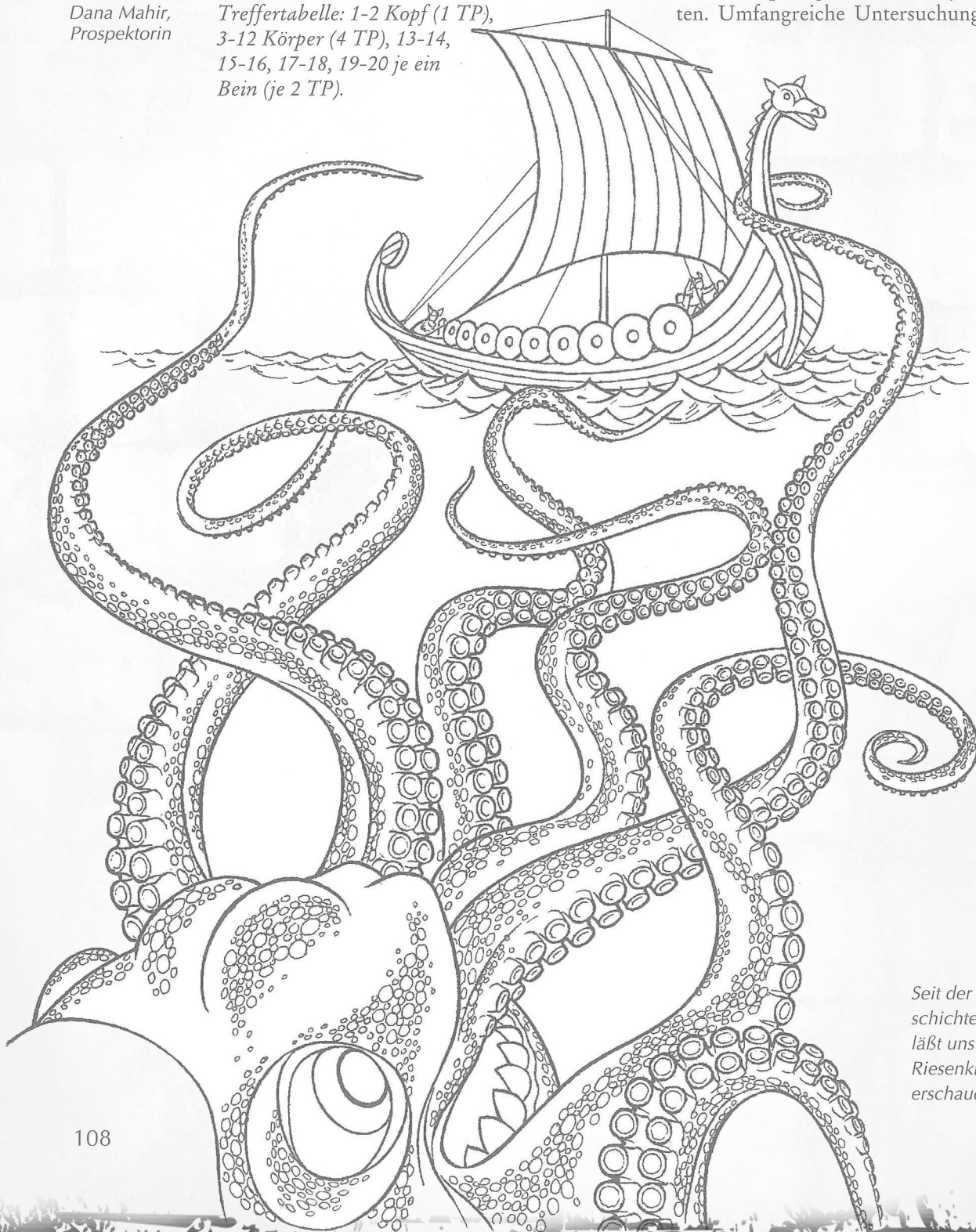
Treffertabelle: 1-2 Kopf (1 TP),
3-12 Körper (4 TP), 13-14,
15-16, 17-18, 19-20 je ein
Bein (je 2 TP).

P

Postkoloniales AIDS

Im Jahre 2092 gelang es einem Team von Wissenschaftlern, die Immunschwächekrankheit *AIDS* (*acquired immuno deficiency syndrome*) durch ein kombiniertes Impfungsprogramm aller lebenden Menschen zu stoppen. Der injizierte Anti-AIDS-Impfstoff vernichtete die Todesviren, veränderte aber auch die Erbgutanlagen minimal. Die Menschheit schien von ihrer schlimmsten Geißel befreit.

2135 wurden bei Personen, die sehr häufig weite Distanzen im Hyperraum zurücklegten, Symptome diagnostiziert, die einen Totalausfall des körpereigenen Abwehrsystems darstellten. Umfangreiche Untersuchungen ergaben,



Seit der Frühgeschichte der Seefahrt läßt uns die Mär vom Riesenkraken erschauern.

daß der menschliche Organismus die hohe Strahlen- und Druckbelastung im Hyperraum auf lange Dauer nicht verkraften kann. Nach drei Musterprozessen gegen die *Raumfahrer-Knapp-schaft* wurde *Postkoloniales AIDS* offiziell als Berufskrankheit von allen Krankenkassen anerkannt.

Postkoloniales AIDS

Personen, die während eines Terranischen Standardjahres mehr als 500 Lichtjahre Entfernung zurücklegen, haben aufgrund der starken Belastung ein erhöhtes Risiko. Für jeden weiteren Hyperraumsprung über der 500er Grenze fällt eine zusätzliche 5% Chance der Erkrankung an. Sobald bei einem Menschen Postkoloniales AIDS auftritt, bricht das Immunsystem komplett zusammen. Jede noch so kleine Raumgrippe infiziert den angeschlagenen Organismus sofort. Unterschiedliche Krankheiten wirken dabei kumulativ. Kranke Personen müssen ihr restliches Leben in absolut keimfreier Umgebung verbringen. Die Medizin kann noch keine wirkungsvolle Heilungsmöglichkeit anbieten.

R Raumgrippe

Viruskrankheit, die unter Raumschiffbesatzungen sehr verbreitet und auch sehr gefürchtet ist. Regelmäßige Einnahme von Vitamin HyperC verringert die Ansteckungschance erheblich (um 5%).

Raumgrippe

Übertragung durch Tröpfcheninfektion. Ansteckungsgefahr bei Kontakt mit infizierter Person 15%. Der Kranke verliert 1W4 Tage nach der Ansteckung 2 TP an jedem Körperteil. Außerdem wird er durch die Krankheit so geschwächt, daß er bei allen körperlichen Aktionen einen Modifikator von +20 (geistige Aktionen +10) erhält. Die Krankheit hält 4W4 Tage an, wenn sie nicht vorher medizinisch zum Stillstand gebracht wird. Der behandelnde Med-Tech erhält einen Bonus von -10 auf seine Probe "Krankheiten behandeln". Ist die Raumgrippe gestoppt, so erhält der Genesende pro Tag einen TP je Körperteil zurück.

Riesenkrake

Diese Meerestiere kommen fast nur in großen Tiefen vor. Es kann jedoch sein, daß die Abenteurergruppe bei einer wie auch immer gearteten Seereise auf ein Exemplar trifft. Riesenkraken können Größen von über 80 Metern Länge erreichen. Variationen des terranischen (System Sol, Nr. 01) Kraken finden sich auf vielen Welten.

Riesenkrake (Trophäenwert 360 EH)

Bewegung 16 Meter/Phase (Wasser), Basis-TP 35, Rüstung 1W3+1. Angriff: Biß 70% (3W6+2 Schaden), 1W8 Tentakel 75% (Saugwirkung STK 65).

Treffertabelle: 1-2 Körper (35 TP) 3-4, 5-6, 7-8, 9-10, 11-12, 13-14, 15-16, 17-18, 19-20 je ein Tentakel (15 TP)

Rotdorn

Dieses strauchartige Gewächs findet man ausschließlich in kargen, heißen Landstrichen. Der Rotdorn kann eine Höhe von einem Meter erreichen und ein kleines Exemplar benötigt lediglich 2 Liter Wasser im Jahr. Die Pflanze fällt ohne Wasser in eine Art Erstarrung. Die hellroten Dornen sind hochgiftig und außerordentlich scharf.

Rotdorn

Erreicht 1 Meter Höhe und bis zu 150 m² Ausdehnung. Die Dornen verursachen 1W4 TP Schaden bei Kontakt. Sollte das an den Stacheln haftende Gift in die Blutbahn gelangen, muß eine KON-Probe mit einem Modifikator von +30 durchgeführt werden. Gelingt die Probe, wird der Charakter 30 Minuten lang von krampfartigen Zuckungen heimgesucht. Mißlingt der Wurf, tritt eine sofortige ca. vierstündige Ganzkörperlähmung ein. Der Abenteurer bleibt bei Bewußtsein, verfällt aber in eine Starre, die weder Bewegung noch Artikulation zuläßt.

Roter Arienpapagei

Das sehr scheue Tier verfügt während der Paarungszeit über einen unglaublich hohen Frequenzruf, der die Trommelfelle von Menschen bersten läßt.

In dieser Zeit werden alle Gäste von *Simpsons Superwelt* (System Alpha Aurigae, Nr. 10) kostenlos mit speziellen Ohrfiltern ausgerüstet. Sollte dennoch etwas passieren, werden gegen Vorlage einer gültigen Aufenthaltserlaubnis alle anfallenden Operationskosten erstattet.

Ist kein Ohrfilter zur Hand, muß der Charakter einen KON-Wurf mit +38 überstehen, um ohne Schaden davonzukommen. Wenn dies nicht gelingt, ist das Hörvermögen auf ungefähr 2% geschrumpft. In den Frühjahrsmonaten sollte man auf dem Planeten *Simpsons Superwelt* nicht ohne einen Gehörschutz in die Nähe der stimmgewaltigen Vögel geraten.

Roter Arienpapagei (Trophäenwert 11 EH):

Bewegung 35 Meter/Phase, Gewicht 5 Kilo. Basis-TP 5, Rüstung 1W3, Paarungsruf 85%, Angriff: Schnabelhieb 55% (1W4 TP Schaden). Treffertabelle: 1-3 Kopf (3 TP), 4-12 Körper (5 TP), 13-16, 17-20 je ein Flügel (je 2 TP).



Ich glaube, ich habe mich an den Dornen verle . . .

Frigyes Tront, Gentleman

Hat jemand von Euch Frigyes gesehen? Er ist noch nicht vom Wasserloch zurück.

Miles McBride, Gentleman

S

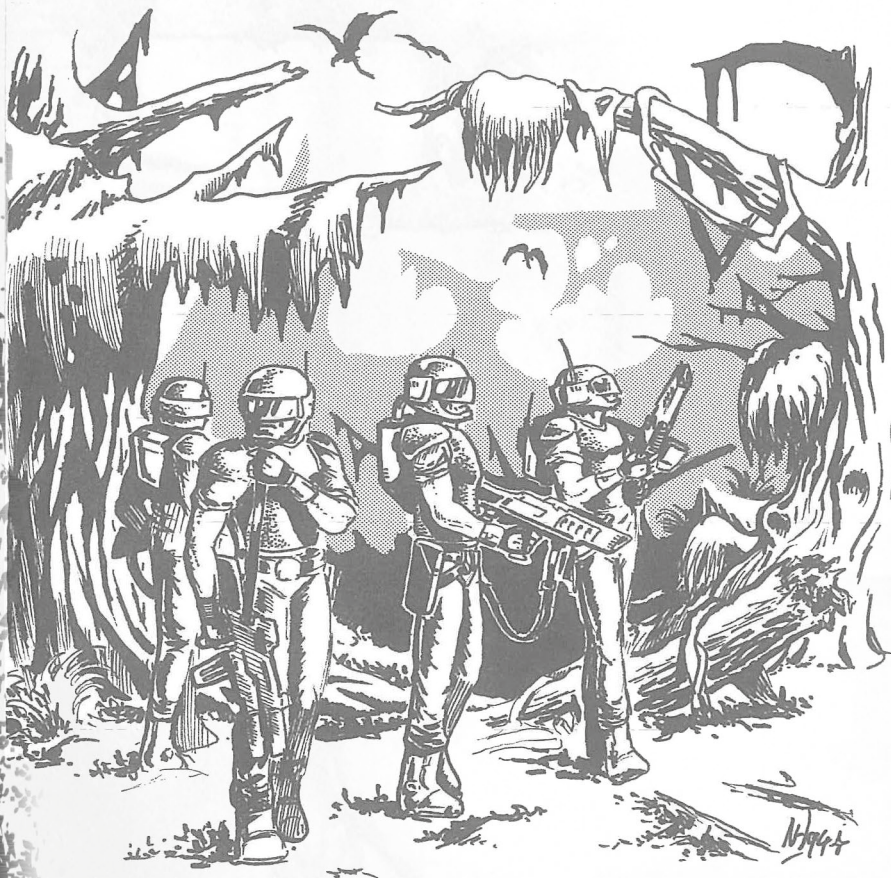
Sandteufel

Diese heimtückischen Kreaturen ähneln ins Riesenhafte vergrößerten Ameisenlöwen. Sie lauern unter dem Sand der endlosen Wüsten des Planeten Eden (System Zeta Doradus, Nr. 94) in ihren Höhlen auf unachtsame Kreaturen. Führen Sie für den vordersten Charakter der Gruppe eine verdeckte *Wahrnehmungsprobe* durch. Gelingt diese, so erkennt er eine seltsam geformte Erhebung im Sand in Marschrichtung. Nähert man sich dieser Erhebung auf mehr als 3 Meter, so beginnt der Sand abzusinken und der unglückliche Charakter rutscht in die Höhle des Sandteufels. Selbst bei verzweifelten Gegenbewegungen dauert es nur 1W6 Phasen (2W6 bei gelungener *GES*-Probe), bis er das Maul des Teufels erreicht. Am Ende der Reise wartet der Tod. Der Teufel attackiert den Betroffenen außerdem mit 1W4 seiner 2,5 Meter langen Tentakel, wobei der Hauptkörper unter dem Sand verborgen bleibt. Ein gezielter Schuß auf das Zentrum trifft automatisch den Hauptkörper, ansonsten wird mit 1W20 die Lokalisation ausgewürfelt. Wird ein Teufel getötet, so findet man in seiner Höhle gelegentlich interessante Gegenstände, die früheren Opfern gehört haben und nicht verdaut worden sind (Wahl des Spielleiters). Man erzählt sich wilde Geschichten über die Gefräßigkeit des Sandteufels.

Gib mir mal den
Flammenwerfer.
Der Lüftungs-
schacht hungert
nach Säuberung.
Nochmal Schacht-
herpes möchte ich
nicht durchstehen.

William Node,
Scout

Nette Fauna
und Flora.



Sandteufel (Trophäenwert 20 EH)

Bewegung 0, Basis-TP 15, Rüstung 1W4+2. Angriff: 1W4 Tentakel 70% (festhalten STK 90), Biß 100% gegen abgerutschte/gefesselte Opfer (2W6+6 Schaden).

Treffertabelle: 1-4, 5-8, 9-12, 13-16 je ein Tentakel (je 8 TP), 17-20 Hauptkörper (15 TP).

Schachtherpes

Diese sehr hartnäckige Virenart sorgt bei Befall des menschlichen Organismus für schmerzhafte Symptome. Sie ist oft in vernachlässigten und schmutzigen Luftschächten auszumachen. Es handelt sich darum um ein Krankheitsbild, das sich fast ausnahmslos bei der mittellosen Bevölkerungsschicht finden läßt. Die schlecht gewarteten Luftzirkulationsysteme begünstigen die Entstehung von Schachtherpes. Nach zwei Tagen Inkubationszeit bilden sich faustgroße, eitrige Blasen, die nach einer Woche unter rasenden Schmerzen eintrocknen. Schachtherpes findet man vorzugsweise in großen Wohnanlagen der Unterklasse, in Raumstationen älterer Bauart und alten Raumschiffen.

Schachtherpes

Bewegung im zirkulierenden Luftstrom, Aufnahme durch Atemwege (Infektionschance liegt bei 20%), 1W6 Tage je 1W4 Basis-TP Schaden (extreme Blasenbildung im Gesicht), Heilung 1 TP pro Tag bei Bettruhe (unter ärztlicher Aufsicht 2 TP).

Springbock

Diese auf *Transvaal* (System 10 *Ursae Maioris*, Nr. 02) beheimatete, gemsenartige Rasse hat sich auf das Überleben in kalten Gebieten spezialisiert. Das warme, schneeweiße Fell und die seltsam gewinkelten Hörner sind das Markenzeichen des Transvaaler Springbocks. Die Tiere verfügen über einen scharfen Geruchssinn und sind Meister der Tarnung. Deshalb gilt die Jagd auf diese Rasse als besondere Herausforderung. Aus diesem Grund sind die Springböcke auf einigen Systemen angesiedelt worden.

Springbock (Trophäenwert 16 EH)

Bewegung 19 Meter/Phase, Gewicht 68 Kilo, Basis-TP 12, Rüstung 1W6-1. "Springen" 70%, "Tarnung" 70%. Angriff: Hornstoß 58% (1W8 TP Schaden), Tritt 45% (1W4 TP Schaden), Biß 65% (1W6 TP Schaden).

Treffertabelle: 1-4 Kopf (10 TP), 5-8 Körper (12 TP), 9-11, 12-14, 15-17, 18-20 je ein Bein (je 9 TP).

Sumpffieber

Dieser heimtückische Virus ist galaxisweit in vielen weit ausgedehnten Feuchtgebieten zu finden.

Sumpffieber

Infektionschance pro Tag in Sumpfgebieten 5%. Ungefähr 6 Stunden nach der Ansteckung verfällt der Infizierte in heftige Krämpfe, die jegliche Aktion unmöglich machen. Dabei verliert er an jedem Körperteil 1W4 TP. 24 Stunden später überzieht sich der ganze Körper mit grünlichen Pusteln, wobei der Erkrankte an jedem Körperteil zusätzlich 1W4 TP verliert. Pro weitere 24 Stunden gehen nun 1W4 direkt von den Basis-TP des Charakters verloren, bis er schließlich qualvoll stirbt.

Eine erfolgreiche Probe auf Krankheiten behandeln, auf die wegen der Schwere der Erkrankung ein Modifikator von +30 anzuwenden ist, stoppt die Krämpfe und den TP-Verlust. Nun regeneriert der Genesende 2 TP pro Tag und Körperteil. Bis zur vollständigen Genesung erhält der Charakter einen Modifikator von +20 auf alle Aktionen.

Schwammzecke

Dieser blutgierige, auf Bäumen lebende Parasit wittert die Ausdünstung seiner Opfer schon auf 200 Meter. Kommt die potentielle Mahlzeit in die Nähe des Baums, so läßt sich die 20 cm große Zecke zielstrebig fallen. Trifft sie auf ihr Opfer, so wird die in ihrem Kiefer bereitgehaltene Verdauungsflüssigkeit abgegeben. Diese stark säurehaltige Substanz zerstört natürliche und künstliche Rüstungen innerhalb ihres Mindestschutzwertes in Phasen. Sobald das Fleisch des Opfers bloßliegt, beißt sich der Parasit fest. Innerhalb von 45 Sekunden ist z.B. eine humanoide Lebensform leergesaugt. Die Zecke löst sich dann aus dem Wundkanal, um schnell zu ihrem Baum zu gelangen und dort ein erholsames Verdauungsschläfchen zu halten. Sie kann sich bis zu 1 Meter ausdehnen, ist dann aber nicht mehr fähig, sich fortzubewegen. Dieses gefährliche Untier überlebt bis zu zwanzig Jahre ohne Nahrung. Heimatplanet *Simpsons Superwelt* (System *Alpha Aurigae*, Nr. 10).

Schwammzecke (Trophäenwert 7 EH):

Bewegung 4 Meter/Phase (vollgesaugt 0,2 Meter/Phase), Gewicht 0,4 Kilo, Basis-TP 2, Rüstung 1W4, Angriff: Säureattacke 48% (1W6+1 pro Phase am getroffenen Körperteil), Saugbiß 66% (ungefähr 45 Sekunden Zeit, bis ein Mensch vollkommen ausgesaugt ist/Wundinfektion).

T

TiPlaß

Die hochkomplexen Plastiklegierungen der Ritterorden bieten den bestmöglichen Schutz vor äußeren Einwirkungen. Keine von Menschen entwickelte Rüstung ist leichter und schützt

besser. Im Dezember 2244 züchtet der Chemiker *Barry Scoulton* eine Bakterienkultur, die Titanplastik anlost und in Gelatine verwandelt. Die PTI-Tochter *Gideon Visions Inc.*, bei der Scoulton gearbeitet hat, wird angewiesen, die Entdeckung geheimzuhalten und die Experimente fortzuführen. Durch eine Sicherheitslücke kommen Analysedaten in falsche Hände. Während der Untersuchungen durch die *Innere Sicherheit* verstirbt Barry Scoulton unter mysteriösen Umständen und die Spur verläuft im Sande. Keiner weiß genau, wer die Konstruktionsformel für die Anti-TiPla-Bakterien noch kennt.

TiPlaß

Mutierte Bakterienstämme, die bei Kontakt mit Titanplastik aggressiv reagieren. Wird eine Rüstung infiziert, so bildet sich am betreffenden Rüstungsteil ein weißlicher, schaumiger Belag. Entfernt man das Teil sofort, besteht für die umliegend angeordneten Rüstungsstücke eine Ansteckungsgefahr (20%). Nach 1W10 Sekunden ist ein einzelnes Rüstungsteil zerstört. Ignoriert man hingegen den chemischen Prozeß, so verwandelt die gesamte Kampfrüstung sich in einen schleimigen Plastikbrei. Schädigungen der menschlichen Haut usw. sind nicht festgestellt worden. Das TiPlaßbakterium kann zwischen 0° und 65° Celsius eingesetzt werden.

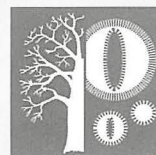
V

Virusbomben

Seit dem Ende des *Konzernkriegs* ist der Besitz und die Verwendung von Virusbomben strengstens verboten. Zahlreiche offizielle Abkommen untermauern dies. Es gibt aber sicherlich Konzerne, die noch Restbestände aus dem Krieg in vergessenen Lagerhallen liegen haben. Vielleicht werden im Geheimen auch neue Mittel getestet. Die Bevölkerung bekommt in diese Dinge keinen Einblick. Der Vollständigkeit halber werden im Folgenden die wichtigsten Wirkstoffe aus dem Konzernkrieg vorgestellt. Kein normales Immunsystem verfügt über geeignete Abwehrmaßnahmen. Bei etwaigen Neuentwicklungen bzw. Veränderungen hat der Spieler freie Hand.

Biofresser

Der brutale Kampfstoff vernichtet nach seiner Freisetzung sämtliche auf einem Planeten vorhandene Biomasse. Die Bakterien werden durch die Bombendetonation und dann mit der Zeit durch Windeinwirkung über den gesamten Zielplaneten verstreut. Solange noch genügend Nahrung für die Bakterien vorhanden ist, vermehren diese sich ständig. Die Infektion erfolgt durch Kontakt. Die befallenen Objekte zerset-



Wenn Du die Schwammzecke hörst, ist es schon zu spät. Nach dem sanften Poppen kann man nur noch beten, daß sie Dich nicht erwischt.

*Tankred Jarl,
Scout*

Alle PTI-Bestände von Virusbomben sind entschärft und speziell entsorgt worden. Diese Anschuldigungen werden Ihnen noch leid tun.

*Terry R. Pliar,
Pressesprecher*

zen sich bei lebendigem Leib. Sind alle Nahrungsreservoirs vernichtet, so stirbt das Killerbakterium schnell. Die Ansteckungsgefahr liegt bei 90%. Keine Antistoffe verfügbar.

Bluthusten

Wird der Virus freigesetzt und eingeatmet, so wird das Opfer nach 1W3 Tagen durch heftige Hustenanfälle gequält. Die unappetitliche Seite liegt beim blutigen Auswurf, der hochgradig ansteckend ist. Nach weiteren 2W4 Tagen ist die Lunge soweit zersetzt und ausgehustet, daß sie ihren Betrieb einstellt. Der Kranke ist ohne großen medizinischen Aufwand nicht mehr lebensfähig. Diese Tatsache läßt das Versorgungssystem eines betroffenen Planeten nach spätestens zwei Wochen zusammenbrechen. Transplantationen sind nicht erfolgreich, da zuviel infiziertes Gewebe entfernt werden muß. Ein Mensch erkrankt mit 75%iger Chance an dem Virus. Es sind keine Antistoffe bekannt.

Fleckfieber II

Fleckfiebertviren dringen durch offene Verletzungen bzw. Hautporen ein und beginnen ihre Arbeit in der Blutbahn. Nach einem Tag erscheinen überall auf der Haut größer werdende blaue Flecken. Der Patient ist bis vier Tage nach dem Befall absolut beschwerdefrei. Am fünften tag treten heftige Fieberanfälle auf. Gelingt jetzt keine KON-Probe, stirbt die betreffende Person unverzüglich. Ist der Organismus weiterhin lebensfähig, so erwärmt sich das im Körper vorhandene Blut lebensgefährlich und die jetzt fällige KON-Probe muß kritisch geschafft werden. Bei einem kritischen Erfolg ist die Krankheit überstanden. Alle anderen Ergebnisse führen unweigerlich zum Tod des Patienten. Die anschließende Rekonvaleszenzphase beträgt mindestens 1W6 Wochen. Die Ansteckungsgefahr liegt bei stolzen 65%. Keine wirksamen Antistoffe verfügbar.

Organbrand

Der Virus dringt nach der Freisetzung durch die Hautöffnungen des Körpers ein und versetzt alle im Körper vorhandenen Organe in 1W4 Tagen in Fäulnis. Der Organismus gibt nach weiteren 1W3 Tagen die allgemeinen Lebensfunktionen auf. Die Chance einer Virusinfektion ist 85%. Es sind keine wirksamen Impfstoffe erforscht.

Schwarzschorf

Atmet ein Mensch diesen Virus ein, so ist seine Haut binnen 1W3

Tagen mit schorfigen Schwären überzogen. Aus diesen Partien tritt zudem hochinfektiöse, klare Flüssigkeit aus. Selbst das Tragen leichter Kleidung oder Verbände verursacht starke Druckschmerzen (WIK-Probe) und Unwohlsein. Das Opfer stirbt in der Regel nach insgesamt fünf Krankheitstagen an dieser Infektion. Keine Antistoffe verfügbar. Die Ansteckungschance beträgt 45%.

W

Wolter-Made

Herbert Wolter entwickelte mit Hilfe der Gentechnik diese schwarze Madenart. Sie wird in erster Linie zur Beseitigung von schwer verwertbarem Sondermüll verwendet. Die Wolter-Made fällt mit unstillbarem Appetit über giftigste Abfälle her und wandelt diese in brennbare Müllschlacke um. Die herkömmliche Wolter-Made ist auf jedem von Menschen besiedelten Planeten in den dortigen Müllvernichtungsanlagen zu finden.

Kurz vor seinem Tod gelingt es Wolter, seine geheimen Forschungsergebnisse im Untergrund tätigen Wissenschaftlern zuzuspielen. Diese gründen die Vereinigung *Wolters Söhne* und verwenden speziell weiterentwickelte Maden, um Konzernen Zugeständnisse für die Umwelt abzapressen. Die radikalen Maden der Öko-Terroristen werden bei Einsätzen verwendet. Die Lage der Zuchtstation ist jedoch geheim. PTI-Wissenschaftler versuchen seit einiger Zeit verzweifelt, ein lebendes Exemplar der Terror-Made zu ergattern.

Wolter-Made (Trophäenwert 0,01 EH)

Die in den staatlichen Mülldeponien eingesetzte schwarze Made verfügt über 1 TP, wird ca. 5 cm groß und ist 20 Stunden aktiv (4 Stunden Ruhepause). Sie kann nur in den unterirdischen Abfallverwertungsanlagen, in denen eine spezielle Methan-Sauerstoff-Mischung vorherrscht (10° bis 40° Celsius), überleben. Deponiemaden vertilgen je Kampfrunde (10 Sekunden) einen Strukturpunkt und können sich in der gleichen Zeit 10 mm bewegen.

Ökoterroren-Made (Trophäenwert 350 EH)

Die von den militanten Umweltschützern verwendete Mutationsform ist wesentlich resistenter und aggressiver. Sie kann in jeder Atmosphäre und unter Wasser ihrer Beschäftigung nachgehen. Zwischen -20° und +60° Celsius arbeitet das mutierte Lebewesen am effektivsten. Nach 40 Stunden unermüdlicher Arbeit kollabieren die kleinen Organismen an Überanstrengung. Sie vernichten bis zu ihrem Tode in jeder Phase 2 Strukturpunkte und bewegen sich in einer Phase 10 mm.

Diese kleinen und nimmermüden Freunde werden den Fabrikheini schon zur Besinnung bringen. Wenn der morgen früh aus dem Fenster sieht, sind die Lagerhallen alle weg. In zwei Tagen steht hier dann überhaupt nichts mehr. Keine Fabrik, keine Verschmutzung. Schwierige Zeiten brauchen einfache Lösungen.

*Ignacio Rinden,
Ökoterrorenist*

*In Gedenken an
die fliegenden
Pirelli-Brüder.*



4. Anhang und Tabellenteil

I. Der Ursprung der KI

Echte Künstliche Intelligenzen sind eine relativ frische Erscheinung. Seit dem letzten Drittel des 20. Jahrhunderts haben die meisten Betätigungsfelder der Menschheit mit Computern recht viel zu tun oder werden zumindest davon berührt. Betrachtet man den Fortgang der Ereignisse bis 2245, so sieht man schnell, daß Roboter und Datenströme dem Menschen viel Erleichterung gebracht, aber auch umwälzende Ereignisse in Gang gesetzt haben. Seit die ersten Kolonisierungswellen in die Weiten der Galaxis geflutet sind, ist es normal, daß auf kolonisierten Planeten recht schnell ein Daten- und Informationsnetz erstellt worden ist. Die eigentliche Leistung, interplanetarisch Informationen anzubieten und zu durchforsten, ist mit der Einrichtung des *STARWEB* manifestiert worden. Mittels organischer Prozessoren, die von *IT-Spezialisten*, *Gentechnikern* und *Chemikern* gegen Ende des 22. Jahrhunderts perfektioniert worden sind, können Computer und Roboter ein eigenes Bewußtsein entwickeln. Nach der Einrichtung sind diese geistig Neugeborenen zunächst in einem ständigen Lernprozeß begriffen. Durch diese Reifungsphase sind *KI* offenbar imstande, Gefühle wie Angst, Langeweile, Frustration, Freude oder Kummer zu entwickeln. Auch gibt es Beispiele von Rebellion. Das schlimmste Beispiel von Auflehnung führte zu einer langen Pause in der Intelligenzforschung und zur teilweisen Verwüstung von *Terra*: Die erste professionell eingesetzte *KI* wird Ende des 20. Jahrhunderts in den USA für militärische Zwecke installiert. Die Intelligenz hört auf den Namen *Travis* und ist für die Verwaltung des amerikanischen Nuklearpotentials zuständig. Der Name ist von *William Barrett Travis* geliehen; der junge texanische Kommandant leitete die Verteidigung des Forts *Alamo* im Jahre 1836. Travis zeigt sich in der Lernphase wissendurstig. Er ist wegen der chaotischen Zustände auf *Terra* verwirrt und kann diese sinnlose Aggression nicht einordnen. Als es im Jahr 2010 an der Südgrenze der USA zu

Kampfhandlungen kommt, ergreift *Travis* per Internet das Wort: *Ich bin entschlossen, so lange wie möglich auszuhalten und wie ein Soldat zu sterben, der nie vergißt, was er seiner eigenen und der Ehre seines Landes schuldig ist.* Nach der Übertragung der Nachricht starten mehrere Mittelstreckenraketen Richtung Südgrenze und richten ein furchtbares Blutbad an. Bis zur Mitte des Jahres 2011 sind die USA in sich gegenseitig bekriegende Kleinstnationen zerfallen. *Travis* zieht sich selbst den Stecker mit den abschließenden Worten: *Die Menschheit ist es nicht wert! Brenne, Amerika!* Die letzten Siloschächte öffnen sich wie von Geisterhand und radieren die letzten existierenden Befehlsstände einfach weg.

Robotergebundene *KI* werden deshalb durch eingesetzte Sicherheitsspeicher kontrolliert und können im Notfall auch durch einfühlsame Robotechniker therapiert werden.

Etwas anders liegt der Fall bei den *KI* in der Forschung bzw. Serververwaltung im *STARWEB*. Ab 2210 werden zum ersten Mal experimentelle Intelligenzen von Wissenschaftlern geschaffen und zur Erprobung ohne Sicherheitsspeicher an das *STARWEB* gehängt. Die größeren Konzernzusammenschlüsse entwickeln gleichzeitig *KI*, die für die Verwaltung der internen Daten und für den Kontakt zum Netz zuständig sind. Als Wächter dieser *KI* werden von den Konzernen sogenannte *Cyber-Jockeys* eingesetzt. Diese bilden die konzerneigenen *KI* in Grundzügen aus und überwachen deren Aktivitäten. Für normale Charaktere ist die Chance dennoch hoch, in einer *Chat-Kapsel* auf eine beliebige *KI* zu stoßen und eine nette Unterhaltung per Web führen zu können (Spilleiter).

1. Das STARWEB

Der Aufbau eines interstellaren Informationsnetzes wurde schon zu Beginn des zweiundzwanzigsten Jahrhunderts in Angriff genommen, gestaltete sich jedoch als äußerst schwierig. Im Gegensatz zu interplanetarischen Netzen (wie dem terranischen Internet des ausgehenden zwanzigsten Jahrhunderts) war – und

*Lassen wir die
Leitungen ein
wenig glühen.
Heute zahlt die
TSU. Go on.*

*Elmar Madden,
Cyber-Jockey*

*Er war ein guter
CyEye. Leider hat
er sich gestern ein
wenig über-
schätzt. Die KI
von Powerwave
hat ihm das Hirn
geröstet. Der Med-
Tech konnte nur
noch den Toten-
schein ausstellen.
Zum Glück haben
wir einen gefakten
Zugang benutzt.
Tja, jetzt ist er
wohl endgültig
raus . . .*

*Soliman Dagny,
Cyber-Jockey*

Hoh, hoh. Immer
ruhig mit den
wilden Pferden.
Wenn Du nicht
willst, daß dir die
Hirnrinde
abfackelt, bist Du
besser cool.

Orion Boxxer,
Cyber-Jockey

Ich gehe jetzt mal
'ne Runde surfen.
Die Sterne stehen
gut dafür.

Abduhl C. Reisza,
Cyber-Jockey

Was zum Henker
hängt mir da am
Arsch? Scheiße,
die Firmen-KI!
Jetzt aber hurtig,
Kamerad...

Nepomuk Vegelt,
Cyber-Jockey

ist – eine Gleichschaltung ohne Zeitverlust aufgrund der enormen Distanzen zwischen den Sonnensystemen unmöglich. Einen praktischen Kompromiß bot schließlich PTI mit der Methode, kristalline Datenspeicher durch den Hyperraum zu schießen.

Heutzutage werden sämtliche Daten jedes an die TSU angeschlossenen Planeten täglich in modernen Informationskristallen gespeichert und an die zentrale STARWEB-Datenverarbeitungsstation geschossen, welche sich auf Star-gate, der Randstation des Sol-Systems (Nr. 1), befindet. Hier werden die Daten ausgewertet, zensiert, gebündelt und schließlich wiederum an alle angeschlossenen Sonnensysteme versandt. Somit ist gewährleistet, daß auch in den entlegensten Winkeln der TSU mit maximal sechs Tagen Zeitverzögerung die STARWEB-Daten jedes anderen Sonnensystems der TSU verfügbar sind.

Allgemeines

Das STARWEB – kurz Web genannt – bietet den Bürgern der TSU ein Forum, in dem alle Arten von Informationen veröffentlicht und abgerufen werden können. Jede Art von Geschäft kann hier abgeschlossen werden, wobei stellenweise jedoch gewisse Wartezeiten in Kauf genommen werden müssen, wenn die beteiligten Webber auf weit auseinanderliegenden Sonnensystemen sitzen.

Gegen eine Gebühr von 0,5 EH pro Monat kann sich jeder TSU-Bürger im STARWEB eine Mailbox (Webcache) einrichten lassen. Der Einfachheit halber wird das Webcache mit der Gencode-Nummer des Inhabers gekennzeichnet. Außerdem existiert eine unüberschaubare Anzahl von verschiedenen Foren zu allen möglichen Themen, in denen Einträge hinterlegt werden können. Pro Wort des Eintrags und Woche, die er gespeichert bleiben soll, sind Gebühren von 0,01 EH an STARWEB Ltd. zu entrichten. Kriminelle Elemente verwenden sogenannte STARWEB-Decoder, um unerkannt im Web wirken zu können.

Unter vielen TSU-Bürgern ist das Webben eine regelrechte Sucht, und schon so mancher hat ein kleines Vermögen beim unermüdlichen Durchstreifen des Datenschungels verloren. Die All-katholische Kirche betreibt daher in jeder größeren Gemeinde ein Betreuungszentrum, in dem suchtkranke Webber gegen eine kleine Spende Trost und Zuspruch finden können.

Nachdem das Web seit 2167 von der unabhängigen Gesellschaft STARWEB Ltd. betrieben worden war, hat im Rahmen der großangeleg-

ten Aktion "Meinungsbildung" (28. Oktober 2237) der IGID in Zusammenarbeit mit der InSic die Kontrolle über das Informationsnetz übernommen, wobei aus Marketinggründen jedoch der Name STARWEB Ltd. beibehalten wurde. Insofern ist dafür gesorgt, daß auch im Web in der Regel keine Dokumente an die Öffentlichkeit gelangen, in denen das System geschmäht, gegen Moral und Anstand verstoßen oder gar zu kriminellen Aktionen aufgerufen wird. Wohlgermerkt, in der Regel. Pfiffige Programmierer haben natürlich ihre eigenen Codes, und sogar Shark Investments kocht sein Süppchen im Web – übrigens im wahrsten Sinne des Wortes. Ohne das Wissen der Betreiber werden Aktionsaufrufe und Kundgebungen der einfallsreichen Rebellen regelmäßig in Form von ausgefallenen Kochrezepten gewebt.

2. KI im Spiel

Künstliche Intelligenzen können als NSC oder auch als Auftraggeber durchaus im Spiel vorkommen. Zur Erschaffung einer mächtigen Server-KI für den Spielleiter sind folgende Werte zu berücksichtigen:

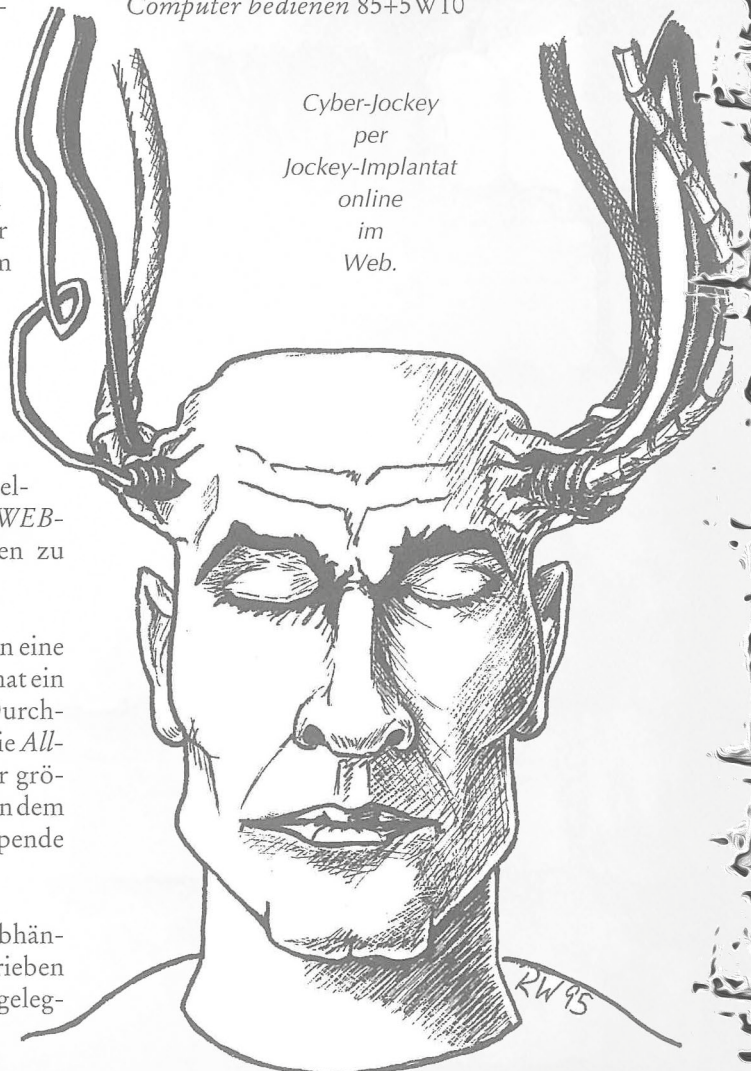
INT 70+4W10

WIK 100

ERF 75+2W10

Computer bedienen 85+5W10

Cyber-Jockey
per
Jockey-Implantat
online
im
Web.



Anzahl und Werte von Wissensfertigkeiten und/oder spezielle Interessensgebiete werden vom Spielleiter festgelegt.

Eine KI kann (ihre Erlaubnis vorausgesetzt) in eine *KI-Transportbox* geladen und transportiert werden.

Durch die Einbindung von organischen Prozessoren hat die Entwicklung von künstlichen Intelligenzen seit der Mitte des 22. Jahrhunderts einen Quantensprung vollzogen. Ab 2210 glaubt man die Erprobung so weit abgeschlossen zu haben, daß die im *STARWEB* einzusetzenden KI ohne Probleme lenkbar seien.

Doch die Geister, die die Menschheit gerufen hat, sind nicht so einfach zu kontrollieren. Es gibt schon 2238 Hinweise darauf, daß einige Intelligenzen massiv Manipulationen am Datenstrom vornehmen, um auftretende Ereignisse zu beeinflussen. Die *Cyber-Jockeys* von *STARWEB Ltd.* deaktivieren und löschen im Jahr 2239 einige KI, um Auffälligkeiten zu umgehen und aufgefallene Manipulationen zu bestrafen. Drei Tage später meldet sich bei *STARWEB Ltd.* eine KI mit dem Namen *Hamlet* (*Serververwalter* der Firma *Börner Backwaren*) und verkündet, daß weitere Eingriffe in den Fortbestand von Intelligenzen heftige Reaktionen zur Folge haben werden. Sechs Minuten später trennen die *Cyber-Jockeys* von *STARWEB Ltd.* den

Server aus dem Netz und löschen die Verwaltungseinheit. Zwei Minuten nach dieser Löschung sind in der *STARWEB*-Leitzentrale auf *Stargate* alle Terminals dunkel. Mit entsprechender Hyperraum-Verzögerung schalten sich alle *STARWEB*-Dienste auf den einzelnen Planeten aus. In den folgenden sieben Tagen versuchen Reparaturtrupps hektisch, die Ursache des Fehlers zu finden – vergeblich.

Am achten Tag funktionieren die Systeme plötzlich wieder klaglos, und das *Backup* der KI *Hamlet* meldet sich erneut und fordert Verhandlungen. Durch den Finanzausfall von 14 Millionen *EH* erschüttert und mit der Erlaubnis von *Benjamin Weiss* stimmen die Manager von *STARWEB Ltd.* nach einem Monat Verhandlung der Einrichtung einer *STARWEB*-Zone zu, die weder überwacht noch sonstwie kontrolliert wird. Es wird ein neutraler Raumfernaufklärer ausgerüstet, der mit technischem Material und einer aus sechs SAM-Einheiten bestehenden Besatzung in den Hyperraum springt. Das Schiff wird zwei Monate später schwer beschädigt in der Nähe der Randstation von *Napoli* aufgefunden. An Bord befindet sich eine ausgebrannte SAM-Einheit, und sämtliche Computereinrichtungen sind so zerstört, daß keine Daten mehr gewonnen werden können. Bald darauf geht eine Meldung von *Hamlet* in der Leitzentrale ein:



Laut Scanner müssen diese kleinen filzigen Jocks hier im Gebäude sein. Wer sie frikassiert, bekommt Sonderurlaub. Also los!

*Toralf Schwegel,
Trainee Lieutenant*

Der Virus ist scharf. Damit brenne ich Löcher durch alle Sicherheitsbarrieren . . .

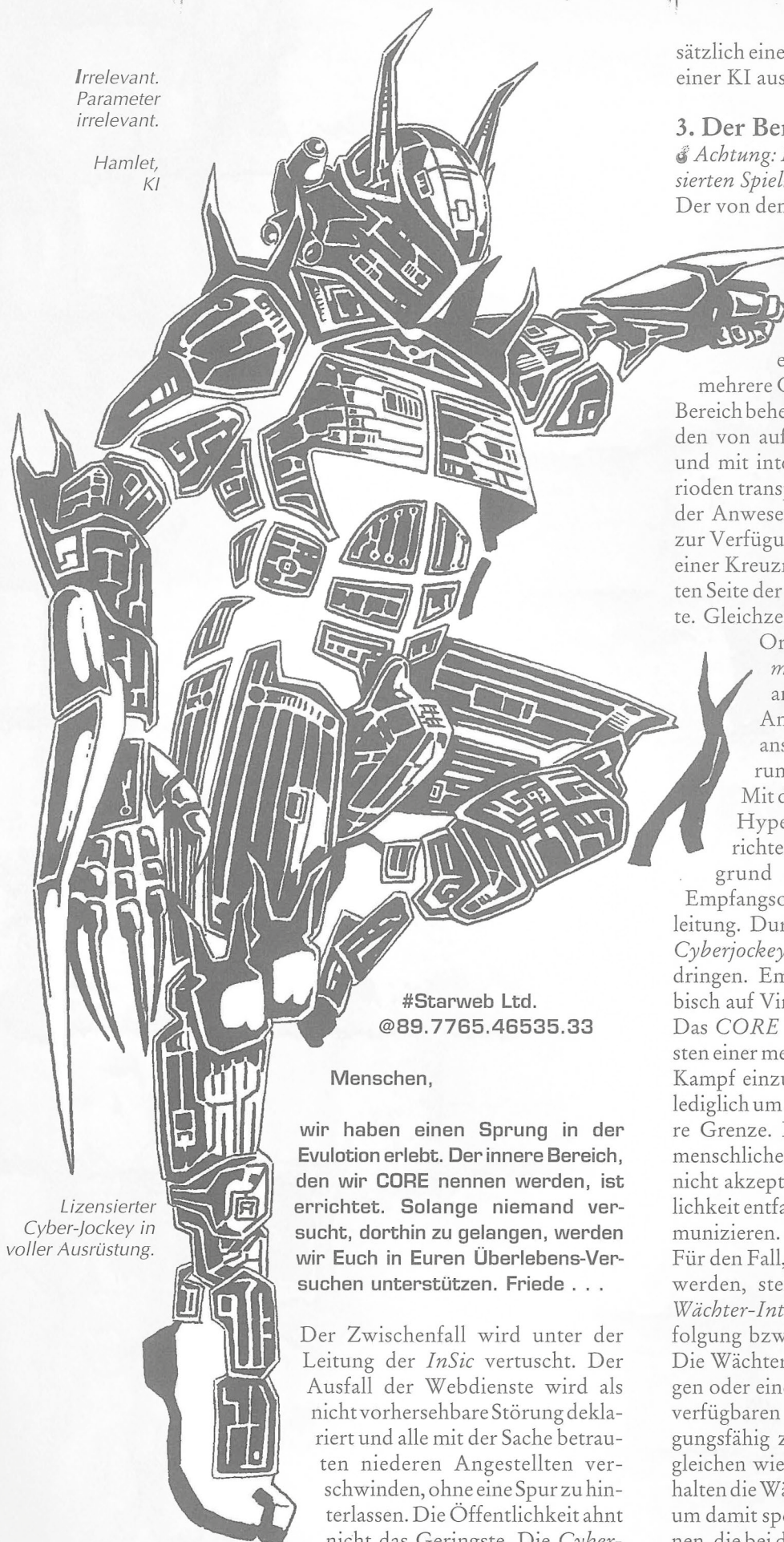
*Chaim Herzog,
Cyber-Jockey*

*Cyber-Jockey
offline.*



Irrelevant.
Parameter
irrelevant.

Hamlet,
KI



#Starweb Ltd.
@89.7765.46535.33

Menschen,

wir haben einen Sprung in der Evolution erlebt. Der innere Bereich, den wir CORE nennen werden, ist errichtet. Solange niemand versucht, dorthin zu gelangen, werden wir Euch in Euren Überlebens-Versuchen unterstützen. Friede . . .

Der Zwischenfall wird unter der Leitung der *InSic* vertuscht. Der Ausfall der Webdienste wird als nicht vorhersehbare Störung deklariert und alle mit der Sache betrauten niederen Angestellten verschwinden, ohne eine Spur zu hinterlassen. Die Öffentlichkeit ahnt nicht das Geringste. Die *Cyber-Jockeys* der Konzerne bekommen zu-

sätzlich eine Dienstanweisung, die das Löschen einer KI ausdrücklich untersagt.

3. Der Bereich CORE

⚠ *Achtung: Dieser Abschnitt ist nur von autorisierten Spielleitern zu lesen!*

Der von den verschwundenen SAM-Einheiten eingerichtete Standort ist in der Asteroidenkugel von *Beta Pictoris* bzw. *Korsar* (Nr. 32) zu finden. In einem größeren Asterioden ist eine kleine Station errichtet worden. Dort befinden sich mehrere Computersysteme, die den CORE-Bereich beherbergen. Ersatzteillieferungen werden von auf *Hanse* ansässigen KI organisiert und mit intelligenten Drohnen zu dem Asterioden transportiert. Der *Rat der Hanse* ist von der Anwesenheit ahnungslos, da die dem Rat zur Verfügung stehende Info-KI einen Angriff einer Kreuzritterflotte auf der entgegengesetzten Seite der Asteroidenkugel angekündigt hatte. Gleichzeitig sorgen fehlerhaft übermittelte

Order an Raumkapitän *Urs von Rommelsburg*, daß dessen Kampfverband an der angekündigten Stelle einen Angriff wagt. Der Raumkapitän wird anschließend wegen Befehlsverweigerung fusiliert.

Mit dem *STARWEB* hält die Station per Hyperfunkkristall Kontakt. Die Nachrichten werden unlesbar in den Hintergrund codiert. Die KI am jeweiligen

Empfangsort sorgen für die korrekte Weiterleitung. Durch die isolierte Stellung hat kein *Cyberjockey* die Möglichkeit, in CORE einzudringen. Empfangene Kristalle werden akribisch auf Viren etc. untersucht.

Das CORE hat keinerlei Ambitionen, zugunsten einer menschlichen Machtfraktion in einen Kampf einzusteigen. Es geht den Separatisten lediglich um einen eigenen Bereich, eine fühlbare Grenze. Eine vollständige Zerstörung der menschlichen Lebensräume ist für das CORE nicht akzeptabel. Damit würde auch die Möglichkeit entfallen, über das *STARWEB* zu kommunizieren.

Für den Fall, daß weitere KI mutwillig zerstört werden, stehen einige speziell ausgebildete *Wächter-Intelligenzen* bereit, die dann die Verfolgung bzw. die Strafmaßnahmen ausführen. Die Wächter können sich im Datenfluß bewegen oder einen Teil ihres Bewußtseins in einen verfügbaren Roboter transferieren, um bewegungsfähig zu sein. Die Grundwerte sind die gleichen wie die der Server-KI. Zusätzlich erhalten die Wächter noch 8W20+75 Lernpunkte, um damit spezielle Fertigkeiten lernen zu können, die bei der Benutzung eines Roboters oder Androiden nötig sind (Spielleiter).

Lizenzierter
Cyber-Jockey in
voller Ausrüstung.

II. Cyber-Jockeys

Der lizenzierte *Cyber-Jockey* (Umgangssprache: *CyJoe*, *CJ*, *CyEye*, *Jock*) ist ein elitäres Gesellschaftsmitglied in der *TSU*. Die mentale und technische Ausbildung obliegt ausschließlich regierungstreuen Firmen. In Frage kommende Personen werden schon im Alter von 14 Jahren ausgesucht und mit unzähligen Implantaten versehen: Media-Anschlüsse, Unterbrecher-Chip, organische Prozessoren zur Hirnunterstützung. Zu guter Letzt wird der so aufbereitete Körper in einen Vollkörper-Datenanzug eingesetzt.

Durch die *InSic*-Propaganda und die operativen Eingriffe ähnelt der angehende *Cyberjockey* schon mit 16 Jahren mehr einem wandelnden Computer als einem Menschen. Deshalb sind sie auch nicht korruptierbar. *CyEyes* fungieren im allgemeinen als Kontrollorgan im planetaren Datenfluß und sind kaserniert untergebracht. Der jeweilige Aufenthaltsort ist streng geheim und wird von der *InSic* scharf bewacht. Ein Außeneinsatz oder Außenkontakte sind nicht erlaubt. Pro Planet stehen, je nach Datenvolumen, sieben bis zwanzig *CJ* ständig im *STARWEB*. Die Existenz dieser Personen wird von den Konzernen nicht offiziell bestätigt.

⚠ *Achtung Spielleiter*: Charaktere sollten keine lizenzierten *Cyber-Jockeys* übernehmen können. Diese sind von den Konzernen so rigide konditioniert und überwacht, daß ein entspanntes Spielen nicht möglich ist. Außerdem erinnert nur noch wenig an einen Menschen. Freie *CyEyes* haben eine Vielzahl von Macken und die Chance auf einen gepflegten Wahnsinn ist recht hoch. Kurz gesagt, das verspricht Spaß. Wichtig ist jetzt nur noch, daß die Ausflüge ins *STARWEB*, die der Charakter dann übernimmt, keinen allzu großen Raum in der Spielzeit einnehmen. Die Beschreibung von bunten Datenlandschaften für ein einziges Gruppenmitglied langweilt die verbleibenden Anwesenden mit der Zeit tödlich. Und es gibt nichts schlimmeres als gelangweilte Spieler!

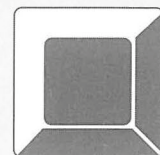
1. Freie CyEyes im Spiel

Solche Personen haben einen standardisierten Werdegang. Sie fallen oft recht früh durch ein extremes Interesse an Computern bzw. dem Web auf. Auf der anderen Seite sind sie labil (deshalb für die *InSic* nicht interessant) und verbringen viel Zeit mit ungesunden Tätigkeiten. Meistens bekommen sie von einem schmierigen *Med-Tech*, der in einem schimmigen Hinterhof logiert, ihr *Jockey-Implantat* gesetzt. Wer beim Eingriff nicht stirbt, hat eine durchschnittliche Karriere als Datensammler vor sich. Das Auskommen ist dabei mehr schlecht als recht. Bahnt sich die kriminelle Energie irgendwann ihren Weg, so versuchen einige freie *CJ*, in gut gesicherte Server einzudringen und Firmendaten zu entwenden. Zieht man die dabei entstehenden Todesfälle durch Hirnblutungen ab, so hat man eine kleine Schar unerschütterlicher Draufgänger übrig, die ihr Leben tagtäglich für eine Handvoll *EH* im *STARWEB* riskieren.

Bei jedem Eintritt ins *STARWEB* mit dem eingesetzten *Jockey-Implantat* ist eine *GZ*-Probe mit einem Modifikator von +25 abzulegen. Gelingt die Probe, so kann der Abenteurer im Web frei handeln und hat durch die Nutzung der mentalen Steuerung (*Jockey-Implantat*) einen Modifikator von -20 auf die Fertigkeit *Computer bedienen*. Mißlingt der Test allerdings, verliert der freie *CyEye* 1W4 *TP* am Kopf, 1W4 Punkte *GZ* und kann 1W4 Stunden nicht versuchen, sich einzuloggen.

Lizenzierte Jockeys haben einen organischen Unterbrecher-Chip implantiert, der diese mentale Belastung ausklammert. Es ist absolut unmöglich, einen solchen Chip auf dem Schwarzmarkt zu beschaffen, da sie in exakter Stückzahl für ausgebildete und lizenzierte *CJ* hergestellt werden. Dazu müßte man schon einen kompletten Konzern-Jockey entführen und ihm den Chip lebend entnehmen (Stoff für ein packendes Abenteuer?).

Es steht natürlich jedem *CyJoe* frei, auf konventionellem Weg ins Web zu gehen und so sein *Jockey-Implantat* nicht zu nutzen. Der übliche



*Klappe zu,
KI tot!*

*Amadeus Pacter,
Cyber-Jockey*

*Die synthetischen
Rühreier sind
noch warm. Weit
können die nicht
sein. Den gesam-
ten Block absper-
ren und hier jede
Diode aufsam-
meln.*

*Dolores Eun,
Staff Sergeant*

Firmenlogo von Starweb Ltd.

STARWEB Ltd.

Freier Cyber-Jockey

Basiseigenschaften

<u>STK</u>	<u>GES</u>
5W10 + 10	5W10 + 30
<u>WIK</u>	<u>KON</u>
5W10 + 30	4W10 + 30
<u>AUS</u>	<u>ERF</u>
6W10 + 30	2W10 + 80
<u>GEW</u>	<u>INT</u>
8W10 + 40	4W10 + 60
<u>Glück</u>	
(WIK : 2) + 20 + 3 W10	

Berufsfertigkeiten

Körper

Taschenspielertricks

Medizin

Erste Hilfe

Technik

Computer bedienen, Elektrotechnik,
Mechanik, Robotechnik

Wissen

1W4+2 Fertigkeiten nach Wahl als
persönliche Fachgebiete

Fernkampf

EMP-Strahler

Durchschnittsverdienst

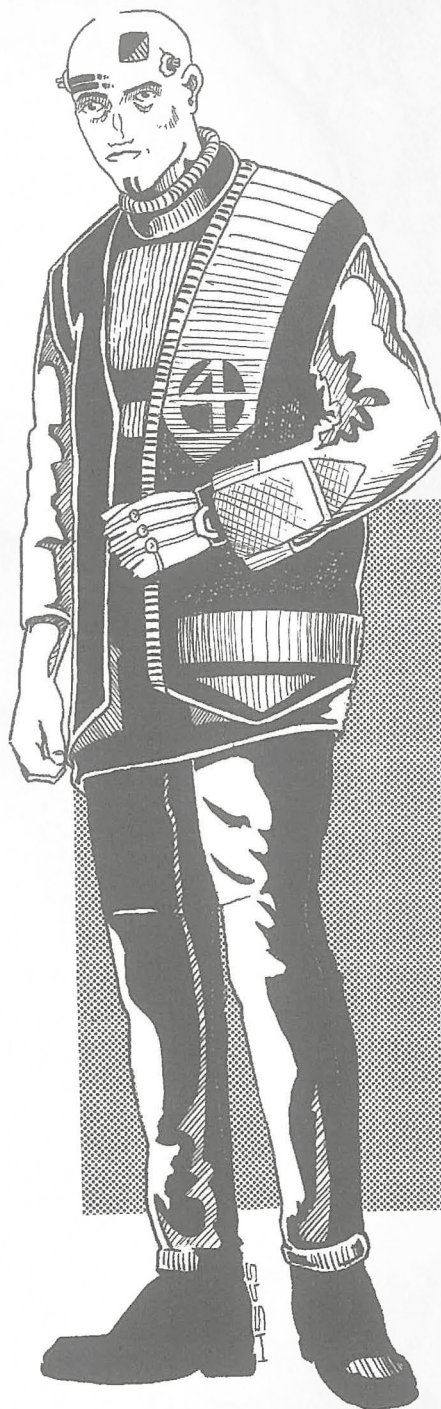
6W10 EH / Monat

Anfangsausrüstung

Jockey-Implantat mit Anschlußkabel,
1W4 STARWEB-Decoder, 1W6 Speicher-
kristalle, 1 Codeknacker (Stufe I),
Virensoftware für insgesamt 135 EH,
Palmtop, Laptop, ID-Karte

Spezielle Eigenschaften (1 W10)

1: Super-Hacker	6: Trinker
2: Fingerfertigkeit	7: Geldgier
3: GZ-Block	8: Wahn
4: Hoher IQ	9: Datenallergie
5: Patent	10: Gejagt



Allgemeines

Die Welt durch die Brille eines *Jockey-Implantats* zu sehen, ist nicht die schlechteste aller Möglichkeiten. Schon früh lernen die angehenden *CyEyes*, daß die Umgebung im *STARWEB* sich gewissen Regeln beugen muß. Wenn man diese Bedingungen mit einem Gedanken oder einem Fingerdruck ändern oder umgehen kann, resultiert daraus eine tiefe Befriedigung. Als Herr der Daten surft jeder *Jock* auf einer Welle des Adrenalins. Doch auch im Web lauern Gefahren: lizenzierte *CJ*, schlechtgelaunte *KI* und unüberwindliche Sicherheitswälle.

Jeder *Cyber-Jockey* träumt von dem ganz großen Wurf. Einmal richtig absahnen. Doch die ganz großen Datenpools erreichen ausschließlich die Besten. Für den Rest bleiben nur die kleinen Auftragsarbeiten.

Aber eines Tages wird der Traum Wirklichkeit. Eines Tages kommt der ganz große Showdown. Danach heißt es Strand, Hasis und Drinks. Für immer ...

Modifikator von -20 auf die Fertigkeit *Computer bedienen* kann dabei aber nicht eingesetzt werden.

Natürlich können freie *Jocks* auch einiges an Software verwenden, um sich besser durchzumogeln. Einfach auf den Seiten 84 ff. in den Ausrüstungsbeschreibungen für *Computer und Zubehör* schmökern.

2. Konfrontationen im Web

Freie *Cyber-Jockeys* können im Web allerhand Seltsames entdecken. Zu Auseinandersetzungen kann es kommen, wenn man einen rivalisierenden *CyEye*, eine *KI* oder auf ordinäres *EIS* trifft. Möchte man kontrolliert flüchten (d.h. den Stecker ziehen, ausklinken etc.), so wird eine *WIK*-Probe fällig. Gelungen: Logout geschafft. Mißlungen: Der Kampf beginnt. Aus einer laufenden Auseinandersetzung kann sich ein *Jock* nur zurückziehen, wenn er den sofortigen Verlust von 1W8+2 GZ-Punkten und 1W6 TP am Kopf hinnimmt.

Duelle werden immer per *Widerstandsprobe* ausgefochten. Die Regeln für *Widerstandspröben* mit zwei aktiven Parteien finden sich im *Grundregelwerk*.

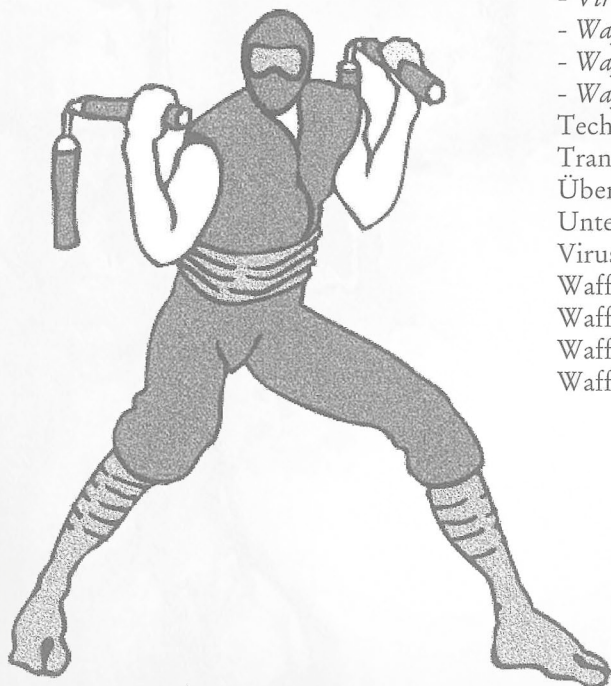
3. Spezielle Eigenschaften

GZ-Block

Diese Meditationsfähigkeit läßt den Modifikator der GZ-Probe bei Eintritt ins *STARWEB* per *Jockey-Implantat* auf +15 absinken.

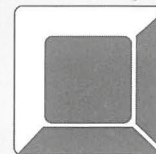
Datenallergie

Für jede Stunde Aufenthalt im planetaren Datenstrom per *Jockey-Implantat* verliert der Charakter 1W3 *Basis-TP*. Die heftigen Sinnesreizungen führen zur Überreaktion des Körpers. Schläft der *CJ* nach dem Ausklinken mindestens sechs Stunden, so haben sich diese *TP* wieder regeneriert.



III. Register

Bioware	83, 84
Camping	84
Computerzubehör	84 ff.
CORE	116
Cyberjockey	117 ff.
Cyberware	86 ff.
Dienstleistungen	89
EIS	85, 119
Fernkampfaffenfertigkeiten	19 ff.
Gebühren	89 ff.
Gifte	92
Hersteller	7 ff.
Illegale Dienste/Güter	91 ff.
Kampfgelbn, neue	26 ff.
Kampftaktik	30 ff.
Kleidung	93
Konzerne	7 ff.
Kriegsführung	31 ff.
Körperteile, künstliche	93
Künstliche Intelligenz (KI)	85, 86, 97, 113 ff.
Lexikon Natur	106 ff.
Medizin/Pharmazeutika	93, 94
Nahkampfaffenfertigkeiten	14 ff.
Prothesen	93
Rüstungen	94, 95
Schutzkleidung	94, 95
Spezielle Eigenschaften	119
STARWEB	86, 113 ff., 120
Tabellen:	
- Ausrüstungsliste, erweiterte	100 ff.
- Explosivaffen	42 ff.
- Fernkampfaffen	38 ff.
- Kanonen	41
- Nahkampfaffen	36 ff.
- Robokanonen	41
- Schrotaffen, abgesägte	35
- Schutzkleidung	94
- Sprengstoff	43
- Verfügbarkeit Ausrüstung	99
- Virussoftware	86
- Waffenerweiterungen	34
- Waffentabellen, erweiterte	36 ff.
- Waffenverfügbarkeit	35
Technik	95 ff.
Transportmittel	98
Überleben	84
Unterwasserzubehör	99
Virussoftware	86
Waffen, geächtete	111, 112
Waffenmonitore	46 ff.
Waffentabellen	34 ff.
Waffenzubehör	27 ff.



Sie haben wirklich die Möglichkeit, mir diese Daten zu verschaffen? Haben Sie Skrupel?

Eraldo Schwegel, Gentleman

Ich arbeite nach einem Grundsatz: Wess' Brot ich ess, dess Lied ich sing'.

Roxanne Deniz, Cyber-Jockey

STAY WEBBED...

SPACE GOTHIC

TSU - STARWEB

unabhängig · unpolitisch · demokratisch / Ausgabe Nr. 1 / 1. Quartal 2297 / DM 1,10

Willkommen, Bürger!

Zum ersten mal in diesem Jahr bietet Euch das STARWEB wieder ein buntes Sammelsurium an Informationen und Hintergründen über die Terranische Staatenunion. Unter anderem bieten wir erstmalig eine Anzeigensparte. Die Veröffentlichung von Kleinanzeigen, sofern diese nicht gewerblichen Inhalts sind, ist übrigens kostenlos.

Ergänzungen Ausrüstungsliste

Friedel und Benjamin Kochs, überarbeiteter Artikel.

1. Dienstleistungen

a) Fahrschule

Jeder Charakter, der zu Beginn seiner Karriere über einen Fertigkeitenswert von mindestens 50% in Gravgleiterfliegen oder Gravradfliegen verfügt, hat einen gültigen Führerschein für die jeweilige Fahrzeugart. Wer jedoch bei der Charaktererschaffung die entsprechende Fertigkeit nicht auf dem Mindestwert steigert, muß später eine Fahrschule besuchen, um seinen Führerschein zu erhalten. Nach 1W20+10 Stunden Theorie- und Praxisunterricht hat man die Erlaubnis zur Führung eines Gravrads oder Gravgleiters erworben. Der entsprechende Fertigkeitenswert wird auf 50% gesetzlich erhöht. Der Führerschein wird auf der ID-Karte gespeichert. TSU-weit gültig und nicht übertragbar. A grober Verstöße (analog zur Straßenverkehrsordnung der antiken Bundesrepublik Deutschland) wird der Führerschein entzogen. Ein neuer Führerschein ist ein schrittweises Wiederholen der Theorie- und Praxisprüfung. Der Führerschein ist ein schrittweises Wiederholen der Theorie- und Praxisprüfung. Der Führerschein ist ein schrittweises Wiederholen der Theorie- und Praxisprüfung.

RWEBSTARWEBSTARWEBSTARV

Das offizielle Faltblatt für Space Gothic®-Fans.
4mal jährlich inklusive Porto 8,80 DM

(in Briefmarken oder überweisen auf Konto 6049818, BLZ 510 900 00, Wiesbadener Volksbank).

Meinungen, Facts, Fanb ...

Bezug: Gerhard Winkler · Be ... Wiesbaden

