

Sternenbürger: Schwere Waffen

Eine Regelergänzung für Omnirole

Robert C. Prätzler 2005

Schwere Waffen

Dieser kleine Quellenband ergänzt die Sternenbürger-Regeln um typische militärische Waffensysteme. Es handelt sich damit um die Übertragung der Schweren Waffen der TS bis 13 auf diesen SF-Hintergrund.

Der Band soll es ermöglichen, auch militärische Kampagnen adäquat auszustatten sowie Fahrzeuge zu bewaffnen. Echte Artillerie bleibt jedoch einem eventuellen weiteren Quellenbuch vorbehalten. Gleiches gilt für sonstige militärische Ausrüstung.

Imperiumstechnologie

Wegen der Seltenheit imperialer Artefakte im Bereich der Schweren Waffen enthält dieser Quellenband keine entsprechenden Systeme.

Einzelne Waffensysteme

Gatling-Röntgenlaser

Der Gatling-Röntgenlaser dehnt das Design des mehrläufigen automatischen Lasers auf das Röntgenstrahlenprinzip aus.

Gatling-Gammalaser

Der Gatling-Gammalaser ähnelt dem gewöhnlichen Gatling-Laser, verschießt jedoch Gammastrahlen. Für die Waffe ist auch die Bezeichnung „Gatling-Graser“ gebräuchlich.

Gammalaser-Geschütz

Diese Fahrzeug- oder Lafettenwaffe ähnelt dem Lasergeschütz, verschießt jedoch Gammastrahlen.

Röntgenlaser-Geschütz

Diese Fahrzeug- oder Lafettenwaffe ähnelt dem Lasergeschütz, verschießt jedoch Röntgenstrahlen.

Tragbare Röntgenlaser-Kanone

Die Röntgenlaserversion der tragbaren Laserkanone.

Tragbare Gammalaser-Kanone

Die Gammalaserversion der tragbaren Laserkanone.

Plasmafaust

Diese tragbare Waffe verschießt eine einzelne superheiße Plasmaladung. Sie hat eine relativ geringe Reichweite, jedoch eine vernichtende Wirkung einschließlich eines Flächeneffekts. Die Plasmafaust wird mit einzelnen „Patronen“ geladen, die sowohl eine superstarke Energiezelle als auch die Trägersubstanz enthalten. Der Schaden wird wie bei einer Streuwaffe bestimmt (d.h. D-Faktor W6 gegen doppelten Energie-Schutzwert). Hinzu kommt, daß der Einschlag wie eine Explosion mit einem Basisradius von einem Meter zu behandeln ist. Außerdem wird die Schirmbelastung mit 6 multipliziert wird: x 3 für Explosion und x 2 für Energiewaffe!

Fusionsfaust

Die Fusionsfaust ähnelt der Plasmafaust. Sie ist aber durchschlagskräftiger, da im Inneren des verschossenen Plasmas ein Fusionsprozess ausgelöst wird. Es gelten die gleichen Regeln wie bei der Plasmafaust.

Gravowerfer

Ähnlich dem Gravo-Gewehr projiziert der Gravowerfer, eine kurze, aber schwere Unterstützungswaffe, ein ultrastarkes Schwerkraftfeld an den Zielpunkt. Nachteile dieser Waffe sind ihre eher geringe Reichweite und der sehr hohe Energiebedarf. Behandeln Sie einen Schuß wie eine Explosion, zugleich aber als Energiewaffe. Rüstungen aller Art sind völlig nutzlos; nur Schutzschirme bieten eine Abwehrmöglichkeit.

Schwerer Fesselfeld-Projektor

Diese Waffe wird in der Regel auf Lafetten oder in Fahrzeugen montiert. Sie ähnelt dem tragbaren Fesselfeldprojektor, hat jedoch eine effektive Stärke von 1.000.

Paralyse-Geschütz

Diese Waffe wird in der Regel lafettiert oder in Fahrzeugen angetroffen. Sie basiert auf dem bewährten Prinzip der Muskellähmung durch Paralysestrahlen.

Schwerer Paralytiker

Eine schwere, tragbare Version des üblichen Disruptors.

Disruptor-Geschütz

Das Disruptor-Geschütz basiert auf der Disruptor-Technologie und wird in der Regel auf Lafetten oder in Fahrzeugen eingebaut verwendet.

Schwerer Disruptor

Eine schwere, tragbare Version des üblichen Disruptors.

Hypnose-Geschütz

Das Hypnose-Geschütz ähnelt dem Hypnosestrahler und wird in der Regel auf Lafetten oder in Fahrzeugen eingebaut verwendet.

Desintegrator-Geschütz

Diese Waffe wird in der Regel lafettiert oder in Fahrzeugen angetroffen. Sie basiert auf der Desintegrator-Technologie.

Schwerer Desintegrator

Eine schwere, tragbare Version des üblichen Desintegrators. Dient primär der Bekämpfung gepanzerter Ziele.

Schwerer Sonarschocker

Diese schwere Version des Sonarschockers dient vor allem dem Einsatz gegen große Tiere oder Umweltangepasste.

Sonarschocker-Geschütz

Diese Waffe wird in der Regel lafettiert oder in Fahrzeugen angetroffen. Sie basiert auf der Sonarschocker-Technologie.

Traktorstrahler-Geschütz

Ähnlich dem tragbaren Traktorstrahler, jedoch auf einer Lafette oder in einem Fahrzeug montiert.

Partikelbeschleuniger-Geschütz

Diese Waffe wird in der Regel lafettiert oder in Fahrzeugen angetroffen. Sie basiert auf der Partikelbeschleuniger-Technologie.

Partikel-Blaster

Dieser überschwere Handstrahler sieht so ähnlich aus wie eine Panzerfaust. Er verwendet die gleiche Technologie wie der Partikelbeschleuniger, d.h. es werden Ionen ultraschnell beschleunigt. Die hohe Durchschlagskraft und Reichweite macht diese Waffe zu einer beliebten Unterstützungswaffe zur Bekämpfung gepanzerter Einheiten.

Tabelle: Schwere Waffen

Waffe	Fertigkeit	TS	Ziel	Schne II	Rück	Feuer	ST	GE	Aus-WM	Mini	normal	weit	extrem	Bemerkungen
Leichtes MG	Maschinengewehre	13	+40	-50	-10	3 x 1 / 20 / 35	(15)	10	-50	2	400 (22)	900 (11)	2.100 (3)	
Mittleres MG	Maschinengewehre	13	+40	-50	-10	3 x 1 / 20 / 35	(18)	10	-50	2	400 (26)	900 (13)	2.400 (4)	
Schweres MG	Maschinengewehre	13	+40	-50	-10	3 x 1 / 20 / 35	-	10	-50	2	400 (30)	900 (15)	2.800 (5)	
Minikanone	Maschinengewehre	13	+40	-50	-8	50 / 100	-	10	-50	2	350 (26)	700 (13)	2.400 (4)	
Tragbarer Raketenwerfer	Raketenwerfer	13	+40	-50	-35	1 x 1	(11)	10	-50	10	500 (70)	1.500 (35)	3.600 (6)	Radius = 3
Panzerfaust	Raketenwerfer	13	+35	-50	-30	1 x 1	(10)	10	-50	3	80 (70)	300 (35)	600 (5)	Panzerbrechend
Automatik-Granatwerfer	Granatwerfer	13	+30	-50	-25	3 x 1 / 9 / 15	-	10	-50	2	250 (36)	750 (18)	2.500 (5)	Radius = 2
Automatikgeschütz	Geschütz	13	+40	-50	-15	3 x 1 / 15 / 25	-	10	-50	2	450 (40)	1.000 (20)	4.000 (6)	
S. Automatikgeschütz	Geschütz	13	+40	-50	-20	3 x 1 / 15 / 25	-	10	-50	2	450 (45)	1.000 (22)	4.000 (7)	
Leichter Mörser	Granatwerfer	13	+20	n/a	n/a	1 x 1	-	10	-50	10	300 (44)	800 (22)	3.300 (4)	Radius = 3
Nadler-Geschütz	Geschütz	13	+40	-50	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50 / 100	-	10	-50	2	350 (12)	800 (6)	2.000 (2)	In W6, Nah-Schutz
Rak-Geschütz	Geschütz	13	+40	-50	-4	3 x 1 / 15 / 25	-	10	-50	2, speziell	1.000 (40)	2.700 (36)	5.000 (18)	
Schweres Nadler-Geschütz	Geschütz	13	+50	-50	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50 / 100	-	10	-50	2	350 (16)	800 (8)	2.000 (3)	In W6, Nah-Schutz
Lasergeschütz	Geschütz	13	+45	-50	0	3 x 1 / 5 / 10	-	10	-60	2	600 (60)	1.700 (20)	5.500 (5)	Energie
Tragbare Laserkanone	Laserkanonen	13	+40	-50	0	1 x 1	(15)	10	-60	2	300 (50)	600 (16)	1.300 (4)	Energie
Gatling-Laser	Laserkanonen	13	+40	-50	0	10 / 20 / 36	(18)	10	-60	2	500 (32)	1500 (16)	5000 (8)	Energie
Schwerer Sonarschocker	Schwerer Sonarschocker	13	+40	-50	0	2 x 1	(15)	10	-60	2	15 (30)	35 (18)	75 (9)	Betäubungswaffe, Duell D gegen KB, KB+1 je 5 Punkte Nah-Schutz
Sonarschocker-Geschütz	Geschütz	13	+45	-50	0	3 x 1	-	10	-60	2	25 (28)	60 (16)	120 (8)	Betäubungswaffe, Duell D gegen KB, KB+1 je 5 Punkte Nah-Schutz
Nadler-Geschütz	Geschütz	A	+50	-50	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50 / 100	-	10	-50	2	400 (12)	900 (6)	2.500 (2)	In W6, Nah-Schutz
Rak-Geschütz	Geschütz	A	+45	-50	-4	3 x 1 / 15 / 25 / 40	-	10	-50	2, speziell	1.200 (40)	3.000 (36)	6.000 (18)	
Schweres Nadler-Geschütz	Geschütz	A	+55	-50	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50 / 100	-	10	-50	2	400 (16)	900 (8)	2.500 (3)	In W6, Nah-Schutz
Lasergeschütz	Geschütz	A	+50	-50	0	3 x 1 / 5 / 10 / 25	-	10	-60	2	750 (65)	2.500 (22)	7.500 (6)	Energie
Tragbare Laserkanone	Laserkanonen	A	+45	-50	0	2 x 1	(14)	10	-60	2	400 (56)	750 (18)	1.500 (5)	Energie

Waffe	Fertigkeit	TS	Ziel	Schne II	Rück	Feuer	ST	GE	Aus-WM	Mini	normal	weit	extrem	Bemerkungen
Gatling-Laser	Laserkanonen	A	+45	-50	0	10 / 25 / 40	(17)	10	-60	2	700 (36)	2.000 (18)	6.500 (9)	Energie
Schwerer Sonarschocker	Schwerer Sonarschocker	A	+45	-50	0	3 x 1	(14)	10	-60	2	20 (31)	45 (18)	90 (9)	Betäubungswaffe, Duell D gegen KB, KB+1 je 5 Punkte Nah-Schutz
Sonarschocker-Geschütz	Geschütz	A	+50	-50	0	3 x 1	-	10	-60	2	30 (33)	75 (20)	150 (10)	Betäubungswaffe, Duell D gegen KB, KB+1 je 5 Punkte Nah-Schutz
Nadler-Geschütz	Geschütz	B	+40	-50	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50 / 100	-	10	-50	2	500 (13)	1.000 (6)	2.800 (2)	In W6, Nah-Schutz
Rak-Geschütz	Geschütz	B	+40	-50	-4	3 x 1 / 15 / 25 / 40	-	10	-50	2, speziell	1.500 (44)	3.500 (38)	7.000 (20)	
Schweres Nadler-Geschütz	Geschütz	B	+50	-50	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50 / 100	-	10	-50	2	500 (18)	1.000 (9)	2.800 (3)	In W6, Nah-Schutz
Lasergeschütz	Geschütz	B	+50	-50	0	3 x 1 / 5 / 10 / 25	-	10	-60	2	900 (72)	2.800 (25)	9.000 (7)	Energie
Tragbare Laserkanone	Laserkanonen	B	+45	-50	0	3 x 1	(14)	10	-60	2	500 (62)	900 (20)	1.800 (6)	Energie
Gatling-Laser	Laserkanonen	B	+45	-50	0	10 / 25 / 40	(16)	10	-60	2	850 (40)	2.500 (20)	7.500 (10)	Energie
Schwerer Sonarschocker	Schwerer Sonarschocker	B	+45	-50	0	3 x 1	(14)	10	-60	2	30 (34)	50 (20)	100 (10)	Betäubungswaffe, Duell D gegen KB, KB+1 je 5 Punkte Nah-Schutz
Sonarschocker-Geschütz	Geschütz	B	+50	-50	0	3 x 1	-	10	-60	2	55 (36)	120 (22)	250 (11)	Betäubungswaffe, Duell D gegen KB, KB+1 je 5 Punkte Nah-Schutz
Schwerer Disruptor	Laserkanonen	B	+45	-50	0	3 x 1	(15)	10	-60	2	400 (34)	750 (15)	1.500 (5)	Energie, in W6, Metallrüstung Vert+50
Disruptor-Geschütz	Geschütz	B	+50	-50	0	3 x 1	-	10	-60	2	700 (52)	2.000 (20)	6.500 (4)	Energie, in W6, Metallrüstung Vert+50
Lasergeschütz	Geschütz	C	+60	-50	0	3 x 1 / 5 / 10 / 25	-	10	-60	2	1.000 (72)	3.000 (25)	9.500 (7)	Energie
Tragbare Laserkanone	Laserkanonen	C	+55	-50	0	3 x 1	(13)	10	-60	2	700 (62)	1.500 (20)	2.900 (6)	Energie
Gatling-Laser	Laserkanonen	C	+55	-50	0	10 / 25 / 50	(15)	10	-60	2	950 (40)	2.800 (20)	8.500 (10)	Energie
Schwerer Sonarschocker	Schwerer Sonarschocker	C	+55	-50	0	3 x 1	(13)	10	-60	2	30 (36)	55 (21)	120 (10)	Betäubungswaffe, Duell D gegen KB, KB+1 je 5 Punkte Nah-Schutz

Waffe	Fertigkeit	TS	Ziel	Schne II	Rück	Feuer	ST	GE	Aus-WM	Mini	normal	weit	extrem	Bemerkungen
Sonarschocker-Geschütz	Geschütz	C	+60	-50	0	3 x 1	-	10	-60	2	60 (38)	140 (23)	300 (11)	Betäubungswaffe, Duell D gegen KB, KB+1 je 5 Punkte Nah-Schutz
Schwerer Disruptor	Laserkanonen	C	+55	-50	0	3 x 1	(14)	10	-60	2	450 (35)	900 (16)	1.700 (5)	Energie, in W6, Metallrüstung Vert+50
Disruptor-Geschütz	Geschütz	C	+60	-50	0	3 x 1	-	10	-60	2	750 (54)	2.200 (22)	7.000 (4)	Energie, in W6, Metallrüstung Vert+50
Schwerer Paralysator	Schwerer Paralysator	C	+55	-50	0	2 x 1	(14)	10	-60	2	30 (32)	75 (16)	250 (8)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Paralyse-Geschütz	Geschütz	C	+60	-50	0	3 x 1	-	10	-60	2	60 (35)	180 (18)	400 (9)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Schwerer Röntgenlaser	Laserkanonen	C	+55	-50	0	1 x 1	(15)	10	-60	2	700 (67)	1.500 (25)	2.900 (7)	Energie, Schutz / 2
Gatling-Röntgenlaser	Laserkanonen	C	+55	-50	0	10 / 20 / 36	(18)	10	-60	2	950 (44)	2.800 (22)	8.500 (12)	Energie, Schutz / 2
Röntgenlaser-Geschütz	Geschütz	C	+60	-50	0	2 x 1	-	10	-60	2	1.000 (78)	3.000 (30)	9.500 (8)	Energie, Schutz / 2
Partikel-Blaster	Laserkanonen	C	+35	-50	-10	1 x 1	(15)	10	-60	2	1.500 (85)	4.000 (45)	9.000 (23)	Energie
Partikelbeschleuniger-Geschütz	Geschütz	C	+60	-50	-20	1 x 1	-	10	-60	2	2.000 (90)	6.000 (50)	12.000 (26)	Energie
Plasmafaust	Plasmafaust	C	+25	-50	-25	1 x 1	(16)	10	-60	2	15 (100)	30 (30)	50 (12)	Spezielle Regeln
Traktorstrahler-Geschütz	Traktorstrahl-Geschütz	C	+55	-50	0	1 x 1	-	10	-60	2	50 (50)	100 (22)	250 (11)	Spezielle Regeln
Schwerer Disruptor	Laserkanonen	D	+65	-50	0	3 x 1	(14)	10	-60	2	500 (36)	1.000 (16)	2.100 (5)	Energie, in W6, Metallrüstung Vert+50
Disruptor-Geschütz	Geschütz	D	+70	-50	0	3 x 1	-	10	-60	2	850 (55)	2.600 (23)	7.700 (4)	Energie, in W6, Metallrüstung Vert+50
Schwerer Paralysator	Schwerer Paralysator	D	+65	-50	0	3 x 1	(14)	10	-60	2	50 (33)	100 (16)	350 (8)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Paralyse-Geschütz	Geschütz	D	+70	-50	0	3 x 1	-	10	-60	2	75 (36)	220 (18)	500 (9)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Schwerer Röntgenlaser	Laserkanonen	D	+60	-50	0	2 x 1	(14)	10	-60	2	700 (70)	1.500 (27)	2.900 (7)	Energie, Schutz / 2
Gatling-Röntgenlaser	Laserkanonen	D	+60	-50	0	10 / 25 / 40	(17)	10	-60	2	1.000 (48)	3.000 (23)	9.500 (12)	Energie, Schutz / 2
Röntgenlaser-Geschütz	Geschütz	D	+70	-50	0	3 x 1 / 5 / 10	-	10	-60	2	1.100 (81)	3.300 (34)	10.000 (8)	Energie, Schutz / 2
Partikel-Blaster	Laserkanonen	D	+45	-50	-8	3 x 1	(14)	10	-60	2	1.700 (91)	4.500 (49)	10.500 (26)	Energie
Partikelbeschleuniger-Geschütz	Geschütz	D	+60	-50	-15	3 x 1	-	10	-60	2	2.400 (98)	6.600 (55)	14.000 (28)	Energie
Plasmafaust	Plasmafaust	D	+30	-50	-22	1 x 1	(15)	10	-60	2	20 (100)	40 (30)	70 (12)	Spezielle Regeln

Waffe	Fertigkeit	TS	Ziel	Schne II	Rück	Feuer	ST	GE	Aus-WM	Mini	normal	weit	extrem	Bemerkungen
Traktorstrahler-Geschütz	Traktorstrahl-Geschütz	D	+60	-50	0	1 x 1	-	10	-60	2	60 (50)	120 (22)	300 (11)	Spezielle Regeln
Fusionsfaust	Plasmafaust	D	+30	-50	-25	1 x 1	(17)	10	-60	2	20 (125)	40 (38)	70 (15)	Spezielle Regeln
Schwerer Desintegrator	Laserkanonen	D		-50	0	1 x 1		10	-60	2	800 (100)	1.750 (85)	3.500 (75)	Rüstung nutzlos
Desintegrator-Geschütz	Geschütz	D		-50	0	1 x 1		10	-60	2	900 (120)	2.000 (100)	4.000 (80)	Rüstung nutzlos
Schwerer Paralyser	Schwerer Paralyser	E	+70	-50	0	3 x 1		10	-60	2	60 (33)	120 (16)	450 (8)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Paralyse-Geschütz	Geschütz	E	+75	-50	0	3 x 1	-	10	-60	2	85 (36)	250 (18)	650 (9)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Schwerer Röntgenlaser	Laserkanonen	E	+70	-50	0	3 x 1		10	-60	2	700 (77)	1.500 (30)	2.900 (8)	Energie, Schutz / 2
Gatling-Röntgenlaser	Laserkanonen	E	+70	-50	0	10 / 25 / 50		10	-60	2	1.000 (52)	3.000 (25)	9.500 (13)	Energie, Schutz / 2
Röntgenlaser-Geschütz	Geschütz	E	+75	-50	0	3 x 1 / 5 / 10 / 25	-	10	-60	2	1.100 (90)	3.300 (37)	10.000 (9)	Energie, Schutz / 2
Partikel-Blaster	Laserkanonen	E	+55	-50	-6	3 x 1		10	-60	2	2.000 (100)	5.000 (54)	11.200 (29)	Energie
Partikelbeschleuniger-Geschütz	Geschütz	E	+70	-50	-12	3 x 1	-	10	-60	2	2.700 (109)	7.200 (60)	15.500 (32)	Energie
Traktorstrahler-Geschütz	Traktorstrahl-Geschütz	E	+70	-50	0	1 x 1	-	10	-60	2	75 (55)	160 (25)	500 (12)	Spezielle Regeln
Fusionsfaust	Plasmafaust	E	+35	-50	-22	1 x 1	(16)	10	-60	2	25 (130)	45 (40)	85 (16)	Spezielle Regeln
Schwerer Desintegrator	Laserkanonen	E	+70	-50	0	1 x 1		10	-60	2	900 (100)	1.900 (85)	3.800 (75)	Rüstung nutzlos
Desintegrator-Geschütz	Geschütz	E	+75	-50	0	1 x 1	-	10	-60	2	1.000 (120)	2.300 (100)	4.500 (80)	Rüstung nutzlos
Hypnose-Geschütz	Hypnose-Geschütz	E	+70	-50	0	1 x 1	-	10	-60	2	30 (40)	60 (20)	120 (10)	Spezielle Regeln
Gravo-Werfer	Gravo-Werfer	E	+65	-50	0	1 x 1	(16)	10	-60	2	500 (100)	1.000 (100)	2.200 (100)	Spezielle Regeln
Schwerer Gammalaser	Laserkanonen	E	+70	-50	0	1 x 1	(15)	10	-60	2	700 (82)	1.500 (33)	2.900 (9)	Energie, Schutz / 4
Gatling-Gammalaser	Laserkanonen	E	+70	-50	0	10 / 20 / 36	(18)	10	-60	2	1.000 (57)	3.000 (28)	9.500 (15)	Energie, Schutz / 4
Gammalaser-Geschütz	Geschütz	E	+75	-50	0	2 x 1	-	10	-60	2	1.100 (99)	3.300 (41)	10.000 (10)	Energie, Schutz / 4

Waffe	TS	Gewicht / kg	Preis/Cr	Munitionspreis/Cr	Munition	Leg	Munitionsgewicht / kg
Leichtes MG	13	6,5	1.200	50 (Gurt 150)	50 M oder 300 Gurt	6	2 bzw. 12
Mittleres MG	13	14	1.500	60 (Gurt 180)	50 M oder 300 Gurt	5	2,5 bzw. 15
Schweres MG	13	20	2.000	75 (Gurt 230)	50 M oder 300 Gurt	5	3 bzw. 18
Minikanone	13	40	4.000	350	500 Gurt	4	28
Tragbarer Raketenwerfer	13	5	1.000	300	1 E	3	0,8
Panzerfaust	13	3	500	250	1 E	3	0,5
Automatik-Granatwerfer	13	30	3.000	600	32 Gurt	3	20
Automatikgeschütz	13	280	4.500	100 (Gurt 350)	50 M oder 200 Gurt	5	26 bzw. 100
S. Automatikgeschütz	13	380	5.500	140 (Gurt 500)	50 M oder 200 Gurt	4	36 bzw. 140
Leichter Mörser	13	12	950	50	1 E	5	1,6
Nadler-Geschütz	13	80	5.000	500	1.000 M	6	5
Rak-Geschütz	13	120	5.500	250 (Gurt 480)	100 M oder 200 Gurt	5	3 bzw. 6
Schweres Nadler-Geschütz	13	120	6.500	600	1.000 M	5	7
Lasergeschütz	13	120	5.000	2.000	50 EP / 2 F	5	2 x 2,5
Tragbare Laserkanone	13	15	3.000	1.000	10 EP / F	5	2,5
Gatling-Laser	13	16	4.500	2.000	80 EP / 2 F	5	2 x 2,5
Schwerer Sonarschocker	13	12	1.900	1.000	40 EP / F	9	2,5
Sonarschocker-Geschütz	13	100	2.500	2.000	160 EP / 2F	8	2 x 2,5
Nadler-Geschütz	A	75	4.000	450	1.000 M	6	5
Rak-Geschütz	A	100	4.500	220 (Gurt 450)	100 M oder 200 Gurt	5	3 bzw. 6
Schweres Nadler-Geschütz	A	100	5.500	520	1.000 M	5	7
Lasergeschütz	A	100	4.000	2.000	60 EP / 2 F	5	2 x 2,5
Tragbare Laserkanone	A	12	2.500	1.000	15 EP / F	5	2,5
Gatling-Laser	A	15	3.800	2.000	100 EP / 2 F	5	2 x 2,5
Schwerer Sonarschocker	A	11	1.500	1.000	50 EP / F	9	2,5
Sonarschocker-Geschütz	A	90	2.200	2.000	200 EP / 2F	8	2 x 2,5
Nadler-Geschütz	B	70	3.800	450	1.000 M	6	5
Rak-Geschütz	B	90	4.200	220 (Gurt 450)	100 M oder 200 Gurt	5	3 bzw. 6
Schweres Nadler-Geschütz	B	90	5.000	520	1.000 M	5	7
Lasergeschütz	B	90	3.700	2.000	75 EP / 2 F	5	2 x 2,5
Tragbare Laserkanone	B	11	2.200	1.000	20 EP / F	5	2,5
Gatling-Laser	B	14	3.500	2.000	125 EP / 2 F	5	2 x 2,5
Schwerer Sonarschocker	B	10	1.200	1.000	65 EP / F	9	2,5
Sonarschocker-Geschütz	B	80	2.000	2.000	250 EP / 2 F	8	2 x 2,5
Schwerer Disruptor	B	15	3.500	1.000	15 EP / F	3	2,5
Disruptor-Geschütz	B	120	6.000	2.000	60 EP / 2 F	3	2 x 2,5
Lasergeschütz	C	80	3.500	2.000	90 EP / 2 F	5	2 x 2,5
Tragbare Laserkanone	C	10	2.000	1.000	25 EP / F	5	2,5
Gatling-Laser	C	13	3.300	2.000	150 EP / 2 F	5	2 x 2,5
Schwerer Sonarschocker	C	9	1.000	1.000	80 EP / F	9	2,5
Sonarschocker-Geschütz	C	75	1.800	2.000	300 EP / 2 F	8	2 x 2,5
Schwerer Disruptor	C	14	3.200	1.000	25 EP / F	3	2,5
Disruptor-Geschütz	C	110	5.000	2.000	80 EP / 2 F	3	2 x 2,5
Schwerer Paralyseator	C	10	3.000	1.000	25 EP / F	9	2,5

Paralyse-Geschütz	C	80	4.500	2.000	80 EP / 2 F	8	2 x 2,5
Schwerer Röntgenlaser	C	15	4.500	1.000	20 EP / F	4	2,5
Waffe	TS	Gewicht / kg	Preis/Cr	Munitionspreis/Cr	Munition	Leg	Munitionsgewicht / kg
Gatling-Röntgenlaser	C	16	7.500	2.000	125 EP / 2 F	3	2 x 2,5
Röntgenlaser-Geschütz	C	120	7.200	2.000	75 EP / 2 F	3	2 x 2,5
Partikel-Blaster	C	16	4.000	1.000	12 EP / F	4	2,5
Partikelbeschleuniger-Geschütz	C	150	6.600	3.000	40 EP / 3 F	4	3 x 2,5
Plasmafaust	C	12	2.800	400	1 E	3	1,5
Traktorstrahler-Geschütz	C	150	4.000	2.000	60 EP / 2 F	10	2 x 2,5
Schwerer Disruptor	D	14	3.000	1.000	35 EP / F	3	2,5
Disruptor-Geschütz	D	100	4.500	2.000	100 EP / 2 F	3	2 x 2,5
Schwerer Paralyzator	D	9	2.700	1.000	35 EP / F	9	2,5
Paralyse-Geschütz	D	75	4.200	2.000	100 EP / 2 F	8	2 x 2,5
Schwerer Röntgenlaser	D	13	4.000	1.000	25 EP / F	4	2,5
Gatling-Röntgenlaser	D	15	6.700	2.000	150 EP / 2 F	3	2 x 2,5
Röntgenlaser-Geschütz	D	100	6.500	2.000	90 EP / 2 F	3	2 x 2,5
Partikel-Blaster	D	15	3.500	1.000	16 EP / F	4	2,5
Partikelbeschleuniger-Geschütz	D	130	6.000	3.000	50 EP / 3 F	4	3 x 2,5
Plasmafaust	D	9	2.500	350	1 E	3	1,4
Traktorstrahler-Geschütz	D	125	3.500	2.000	80 EP / 2 F	10	2,5
Fusionsfaust	D	12	4.200	450	1 E	3	1,5
Schwerer Desintegrator	D	16	11.000	1.000	12 EP / F	3	2,5
Desintegrator-Geschütz	D	150	12.800	3.000	40 EP / 3 F	3	3 x 2,5
Schwerer Paralyzator	E	8	2.400	1.000	40 EP / F	9	2,5
Paralyse-Geschütz	E	70	3.800	2.000	110 EP / 2 F	8	2 x 2,5
Schwerer Röntgenlaser	E	12	3.700	1.000	35 EP / F	4	2,5
Gatling-Röntgenlaser	E	14	6.400	2.000	180 EP / 2 F	3	2 x 2,5
Röntgenlaser-Geschütz	E	90	6.200	2.000	120 EP / 2 F	3	2 x 2,5
Partikel-Blaster	E	14	3.000	1.000	20 EP / F	4	2,5
Partikelbeschleuniger-Geschütz	E	120	5.400	3.000	60 EP / 3 F	4	3 x 2,5
Traktorstrahler-Geschütz	E	110	3.200	2.000	100 EP / 2 F	10	2,5
Fusionsfaust	E	10	3.600	500	1 E	3	1,5
Schwerer Desintegrator	E	15	10.000	1.000	15 EP / F	3	2,5
Desintegrator-Geschütz	E	130	11.200	3.000	50 EP / 3 F	3	3 x 2,5
Hypnose-Geschütz	E	150	15.000	2.000	30 EP / 2 F	2	2 x 2,5
Gravo-Werfer	E	16	12.000	1.000	10 EP / F	3	2,5
Schwerer Gammalaser	E	15	6.000	1.000	25 EP / F	2	2,5
Gammalaser-Geschütz	E	120	8.000	2.000	90 EP / 2 F	2	2 x 2,5
Gatling-Gammalaser	E	16	7.500	2.000	150 EP / 2 F	2	2 x 2,5

