

STERNENBÜRGER

Ein Science-fiction-Quellenbuch für OMNIROLE

Überarbeitete Erstausgabe

© Robert C. Prätzler 2006

Inhaltsverzeichnis

VORWORT6

ÄNDERUNGEN IN VERSION 1.3 AUS 2006.....6

GESCHICHTE7

ZEITRECHNUNGEN7

DIE GESCHICHTE DES BEKANNTEN WELTRAUMES7

Die Anfänge.....7

Das Alte Imperium.....7

Der Bürgerkrieg8

Terras Weg zu den Sternen.....8

Der Terranische Krieg.....9

Der Friedensschluß.....9

Der Status Quo.....9

Der Unabhängigkeitskrieg.....9

Die Föderationskrise9

Die Jetztzeit 2600 AD10

ZEITLEISTE.....10

VÖLKER UND STAATEN11

DIE WICHTIGSTEN RASSEN11

Terraner11

Wachali11

Dub11

Krellianer.....11

H'Ch-R'Harl11

Loffati.....11

Yrianer12

Sklick.....12

Orachaner12

Froydianer.....12

Die Clans.....12

DIE STAATEN12

Die Freien Welten.....12

Die Terranische Föderation.....12

Das Imperium der Wachali14

Das Dominium der Loffati14

Das Heilige Imperium der Yrianer14

Die Dub-Konföderation15

Der Freie Planet Froydia.....15

Das Orachanische Kombinat15

Die 66 Sonnen von Krell.....15

Das Königreich der Sklick15

Die Clans.....15

Unbedeutendere Staaten16

DAS VERHÄLTNIS UNTEREINANDER16

Der Status Quo16

Die Peripherie16

Die Neutralen Zonen.....16

ÜBERGREIFENDE ORGANISATIONEN16

Das Galaktische Commonwealth.....16

Das Bündnis von Karn Azud16

Der Vertrag von Pologinon.....16

Das Fhorn-Abkommen17

DIE WIRTSCHAFT IN DER MILCHSTRASSE17

Terranische Großkonzerne und das

terranische Wirtschaftssystem17

Das System der Wachali18

Andere Rassen18

WICHTIGE ORGANISATIONEN DER FÖDERATION 18

Die Raumflotte der Föderation

(Föderationsflotte) 18

Die Planetaren Streitkräfte 18

Die Raumgarde der Föderation

(Föderationsgarde) 18

Die Scoutflotte (Scouts)..... 19

Das Spezialkommando der Föderationsflotte

..... 19

Das Para-Korps der Föderation..... 19

Der Terranische Abschirmdienst (TAD)..... 19

Die Galaktische Raumpatrouille 19

Die Polizei (Federation Bureau of

Investigation = FBI)..... 19

Das galaktische Syndikat 20

DIE MEDIZIN DER GEGENWART 20

Alterung..... 20

Wiederbelebungen..... 20

Klonen 20

Gehirntransplantation..... 21

Wundermedikamente 21

Xenomedizin 21

WICHTIGE GESETZE DER FÖDERATION 21

Psionik..... 21

Genetik 21

EINIGE HINWEISE ZUR GESELLSCHAFT DER

FÖDERATION 22

Die Mutanten 22

Roboter 22

Computer und Informationstechnologie..... 22

Raumfahrt..... 22

Ausweise und Identität 22

Zahlungsverkehr 23

Arbeit und Freizeit..... 23

Erziehung und Ausbildung 23

Unterhaltung..... 23

Ehe und Familie..... 23

Glauben und Religion 23

Häuser 24

CHARAKTERE..... 25

ZULÄSSIGE RASSEN 25

Dub..... 25

Froydianer..... 25

H'Ch-R'Harl..... 25

Krellianer 25

Loffati 26

Orachaner..... 26

Sklick..... 26

Terraner (Menschen)..... 27

Wachali..... 27

Yrianer..... 27

BESONDERE FÄHIGKEITEN UND HANDICAPS 27

Cybertech 27

Mentalstabilisierung 28

Immunisierungen..... 28

Niedrige Heimat-Technikstufe..... 28

UMWELTANGEPASSTE 28

Spacer (Weltraummenschen) 28

Inhaltsverzeichnis

<i>Foumaneraner</i>	28	<i>Scout</i>	39
<i>Myrrther</i>	29	<i>Tramp</i>	39
<i>Regosianer</i>	29	<i>Arzt</i>	39
<i>Tregulonier</i>	29	<i>Flottenveteran</i>	40
<i>Wurboner</i>	29	<i>Manager</i>	40
<i>Marsianer</i>	30	<i>Glücksritter</i>	40
<i>Titanier</i>	30	<i>Tech</i>	40
MUTANTEN	30	<i>"Barbar"</i>	40
PSI-KRÄFTE	30	<i>Wissenschaftler</i>	40
<i>Terraner, Yrianer und verwandte Rassen</i>	31	<i>Gangster</i>	40
<i>Loffati</i>	31	<i>Kopfgeldjäger</i>	40
<i>Sklick (nur Königinnen)</i>	31	<i>Spion</i>	40
<i>Krellianer, Wachali</i>	31	<i>Leibwächter</i>	40
<i>Dub</i>	31	<i>Raumpirat</i>	40
<i>Froydianer</i>	31	DAS ZUFALLSVERFAHREN	40
<i>Orachaner</i>	32	<i>Die Grundtabelle</i>	41
<i>H'Ch-R'Harl</i>	32	<i>Die Subtabellen</i>	41
FERTIGKEITEN	32	a) Wertetabelle	41
<i>Ergänzungen der Fertigkeitenlisten</i>	32	b) Fertigkeitenzuteilung	41
<i>Spezialisierungen von Fertigkeiten</i>	32	c) Angeborene Fähigkeiten und Vorteile	41
SPRACHEN	33	d) Handikaps	42
<i>Terranisch</i>	33	e) Sondertabelle	42
<i>Lokale Terrasprachen</i>	33	f) PSI-Kräfte	42
<i>Alt-Imperial</i>	33	g) Cybertech-Tabelle	44
<i>Neu-Imperial</i>	33	h) Raumschiffstabelle	44
<i>Loffatim</i>	33	i) Rassen	44
<i>Sklicki</i>	33	j) Spezielle Besitztümer	45
<i>H-Ch-R'Har'H'M</i>	33	k) Ordenstabelle	45
<i>Froydian</i>	33	l) Militärischer Rang	45
<i>Weitere Sprachen</i>	33	m) Mutantentabellen	45
LESEN UND SCHREIBEN	34	n) Schutzherren	47
SOZIALER STATUS	34	o) Ergänzungen	47
SCHUTZHERREN UND FEINDE	35	TABELLE DER CYBERTECH	48
Dienstpflichten	35	FERTIGKEITEN-TABELLE	50
ORDEN UND EHRENZEICHEN	36	TABELLE: WAFFENFERTIGKEITEN:	52
<i>Die Föderation</i>	36	AUSRÜSTUNG	53
<i>Blutherz</i>	36	STARTKAPITAL	53
<i>Gefechtsabzeichen</i>	36	DIE TECHNIKSTUFEN	53
<i>Verdienstabzeichen</i>	36	VERFÜGBARKEIT VON GEGENSTÄNDEN	53
<i>Verdienstmedaille</i>	36	DAS WIRTSCHAFTSSYSTEM	53
<i>Kometenorden</i>	36	AUSRÜSTUNGLISTEN	53
<i>Sonnenstern</i>	37	<i>Energieversorgung</i>	53
<i>Spiralnebel-Orden</i>	37	<i>Reaktoren</i>	54
<i>Tapferkeitsmedaille</i>	37	<i>Waffen und Rüstungen</i>	54
<i>Wachali</i>	37	<i>Spezielle Munition</i>	55
<i>Loffati, H'Ch-R'Harl und Sklick</i>	37	<i>Waffen-Sensorverbindungen</i>	55
<i>Yrianer, Krellianer, Dub, Froydianer,</i>		<i>Granaten</i>	56
<i>Orachaner</i>	37	<i>Schutzschirme</i>	56
MILITÄRISCHE UND ANDERE RÄNGE	37	<i>PSI-Technologie</i>	57
<i>Raumflotte</i>	37	<i>Medizinische Technologie</i>	58
<i>Raumgarde / Streitkräfte/ TAD</i>	38	<i>Gängige Medo-Drogen und andere Mittel</i> ..	58
<i>Scoutdienst</i>	38	<i>Werkzeug</i>	60
<i>Para-Korps</i>	38	<i>Kommunikations- und Ortungsgeräte</i>	60
RAUMSCHIFFSBESITZER	38	<i>Sichthilfen</i>	61
NAMENGEbung	38	<i>Medientechnik</i>	62
CHARAKTERE	39	<i>Überwachungstechnik</i>	63
<i>Prospektor</i>	39	<i>Diverse Ausrüstungsgegenstände</i>	64
<i>Söldner</i>	39	<i>Raum- und Kampfanzüge</i>	65
<i>Reporter</i>	39	<i>Fahrzeuge und Antigrav-Technik</i>	68
<i>Freihändler</i>	39		

Inhaltsverzeichnis

<i>Artefakte</i>	69	<i>Ermittlung der Besatzung</i>	103
TABELLE: SCHUßWAFFEN TS 13 BIS *	71	<i>Raumschiffsklassen</i>	103
TABELLE: NAHKAMPFWAFFEN TS 13 BIS *	73	<i>Bauzeiten</i>	104
TABELLE: RÜSTUNGEN TS 13 BIS *	74	<i>Zeitverkürzungen</i>	104
TABELLE: SCHUTZSCHIRMGENERATOREN	75	RAUMSCHIFFSENTWURF.....	104
TABELLE: ALLGEMEINE		RAUMSCHIFFSUMBAU.....	104
AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE.....	76	RAUMSCHIFFSREPARATUREN.....	104
TABELLE: MEDIZINISCHE DROGEN UND GIFTE ..	79	RAUMSCHIFFSFINANZIERUNG.....	105
TABELLE: WAFFENZUBEHÖR AB TS 13.....	79	<i>Leasingverträge</i>	105
FAHRZEUGTABELLE.....	80	<i>Raumschiffskredite</i>	105
ALLGEMEINE TABELLE FÜR FERNKAMPFWAFFEN		RAUMHANDEL.....	105
TS 13 BIS *.....	81	<i>Speditionstätigkeit</i>	105
ALLGEMEINE TABELLE FÜR SCHUTZKLEIDUNGEN		<i>Spekulationshandel</i>	105
TS 13 BIS *.....	87	<i>Passagierflüge</i>	106
TABELLE: SCHUTZSCHIRMGENERATOREN	90	STAATLICHE EINFLUßNAHME.....	107
RAUMFAHRT	92	<i>Besteuerung</i>	107
RAUMSCHIFFSKONSTRUKTION.....	92	<i>Kontrollen</i>	107
Technikstufen.....	92	RAUMHÄFEN.....	107
Veraltete Technik.....	92	UNTERLICHTFLÜGE.....	107
<i>Der Rumpf</i>	92	<i>Beschleunigen und Abbremsen</i>	108
Verdrängung.....	92	<i>Zeitdilatation (Zusatzregel)</i>	108
Ermittlung der Masse.....	92	<i>Schwerfelder</i>	108
Form.....	92	<i>Atmosphärenflüge</i>	108
Bauweise.....	93	ÜBERLICHTFLÜGE.....	108
Panzerung.....	93	<i>Die Kursprogrammierung</i>	109
<i>Die Maschinenanlagen</i>	93	<i>Der Hyperraumeintritt</i>	109
Energieerzeugung.....	93	<i>Energiebedarf im Flug</i>	109
Unterlichtantrieb.....	94	<i>Risiken</i>	110
Überlichtantrieb.....	95	<i>Allgemeine WM</i>	110
<i>Weitere Einbauten</i>	95	<i>Der Hyperraumaustritt</i>	110
Antigravsystem.....	95	<i>Bekämpfung von WM durch die</i>	
Lebenserhaltung.....	96	<i>Kursberechnung</i>	110
Kabinen und Unterkünfte.....	96	<i>Unfallwirkungen</i>	111
Schiffszentralen.....	96	DER PSI-ANTRIEB.....	111
Computeranlagen.....	97	MINDESTBESATZUNG.....	112
Ortungsgeräte.....	97	TREIBSTOFFBEDARF UND NACHTANKEN.....	112
Funkanlagen.....	98	LAUFENDE KOSTEN.....	112
<i>Schutzschirme</i>	98	<i>Besatzungsgehälter</i>	112
Feldschirme.....	98	<i>Lebenshaltung</i>	112
PSI-Schirme.....	98	<i>Landegebühren</i>	112
Lichtwellenumlenker.....	98	WARTUNGEN (ZUSATZREGEL).....	113
Verzerrungsschirme.....	98	<i>Generalüberholung</i>	113
Antiorungs-Schirme.....	99	<i>Routineinspektionen</i>	113
Verzerrungsdämpfer.....	99	<i>Allgemeine Unfallwürfe</i>	113
<i>Waffensysteme</i>	99	WEITERE ALLGEMEINE REGELN.....	113
Laserwaffen.....	99	<i>Überlichtfunk (Zusatzregel)</i>	113
Partikelbeschleuniger.....	100	Energiebedarf.....	113
Plasma- und Fusionswerfer.....	100	Programmierung und Reichweite.....	114
Gravo-Strahler.....	100	Allgemeines.....	114
Paralysatoren.....	101	<i>Transmitter (Zusatzregel)</i>	114
Desintegratoren.....	101	Energiebedarf.....	114
Waffeninstallation.....	101	Programmierung und Reichweite.....	115
<i>Beiboote und Bordfahrzeuge</i>	102	Unfälle.....	115
Hangarraum.....	102	<i>Traktorstrahlen (Zusatzregel)</i>	115
Schleusen.....	102	<i>Ortungsverfahren</i>	116
Schnellstarteinrichtungen.....	102	REGELN FÜR RAUMGEFECHTE.....	117
Offener Transport.....	102	<i>Zeit- und Distanzmessung</i>	117
<i>Spezielle Einbauten</i>	102	<i>Das Angriffsverfahren</i>	118
Transmitteranlagen.....	102	<i>Das Verteidigungsverfahren</i>	118
Medo-Station.....	102		
Traktorstrahl-Projektoren.....	102		
Emotio-Adapter.....	103		

Inhaltsverzeichnis

<i>Lichtschnelle Waffenstrahlen</i>	<i>118</i>
<i>Rammen.....</i>	<i>118</i>
<i>Energieabgabe aus Speicherbänken.....</i>	<i>118</i>
<i>Besondere Waffensysteme und Einrichtungen</i>	
<i>.....</i>	<i>119</i>
<i>Schutzschirme allgemein.....</i>	<i>119</i>
<i>PSI-Schirme</i>	<i>119</i>
<i>Verzerrungsschirme</i>	<i>119</i>
<i>Gravo-Strahler</i>	<i>119</i>
<i>Antipartikel-Beschleuniger.....</i>	<i>119</i>
<i>Desintegratoren.....</i>	<i>119</i>
<i>Raketen.....</i>	<i>119</i>
<i>Raumjäger</i>	<i>119</i>
COMPUTERPROGRAMME.....	119
<i>Die Programme</i>	<i>120</i>
<i>Schreiben von Software.....</i>	<i>121</i>
TABELLE: BORDWAFFENSYSTEME.....	122
INDEX	129

Sternenbürger: Vorwort

Vorwort

Liebe Rollenspielerinnen und Rollenspieler !

In Ihren Händen halten Sie eines der ersten Weltbücher für Omnirole, das universale Rollenspiel. Ich wünsche Ihnen in jedem Fall viel Vergnügen mit diesem Ergebnis einer mehrjährigen Entwicklungsarbeit.

Wenn man an Rollenspiele denkt, so sind es vor allem zwei Themen, die man immer wieder antrifft: Fantasy und Science Fiction. Entsprechend haben wir entschieden, auch für Omnirole die Reihe der Weltbücher mit einer Fantasy-Welt, ARIMON, und mit einer Science-Fiction-Welt, nämlich dem Universum von STERNENBÜRGER, zu eröffnen.

Warum der Name Sternenbürger? Nun, der Gedanke war, daß in dieser Welt der Zukunft die Tore zu den Sternen offenstehen. Die Menschen sind zwar noch nicht "Erben des Universums" (Grüße an eine große deutsche SF-Serie) geworden, aber sie haben doch einen anderen Horizont, andere Möglichkeiten. Dieses Konzept soll der Name Sternenbürger widerspiegeln.

Sternenbürger ist eine Art Kind der klassischen SF. Es handelt sich um eine Welt, in der die Menschheit den Sprung zu den Sternen geschafft hat. Raumreisen sind etwas so alltägliches geworden, wie es heutzutage Flugreisen für uns sind. Andere Rassen, darunter richtige Aliens, sogar Wasserstoffatmer, treten in Kontakt mit den Menschen. Und auch diese haben sich verändert, haben sich zum Teil an neue Umwelten angepaßt, sind mutiert oder haben sich dafür entschieden, Teile ihres Körpers durch technische Elemente zu ersetzen.

PSI-Kräfte spielen eine Rolle in dieser Welt, aber auch Strahlenwaffen und Antigravitation, Schutzschirme und Roboter, Raumschiffe und fremde Welten. Dennoch ist Sternenbürger aber keine reine Space Opera. Immer wieder wurde versucht, einerseits eine interessante Rollenspielwelt mit Möglichkeiten zu faszinierenden Abenteuern zu schaffen, andererseits aber auch für glaubwürdige Technik, für eine Gesellschaft der Zukunft und "richtige" Außerirdische, also nicht nur kostümierte Menschen, zu sorgen.

Es liegt nunmehr an Ihnen, als Spieler und Spielleiter die Welt Sternenbürgers mit Leben zu erfüllen, sie zu entwickeln, ihre Schönheiten kennenzulernen und gegen ihre Gefahren zu bestehen.

Abenteurmöglichkeiten gibt es viele. Vielleicht wollen Sie es als Gruppe von Freihändlern versuchen, die zwischen dem Sternen pendelt, vielleicht mit ein wenig Schmuggel oder gar Kaperei eingeworfen? Passen Sie nur auf die Zollkreuzer und Flottenpatrouillen auf! Oder wie wäre es im Sinne der Star-Trek-Serie mit den Abenteuern eines Forschungsrau-

mers, der ins Unbekannte vorstößt? Erstkontakte mit fremden Rassen, völlig unbekannte Sonnen und Planeten, Tiere und Pflanzen? Die Schönheit einer Wasserstoffwelt? Vielleicht aber auch ein Leben als interstellare Tramps, immer auf der Suche nach einer guten Gelegenheit, einer Nische, in den Casinos der Milchstraße, als blinde Passagiere auf Raumschiffen, oder in den Gassen und Hinterhöfen der großen Sternestädte? Oder als interstellare Söldnertruppe, oder als Angehörige der Raumflotte, oder als Geheimagenten, oder oder oder...

Die Möglichkeiten sind so vielfältig wie die Planeten der Milchstraße und ihre Bewohner. Vielleicht versuchen Sie ja auch alles, die Zeit haben Sie, und das Universum steht Ihnen offen.

Wir werden uns auf alle Fälle bemühen, die Welt von Sternenbürger ebenfalls weiterzuentwickeln. Quellenbücher zu den wichtigsten Staaten und Planeten sind ebenso geplant wie einige Bände mit Abenteuerideen und richtigen Szenarios. Lassen Sie sich überraschen.

Wenn jemand unter Ihnen gute Ideen hat, wenn Sie Welten ausgearbeitet haben oder ein gelungenes Szenario, wenn Sie Wünsche, Anregungen oder Kritik zu äußern haben - immer nur her damit. Wir leben vom Feedback der Spieler, und sind für neue Ideen immer offen. Wer weiß, vielleicht steht ja schon bald IHR Name auf einem neuen Omnirole-Quellenbuch?

Jetzt aber auf ins Unbekannte. Lassen Sie sich entführen in die Welt Anfang des 28. Jahrhunderts terranischer Zeitrechnung, lassen Sie sich überraschen, verzaubern, unterhalten. Viel Spaß und viele vergnügliche Abenteuer wünscht die Omnirole-Redaktion, und allzeit gute Fahrt zwischen den Sternen !

Änderungen in Version 1.3 aus 2006

Das Raumkampfsystem wurde gründlich überarbeitet, um spielbarere Regeln für die Verwendung eines Hex- bzw. Quadratrasters zu erhalten. Dies führte zu diversen Anpassungen der Waffenreichweiten, Streichung der Raketenregeln und Neudesign des Angriffs- und Verteidigungsverfahrens. Dabei wurde auch der Hintergrund in sich stimmiger gestaltet. Ein wesentlicher Unterschied zu früher ist, dass Raketen eliminiert wurden – sie gehören zu Honor Harrington, aber nicht in dieses Universum.

Weiterhin wurde eine Reihe von Fehlern beseitigt. Eine vollständige Neubearbeitung ist nach Veröffentlichung der Version 2 des Grundregelwerks, vermutlich Mitte 2007, geplant.

Sternenbürger: Geschichte

Geschichte

Zeitrechnungen

In der Galaxis sind verschiedene Zeitrechnungen, meistens eine je wichtigerer Nation, in Gebrauch. Die folgenden Zeitangaben orientieren sich an der terranischen Zeitrechnung, welche als Ausgangspunkt das Jahr der Geburt Christi, des Begründers einer der wichtigsten Religionen, annimmt. Es gibt kein Jahr Null. Jahre nach Christi Geburt werden mit der Kennzeichnung AD oder n.Chr. versehen, solche davor mit v.Chr. Ein Jahr in dieser Zeitrechnung orientiert sich an einem Umlauf des Planeten Terra (Erde) um seine Sonne. Als kleinere Einheiten sind Tage (eine Drehung des Planeten um seine Achse) zu 24 Stunden in Gebrauch; ein terranisches Jahr hat 365,25 Terratage. Die Zeitangaben Woche (7 Tage) und Monat (eine Zusammenstellung von 28 bis 31 Tagen) sind nur noch bei konservativen Terranern in Gebrauch; alle anderen verwenden inzwischen für Daten eine Schreibweise der Art Tag - Jahr.

Eine andere wichtige Zeitrechnung ist jene, die als Ausgangspunkt die Gründung des Alten Imperiums (s.u.) nimmt. Sie kennt ebenfalls kein Jahr Null und zählt Jahre als Vor-Imperial (VI) und Nach-Imperial (NI). Ein Jahr in dieser Zeitrechnung orientiert sich an der Umlaufperiode des früheren Zentralplaneten des Imperiums. Diese unterscheidet sich kaum vom terranischen Jahr (1 Imperiales Jahr = 1,0015 terranische Jahre). Kleinere Einheit sind Imperiale Tage zu 20 Stunden. Ein imperiales Jahr besteht aus 400 Tagen, demzufolge umfaßt ein terranischer Tag 0,914 Imperiale Tage und eine terranische Stunde 1,097 Imperiale Stunden. Daten werden wie im terranischen System notiert.

Bei den Wachali ist darüber hinaus eine Zeitrechnung gebräuchlich, die zwar ebenfalls Imperiale Jahre verwendet, aber als Basis nicht die Gründung des Imperiums, sondern immer das Jahr der Thronbesteigung des jeweiligen Imperators (also z.B. im Jahre 20 Ra-Ngarn) benutzt.

Die Geschichte des bekannten Welt- raumes

Für die folgenden Kapitel danken wir Professor J.L.Tanaka von der Universität Tokyo, der in seiner Festschrift "Vom Dunkel der Vergangenheit bis zu den Sternen der Zukunft - eine kurze Geschichte der Weltraumfahrt in der Milchstraße" im Vorwort diese Kurzzusammenfassung geliefert hat.

Die Anfänge

Wie so oft, liegen die Anfänge irgendwo im Dunkel der Geschichte verborgen. Sicher ist, daß es schon seit langer Zeit raumfahrende Rassen in der Milchstraße gegeben hat, denn man stößt immer wieder auf ihre Spuren. So gibt es Planeten, auf denen seltsame glasierte Flächen zu finden sind, als ob dort große Hitze von außen eingewirkt hätte. Wieder andere erscheinen, als hätte man sie, vielleicht mit Neutronenstrahlung, regelrecht sterilisiert. In anderen Sektoren finden sich Asteroidengürtel, die kaum natürlich entstanden sein können. Ganze Regionen der Galaxis sind dergestalt verändert.

Hinzu kommen gemeinsame Legenden vieler Völker von Besuchern aus dem All, deren Beschreibungen nichts mit den bekannten Rassen gemeinsam haben. Verbunden hiermit sind Erzählungen von genetischen Manipulationen an den frühen Rassen, mit der Absicht, z.B. die Intelligenz zu schaffen. Nur Erfindungen? Wer weiß, vielleicht zeigt sich eines Tages näheres. Aber es gibt einige kaum zu leugnende Beweise, so ein vor einigen Jahren gefundenes Raumschiffswrack, das leider um ein Schwarzes Loch kreiste und kaum näher untersucht werden konnte. Gleiches gilt für die UFOS, seltsame Raumfahrzeuge, die entweder aus Energie bestehen oder doch zumindest sehr seltsame Tarnschilde verwenden. Sie sind schneller als alle zeitgenössischen

Schiffe, und niemand kennt ihre Herkunft. Oder sind es gar keine Raumschiffe, sondern Lebewesen? Schließlich nicht zu vergessen die Tatsache, daß manche Rassen einander biologisch bis in die Chromosomen hinein ähneln, ohne daß sie einen gemeinsamen Ursprung kennen würden. Hat hier jemand die Vorfahren durchs All transportiert, oder ist alles Zufall? In diesem Zusammenhang bemerkenswert ist die Terra-Hypothese, welche von terranischen Wissenschaftlern einige Jahrzehnte nach dem Kontakt mit Rassen, die den Terraner genetisch eindeutig eng verwandt waren, postuliert wurde. Nach dieser Hypothese wurden irgendwann zwischen 200.000 v.Chr. und 50.000 v.Chr. durch Unbekannte Frühmenschen von der Erde entfernt und auf anderen Planeten angesiedelt. Die Theorie ist wissenschaftlich sehr umstritten, aber sie erscheint doch logischer als eine "parallele Evolution".

In jedem Fall beginnt die gesichert bekannte Geschichte in der Milchstraße vermutlich um das Jahr 80.000 v.Chr., als die Nimatún (das "Erste Volk") die überlichtschnelle Raumfahrt entdeckten und sich sehr schnell ausbreiteten. Sie kolonisierten zahllose Welten und trafen bald auf andere Rassen, welchen sie die Raumfahrt beibrachten, ehe sie sich plötzlich und ohne erkennbaren Grund um 50.000 v.Chr. in ihre Heimat zurückzogen und einige Jahrtausende später, bis auf ein paar Relikte, spurlos verschwunden waren. Niemand weiß warum. Flohen sie vor einer Gefahr, die sie in der Zukunft sahen? Begingen sie kollektiven Selbstmord? Wurden sie entführt? Erreichten Sie eine andere Existenzform? Und warum nahmen sie alle ihre Bauten mit oder zerstörten sie vollständig?

Das einzige, was man noch von ihnen weiß, sind, neben den erwähnten Artefakten, einige Bildaufzeichnungen, die auf humanoide Wesen hindeuten. Ihre Heimatwelt enthält nicht einmal mehr Ruinen ihrer Zivilisation.

War Atlantis ein Stützpunkt der Nimatún, vielleicht im allgemeinen Rückzug vergessen? Einige terranische Wissenschaftler vertreten diese These, ausgehend vom humanoiden Aussehen der Nimatún und der Ähnlichkeit einiger Elemente ihrer Sprache mit auf Terra vorgefundenen alten Sprachen. Aber diese Frage wird sich wohl nie richtig beantworten lassen.

Das Verschwinden der Nimatún sorgte für die Entstehung eines Kulturvakuum und Machtvakuum in der Milchstraße. Einige der Rassen, die sie unterstützt hatten, begannen langsam, es zu füllen. Viele andere aber gingen unter, da sie noch nicht die nötige Reife besaßen und sich z.B. selbst vernichteten. Zu den Rassen, welche sich schließlich auf der galaktischen Bühne durchzusetzen begannen, gehörten die Wachali, eine höchst kriegerische Rasse, die das nächste Kapitel galaktischer Geschichte dominieren sollte.

Das Alte Imperium

Die erste große Wende der galaktischen Geschichte war um das Jahr 20.000 v.Chr. mit der Entstehung des Alten Imperiums, auch Imperium der Wachali, Erstes Imperium oder Großes Imperium genannt. Das Herrschaftssystem umfaßte ein komplexes Kastensystem von herrschenden und dienenden Rassen, an deren Spitze die Wachali standen, welche den Imperator stellten. Unabhängigkeitsbestrebungen wurden schnell unterdrückt, wenn sie sich überhaupt bildeten, denn die totale Herrschaftspolitik trachtete danach, das ganze Leben der Bürger zu kontrollieren. Dennoch kam es zu ungeheuren technischen Fortschritten, die zum Teil selbst heute noch nicht übertroffen wurden, und das Imperium galt bald als ein "ewiges" Reich.

Dieses Imperium beherrschte um das Jahr 11.000 v.Chr. auf dem Höhepunkt seiner Macht annähernd die halbe Milchstraße, und seine Erkunder begannen, in die andere Hälfte einzudringen und sich auf intergalaktische Erkundungen im Bereich der Magellanschen Wolken vorzubereiten. Dazu sollte es jedoch nicht mehr kommen, denn dunkle Wolken zeichneten sich am Horizont ab, verursacht durch interne

Sternenbürger: Geschichte

Dekadenz und Streitigkeiten, aber auch eine kulturelle Erstarung. Nur noch der Imperator und die Macht der Raumflotte hielten das Reich zusammen...

Der Bürgerkrieg

Mit dem Tod des letzten Imperators aus der Ngarn-Dynastie im Jahre 10.053 v.Chr. ohne direkten Thronfolger entbrannte innerhalb des Imperiums ein erbitterter Streit um die Nachfolge. In erster Linie waren es entfernte Verwandte der Herrscherfamilie, welche Gefolgsleute um sich scharten und versuchten, den Thron zu besteigen. Die folgenden Jahre sahen nicht weniger als 112 Imperatoren, davon zum Teil bis zu zehn gleichzeitig, die einander bekriegten, sich verbündeten und sich umbrachten. Dazu kamen Bestrebungen der vom Imperium unterworfenen Rassen, sich aus dem Staatsverband zu lösen, und allgemeine Machtinteressen lokaler Gouverneure und Herrscher. Binnen kürzester Zeit war die besiedelte Galaxis ein Flammenmeer. Die Kriege wurden mit äußerster Härte geführt, ganze Planeten und Völker ausgelöscht und viele technische Geheimnisse blieben auf der Strecke. Ganze Planeten wurden vergessen und zum Teil erst nach Jahrtausenden wieder entdeckt.

Schließlich endete der Bürgerkrieg, ohne daß sich hierfür ein genauer Zeitpunkt angeben läßt, aufgrund allgemeiner Erschöpfung und weil kein Imperium mehr da war, um das man hätte kämpfen können. Es entstanden die Sternenreiche der Sklick, Yrianer und anderer Rassen, als wichtigstes aber das neue Imperium der Wachali, auch Zweites Imperium genannt. Diese kriegerische Rasse, die auch im Alten Imperium dominiert und den Herrscher gestellt hatte, unterwarf in den folgenden Jahrtausenden immer wieder andere Rassen und baute ihre Machtbasis aus. Dabei war man bemüht, allerdings vergebens, wieder den alten technischen Stand zu erreichen. Vieles war leider für immer verloren, und so bildeten Relikte aus alter Zeit die Kerne der Raumflotten der Völker. Hierbei lag der Mangel an Fortschritt in erster Linie an den ungeheuren Schäden durch den Bürgerkrieg, aber auch darin, daß es im Alten Imperium nicht in erster Linie die Wachali, sondern die Vrindan, eine im Bürgerkrieg ausgerotene oder zumindest verschollene Rasse, gewesen waren, welche die Wissenschaftler gestellt hatten.

Das Ergebnis war für lange Zeit ein Quasi-Stillstand der Entwicklungen, geprägt von kleineren Kriegen um das Erbe des Imperiums oder gegen neu auftauchende Rassen, sowie von Rivalitäten untereinander. Ganze Bereiche der Galaxis, so auch die weitere Umgebung des Planeten Terra, der in der nächsten Epoche eine wichtige Rolle spielen sollte, wurden praktisch nicht mehr angefliegen.

Terras Weg zu den Sternen

Auf der Erde, auch Terra genannt, dem dritten Planeten einer kleinen gelben G-V-Sonne unweit des Milchstraßenrandes, gelang es den Bewohnern um das Jahr 2055 ihrer Zeitrechnung, ihre internen Streitigkeiten beizulegen. Vorher hatte es zahlreiche Kriege innerhalb der Spezies gegeben, deren letzter größer, der Zweite Weltkrieg von 1939 bis 1945, viele Millionen Tote gefordert hatte. Gemeinsam mit Hungersnöten und den Folgen einer extremen Umweltverschmutzung erreichte die Weltbevölkerung der Erde bis 2050 zwar einen Stand von 6,5 Milliarden, zugleich aber starben allein in jenem Jahrhundert sicherlich 4 Milliarden Menschen an den Folgen von Krieg und Elend.

Als endlich eine Art Weltregierung aus der UNO hervorgegangen war - es handelte sich um die einzige Möglichkeit, überhaupt als Rasse zu überleben - dauerte es nicht lange, bis ein massiver Aufbruch ins eigene Sonnensystem begann. Weltraumkolonien aller Art sowie eine beginnende Terraformung des Mars gehörten ebenso zu den Projekten wie die Nutzbarmachung der Kernfusion, die bereits seit 2020 in kleinem Maßstab eine Rolle spielte. Die internationale Kooperation ermöglichte darüber hinaus große Projekte wie zum Beispiel Solarenergiefarmen in den Wüsten, bessere Vertei-

lung der Nahrungsmittel und eine beginnende Beseitigung der sozialen Ungleichgewichte. Dennoch wanderten alleine bis 2100 viele Millionen Menschen auf die Weltraumkolonien aus, wo sie sich neue und bessere Chancen erhofften.

Die Beseitigung der Hinterlassenschaften der Vorgängergenerationen wie Treibhauseffekt, Altlasten und Ressourcenmangel stellten sich als Jahrtausendprojekt heraus. Selbst heute (2600 AD) sind noch Teile der Erde fast unbewohnbares Ödland. Viele Tier- und Pflanzenarten sind für immer verloren, und Küstenlinien verändert. Dennoch, die Menschheit hat gerade noch die Kurve gekriegt, wie ein Politiker des späten 21. Jahrhunderts bemerkte, der auch ergänzte, daß man eine gemeinsame Verantwortung trage, nie mehr Kriege oder Umweltschädigungen zuzulassen.

Das 21. Jahrhundert war schließlich ein Jahrhundert der Forschung: Interfaces zwischen Mensch und Maschine, Computer von nie erahnter Leistungsfähigkeit, die Entwicklung biotechnischer Ersatzgliedmaßen und Organe sowie ungeheure Fortschritte auf dem Gebiet der Gentechnik seien nur beispielhaft genannt.

Die Situationen veränderten sich erneut entscheidend mit dem Jahr 2112: Bereits um das Jahr 2040 waren von einigen Wissenschaftlern theoretische Denkschriften verfaßt worden, in denen die allgemeine und spezielle Relativitätstheorie neu definiert und die Möglichkeit überlichtschneller Geschwindigkeiten diskutiert wurden. Die Arbeiten wurden seinerzeit kaum ernst genommen, und der Ruf einiger Wissenschaftler litt darunter sehr, nicht zu vergessen auch die Aufforderungen, sich doch besser auf die Wiederherstellung der Erde zu konzentrieren. Dennoch gerieten die Theorien der Raumzeit-Perforation nicht ganz in Vergessenheit. Im Jahre 2099 entdeckte ein Doktorand der Universität von Heidelberg sie für seine Promotionsarbeit wieder, und er erkannte eine mögliche Verbindung mit kurz zuvor entdeckten, bisher nicht schlüssig erklärten quantenmechanischen Effekten. Seine Arbeit sollte die Wissenschaft revolutionieren, denn es gelang diesem Mann, dem späteren Prof. Dr. Ing. Dr. rer. nat. Sundermann, experimentell tatsächliche Überlichtgeschwindigkeit nachzuweisen, und zwar mittels einer Funkwellenübertragung. Die Fachwelt geriet in Aufruhr, Sundermann bekam binnen zwei Jahren den Nobelpreis, und die Forschungszentren der Welt stürzten sich auf die Implikationen. 2112 schließlich konstruierte die TSEA (Terrestrial Space Exploration Agency, die Raumforschungsbehörde der Weltregierung) das erste überlichtflugfähige Raumfahrzeug, eine unbemannte Sonde von 10 Meter Länge, die am 5.5.2112 bei einem Testflug im Sonnensystem eine Geschwindigkeit von 10 LG erreichte. Posthum erhielten im Folgejahr die Wissenschaftler Wardon und Miller für ihre Arbeiten zur Raumzeit-Perforation den Nobelpreis zugesprochen.

Dieser erste Überlichtantrieb war noch alles andere als ausgereift: Es waren große Energiemengen erforderlich, um ihn in Gang zu setzen, und die Schiffe erhielten sich nur sehr kurz im Hyperraum (wie der Bereich, in den sie durch den Perforationseffekt vordrangen, schon bald von Presse und Wissenschaft getauft wurde - "Perforationsraum" hatte keine Chance gegen die klassische SF) auf, so daß mögliche Flugstrecken begrenzt waren. Desweiteren blieb die Geschwindigkeit niedrig.

Dies sollte sich jedoch schnell ändern. Ab dem Jahre 2120 begann die terranische Überlicht-Raumfahrt in größerem Stil, nachdem 2114 bis 2116 die Alpha-Centauri-Expedition erfolgreich durchgeführt worden war. Die entstehende Kolonisationswelle bedeutete die Auswanderung von über 1 Milliarde Menschen im Laufe der nächsten 75 Jahre, wobei viele der frühen Raumschiffe aufgrund mangelnder Erfahrung mit dem Überlichtflug oder von Materialfehlern für immer verloren gingen. Manche dieser Schiffe fand man später, viele Lichtjahre weiter entfernt, als sie eigentlich hätten gelangen dürfen - andere fand man nie mehr.

Sternenbürger: Geschichte

Auf den verschiedenen erreichten und besiedelten Planeten fand man zwar mitunter Leben an der Schwelle zur Intelligenz oder primitive Zivilisationen, intelligente raumfahrende Rassen entdeckten die Terraner jedoch nicht, trotz ihrer von leistungsfähigen Sendern ausgeschickten Friedensbotschaften und zahllosen Scoutschiffe. Statt dessen begannen sich die Menschen immer mehr voneinander zu unterscheiden, denn es erwies sich oft als notwendig, eine genetische Anpassung an die fremden Lebensbedingungen vorzunehmen.

Die ungeheuren Kosten der ersten Raumfahrtphase bedeuteten zwar große technische Fortschritte wie die Entwicklung effektiver Kraftfelder, die Entdeckung neuer Werkstoffe und vieles mehr - aber gemeinsam mit den Bevölkerungsverlusten hemmten sie auch die Entwicklung der Erde selbst.

Der Terranische Krieg

Alles sollte sich mit dem Jahr 2227 entscheidend verändern, jenem Jahr, in dem die Terraner endlich auf intelligentes Leben trafen. Genauer gesagt, dieses traf sie, und zwar drangen am 6.11.2227 Schiffe der Wachali in das System von Lacedonia, 150 Lichtjahre von der Erde entfernt, vor, wo in den Jahren seit 2201 eine kleine Kolonie entstanden war. Die eintreffenden Fremden wurden freundlich empfangen, antworteten jedoch mit einer Unterwerfungsbotschaft: Die Wachali sahen in den Terranern Störenfriede in ihrem Machtbereich, und sie glaubten, dieses primitive Volk schnell eingliedern zu können, zumal sie als das kriegerischste Volk der Galaxis galten. Notrufe der Kolonie wurden nicht ernst genommen und der Planet kurzerhand besetzt.

Einige Tage später fand auf Terra eine Notstandssitzung der Weltregierung statt. Man hatte ein Jahrhundert des Friedens hinter sich, war aber nicht gewillt, sich kampflös zu ergeben, zumal die Wachali inzwischen drei weitere Systeme besetzt hatten, wobei in einem Fall mehrere tausend Widerstand leistende Kolonisten kurzerhand mittels überlegener Waffen eliminiert wurden. Der Weltpräsident, John C. Weidenberg, hielt eine Rede an die Welt, in der er mit den Worten schloß: "Ich kann Ihnen nicht versprechen, daß wir gewinnen werden, aber wenn wir verlieren, verlieren wir alles, wofür unsere Rasse je gelebt hat. Lassen wir fünf Jahrtausende Kultur nicht vergebens gewesen sein."

In aller Eile wurden die Raumfahrzeuge bewaffnet und eine Verteidigung der wichtigsten Systeme vorbereitet. Eine schnelle Eingreifflotte wurde in Bereitschaft gehalten, um auf die nächste Invasion reagieren zu können, die schon bald kam: Die Wachali nahmen es nicht ernst, als kurz nach ihrem Einflug in das System von Muria ihre Ortungsanlagen das Eintreffen von 100 fremden Schiffen zeigten. Was konnten die Terraner der Technik des Alten Imperiums schon entgegenzusetzen haben, und der Moral einer Kriegerasse? Sie übersahen, daß die Terraner selbst lange Jahre untereinander Krieg geführt hatten, und durchaus über Kampfwillen und Moral verfügten. Die entstehende Schlacht führte zur fast vollständigen Vernichtung der terranischen Flotte, nicht zuletzt durch regelrechte Kamikaze-Angriffe gegen die großen Wachali-Kreuzer, aber von den Invasoren entkam nicht ein Schiff.

In der Folgezeit machte die terranische Wissenschaft ungeheure Fortschritte, sowohl durch die Analyse erbeuteter Technik, als auch durch eigenständige Entwicklungen. Innerhalb von 10 Jahren mußten die Wachali feststellen, daß dieser Gegner ihnen ebenbürtig war. Gewaltige Flotten durchleiten diesen Teil der Galaxis, Planeten wurden für immer verödet. Ein Vorstoß gegen das Solssystem 2236 unter Einsatz der größten Wachali-Schlachtschiffe endete mit entsetzlichen Verlusten, aber auch großen Schäden auf vielen der terranischen Planeten. Schließlich wurden auch andere Rassen, namentlich die Sklick und Krellianer, in den Krieg verwickelt, denn sie hatten durch Beobachter von den Geschehnissen erfahren und sahen eine Chance, auf Seiten der Terraner den verhaßten Wachali, die inzwischen sich

ihrerseits mit den Yrianern verbündet hatten, alte Niederlagen heimzuzahlen.

Der Friedensschluß

Im Jahre 2250 erkannten beide Seiten, daß dieser Krieg nicht zu gewinnen war. Vertreter der Terraner und der Wachali trafen sich auf neutralem Boden unter Vermittlung der Loffati um die Bedingungen eines Waffenstillstandes auszuhandeln, der schließlich am 21.12.2251 unterzeichnet wurde. Mit diesem Vertrag gab es endgültig eine neue raumfahrende Rasse, die Terraner, und die Machtverhältnisse hatten sich entscheidend verschoben. Dennoch hatten alle einen hohen Preis zu entrichten: Nach terranischen Angaben starben ca. 150 Millionen Menschen während des Krieges; die Verluste der Wachali wurden wegen deren restriktiver Informationspolitik nie publik, dürften aber das zwei- bis dreifache betragen haben. Viele Planeten waren für lange Zeit unbewohnbar, und alleine die Reparatur der Kriegsschäden im Solssystem zog sich bis 2300 hin. Die Macht der Wachali war empfindlich erschüttert, nicht zuletzt durch ungeheure Verluste an Artefakten des Alten Imperiums in den Kämpfen.

Der Status Quo

Durch den Friedensvertrag von 2251 wurde eine Art Status Quo vereinbart, das heißt die verschiedenen Völker und Staatenbünde grenzten Interessensphären ab. Zwischen den Machtbereichen etablierte man Neutrale Zonen von 20 bis 50 Lichtjahren Ausdehnung, in denen keine Kolonialisierung oder Errichtung von Stützpunkten gestattet wurde.

Dennoch gab es in der Folgezeit immer wieder kleinere Scharmützel, wenn Erkundungseinheiten in einem System außerhalb der Zonen - in der sogenannten Peripherie aufeinander trafen und sich nicht einigen konnten. Nicht umsonst gilt der Grundsatz "Kein Frieden in der Peripherie" seit alters her...

Die Terraner und anderen Völker stießen weiter in die Milchstraße vor als jemals zuvor, auf der Suche nach Siedlungsraum und Rohstoffen. Neue Rassen wurden kontaktiert, so z.B. die H'Ch-R'Harl und Froydianer.

Der Unabhängigkeitskrieg

Um das Jahr 2422 terranischer Zeit setzte die nächste bedeutende Entwicklung ein, als die Dub, welche seit über 500 Jahren dem Reich der Wachali eingegliedert waren, versuchten, sich ihre Unabhängigkeit zu erkämpfen. Um nicht wieder in einen Krieg verwickelt zu werden, unterstützten die Terraner diese Bewegungen nicht direkt, aber "unabhängige" Raumfahrer lieferten Ausrüstung an die Rebellen, denen ein wohlwollendes Auge der Weltregierung sicher war, schwächte das ganze doch den alten Gegner. Tatsächlich - die Wachali kämpften allerdings nur mit halbem Einsatz, offensichtlich fürchteten sie ein direktes Eingreifen anderer Rassen bei Einsatz zu drastischer Mittel - erkannten die Wachali im Jahre 2431 die Unabhängigkeit der Dub an. In der Folgezeit traten fast alle unterworfenen Rassen aus dem Imperium der Wachali aus, meist ohne daß es zu größeren Konflikten gekommen wäre.

Die Föderationskrise

In den Jahren 2533 bis 2555 kam schließlich auf die Terranische Föderation die erste große innenpolitische Krise zu. Zahlreiche Mitgliedswelten drohten mit Sezession, da sie mit der Dominanz des Planeten Terra nicht mehr einverstanden waren. Unter entscheidender Mitwirkung des damaligen Föderationspräsidenten erfolgten in gemeinsamer Arbeit mit den Unzufriedenen durchgreifende Änderungen der Struktur der Föderation und die Einführung verstärkter Elemente lokaler Unabhängigkeit, bzw. die de-jure-Bestätigung von de-facto bereits existierenden Gegebenheiten. Damit konnte die Krise im wesentlichen beigelegt werden, und nur ca. 10 Prozent der damaligen Föderationswelten erklärten tatsäch-

Sternenbürger: Geschichte

lich die Unabhängigkeit - wobei die Hälfte von ihnen inzwischen wieder beigetreten sind.

Die Jetztzeit 2600 AD

Auch heute noch gelten im großen und ganzen die Prinzipien des Status Quo. Das Verhältnis der Rassen hat sich seither untereinander kaum gewandelt, wenn sich auch ein gewisses Mißtrauen vieler Völker gegenüber den Terranern abzuzeichnen beginnt, die zwar selbst bisher keine Interessen gezeigt haben, andere Rassen zu unterwerfen, denen man aber als kriegerischer Rasse dieses durchaus zutraut. Äußerungen terranischer Minderheitspolitiker von Expansion und "Bestimmung Terras im Universum" sind natürlich alles andere als geeignet, dieses Mißtrauen zu zerstreuen.

Des weiteren hat sich die Wissenschaft stetig weiterentwickelt, nicht zuletzt dank der erhöhten Selbständigkeit vieler Völker, die deren Kreativität beflügeln konnte. So hat man inzwischen doch in vielen Bereichen wieder den Stand des Alten Imperiums erreicht, oder glaubt es zumindest, denn an vieles erinnern nur noch Sagen und Legenden.

Forschungsschiffe bereiten sich darauf vor, den Galaktischen Halo und die bisher unbekannte Ostseite der Galaxis (bisher sind ca. 40% der Galaxis in groben Zügen erforscht, verbergen aber sicher noch zahllose Welten und vielleicht sogar raumfahrende Rassen) anzufliegen, ein Projekt, das letztmalig kurz vor Ausbruch des Bürgerkrieges erwogen wurde. Des weiteren meint man aus Beobachtungen schließen zu können, daß im Ostteil der Galaxis eine bedeutende raumfahrende Zivilisation existiert, oder zumindest existiert hat, da man diverse Spuren im Bereich der entferntesten Peripherie gefunden hat.

Also ist die Zukunft voller Ungewißheit, und niemand vermag zu sagen, welche neuen Bewährungsproben auf die Völker der Galaxis zukommen werden.

Zeitleiste

Jahr	Ereignis
um 80.000 v.Chr.	Die Nimatún beginnen die Raumfahrt und errichten ein interstellares Reich. "Entwicklungshilfe" für andere Völker. Viele Informationen im Dunkel der Geschichte verloren.
um 50.000 v.Chr.	Die Nimatún ziehen sich plötzlich von allen Planeten zurück und sind binnen weniger Jahrtausende selbst auf ihrer Heimatwelt nicht mehr anzutreffen.
um 20.000v.Chr.	Entstehung des Alten Imperiums.
um 11.000 v.Chr.	Machthöhepunkt des Alten Imperiums.
10.053 v. Chr.	Tod des Imperators ohne Nachfolger. Der Bürgerkrieg beginnt.
ca. 9.500v. Chr.	Ende des Bürgerkrieges wegen allgemeiner Erschöpfung
9.500 v.Chr. bis 2.000 AD	Die dunklen Jahrtausende: Eine von Kriegen und technischem Stillstand geprägte Epoche mit der Entstehung kleiner Reiche und des neuen Imperiums der Wachali, ein Abglanz des Alten Imperiums.
2112 AD	Erster terranischer Überlichtflug
2120 AD	Terraner beginnen Raumfahrt und interstellare Kolonisation
2227 AD	Beginn des Terranischen Krieges: Terra gegen die Wachali.
2236 AD	Vergeblicher Vorstoß der Wachali gegen das Solssystem.
2251 AD	Waffenstillstand Terra - Wachali.
2422 AD	Beginn der Unabhängigkeitsbestrebungen zahlreicher Rassen. Binnen wenigen Jahren werden fast alle von den Wachali assimilierten Rassen selbständig.
2533	Beginn der Föderationskrise
2555	Beilegung der Föderationskrise
2600 AD	Die Gegenwart.

Sternenbürger: Völker und Staaten

Völker und Staaten

Die wichtigsten Rassen

Die wesentlichen Informationen zum Erscheinungsbild der Rassen und zu ihren Besonderheiten finden sich im Kapitel Charaktererschaffung. An dieser Stelle soll daher nur noch ein wenig zu ihrer Lebensweise und ihren Motivationen und Zielen gesagt werden, soweit sich solche Dinge überhaupt allgemein fassen lassen.

Terraner

Typische Terraner unterscheiden sich nur wenig von ihren Gegenstücken des 20. Jahrhunderts. Sie sind jedoch allgemein gesünder, mit einer längeren Lebenserwartung, und haben etwas veränderte Motivationen. Begriffe wie "Hautfarbe" spielen keine Rolle mehr, an ihre Stelle sind Aliens oder stark abweichende Erscheinungsformen (und natürlich bei Radikalen die Mutanten) getreten, aber im großen und ganzen gibt es so etwas wie Rassismus praktisch nicht mehr. Bei dieser Gelegenheit sei nochmals erwähnt, daß eine starke Vermischung der einst existierenden verschiedenen Menschentypen stattgefunden hat. Typische Terraner haben heutzutage eine leicht hellbraune Hautfarbe.

Entscheidender Lebensantrieb für die meisten bleibt es aber, zu Erfolg, Wohlstand und Macht zu gelangen, wenn auch der allgemeine Egoismus in weiten Teilen der Gesellschaft im Vergleich zur Vergangenheit ein wenig zurückgegangen ist. Dies geht wohl nicht zuletzt auf die Erfahrungen mit den Umweltschäden, die vergangene Generationen angerichtet haben, zurück.

Wachali

Wie schon mehrfach erwähnt, stellen die Wachali eine äußerst kriegerische Rasse dar. Ihre Gesellschaft mit ihrem komplexen Kastensystem und den rituellen Herausforderungen ist zwar nicht gewalttätig im eigentlichen Sinne, aber der Gedanke des Zweikampfes und des Durchsetzens im Kampf beeinflusst letztlich alle ihre Gedanken und Handlungen.

Wachali suchen immer nach Wegen, ihre Position zu stärken und ihre Macht auszubauen, und natürlich die ihres Volkes. Sie werden ihren Vorgesetzten immer gehorchen, aber zugleich einen Weg suchen, ihre Ambitionen durch eine rituelle Herausforderung umzusetzen. Dementsprechend findet man zahlreiche Wachali, welche den Weltraum bereisen, als Händler, als Prospektoren, als Piraten, als Soldaten und vieles andere mehr.

Die meisten anderen Rassen werden von den Wachali zwar nicht direkt als "minderwertig", aber doch als unterlegen angesehen. Die Wachali sind das berufene traditionelle Herrschervolk, und demzufolge können sie den Terranern auch nicht verzeihen, daß diese im Krieg standhielten. Dennoch hat sich in den letzten Jahrhunderten ein gewisser eher widerwilliger Respekt vor Terra entwickelt - wahrscheinlich getrieben durch den Gedanken, daß die Terraner sich in gewisser Weise bei einer Herausforderung bewährt haben.

Arbeiten sie mit anderen Völkern zusammen, so zeigen Wachali immer einen gewissen Führungsanspruch und entsprechende Arroganz. Sie bevorzugen kämpferische Lösungsansätze; selbst ein Verkaufsgespräch ist für sie ein Zweikampf.

Dub

Die amphibischen Dub stellen ein Volk, welches sich dadurch hervorhebt, daß nahezu alle weiblichen Angehörigen über eine empathische Begabung verfügen.

Diese Empathie führt dazu, daß weibliche Dub gewisse Vorteile haben - sie erkennen eher verborgene Absichten, ob jemand lügt oder die Wahrheit sagt, ob jemand unter Streß steht usw.

Traditionell sind es daher die Frauen, welche bei den Dub die Diplomaten stellen. Wann immer sie mit fremden Rassen zusammenarbeiten, sind vielleicht auch Männer dabei - die Frauen stehen aber an erster Stelle.

Motivationen für Dub sind in erster Linie das persönliche Glück, für weibliche Dub in jedem Fall die Gründung einer Familie und der Aufbau der besonderen empathischen Beziehung zu den Kindern, welche die Dub-Gesellschaft so besonders stabil und in sich geschlossen gemacht hat. Persönliches Glück schließt hierbei durchaus Geld und Wohlstand ein.

Krellianer

Die Gesellschaft der Krellianer ist interessanterweise nicht unähnlich von derjenigen der Wachali, und es gibt Theorien, die dies darauf zurückführen wollen, daß beides Echsenvölker sind.

Krellianer erkennen zwei Autoritäten an, dies sind das Alter und die Stärke eines Mannes. Frauen spielen eine völlige Nebenrolle; sie nehmen keine bedeutenden gesellschaftlichen Positionen ein und wären z.B. als Raumschiffskommandant undenkbar.

Im Gegensatz zu den Wachali ist das System der Herausforderungen aber anders strukturiert, wesentlich ritueller, d.h. die Kampfkomponekte steht viel weiter im Hintergrund. Dementsprechend denken Krellianer auch längst nicht kriegerisch, sondern sie interessieren sich dafür, Einfluß auf anderem Wege zu erarbeiten.

H'Ch-R'Harl

Die wasserstoffatmenden H'Ch-R'Harl leben in einem Matriarchat zusammen. Ihre Gesellschaft kannte das Konzept des Krieges praktisch nicht, ehe man nicht mit anderen Rassen zusammentraf - denn die Lebensbedingungen waren so, daß es ausreichend Platz, Nahrung usw. für alle gab.

Diese Tradition hat sich bis heute erhalten, sicher bestärkt durch die Tatsache, daß die Wasserstoffatmer sich meist für Welten interessieren, mit denen kaum eine andere Rasse etwas anfangen könnte, und umgekehrt.

Das Konzept der "Macht" als Stellung persönlichen Einflusses kennen H'Ch-R'Harl nicht. Die einzige Autorität ist die des Matriarchates, aber die ist für sie natürlich. Entsprechend sind H'Ch-R'Harl nicht interessiert, ihre Stellung auszubauen oder ein großes Vermögen anzuhäufen. Sie versuchen, in ihrer Lebensnische glücklich zu werden, und beäugen viele der anderen Rassen, vor allem kriegerischere wie Terraner und Wachali, mit einer Mischung von Mißtrauen und Unverständnis.

Loffati

Die Rasse der Loffati lebt in einer Art geordneten Anarchie zusammen, d.h. in kleinen ungebundenen Lebensgemeinschaften ohne feste Regierung, Ämter, Institutionen usw. Vermutlich waren es vor allem ihre PSI-Kräfte, die diese Entwicklung begünstigt haben. Übrigens gibt es auf dem Heimatplaneten selbst keine Geldwirtschaft, und so etwas wie Kriminalität ist vollständig unbekannt.

Motivationen wie Machtpositionen, Geld, andere Vermögenswerte usw. sind Loffati nicht nur unbekannt, sondern auch praktisch unverständlich. Sie arbeiten zwar mit anderen Rassen zusammen, sehen diese aber immer irgendwie als "unreife Kinder", die sich noch zu einem sinnvollen geistigen Stadium entwickeln werden. Dabei sind die Loffati bemüht, die "Kinder" vor sich selbst zu schützen - und wohl auch sich selbst vor den "Kindern".

Wenn Loffati ihren Planeten verlassen oder mit anderen Rassen zu tun haben, geht es meist darum, wissenschaftliche Erkenntnisse oder persönliche Erfahrungen zu sammeln. Sie sind zwar selten anzutreffen, und auch kaum z.B.

Sternenbürger: Völker und Staaten

zur Mitarbeit bei Raumhandel oder ähnlichen Tätigkeiten zu bewegen, aber die wenigen Loffati, die dennoch z.B. den übergeordneten Organisationen beigetreten sind, gelten als unersetzbare Spezialisten.

Yrianer

Für die Yrianer ist der größte Lebensinhalt ihre Religion, der Glaube an Yrlalog. Jemand, der Yrlalog lästert, oder von dem sie glauben, daß er dies tut - was durchaus unwissentlich geschehen mag, in Anbetracht des komplexen Systems an Glaubensvorschriften nur allzu leicht möglich - ist für sie untragbar und ein Feind, der möglicherweise gar den Tod verdient hat.

Einem Priester des Yrlalog oder gar einem der höheren Ränge hat man uneingeschränkt zu gehorchen. Opposition gegen diese Staatsreligion gibt es wenig im Volk, aber es gibt sie durchaus, nicht zuletzt nach dem Auftauchen der Terraner auf der galaktischen Bühne. Übrigens streiten die offiziellen Stellen, d.h. die Priesterschaft, immer noch jede Verwandtschaft mit den Terranern ab.

Wichtigste Motivation eines Yrianers ist es, ein Yrlalog gefälliges Leben zu führen, d.h. dessen Bedeutung zu steigern. Dies geschieht durch Ausbreitung der yrianischen Macht, durch regelmäßige Opfer und Pilgerfahrten und vieles mehr. Dabei kommt aber die persönliche Macht nicht zu kurz. Yrianer sind den Terranern geistig gar nicht so unähnlich, sieht man vom religiösen Fanatismus ab. Geld und Einfluß lassen sich problemlos mit dem Yrlalog-Kult vereinen, ja, Yrlalog selbst fordert geradezu zur Schaffung von Machtpositionen auf, da er dann davon mitprofitiert.

Sklick

Sklick wird man wohl nie alleine, sondern immer in Gruppen antreffen, was in ihrer unselbständigen Art begründet liegt. Ein Sklick, der seine Rasse verläßt und alleine auf Abenteuer auszieht, das wäre ein Widerspruch in sich und wohl undenkbar. Entsprechend lassen sich für Sklick keine anderen Motivationen feststellen als die, ihrer Rasse optimal zu dienen, selbst wenn dies den eigenen Tod bedeuten sollte. Die Ethik eines Insektenvolkes ist nun einmal eine andere als z.B. die der Terraner.

Einzig die Königin besitzt so etwas wie Kreativität und Eigeninitiative. Kriegerinnen oder gar Arbeiterinnen kennen nichts anderes als die Erfüllung ihrer Pflicht und den bedingungslosen Gehorsam.

Orachaner

Die Orachaner gehören zu den eher friedlichen, geistig orientierten Völkern der Milchstraße, wenn auch nicht so extrem wie z.B. im Falle der Loffati. Hinzu kommt bei ihnen die Besonderheit, daß die Intelligenz der weiblichen und männlichen Mitglieder des Volkes während der zweimonatigen Paarungszeit fast auf Null sinkt, so daß die Neutren mit ihrer stabilen Intelligenz eine besondere Rolle spielen.

Orachaner beteiligen sich am Raumhandel oder der Erforschung der Milchstraße, sie stellen sogar äußerst fähige Raumfahrer und Wissenschaftler. Üblich ist es jedoch, die Zahl drei hineinspielen zu lassen, d.h. alle wichtigen Gremien dreifach zu besetzen, einmal mit jedem Geschlecht.

Im großen und ganzen kann man aber die orachanische und die terranische Lebensmentalität und die Ziele vergleichen, wenn auch natürlich die Vorlieben und Abneigungen anders orientiert sind und die erwähnten Besonderheiten gelten.

Froydianer

Auch die Froydianer sind ein Volk, welches viel Wert auf die geistige Weiterentwicklung und die Wissenschaft legt, dabei aber nicht seine Verteidigungsbereitschaft vernachlässigt.

Froydianer betreiben Raumfahrt in erster Linie zu Forschungszwecken, aber auch bedingt zu Handel und Austausch aller Art. Geld und Macht, Ansehen und Vermögen spielen keine zentrale Rolle, werden aber auch nicht abgelehnt. Üblicherweise sucht man einen Mittelweg zwischen Rassen wie den Terranern und Wachali einerseits und den Loffati andererseits.

Die Clans

Die Clans als Splittervolk der Terraner haben zum Teil wesentlich stärker die Geisteshaltung des 20. und 21. Jahrhunderts bewahrt oder wiedergeschaffen. Sie leben für den Vorteil ihres Familienverbandes und natürlich von sich selbst, wobei ihnen praktisch jedes einsetzbare Mittel recht ist. Dementsprechend findet man hier auch am häufigsten Kriminelle, jedenfalls nach dem Standard der meisten anderen Rassen.

Dennoch sollte man die Clans nicht etwa pauschal vorverurteilen. Sie haben eine andere, eigenständige Gesellschaftsform entwickelt, aber sie behalten durchaus die anderen Rassen im Auge und sind auch interessante Geschäftspartner auf vielen Bereichen. Nur Schwächen sollte man sich ihnen gegenüber besser nicht erlauben.

Die Staaten

Die wesentlichen Staaten der bekannten Milchstraße sowie ihr Verhältnis untereinander werden Thema dieses kurzen Kapitels sein.

Die Freien Welten

Unter dieser Sammelbezeichnung findet man eine mittlere Anzahl von Sonnensystemen an der Grenze zur Peripherie, welche sich zusammengeschlossen haben, um sich selbst zu verwalten.

Die meisten dieser 136 Planeten sind dabei von Nachfahren terranischer Kolonisten bewohnt; man findet aber auch einige kleinere andere Rassen sowie krellianische Siedler. Der Bund der Freien Welten wurde im Zuge der Föderationskrise gegründet, als einige Planeten die Sezession wählten.

Er dient in erster Linie dem Schutz der gemeinsamen Interessen vor den großen Machtblöcken. Es gibt keine gemeinsame Regierung, aber eine Art Parlament (Rat der Freien Welten), wo Abgesandte der Einzelregierungen das gemeinsame Vorgehen beschließen. Des weiteren existiert ein zentrales Flottenoberkommando und diverse ähnliche Einrichtungen.

Im großen und ganzen hinken die Freien Welten aber aufgrund einer gewissen Isolationstendenz den anderen Staaten technisch hinterher, und auch der Handel unterliegt immer wieder pedantischen Kontrollen, da man das Einreisen von Saboteuren und Agitatoren verhindern will. Bürger der Föderation sind sogar äußerst ungern gesehen.

Die Terranische Föderation

Alle Terranische Föderation wird das wichtigste Staatsgebilde der terranischen Menschheit bezeichnet. Gleichzeitig handelt es sich um einen der wichtigsten Staaten der bekannten Milchstraße. Die Föderation ist direkt aus dem im 21. Jahrhundert von der Terranischen Weltregierung geschaffenen einheitlichen Staat der Menschen der Erde hervorgegangen. Neben dem Solssystem umfaßt sie heute 2.376 Sonnensysteme mit entsprechend vielen besiedelten Planeten.

Zu ihren Mitgliedern gehören nicht nur Terraner, sondern auch umweltangepaßte Abkömmlinge, sowie einige kleinere menschenähnliche und sogar ein paar nichtmenschliche Rassen, die ihr im Laufe der Geschichte beigetreten sind.

Sternenbürger: Völker und Staaten

Grundsatz ist ein demokratisches Regierungssystem. Experimente mit feudalistischen oder anderen autokratischeren Formen der Verwaltung wurden nur als Gedankenspiele betrieben, jedoch nie umgesetzt. Dennoch unterscheidet sich das System z.B. von den Demokratien des 20. Jahrhunderts auf der Erde. Die Einzelheiten regelt die Föderationsverfassung von 2169 in der aktuellen Fassung.

An der Spitze des Staates steht der Präsident der Föderation. Dieser wird für eine Amtsperiode von 5 Terrajahren direkt durch die Bevölkerung gewählt, wobei alle registrierten Föderationsbürger wahlberechtigt sind, die ein Lebensalter von 16 Jahren bzw. bei nichtmenschlichen und umweltangepaßten Rassen das für diese festgelegte Alter erreicht haben. Die Wahl erfolgt mittels eines elektronischen Stimmabgabeverfahrens; eine Wahlpflicht gibt es nicht. Bei der letzten Wahl betrug die Wahlbeteiligung 50,2 Prozent.

Der Präsident vertritt die Föderation bei Verhandlungen mit anderen Staaten und auch nach innen. Außerdem hat er ein Vetorecht bei allen Gesetzesvorlagen, das allerdings mit einer Zweidrittelmehrheit des Föderationsrates überstimmt werden kann. Er ernennt die Föderationsregierung, bestehend aus den diversen Ministern und anderen Kräften, wobei allerdings der Föderationsrat zustimmen muß. Außerdem ist er Oberbefehlshaber der Streitkräfte und hat ein Begnadigungsrecht für Verurteilte.

Damit kommen wir zum zweiten wichtigen Organ, dem Föderationsrat. Dieser ging direkt aus einem UNO-Gremium hervor, welches die terranische Einigung vorantrieb, und er stellt sozusagen das Parlament der Föderation dar. Die Mitgliederzahl liegt bei 500. Es wurde längere Zeit, im Rahmen der Ausdehnung des Territoriums, diskutiert, den Rat zu vergrößern, um z.B. jedem Planeten mindestens eine Stimme zu geben. Praktische Erwägungen ließen diese Vorschläge scheitern, da ein Parlament bereits mit 2.000 Mitgliedern kaum noch arbeitsfähig und ein System der beschriebenen Art in Anbetracht von Bevölkerungsunterschieden der besiedelten Welten zwischen einigen Tausend und 5,6 Milliarden (Terra) nicht realisierbar gewesen wäre. Man bedenke nur, hätte ein Planet von Tausend Einwohnern eine Stimme, müßte Terra mehrere Tausend erhalten, und schnell hätte man 100.000 Parlamentarier!

An dieser Stelle ist es sicher interessant zu erfahren, daß genau hier sowohl die Quelle der Föderationskrise von 2533 und auch vieler Querelen in der UNO im 21. Jahrhundert zu suchen ist. Da ein demokratisches Prinzip verlangt, daß das Verhältnis Bürger - Abgeordnete in etwa gleich ist, andererseits aber auch die einzelnen Planeten mit kleinen Bevölkerungen nicht von den "Großen" dominiert werden wollen, und zudem das Problem unterschiedlicher Wirtschaftskraft hineinspielt, ist die Lage da. So sträubten auf Terra sich die Industriestaaten gegen einen nach Bevölkerung aufgebauten UNO-Rat, bei dem sie in der Minderzahl gewesen wären. Was nach langen Verhandlungen herauskam, hat sich in seinen Grundzügen bis heute gehalten.

Es werden alle 10 Jahre die Wahlbezirke innerhalb der Föderation neu festgelegt. Hierbei kann ein Wahlbezirk mehrere dünn besiedelte Planeten umfassen, oder auch einen Teil eines dichtbesiedelten, wie z.B. auf Terra. Geachtet wird darauf, nicht große Teile eines Wahlbezirkes durch einen dichtbesiedelten Planeten abzudecken, da dies leicht zu Verärgerung der kleineren Bevölkerungen führen könnte. Zur Modifikation des Bevölkerungsgewichtes kommt hinzu ein Schlüssel, der anhand des Verhältnisses des Bruttosozialproduktes pro Kopf eines Planeten zum Föderationsdurchschnitt errechnet wird. Hierbei gibt es eine Untergrenze von 80%, d.h. auch bei einem Sozialprodukt unter 80% des Durchschnitts werden die Einwohner bei der Ermittlung des Wahlbezirkes zu 80% einberechnet. Genauso gibt es nach oben hin eine Grenze von 150%. Achtung! Die Stimmen sind grundsätzlich gleich, nur umfaßt z.B. der eine Bezirk eine Milliarde Menschen, und der zweite 1,25 Milliarden. Das

System ist ungewöhnlich, aber mit Ausnahme der erwähnten Krise hat es bisher funktioniert.

Die Abgeordneten werden dann von der Bevölkerung (siehe oben) in gleicher, geheimer und allgemeiner Wahl für eine Periode von 5 Jahren gewählt. Dabei werden direkt Kandidaten gewählt, die nicht einer Partei angehören müssen - und dies in ca. 30% der Fälle auch nicht tun. Übrigens sitzen im aktuellen Föderationsrat 56 parteilose Abgeordnete.

Der Föderationsrat beschließt über Gesetzesvorlagen aller Art. Er kann den Präsidenten stürzen; dies erfordert aber eine Mehrheit von 75%. Verfassungsänderungen sind möglich, allerdings erfordern sie eine Zweidrittelmehrheit. Außerdem ratifiziert der Föderationsrat Verträge mit anderen Staaten, bewilligt die Verwendung von Geldmitteln usw.

Drittes Element der Föderation ist die Rechtsprechung. Diese basiert auf verschiedenen Ebenen von Gerichten, angefangen mit Gerichtsbarkeit vor Ort über Berufungsgerichte bis hin schließlich zum Föderationsgerichtshof, der mit seinen verschiedenen Kammern oberste Instanz in allen Rechtsfragen darstellt. Interessant ist in diesem Zusammenhang natürlich vor allem der Verfassungsgerichtshof, der Gesetze auf ihre Verfassungsmäßigkeit prüft. Die Richter der Obersten Gerichte werden vom Präsidenten vorgeschlagen und vom Föderationsrat gewählt, jeweils für Amtszeiten von 7 Jahren.

Sehr wichtig ist des weiteren, daß innerhalb der Föderation lokale Verwaltung und Regierung eine ungeheuer wichtige Rolle spielen. Grundsatz ist eine Dezentralisierung, mit dem Prinzip, so viele Entscheidungen wie möglich direkt vor Ort zu treffen. Daher geben alle Föderationsgesetze nur die Rahmenbedingungen vor, die oftmals sehr großzügig ausgestaltet sind. Die tatsächlichen Regelungen sind Sache der Mitgliedswelten, deren Regierungssysteme übrigens frei festgelegt werden können, solange sie nicht der Verfassung der Föderation widersprechen. Damit ist sogar eine Monarchie denkbar, denn diese würde nicht die entsprechenden Artikel (Die Rechte intelligenter Wesen) verletzen. Der entsprechende Katalog enthält beispielsweise Meinungsfreiheit, Religions-, Versammlungs-, Presse- und andere Freiheiten, die Unantastbarkeit der Würde und des Lebens intelligenter Wesen, das Recht der Selbstbestimmung (ine Monarchie müßte das demokratische Element integrieren; absolute Herrschaft wäre verfassungswidrig) und einiges mehr. In der Realität werden ca. 80 Prozent der für das tägliche Leben relevanten Entscheidungen auf den Mitgliedswelten getroffen.

Außerdem haben diese ein Einspruchsrecht bei allen Gesetzen, die sie direkt betreffen und ihnen Nachteile zufügen könnten. Der entsprechende Einspruch ist gegen jede Gesetzesvorlage der Föderation möglich. Er muß begründet sein und wird durch eine eigene Kammer des Föderationsgerichtshofes geprüft. Während dieser Prüfung kann das Gesetz nicht mit Wirkung auf das Einspruch erhebende Mitglied beschlossen werden. Die Entscheidung des Gerichtshofes ist allerdings bindend. Wird der Einspruch abgelehnt, so kann das Gesetz nur noch auf dem Wege einer Volksbefragung aufgehoben werden.

Eine Volksbefragung ist gerechtfertigt, wenn mindestens 20 Mitgliedswelten oder eine Gruppe von Mitgliedswelten, die wenigstens 10% der Wahlbevölkerung vereint, diese fordern. Ihr Ergebnis ist bindend, d.h. kann nicht überstimmt werden. Entsprechende Befragungen sind allerdings sehr selten; es gab bisher erst zwei seit Einführung dieser Möglichkeit nach der Föderationskrise.

Auf ähnlichem Wege können Mitgliedswelten oder Einzelpersonen versuchen, Gesetze vorzuschlagen.

In Krisenzeiten ist es denkbar, die Notfallgesetzgebungsartikel der Verfassung zu verwenden. Diese wurden stark erweitert, nachdem die Föderation eine gewisse Größe erreicht hatte. Bedingung ist die Feststellung des Verteidigungsfalles,

Sternenbürger: Völker und Staaten

d.h. einer existenzbedrohenden Krise für die Föderation. In diesem Fall muß üblicherweise ein Beschluß des Föderationsrates mit Zweidrittelmehrheit vorausgehen. Ist der Rat nicht beschlußfähig und sieben Standardtage seit dem Antrag verstrichen, so reicht es auch, wenn der Präsident und eine 75%-Mehrheit der anwesenden Parlamentarier des Föderationsrates und des lokalen Parlamentes zustimmen. Allerdings hat das Föderationsgericht ein Vetorecht.

Die Notstandsartikel erlauben es dem Präsidenten, Gesetze ohne parlamentarische Beschlüsse zu verabschieden, solange diese verfassungsgemäß bleiben. Außerdem treten zahlreiche Sondervollmachten in Kraft. Nach Verstreichen einer Zeitspanne von jeweils einem Monat ist in jedem Fall das Parlament zu befragen, ob der Verteidigungsfall aufrechterhalten wird.

Andere Regierungssysteme ließen sich aufgrund der großen Dimensionen der Föderation und den entsprechenden Kommunikations- und Koordinationsproblemen nie umsetzen, obgleich jedes Jahr neue vorgestellt werden, die vom Feudalismus über ein elektronisches System direkter Demokratie bis hin zum Kaiserreich gehen.

Im großen und ganzen ist der Grad persönlicher Freiheit der Föderationsbürger sehr hoch. Umfangreiche Systeme sozialer Sicherung und Gesetze zum Schutz und der Sicherheit machen das Leben vergleichsweise angenehm. Die durchschnittliche Lebenserwartung beträgt inzwischen 128,4 Jahre. Hinzu kommt das fast völlige Verschwinden von Krankheiten und eine geringe Rate an Gewaltverbrechen auf den meisten Mitgliedswelten.

Das Imperium der Wachali

Naheliegender Weise eines der nach wie vor mächtigsten Sternreiche ist das Imperium der Wachali mit seinen 2.500 Sonnensystemen und entsprechend vielen Planeten, wozu noch Stützpunkte und Außenposten kommen. An der Spitze des Staates, der nach einem Kastensystem mit Positionierungskämpfen strukturiert ist, steht traditionell der Imperator, zur Zeit ist es Lacham Rham'Grukh. Dieser hat praktisch die absolute Regierungsgewalt, entscheidet über Krieg und Frieden, über die Außenpolitik und Innenpolitik. Ihm zur Seite stehen diverse Minister und hochrangige Militärs.

Wachali träumen noch immer von der Größe des Alten Imperiums und den Zeiten, als ihre Rasse über alle anderen herrschte. Immer wieder gibt es Tendenzen, doch noch einen Krieg vorzubereiten, der vor allem die Terraner, aber auch andere Rassen ein für allemal hinwegfegen soll.

Ergo verfügt das Imperium über eine gigantische Raumflotte nebst dazugehörigen Bodestreitkräften und anderen Truppen. Technik des Alten Imperiums ist immer noch hier häufiger zu finden als in anderen Staaten, wenn auch vieles dem Alter oder dem Terranischen Krieg zum Opfer gefallen ist, wie zum Beispiel die schlagkräftigste Schlachtflotte seinerzeit in der Schlacht um Sol.

Der Zentralplanet des Imperiums, Wachal, ist eine Wüstenwelt, auf der praktisch jeder Quadratkilometer für industrielle Bauten oder militärische Anlagen verwendet wurde, bis tief in die Kruste hinein. Hier gibt es automatisierte Fertigungsstraßen für den Raumschiffbau und andere, zum Teil noch vom Alten Imperium stammende Einrichtungen, die nach wie vor produzieren. Die Entfernung zur Erde liegt bei ca. 15.000 Lichtjahren. Das ganze Sonnensystem starrt nur so vor Verteidigungsforts, Flottenstützpunkten und Minenfeldern. Dies gilt in etwas kleinerem Ausmaß auch für andere wichtige Wachali-Systeme.

Das Dominium der Loffati

Wie bereits an anderer Stelle erwähnt, beherrschen die menschenähnlichen Loffati nur ein einziges Sonnensystem, nämlich das von Loffat. Sie unterhalten allerdings in einigen

unbewohnten Systemen Außenposten zum Abbau von Rohstoffen oder zu Forschungszwecken.

Die Zivilisation der Loffati ist sehr alt. Sie werden bereits in den ersten erhaltenen Aufzeichnungen des Alten Imperiums erwähnt, dem sie sich seinerzeit anschlossen. Ob sie die Raumfahrt vorher beherrschten, vielleicht länger als eine andere noch existierende Rasse, weiß niemand außer den Loffati selbst, und diese schweigen.

Regierungssystem der Loffati ist die geordnete Anarchie, das heißt es gibt sehr wenig geschriebene Gesetze oder Ordnungseinrichtungen. Dies funktioniert vermutlich wegen der psionischen Begabungen, in erster Linie der Telepathie, die Konflikte vermeiden hilft, und wegen des Prinzips der Gewaltlosigkeit. Es gibt keinen "Herrscher", Präsidenten oder ähnliche Positionen. Im Falle der Notwendigkeit wählt die Gemeinschaft kurzfristig einen oder mehrere Repräsentanten.

Dennoch unterhalten die Loffati eine Raumflotte, über die nicht allzu viele Details bekannt sind. Es soll sich um Einheiten handeln, die mit das Beste darstellen, was in der bekannten Galaxis zu finden ist, aber niemand kann dies beweisen oder auch nur die genaue Zahl festlegen. Die Loffati lächeln bei diesbezüglichen Fragen nur. Es gibt allerdings Erzählungen aus der Zeit des Bürgerkrieges, die von einem abgeschlagenen Wachali-Angriff gewaltiger Stärke auf das Loffat-System berichten. Die Wachali dementieren alle derartigen Anfragen, aber es ist in jedem Fall interessant, daß die Loffati die Zeit nach dem Ende des Alten Imperiums als unabhängiger Planet überstanden.

Kolonisation anderer Sonnensysteme erfolgt nicht, sondern die Loffati betreiben die Raumfahrt nur zu Forschungszwecken. Selbst Rohstoffabbau in anderen Systemen ist die absolute Ausnahme.

Das Heilige Imperium der Yrianer

Die terranerähnlichen Yrianer beherrschen ein kleines Sternreich von 325 Sonnensystemen, welches sie als Imperium bezeichnen. An der Spitze der Regierung stehen die Priester der Staatsreligion welche der Glaube an den Großen Yrlalog darstellt. Die Priester haben großen Einfluß in der ganzen Gesellschaft der Yrianer, wobei es anstelle von Gouverneuren oder anderen weltlichen Verwaltungsbeamten immer ein Priester oder Hohepriester sein wird, dem man die Verantwortung übertragen hat. Dies gilt selbst für die Raumflotte.

Die obersten Staatsgeschäfte lenkt der Rat der Weisen, eine Gruppe der 25 höchsten Priester des Yrlalog, die aus ihrer Mitte den Obersten Priester des Yrlalog auf Lebenszeit bestimmt. Verstöße gegen die religiösen Dogmen werden streng bestraft, bis hin zur Verbannung oder Todesstrafe.

Die Hauptwelt ist der Sauerstoffplanet Yria, welcher sehr der Erde ähnelt, von der er gut 7.200 Lichtjahre entfernt ist. Sie umkreist eine Sonne des Typs A V, d.h. deutlich heller als die Erdsonne, was für etwas höhere Temperaturen und sehr viel stärkere Beleuchtung gesorgt hat und wohl das Aussehen der Yrianer hervorrief. Der ganze Planet ist stark befestigt, mit zahlreichen Raumabwehrforts und orbitalen Verteidigungseinrichtungen aller Art.

Der Zusammenschluß der H'Ch-R'Harl

Die wasserstoffatmenden H'Ch-R'Harl haben einen kleinen Staat gebildet, der ausschließlich aus Wasserstoffplaneten besteht. Sauerstoffwelten werden aus zwei Gründen nicht besiedelt: Man kann auf ihnen nur mit viel technischem Aufwand leben, und man will Konflikte mit den sauerstoffatmenden Rassen vermeiden.

Staatsform des Sternreiches der H'Ch-R'Harl, das aus 122 Planeten besteht, ist eine der Föderation sehr ähnliche Struktur: Die einzelnen Planeten sind relativ unabhängig und verwalten sich selbst, während eine gewählte Zentralregie-

Sternenbürger: Völker und Staaten

rung auf dem Ursprungsplaneten für gemeinsame Aufgaben und Großprojekte zuständig ist. Hierbei liegt eine Republik vor, in der jedoch aus den bekannten Gründen nur weibliche H'Ch-R'Harl wichtige Ämter einnehmen können.

Die Raumflotte dient vor allem der Selbstverteidigung und der Raumforschung und -erkundung. Es gibt Bündnisse mit den Dub und mit der Föderation sowie den Krellianern.

Die Dub-Konföderation

Das Sternenreich der Dub mit seinen 266 Sonnensystemen, in denen auch andere Rassen zu finden sind, ist ähnlich der Föderation eine demokratisch organisierte Gesellschaft mit regelmäßigen Wahlen. Die einzelnen Mitgliedswelten genießen aber noch mehr Unabhängigkeit als zum Beispiel in der Föderation, was sich oftmals darin äußert, daß es Probleme bei der Durchführung einer gemeinsamen Politik gibt.

Der Zentralplanet Dubon liegt ca. 9.233 Lichtjahre von der Erde entfernt. Es handelt sich um eine Wasserwelt, auf der die wesentlichen Bauten unter Wasser oder als schwimmende Konstruktionen angelegt sind.

Die Raumflotte der Dub dient eher friedlichen als militärischen Zwecken, aber sie reicht für die Verteidigung wohl durchaus, zumal ein Beistandsabkommen mit der Föderation und den Orachanern besteht.

Der Freie Planet Froydia

Die Froydianer haben ähnlich den Loffati kein Interesse an einer territorialen Ausdehnung über ihr Heimatsonnensystem hinaus. Dementsprechend reichen die Grenzen ihres Staatsgebietes auch nicht weiter als bis zum äußersten der 12 Planeten dieses Systems. Ausnahme sind zu Forschungszwecken oder der Mineralgewinnung eingerichtete Stützpunkte auf anderen unbewohnten Planeten.

Die Staatsform ist eine Demokratie, in welcher alle erwachsenen Bürger wahlberechtigt sind und die Stimmen gleiches Gewicht haben. Ein Präsident wird auf zehn Jahre direkt durch das Volk gewählt, um die Vertretung nach außen sicherzustellen. Ansonsten heißt das Basiswort der Froydianer Dezentralisation, d.h. das Konzept der Selbstverwaltung kleiner Gemeinschaften ist zentraler Bestandteil des Staates

Starre zentral gelenkte Strukturen gibt es nicht, sondern man lebt in Siedlungsgemeinschaften zusammen. Diese sind im Rahmen allgemeiner Vorschriften nur sich selbst verantwortlich und basieren sehr stark auf der Anwendung direkter Demokratie, d.h. der Befragung der Bürger. Übergeordnete Zusammenschlüsse und Einrichtungen spielen nur für Fragen von globaler Bedeutung, z.B. Koordination der Forschung oder die Verteidigung, eine Rolle.

Die Froydianer unterhalten eine kleine Raumflotte, im wesentlichen handelt es sich aber um leicht bewaffnete Forschungsschiffe. Man verläßt sich statt dessen auf einen Beistandsvertrag mit der Föderation und mit den Orachanern.

Der Planet Froydia selbst ist landschaftlich sehr reizvoll, ohne große Zweckbauten, sondern von der typischen filigranen und luftigen Froydianer-Architektur geprägt, zwischen der immer wieder die Natur ihren Platz behalten hat.

Das Orachanische Kombinat

Die Orachaner sind ein relativ friedliches Volk, welches ein kleines Sternenreich von 100 Sonnensystemen errichtet hat. Der Hauptplanet Orach liegt ca. 18.500 Lichtjahre von Terra entfernt.

Das Regierungssystem ist eine Art parlamentarisch-präsidentiale Demokratie mit Berücksichtigung der orachanischen Besonderheit (siehe Rassen), alle Ämter mit Repräsentanten aller drei Geschlechter zu besetzen.

Orachaner halten nicht viel von Krieg und Expansion, aber die Notwendigkeit hat auch die dazu bewegt, Raumstreitkräfte zu unterhalten, die aber hauptsächlich aus systemgebundenen Einheiten bestehen und abschrecken sollen.

Die 66 Sonnen von Krell

Nachdem die Krellianer sich von den Wachali gelöst hatten, bildeten die von ihrer Rasse besiedelten Planeten ein neues Sternenreich, das noch einige neue Welten kolonisierte. Es gehören aber keinesfalls alle von Krellianern bewohnten Planeten auch diesem Staat an (siehe z.B. Freie Welten), sondern man kann dieses Volk in kleinen Gemeinden in zahllosen anderen Sternenreichen und so auch der Föderation antreffen.

Die 66 Sonnen von Krell umfassen entsprechend viele Systeme mit besiedelten Planeten, wobei der Hauptplanet Krell eine Distanz von 8.022 Lichtjahren zu Terra hat. Krell ist ein wüstenartiger Planet, auf dem man zahlreiche Industrieanlagen und Bergbaugebiete antrifft.

Die Krellianer leben in einer Art Kastengesellschaft, die nach patriarchalischen Gesichtspunkten organisiert ist und in der Alter und Stärke eine entscheidende Rolle spielen. Es gibt keine Erbfolge oder Wahlen, sondern das Staatsoberhaupt - der "Älteste von Krell"- und andere wichtige Positionen werden nach einem System von rituellen Herausforderungen und Zweikämpfen bestimmt.

Die krellianische Flotte ist klein, aber schlagkräftig, da man sich vor allem vor neuen Expansionsgelüsten der Wachali schützen möchte. Die Krellianer selbst hingegen suchen, Konflikte zu vermeiden und konzentrieren sich eher auf die Entdeckung neuer Welten und die Wissenschaft.

Das Königreich der Sklick

Die insektoiden Sklick werden bekanntlich von einer einzelnen Königin regiert. Ihre Regierungsform ist eine absolute Monarchie, in der das Wort der Herrscherin Gesetz ist. Es gibt weder ein Parlament noch ähnliche Formen der Volksbeteiligung - wobei das Volk auch gar nicht den Wunsch äußert, sich zu beteiligen.

Die Gesetze sind nach den Grundsätzen der Zweckmäßigkeit aufgebaut und zum Teil seit Staatsgründung nicht mehr verändert worden. Ähnliches gilt für die Architektur, die dementsprechend zum Beispiel auf Terraner geradezu eintönig und langweilig, um nicht zu sagen häßlich, wirkt. Typische Sklick-Bauten sind würfelförmig oder quaderförmig, wobei ihre Innenaufteilung praktisch immer gleich ist.

Raumschiffe der Sklick sind ebenfalls praktisch alle in der gleichen Form konstruiert, d.h. als Kästen oder Quader verschiedenster Größe, an denen sich allenfalls Auswüchse wie Waffenkuppeln oder Antennenanlagen befinden.

Das Königreich - eigentlich müßte man Königinnenreich sagen - umfaßt heutzutage 526 Sonnensysteme. Wegen der hohen Vermehrungsrate sind die Sklick aber immer mit Kolonisation und Ausdehnung beschäftigt.

Der Hauptplanet, Sklickan genannt, ist eine erdgroße Sauerstoffwelt mit sehr an Terra erinnernden Bedingungen. Die Entfernung dorthin beträgt 12.500 Lichtjahre. Der Planet ist sehr dicht besiedelt und weitestgehend von den typischen Sklick-Bauwerken überzogen.

Die Clans

Die Clans sind eine aus den Terranern hervorgegangene Volksgruppe, die sich in den Jahren nach dem Krieg gegen die Wachali zu bilden begann. Es handelt sich um Menschen, die zu Weltraumnomaden geworden sind. Sie leben die meiste Zeit an Bord ihrer Raumschiffe, die entsprechend konstruiert sind und oft riesige Größen erreichen. Mit diesen ziehen sie von Welt zu Welt, auf der Suche nach Rohstoffen und nach Märkten für ihre Waren.

Sternenbürger: Völker und Staaten

Zwei Geschäfte sind es nämlich, welche die Clans betreiben: Der Raumhandel und die Erzsuche. Hinzu kommt mitunter ein drittes, nämlich Aufträge als "Galaktische Söldner", aber dies erst in der letzten Zeit. Was von den dazukommenden Pirateriegerüchten zu halten ist, ist nicht sicher.

An Bord der Schiffe sind die Clans in Familienverbänden organisiert, welche patriarchalisch oder matriarchalisch organisiert sind. Dabei halten verschiedene Clans nicht etwa felsenfest zusammen, sondern es ist durchaus an der Tagesordnung, daß sie untereinander im scharfen Wettbewerb um Aufträge und Planeten stehen. Einzig wenn die Gesamtheit der Clans bedroht wird, schließen sich alle Familienverbände zur Abwehr des Übels zusammen.

Die Raumschiffe sind oft schon sehr alt, und ihre Wartung ist fast ausschließlich Familienangelegenheit. Dementsprechend, und auch in Anbetracht schwankenden Erfolges und unterschiedlichster Macht kann man bei den Clans von rostigen Kolonistenräumen des 22.terranischen Jahrhunderts über Kriegsbeute in Form von Imperiumsschiffen bis hin zu modernsten Kreuzern alles antreffen - und sollte sich möglichst nie vom ungepflegten Äußeren täuschen lassen, da die Clans den Bluff als eine hohe Tugend ansehen.

Die Clans erkennen die Autorität der Föderation und anderer Staaten über sich nicht an, sondern nur die ihrer eigenen Oberhäupter. Da einige ihrer Gesetze von denen z.B. der Föderation abweichen, kann dies zu Konflikten führen. Im übrigen benutzen viele Clans sehr stark die Mittel der Genetik, um ihrer Familie mehr Macht zu verschaffen - und vermutlich auch dies im Widerspruch zu den Vorschriften der Föderation.

Unbedeutendere Staaten

Neben diesen großen Staatsgebilden oder staatsähnlichen Zusammenschlüssen findet man in der Milchstraße zahlreiche unabhängige Planeten, vor allem in der Peripherie. Es handelt sich um Rassen, die erst vor einiger Zeit kontaktiert wurden, um Siedler, die sich nicht dem Mutterstaat anschließen wollen, oder auch um kleine Rassen, die sich ihre Unabhängigkeit in den letzten Jahrhunderten erkämpften. Sie alle auch nur aufzuzählen, würde den hier zur Verfügung stehenden Raum sprengen.

Das Verhältnis untereinander

Das Verhältnis der Völker untereinander ist eine besondere Sache. Einiges wurde bereits im Zusammenhang mit der Geschichte der Milchstraße gesagt, ein wenig soll hier noch ergänzt werden.

Der Status Quo

Wie wir bereits erfahren haben, führte der Friedensvertrag von 2251 zur Vereinbarung des Status Quo insoweit, als daß die unterzeichnenden Rassen keine gewaltsamen Veränderungen ihres Verhältnisses untereinander, d.h. konkret ihrer Einflußgebiete, anstreben wollten. Gewisse Änderungen in den Folgejahrhunderten wurden dementsprechend auch nur von innen durch Aufstände und Sezessionen, nie aber von außen durch einen Krieg ausgelöst.

Der Status Quo bedeutet des weiteren, daß zwischen den einzelnen festgelegten Einflußbereichen der Völker neutrale Zonen von 20 bis 50 Lichtjahren Ausdehnung, in denen weder Kolonisierung noch Errichtung von Stützpunkten gestattet ist, eingerichtet wurden. Schließlich definierte man noch die Grenze zur sogenannten Peripherie.

Die Peripherie

Als Peripherie bezeichnet man, wie aus der Galaxiskarte zu ersehen ist, den Bereich jenseits der abgegrenzten Einflußsphären der Großmächte. In der Peripherie kann jeder schalten und walten, wie er will ("kein Friede in der Periphe-

rie"), und es kommt dort immer wieder zu Auseinandersetzungen zwischen Siedlern, Prospektoren oder Erkundern.

Heutzutage bildet die Peripherie eine Zone größer als alle Einflußsphären zusammen, denn es ist immer mehr dank der technischen Fortschritte auf dem Gebiet der Raumschiffsantriebe erreichbar geworden. Man diskutiert bereits, ob nicht auch Teile der Peripherie im Rahmen einer Neuaufteilung gegliedert werden sollen, aber bisher konnte in keiner Form eine Einigung erzielt werden, auch sind die dortigen Besiedlungsverhältnisse einfach zu chaotisch durchmischt.

Hinzu kommen zahllose unabhängige Siedler und Konzerne, die dort ohne staatliche Kenntnis oder wenigstens Mitwirkung Planeten bevölkern und Mineralien oder andere Rohstoffe abbauen.

Das ganze Gebiet ist ein Tummelplatz von Freibeutern und Piraten, von Deserteuren und Glücksrittern, von Söldnern und anderen "Freischaffenden" geworden. Wem es anderswo zu heiß wird, der geht in die Peripherie, denn dort spielen staatliche Autoritäten, nicht zuletzt aus Angst, einen Krieg auszulösen, kaum eine Rolle.

Die Neutralen Zonen

Dies sind schmale Streifen von 20 bis 50 Lichtjahren Breite, welche zwischen den einzelnen Einflußgebieten festgelegt wurden. Es ist untersagt, in den Neutralen Zonen Siedlungen oder Stützpunkte zu unterhalten, und offenbar halten sich auch alle Mächte daran. Der Durchflug ist gestattet, allerdings nur in der jeweils ans eigene Gebiet grenzenden Hälfte und offiziell nur mit Zivilraumschiffen.

Jedoch fehlt es an einer wirksamen Kontrollinstanz, so daß die Neutralen Zonen wohl nur deswegen existieren, weil die Großmächte es vermeiden wollen, einen neuen Krieg auszulösen.

Übergreifende Organisationen

Das Galaktische Commonwealth

Auf Betreiben der Loffati wurde gleichzeitig mit dem Friedensvertrag von 2251 die Konvention des Galaktischen Commonwealth unterzeichnet. Dies sollte eigentlich die Keimzelle einer galaxisweiten Zusammenarbeit werden, aber bis heute ist davon nicht viel zu spüren.

Kein einziges der vorgesehenen Gremien, die bis hin zu einem galaktischen Parlament reichen sollten, wurde bis heute eingerichtet, von der Idee einer gemeinsamen Raumforschungsflotte, einem Poolen wissenschaftlicher Erkenntnisse und allgemeiner Abrüstung einmal ganz zu schweigen.

Das einzige, woran man die Existenz des Galaktischen Commonwealth erkennen kann - neben dem Vertrag - ist der Planet, welcher im Terranischen "Parlament" genannt wird. Auf ihm soll eines Tages der Sitz des Galaktischen Parlamentes eingerichtet werden; bis dahin wird er von einer gemeinsamen Kommission unter Vorsitz der Loffati verwaltet. Wer weiß, vielleicht kommt in der nahen Zukunft ja Bewegung in die Entwicklung.

Das Bündnis von Karn Azud

Ein Vertrag von wahrscheinlich eher symbolischer Bedeutung, aber nichtsdestoweniger einer der wenigen überhaupt existierenden zwischen den großen Völkern ist das Bündnis von Karn Azud vom 2.3.2555. Es regelt die Vorgehensweise im Falle eines Angriffes durch eine nicht im Status-Quo-Vertrag erfaßte Rasse auf einen der Unterzeichner oder dessen Interessen und ist damit interessanterweise das einzige Militärbündnis, an dem Föderation und Wachali gleichzeitig beteiligt sind.

Der Vertrag von Pologinon

Sternenbürger: Völker und Staaten

Tatsächlich gibt es aber Nebenprodukte des Galaktischen Commonwealth, welche halbwegs funktionieren. Hierzu gehört der Vertrag von Pologinon, in dem ein Austausch von Kartenmaterial der Sektoren jenseits der Peripherie vereinbart wurde. Sicher, es werden nie die aktuellsten und besten Karten ausgetauscht, aber immerhin ist es ein Anfang und eine große Erleichterung gerade für die zivile Raumfahrt.

Der Vertrag (17.12.2277) ist inzwischen von allen großen Rassen und den meisten kleineren unterzeichnet worden., einzig die Yrianer hielten sich zurück, vermutlich aus religiösen Gründen.

Das Fhorn-Abkommen

Auch das Fhorn-Abkommen von 23.06.2455 gehört zu den erfolversprechenden Ansätzen einer Politik der Verständigung und Zusammenarbeit. Es wurde zwischen den Wachali, der Föderation und einigen weiteren Rassen wie den Sklick geschlossen und befaßt sich mit der gemeinsamen Erforschung potentiell gefährlicher Raumphänomene, d.h. konkret Schwarzer Löcher, Supernovas und ähnlicher Dinge.

Die Wirtschaft in der Milchstraße

Wie sieht es wirtschaftlich aus? Welche Rolle spielt der Staat in der Wirtschaft, welche Privatkonzerne? Dies unterscheidet sich sehr stark, je nachdem, in welchem Staatsgebiet man sich gerade aufhält. Im folgenden wollen wir für die beiden wichtigsten Staaten kurz die Wirtschaftssysteme vorstellen.

Terranische Großkonzerne und das terranische Wirtschaftssystem

Nachdem auf Terra im 21.Jahrhundert im Zuge der verschärften Umwelt- und Ernährungspolitik viele große Wirtschaftsunternehmen entweder zusammengebrochen oder gar verstaatlicht worden waren, und man zahlreiche Gesetze geschaffen hatte, um die Durchsetzung der politischen Linie zu sichern, gab es bei Beginn der überlichtschnellen Raumfahrt praktisch keine großen Konzerne mehr.

Dies sollte sich ändern, als die Kolonisation anderer Welten begann. Sehr schnell setzte eine Lobby Exterritorialitätsgesetze durch, zumal viele der großen Probleme des 21.Jahrhunderts im 22.Jahrhundert gelöst worden waren. Es entstanden wieder private Großunternehmen, zumal der Staat festgestellt hatte, daß das praktizierte System seine eigenen Nachteile hatte. Der Krieg mit den Wachali bremste diese Entwicklung vorübergehend, da weite Teile der terranischen Industrie auf Rüstungsproduktion umgestellt wurden und entsprechend der Staat wieder eine Leitungsaufgabe zu übernehmen hatte.

Nach dem Friedensschluß begann aber, gerade um den Wiederaufbau zu beschleunigen, eine Wirtschaftspolitik der Liberalisierung und Privatisierung. Es dauerte nicht lange, und der überwiegende Anteil des terranischen Sozialproduktes wurde wieder von Privatunternehmen erwirtschaftet.

Aufgrund von Erfahrungen der Vergangenheit kam man jedoch zu dem Schluß, daß eine ungehemmte freie Marktwirtschaft ihre Probleme verursacht. Gesetze wie das Antikartellgesetz von 2208 wurden geschaffen, um die Entwicklung der Wirtschaft zu überwachen und ungehemmte Ausnutzung von Ressourcen oder Umweltzerstörungen zu verhindern, sowie natürlich darauf zu achten, daß die Konzerne keine zu großen Machtkonzentrationen erreichen konnten. Dennoch muß man feststellen, daß die Föderation nur überwachen kann, was sie sieht. In den Weiten der Peripherie gibt es immer wieder Möglichkeiten, auch noch so illegale Praktiken einzusetzen, und es hat schon regelrechte Kriege zwischen den Konzernen um Mineralien oder aus anderen Gründen interessante Planeten gegeben, ohne daß die Föderation hätte eingreifen können.

Heute finden wir im Gebiet der Terranischen Föderation eine Art soziale Marktwirtschaft. Große Teile der Wirtschaftsleistung werden von riesigen Konzernen interstellarer Ausdehnung erbracht, die miteinander in harter Konkurrenz stehen. Zu ihnen gehören:

- **Interkosmische Handelsgesellschaft** (Interstellare Frachttransporte und Passagierlinien, außerdem Beteiligung an Minen und vielen anderen Sektoren)

- **Solare Raumschiffslinien** (Raumhandel und Passagiertransport, Luxuskreuzfahrten, Beteiligung an Raumwerften und Hoteleinrichtungen).

- **Sternenmetall** (hauptsächlich Ausbeutung von Erzvorkommen aller Art, außerdem Energieerzeugung und Suche nach neuen nutzbaren Welten. Beteiligung an Raumhandelsunternehmen).

- **Vereinigte Raumwerften** (Produktion von Raumschiffen, aber auch Zubehör aller Art sowie Reparatur. Gleiter- und Fahrzeugproduktion.)

- **Terranische Frachtschiffsgesellschaft** (Raumhandel und Passagiertransporte).

- **Ceres-Werften** (Raumschiffsproduktion und Reparatur).

- **Solarmetall** (Erzabbau und Erzhandel, außerdem Energiegewinnung. Produktion von Fahrzeugen, Ausrüstungsgegenständen usw.).

- **Marsianische Kybernetik** (Roboter und Computer aller Art einschließlich Software. Außerdem Spielzeugherstellung.)

- **Terra-Info Eins** (größter terranischer Hologrid-Sender, außerdem Produktion von Hologrids, Abspielgeräten, Unterhaltungsprogrammen usw.).

und einige andere. Des weiteren existieren nach wie vor zahlreiche kleine und mittelständische Unternehmen, die ihre Marktnischen gefunden haben und z.B. in Bereichen existieren, die für die "Großen" nicht lukrativ zu sein scheinen.

Die Großkonzerne selbst sind derart gigantisch, daß sie Hunderttausende von Angestellten und gewaltige Geldmengen vereinen und meist eigene Raumschiffsflotten unterhalten oder gar ganze Planeten de facto in Eigenregie verwalten.

Der Staat hält ein umfangreiches System sozialer Sicherung aufrecht, das Kranken-, Renten-, Unfall-, Arbeitslosigkeits- und einige andere Versicherungen enthält und normalerweise verhindert, daß irgendein terranischer Bürger in Existenzschwierigkeiten gerät. Allerdings gibt es natürlich das Problem, daß auf vielen Kolonien Terra weit weg ist, und Bürger ist natürlich nur, wer dem System bekannt, sprich dessen Identität registriert ist. Sicherlich, Registrierung ist einfach und jedem möglich, aber es gibt Menschen, die nie von dieser Möglichkeit erfahren oder es vorziehen, aus persönlichen Gründen auf sie zu verzichten.

Zur Finanzierung staatlicher Aktivitäten erhebt der Staat eine Umsatzsteuer auf allen Konsum innerhalb seiner Grenzen. Außerdem sind bestimmte Güter, so z.B. Raumschiffe oder Großcomputer, einer zusätzlichen Besteuerung unterworfen. Diese Einnahmen reichen etwa zur Finanzierung von 50% der Staatsausgaben aus. Der Rest kommt aus direkter Teilnahme am Wirtschaftsprozess, d.h. der Staat ist nach wie vor an verschiedenen Unternehmen als Gesellschafter beteiligt, und er unterhält ein Monopol auf die Hyperenergieversorgung von Planeten. Ihm gehören z.B. viele Raumhäfen und Raumwerften, oder es werden Abgaben für die Ausbeutung von Rohstoffwelten erhoben, welche von staatlichen Scouts entdeckt worden sind. Außerdem nicht zu vergessen sind die erhobenen Gebühren für staatliche Leistungen aller Art.

Sternenbürger: Völker und Staaten

Kontrolliert werden z.B. die Versorgung mit Grundlagengütern wie Wohnung, Lebensmitteln und Wasser hinsichtlich gerechtfertigter Preise und Versorgung jedes Ortes.

Die Terranische Zentralbank (TZB) ist unabhängig von der Regierung. Sie ist zuständig für die Sicherung der Währung, d.h. begrenzt z.B. die im Umlauf befindlichen Geldmengen durch Regelung der Geldschöpfungsbedingungen der Geschäftsbanken. Details führen zu weit, nur eine Sache noch: Der Credit ist natürlich nicht durch edle Metalle oder was auch immer gedeckt, sondern er bezieht seinen Wert einzig aus der Existenz des Wirtschaftssystems.

Heutzutage ist es möglich, theoretisch ohne Arbeit zu überleben. Allerdings hat der Bürger in diesem Fall nur die staatlichen Transferzahlungen zum Leben.

Das System der Wachali

Die Wachali haben ein gänzlich anderes System entwickelt. Ausgehend von ihrer nach Kasten strukturierten Gesellschaft, in welcher Kriegsaspekte eine wichtige Rolle spielten und spielen, gab es nie so etwas wie eine bedeutende private Wirtschaft.

Die Tätigkeit von Privatleuten begrenzte sich auf Unternehmen in sehr kleinem Rahmen, d.h. maximal mit einigen Dutzend Beschäftigten, und in nicht kriegswichtigen Sektoren.

Alle anderen Bereiche, so z.B. Raumschiffsbau, Energieerzeugung, Erzabbau usw. werden bei den Wachali von gewaltigen staatlichen Kombinatn dominiert. Diese erreichen durchaus die Größe terranischer Megakonzerne, und sie stehen in hartem Wettbewerb miteinander, obgleich sie alle dem selben Eigentümer, dem Staat, gehören. Das Wesen der Wachali-Gesellschaft verlangt ständige Herausforderungen, Duelle und Prüfungen, so daß ihr Wirtschaftssystem entsprechend aufgebaut ist.

Staatliche Schutzmaßnahmen und Sicherungsprogramme gibt es nicht. Der Schwache geht zugrunde, und der Starke überlebt, das ist das Leitmotiv. Dennoch gibt es unter Wachali vergleichsweise wenig Armut, was zwei Gründe hat: Wachali ergeben sich fast nie in ihr vermeintliches Schicksal, sondern sie kämpfen bis zum Ende. Demzufolge versuchen sie alles, um wieder Erfolg zu haben - und erreichen dies oft genug. Zum zweiten spielen unter Wachali die Familienverbände eine wichtige Rolle. Familien unterstützen einander in Krisenzeiten bedingungslos, eine Tradition, die aus fernster Vergangenheit stammt und nur selten (vergleiche den Bürgerkrieg) unterbrochen wird. Zwar gibt es innerhalb von Familien die üblichen Herausforderungen und Positionskämpfe, aber eine Familie wird nie zulassen, daß ein Mitglied völlig im Stich gelassen wird und nicht weiß, wo es unterkommen soll.

Andere Rassen

Die Wirtschaftssysteme der anderen Rassen unterscheiden sich oft sehr stark. Es kann an dieser Stelle nicht erreicht werden, sie auch nur kurz vorzustellen. Vielleicht wird sich einmal ein zusätzliches Weltbuch gezielt mit diesem Thema befassen. Bis dahin überlassen wir diesen Komplex der Improvisation von Spielern und Spielleiter.

Wichtige Organisationen der Föderation

Im folgenden werden die wichtigsten staatlichen und anderen Organisationen und Einrichtungen der Föderation vorgestellt, zum Beispiel um eine Idee dafür zu liefern, wo ein Charakter einen Teil seines Lebens verbracht haben könnte.

Die Raumflotte der Föderation (Föderationsflotte)

Die Föderation ist alles andere als ein militaristischer oder expansionistischer Staat. Im Gegenteil, ihre bisherige Politik war immer auf Kooperation und Verständigung ausgerichtet, zumindest außerhalb der Peripherie... Dennoch lehren die Erfahrungen der Geschichte, daß eine militärische Streitmacht für das Überleben notwendig war und ist. Man denke nur an den Terranischen Krieg, als die Weltregierung im Schnellverfahren eine Raumflotte ausrüsten ließ, um den Wachali die Stirn zu bieten.

Die heutige Raumflotte der Föderation steht in direkter Tradition dieser ersten terranischen Raumflotte, sieht sich aber zugleich am Ende einer langen Kette, die mit den Segelschiffsflotten der frühen Vergangenheit begann. Es handelt sich um eine gigantische Organisation, die große Teile des Föderationshaushaltes verschlingt. Jedoch macht die Größe des Territoriums es unumgänglich, ausreichend bewaffnete Raumfahrzeuge zu unterhalten. Die Friedensstärke der Föderationsflotte liegt daher um die 2.500 Raumfahrzeuge, nicht gerechnet Beiboote und Tochterfahrzeuge, mit einer Kopfstärke von ca. 3 Millionen Personen einschließlich der Werft- und Stützpunktbesatzungen, aber ohne das Zivilpersonal der Verwaltung. Im Kriegsfall wäre nach allen Angaben binnen einiger Wochen eine Mobilisierung von etwa der zehnfachen Stärke an Schiffen und Besatzungen möglich. Da die Föderation keine Wehrpflicht kennt, handelt es sich ausschließlich um Freiwillige, wobei dies sowohl Berufssoldaten als auch Soldaten mit befristeter Dienstverpflichtung sein können.

Die Ausbildung des Offiziersnachwuchses geschieht meist an den drei großen Akademien der Flotte: Terra, Regos und Alaman III. Wer diese dreijährigen Ausbildungen erfolgreich durchlaufen hat, tritt als Leutnant ein und hat bereits viele seiner Qualitäten unter Beweis stellen müssen.

Die Flotte gliedert sich in verschiedene Unterbereiche. So gibt es eine Organisation in Einzelfloten, die mit einer Nummer (z.B. die VI.Flotte) und normalerweise auch einem Einsatz- oder Stationierungsort (Außenringflotte, Heimatflotte, Nordsektorflotte usw.) versehen sind. Des weiteren unterscheidet man die verschiedenen Dienstbereiche der Flotte, als da wären: Kommandosektion, Flugdeck (mit Jägerstaffeln), Geschützsektion, Maschine, Technisches Korps, Medizinische Sektion und Werften. An der Spitze der Föderationsflotte steht ein Großadmiral.

Die wesentlichen Aufgaben der Flotte neben der Territorialverteidigung liegen im Schutz des Raumschiffsverkehrs, d.h. der Bekämpfung von Schmuggel und Piraterie, regelmäßigen Patrouillen usw.

Die Planetaren Streitkräfte

Zu ihrem Schutz unterhalten die meisten Mitgliedsplaneten der Föderation eigene Streitkräfte unterschiedlichster Größe. Das ganze kann von 100 Mann Kolonialmiliz oder einer Raumjägerstaffel bis zu etlichen Divisionen Bodentruppen und ganzen Raumflotten reichen, je nach Größe des Planeten und der Bedeutung, die seine Regierung der Verteidigung zumißt.

Meist handelt es sich um systemgebundene Raumfahrzeuge und Bodentruppen, die nur selten außerhalb des Heimatsystems verwendet werden. In ihnen tun Mitglieder der eigenen Bevölkerung Dienst. Organisationsstruktur und Möglichkeiten schwanken dabei natürlich stark.

Die Raumgarde der Föderation (Föderationsgarde)

Die neben der Föderationsflotte wichtigste militärische Einheit der Föderation bildet die Raum- oder Föderationsgarde. Diese geht in ihrer Tradition zurück auf die Marinesoldaten der terranischen Vergangenheit wie die Royal Marines Großbritanniens oder die U.S. Marines.

Sternenbürger: Völker und Staaten

Es handelt sich im wesentlichen um Infanterieeinheiten, aber es gibt auch Divisionen, welche mit Fahrzeugen und Artillerie aller Art versehen sind. Die Friedensstärke liegt bei ca. 500.000 Personen. Der Ausbildungsstand und die Qualität der Ausrüstung sind jeweils von allererster Güte, wobei man allerdings innerhalb der Garde noch Eliteregimenter besonders hervorhebt. Cyberimplantate kommen nicht gerade selten vor, da viele Soldaten sich freiwillig, zumindest während der Dienstzeit, hierzu entschließen.

Föderationsgardisten findet man als eingeschiffte Kontingente an Bord der größeren Einheiten der Flotte, aber auch z.B. bei der Bewachung von Stützpunkten und anderen Bodeneinrichtungen. Im Kriegsfall dienen sie als Entermannschaften oder als Bodentruppen für Kampfeinsätze bei der Besetzung oder Zurückeroberung von Welten und Einrichtungen.

Die Scoutflotte (Scouts)

Dies ist die größte nichtmilitärische Organisation der Föderation neben der allgemeinen Administration. Ihre Aufgaben liegen darin, dahin zu gehen, wo noch kein Mensch zuvor... Im Klartext, die Scoutflotte befaßt sich mit der Erforschung des Weltraums. Ihre Schiffe dringen in unbekannte Weiten vor und kartografieren, überprüfen alte Imperiumskarten, untersuchen besondere astrophysikalische Phänomene wie Schwarze Löcher und Dunkelwolken. Außerdem stellen sie den Transport von Botschaften in Bereiche sicher, die nicht oder kaum an das Hyperfunknetz angeschlossen sind.

Schließlich gehört es zu den Aufgaben der Scouts, Planeten für die Kolonisation auszuwählen und diese vorzubereiten, nach Bodenschätzen zu suchen und den Erstkontakt mit fremden Völkern vorzunehmen. Interessant ist in diesem Zusammenhang, daß nur von Scouts freigegebene Welten von der Föderation offiziell als kolonisierbar eingestuft werden.

Die Scoutflotte hat eine Kopfstärke von ca. 1 Million Personen mit mehreren tausend Raumschiffen und Stützpunkten aller Art. Ihre Schiffe sind aus Gründen der Vorsicht bewaffnet, wobei aber mehr Wert auf Geschwindigkeit und Defensivseinrichtungen gelegt wird. Die Organisation gliedert sich in die Kommunikationsabteilung, die Werften und Stützpunkte, die Kartographie, die Abteilung Astrophysik, die Forschungssektion, das Kolonisationsbüro und die Sektion Erstkontakt.

Das Spezialkommando der Föderationsflotte

Dies ist eine kleine, besondere Sektion der Föderationsflotte, deren meiste Details der Geheimhaltung unterliegen. Tatsache ist, daß das Spezialkommando sich mit besonderen Aufträgen, z.B. der Erkundung des Territoriums "feindlicher" Staaten und der Erprobung neuer Technologien befaßt. Die Kopfstärke soll nicht höher liegen als 10.000 Personen, die allesamt hochqualifiziert sind. Gerüchte über die Unterhaltung einer Mutantenbrigade tauchen immer wieder in der Presse auf, sind aber nicht zu verifizieren.

Das Para-Korps der Föderation

Dies ist eine der ungewöhnlichsten und kleinsten Einheiten der Föderation. Gegründet um das Jahr 2450, faßt das Para-Korps fähige freiwillige Psioniker und wohl auch Mutanten zu einer schlagkräftigen Truppe für Risikoeinsätze aller Art zusammen.

Detailinformationen sind wie üblich kaum frei zugänglich, man nimmt aber allgemein eine Kopfstärke um die 100 Personen an, die allesamt über stärkste psionische Begabungen verfügen. Was für Einsätze durchgeführt werden, ist ebensowenig der Öffentlichkeit bekannt wie der genaue Ausbildungsstand des Personals. In jedem Fall arbeitet das Para-Korps eng mit der Flotte und deren Spezialkommando sowie dem TAD zusammen.

Der Terranische Abschirmdienst (TAD)

Dies ist die wichtigste geheimdienstliche Organisation der Föderation, hervorgegangen aus dem Nachrichtendienst der Terranischen Weltregierung. Zu den Aufgaben des Terranischen Abschirmdienstes gehört die Spionage und Gegen-spionage, d.h. der Schutz militärischer und staatlicher Geheiminformationen der eigenen Seite sowie die Beschaffung von entsprechenden Daten der Gegenseite.

Es werden auf allen wichtigen Welten der Föderation und natürlich auch anderer Völker Niederlassungen unterhalten, meist mit einer zivilen Tarnung, z.B. als Handelsunternehmen. Hinzu kommt eine eigene Flotte von Raumfahrzeugen, die meist für Spezialeinsätze ausgelegt sind. Tarnungen sind gang und gäbe. Die Befehlszentrale befindet sich an einem geheimen Ort irgendwo im Leerraum zwischen den Sternen.

Agenten des TAD unterliegen nicht der lokalen Rechtsprechung der Mitgliedswelten der Föderation (s. FBI). Sie werden üblicherweise für lange Dienstzeiten verpflichtet und erhalten eine hervorragende Ausbildung. Besonders hervorzuheben sind die Spezialagenten des TAD, welche nach einer zehnjährigen Ausbildung auf einem geheimgehaltenen Trainingsplaneten als die besten Agenten der Milchstraße gelten. Angeblich befinden sich unter ihnen einige Psioniker und Mutanten, in jedem Fall ist Cybertech nicht ungewöhnlich.

Die Galaktische Raumpatrouille

Die besonderen Bedingungen der Peripherie machten es notwendig, daß die Föderation eine Organisation ins Leben rief, welche sich einzig mit dem Schutz ihrer Interessen in dieser Region befaßt. Gemäß dem Grundsatz "Kein Frieden in der Peripherie" besteht nämlich das Problem, daß dort existierende Kolonien einer verstärkten Bedrohung durch, nun, offiziell "Piraten", inoffiziell aber z.B. Wachali-Kampfeinheiten unterliegen, ohne daß die Föderation ihre Flotte direkt eingreifen lassen möchte - dies könnte schließlich als "Machtanspruch Terras" interpretiert werden und negative Reaktionen anderer Völker hervorrufen.

Daher gründete man die Galaktische Raumpatrouille, eine Organisation, die ausdrücklich allen Rassen offensteht und die relativ unabhängig von der Föderationsregierung arbeitet, dieser aber natürlich mit starker Sympathie gegenübersteht. Die Finanzierung geschieht durch Ausbeutung von Kolonien und Bodenschätzen in der Peripherie, sowie durch Zahlungen der dortigen Planeten auf freiwilliger Basis.

Funktionsprinzip ist es, daß die Patrouille grundsätzlich von jedem zu Hilfe gerufen werden kann, der in der Peripherie angegriffen wird, gleich von wem oder was. Das ganze hat bis heute recht gut funktioniert, zumal die Föderation keine "Plänkler" in der Peripherie unterhält. Erfahrungsgemäß rufen die Wachali übrigens nie nach der Patrouille, was vermutlich in ihrer Mentalität liegt.

Die Raumpatrouille unterhält eine Flotte von ca. 1.000 Schiffen bei einem Personalstand von ca. 1 Million Personen, davon ca. 60% Föderationsbürger und deren Nachkommen. Sie gliedert sich in Einsatzflotten, welche mit einer Nummer klassifiziert werden, und in Dienstbereiche ähnlich der Föderationsflotte: Befehlsdeck und Stab, Scouteinheiten, Maschine, Technisch-Wissenschaftliches Korps, Medizinische Sektion, Flugdeck, Stützpunkte.

Die Polizei (Federation Bureau of Investigation = FBI)

Ein Staat von der Ausdehnung der Föderation benötigt selbstverständlich eine übergreifende Polizeiorganisation zur Bekämpfung der unterschiedlichen Formen des Verbrechens. Diese Organisation ist das FBI, dessen Name nicht zufällig gewählt ist, sondern an ein alterranisches Vorbild erinnert.

Sternenbürger: Völker und Staaten

Das FBI ist nicht mit den lokalen Polizeikräften der Mitgliedswelten zu verwechseln, welche nur lokale Befugnisse haben. Dies heißt, Polizisten Terras dürfen auf Regos keine Verbrechen festnehmen - sie müssen um Amtshilfe der dortigen Polizei ersuchen.

Deswegen gibt es das FBI, dessen Befugnisse sich aber ausschließlich auf Föderationsgesetze erstrecken, was bedeutet, daß nur Straftäter, welche gegen Föderationsrecht verstoßen haben, verfolgt werden. Beispiele sind alle Straftaten an Bord von Raumschiffen oder im All, Straftaten gegen Föderationseinrichtungen oder Straftaten, die unter die 100 Grundparagraphen des Allgemeinen Strafgesetzbuches der Föderation fallen. Hierzu rechnen Morde, Entführungen und weitere Kapitalverbrechen. Schließlich kann das FBI noch eingreifen, wenn es um das organisierte Verbrechen (s.u.) geht.

Grundsätzlich unterhält das FBI auf allen Welten der Föderation Niederlassungen mit Mitarbeitern, Agenten genannt. Diese haben das Recht, Straftäter der obigen Kategorien auf dem Gebiet jedes Mitgliedsplaneten und an Bord jedes in der Föderation registrierten Raumers festzunehmen. Sie unterliegen insoweit nicht lokalen Gesetzen, als ihre Möglichkeiten des Waffengebrauches und des Umganges mit Vorschriften zum Schutz der Persönlichkeit und Privatsphäre (z.B. Unverletzlichkeit der Wohnung) nur und ausschließlich dem übergreifenden Föderationsrecht unterliegen. Des weiteren besteht Weisungsbefugnis gegenüber allen lokalen Polizeikräften, und die Agenten haben einen Status bedingter diplomatischer Immunität, d.h. sie dürfen nicht durch lokale Kräfte festgenommen, behindert usw. werden.

Das galaktische Syndikat

Das organisierte Verbrechen ist ein Symptom, das fast jede Gesellschaft kennt, mit Ausnahme der Loffati und ein, zwei weiterer Rassen. So verwundert es nicht, daß auch im 27. Jahrhundert so etwas wie ein Galaktisches Syndikat existiert. Die "Krake mit den Tausend Armen" ist eine Verschmelzung sowohl von im Alten und Neuen Imperium existierenden Organisationen, als auch terranischen wie der Mafia und Yakuza. Sie hat ihre Hände im Drogenhandel, im Schmuggel aller Art, kontrolliert weite Teile des Glücksspiels und Informationshandels und natürlich Aspekte wie Mord auf Bestellung oder Hehlerei bis hin zu ganzen Raumschiffen.

Organisation und Struktur sind kaum bekannt, und selbst wenn es den Ermittlungsbehörden immer wieder gelingt, ganze planetare Sektionen auszuheben, dauert es nicht lange, bis Nachwuchs da ist. In jedem Fall ist das Galaktische Syndikat eine mächtige Organisation, mit der man sich lieber nicht anlegt. Es unterhält, meist über Mittelsleute, nicht zuletzt eigene Raumschiffe und ist an zahlreichen Großkonzernen beteiligt. Hinzu kommen Korruptionsaspekte, die einen gewissen Einfluß auf Regierungen sicherstellen.

Man sollte aber nicht übersehen, daß das "Syndikat" nicht immer eine einheitliche Erscheinung bildet. Diverse Machthaber pflegen sich durchaus untereinander zu bekämpfen, und oftmals fordern derartige Machtduelle mehr Opfer als zehn Jahre polizeilicher Ermittlungsarbeit..

Die Medizin der Gegenwart

Viele der Möglichkeiten der Medizin des 27. Jahrhunderts sind bereits im Kapitel Ausrüstung geschildert worden. Hier soll nochmals auf einige ergänzende Dinge eingegangen werden, die eine wichtige Rolle spielen könnten.

Alterung

Im folgenden die Alterungstabellen für die verschiedenen Technikstufen ab TS A:

TS	WM	Verschiebung
A	+ 35	+ 20

B	+ 40	+ 30
TS	WM	Verschiebung
C	+ 45	+ 30
D	+ 50	+ 40
E	+ 60	+ 40
*	+ 65	+ 50

Wiederbelebungen

Wie angedeutet, ist die heutige Medizin bedingt in der Lage, den Tod zu heilen. Bedingung hierfür ist aber, daß schnell gehandelt wird. Wird ein Charakter nach seinem Tod eingefroren oder in Stasis aufbewahrt (dies muß binnen ca. ein bis zwei Minuten nach Erlöschen der Lebensfunktionen geschehen), so ist eine Wiederbelebung in einem Hospital möglich. Diese beansprucht meist einige Wochen. Erfahrungen mit Patienten, bei denen die Konservierung verspätet vorgenommen wurde, zeigen IN-Verluste (Zerfall von Hirnzellen), Erinnerungslücken (dito) und - bei ca. mehr als zehn Minuten Spanne - eine Wiederbelebung, die nur einen Körper, aber kein Bewußtsein mehr liefert, also einen "Zombie". Als Regel läßt sich verwenden, daß nach Ablauf von zwei Minuten nach Eintritt des Todes in jeder weiteren Minute eine Std-Probe: KB auszuführen ist. Jeder Mißerfolg kostet dauerhaft einen Punkt Intelligenz.

Charaktere, deren Gehirn völlig zerstört wurde oder fehlt, können nicht wiederbelebt werden. Dies tritt ein, wenn der Kopf oder das Gehirn (Trefferzonen) eine Teil-LK von - Schwellen-LK x 5 und darunter aufweist.

Klonen

Die genetischen Kenntnisse sind vergleichsweise weit entwickelt. Man kann sagen, daß die großen Geheimnisse des genetischen Codes in soweit entschlüsselt wurden, daß z.B. eine gezielte Behandlung von Krankheiten oder die Modifikation von Zellen möglich geworden sind.

Hinzu kommt die Möglichkeit, praktisch jedes Organ oder Körperteil aus einer einzigen Zelle heranzuzüchten. Dies gilt selbst für Gehirnzellen, wie bereits die Darstellung des Regenerationstanks gezeigt hat. Übliches Heranzüchten von Organen für Transplantate dauert meist nur wenige Tage; wobei so etwas wie Abstoßungsprobleme schon lange der Vergangenheit angehört.

Man fragt sich nun natürlich, wie sieht es mit dem Klonen ganzer Lebewesen, also dem Züchten z.B. eines Menschen aus einer einzelnen Zelle, aus? Die Frage ist nicht ganz einfach zu beantworten, ohne zu sehr in wissenschaftliche Details abzugleiten. Entsprechende Versuche haben gezeigt, daß es ohne weiteres möglich ist, einen solchen Klon zu züchten, und sogar dessen Wachstumsgeschwindigkeit bis zum Erwachsenenstadium sehr stark zu forcieren - bis auf ca. ein Jahr. Leider, leider ist aber das entstehende Produkt nicht das, was man sich versprochen hat: Der Klon hat zunächst einmal keine eigenen Erinnerungen und Erfahrungen, ist sozusagen "leer" im Gehirn. Nun könnte man auf den Gedanken kommen, ihn mittels einer Hypnos Schulung hiermit zu versehen. So einfach ist die Sache aber keinesfalls. Aus noch nicht verstandenen Gründen weisen alle "beschleunigt" gezüchteten (nicht aber natürlich herangewachsene) Klone eine potentielle Hirnfehlfunktion auf, die sich in Depressionen und psychischen Störungen, sehr schnell aber auch in echten körperlichen Defekten äußert, die schließlich zum Tod führen. Bestimmte, vor allem theologische Kreise meinen, dies hänge damit zusammen, daß diese Klone keine "Seele" entwickeln können - wer weiß?

Aus diesen Gründen ist es im Gebiet der Föderation untersagt, Klone heranzuzüchten, einmal ganz davon abgesehen,

Sternenbürger: Völker und Staaten

daß deren eventuelle Ausnutzung als Sklavenarbeiter ohnehin gegen die Konvention über die Rechte intelligenten Lebens verstößt.

Gehirntransplantation

Es ist zwar möglich, Organe einschließlich Hirngewebe zu verpflanzen, aber bis heute nicht gelungen, ein lebendes Gehirn in einen anderen Körper zu transferieren, ohne daß sein Bewußtsein erlischt. Erklärungen gibt es bisher nicht.

Der Gedanke, sich in einem Regenerationstank einen jüngeren Körper heranzüchten zu lassen, erscheint ebenfalls verlockend. Leider ist er in der Praxis nicht umzusetzen, da bei den wenigen durchgeführten Experimenten bisher immer festgestellt wurde, daß die entstehenden neuen Zellen die gleiche Alterungstendenz aufweisen wie die Originale. Offensichtlich fehlen uns doch noch Elemente des Verständnisses der Körperfunktionen.

Wundermedikamente

Die medizinische Forschung der letzten Jahrhunderte und der Austausch mit anderen Rassen ergab als Ergebnis nicht zuletzt die Entwicklung einer großen Reihe von Medikamenten und Drogen, die erstaunliche Wirkungen haben können. Sie werden im Abschnitt Ausrüstung präsentiert.

Xenomeditin

Eines der größten Probleme für Mediziner unserer Epoche ist die Behandlung von Patienten mit abweichendem Körperaufbau. Dies beginnt bereits innerhalb z.B. der menschlichen Rasse durch die Umweltangepaßten und Mutanten - um einen Myrrther zu operieren, benötigt man ein leistungsstarkes Laserskalpell und einen OP-Tisch, der 500 kg Gewicht aushält - und einiges mehr. Schwieriger wird es noch mit anderen humanoiden Sauerstoffatmern, verschlimmert sich bei Insektoiden und Echsen und wird bei Wasserstoff- und Chloratmern fast unmöglich.

Zur spieltechnischen Simulation ist anzunehmen, daß jeder Charakter, der eine medizinische Fertigkeit erwirbt, diese auf eine Rasse spezialisieren muß. Alle Proben bei abweichenden Rassen werden wie folgt modifiziert:

WM	Rasse
- 10	geringe Abweichungen (z.B. nichtterranische Humanoide, Umweltanpassungen wie Marsianer)
- 25	mittlere Abweichungen (z.B. Umweltanpassungen wie Regosianer, Myrrther)
- 40	abweichender Körperaufbau (z.B. echsenartig wie Wachali)
- 60	stark abweichender Körperbau (z.B. Insektoide, völlig anders gelagerte Organe)
- 80	exotisch (z.B. ungewöhnliche Lebensbedingungen, mehrere Herzen, ...)
- 100	sehr exotisch (z.B. amorphe Struktur)
- 120	völlig exotisch (Wasserstoffatmer, Silikonkörper, oder Chloratmer...)

Es ist möglich, getreu den Regeln für spezialisierungspflichtige Fertigkeiten die Kenntnisse eines Charakters auf andere Rassen zu erweitern.

Wichtige Gesetze der Föderation

Das Recht der Föderation basiert im wesentlichen auf der terranischen Rechtstradition, und hier konkret einer Synthese aus lateinischem und angelsächsischem Recht. Das lateinische Recht dominiert, d.h. es gibt sehr viele geschriebene Gesetzestexte, anhand derer die Entscheidungen getroffen werden.

Hierbei unterscheidet man Föderationsgesetze, die allgemein gelten, und Gesetze einzelner Mitgliedswelten, die nur auf deren Territorium Bestand haben. Hierbei kann kein solches Gesetz dem allgemeinen Föderationsrecht widersprechen, in dem zum Beispiel die Deklaration der Rechte intelligenter Wesen und die Grundsätze des Strafrechts und Zivilrechts enthalten sind.

Psionik

Innerhalb der Föderation sind PSI-Kräfte zumindest innerhalb der Bevölkerung nicht mit einer allzu positiven Reputation versehen. Dennoch werden sie toleriert, und die Regierung greift gerne auf sie zurück (vgl. Para-Korps).

Diverse Gesetze wurden geschaffen, um den Einfluß der Psionik auf die Gesellschaft zu regeln. So untersagt das Gesetz über die Anwendung von Telepathie im Strafprozeß (TelProzG) es, mittels telepathischen oder anderen psionischen Mitteln erlangte Informationen als Beweise in einem Gerichtsverfahren zu verwenden, es sei denn, die Anwendung der psionischen Kraft geschah mit Wissen und Einverständnis des Verhörten und mit richterlicher Genehmigung. Das Gesetz über den Schutz der Gedanken (GedSchuG) stellt unerlaubtes telepathisches Ausforschen der Gedanken einer anderen Person unter Strafe. Problem ist hierbei allerdings der Nachweis. In einem Musterprozeß kam es 2556 zur Verurteilung eines Telepathen, welcher über intime Kenntnisse des Wissens des Klägers verfügte, wobei der Kläger glaubhaft machen konnte, dieses Wissen nicht selbstständig weiterverbreitet zu haben.

Körperverletzung oder Tötung mittels psionischer Kräfte stehen natürlich ebenso unter Strafe wie ein entsprechendes Delikt mit künstlich hergestellten Waffen, wobei Einsatz psionischer Kräfte immer als beabsichtigte Handlung gewertet wird (Die Fahrlässigkeit ist also ausgeschlossen).

Die entsprechenden Gesetze gelten genauso für Mutantenkräfte. Gängige Strafen sind Geld- oder Haftstrafen. Übrigens untersagt das Datenschutzgesetz der Föderation es, eine Person gegen ihren Willen auf psionische Kräfte zu testen.

Genetik

Sehr zwiespältig ist das Verhältnis zur Wissenschaft der Genetik. Einerseits genießt gerade die Kosmogenetik einen sehr guten Ruf, ermöglicht sie doch die Besiedlung ansonsten lebensfeindlicher Welten, andererseits stehen viele Bürger den Möglichkeiten der Gentechnik sehr skeptisch gegenüber. Die Regierung trägt dem Rechnung.

Das Gesetz über die Reproduktion von Zellen und Erbgut (ReproG) von 2244 untersagt das Klonen intelligenter Lebewesen vollständig sowie das Klonen mit Erbgut eines intelligenten Lebewesens ohne dessen ausdrückliche Zustimmung. Außerdem besteht jederzeit ein Herausgabeanspruch auf entsprechende Körperzellen. Ein erfolgreich herangezuchteter Klon eines intelligenten Lebewesens genösse gemäß Erklärung des Parlaments von 2356 den Status eines Föderationsbürgers.

Die Freisetzung genetisch veränderter Lebewesen in die allgemeine Umwelt erfordert eine Zustimmung einer Regierungskommission nach einer umfassenden Untersuchung.

Sternenbürger: Völker und Staaten

Einige Hinweise zur Gesellschaft der Föderation

Das folgende Kapitel soll dazu dienen, kurz die Gesellschaft des frühen 27. Jahrhunderts vorzustellen. Hierbei sei gleich gesagt, daß es "die" Gesellschaft nicht gibt - zwei Planeten der Föderation könnten sich so stark voneinander unterscheiden wie einer der Föderation von einem der Wachali. Man denke nur an Welten, die von Kolonisten besiedelt sind, die sämtliche Technik ablehnen, und wieder andere, die ausschließlich von japanstämmigen Siedlern bewohnt sind, die eine Art Mixtur aus altem Feudaljapan und modernster Technologie ins Leben gerufen haben.

Dennoch gibt es gewisse gemeinsame Linien, die sich für die meisten Welten in der einen oder anderen Form anwenden lassen. Sie sollen helfen, ein besseres Bild von dieser Welt der Zukunft zu gewinnen und es dem Spielleiter erleichtern, sie zu beschreiben und mit Leben zu erfüllen.

Die Mutanten

Zwiespältig ist, wie bereits an anderer Stelle erwähnt, das Verhältnis vieler Bürger zu Mutanten und Psionikern. Meist besteht doch ein Mißtrauen vor deren Kräften. Gerade Mutanten, deren physisches Erscheinungsbild stark abweicht, werden unbewußt abgelehnt. Das ganze geht nie bis zu echtem Haß oder gar tätlichen Angriffen, aber Dinge wie "Meine Tochter heiratet keinen von denen" kommen durchaus vor.

Andererseits sind viele Mutanten und auch einige Psioniker (die letzteren bevorzugen die Anonymität) durchaus zu Helden unserer Zeit oder der Vergangenheit geworden, vor allem, wenn sie in den Diensten der Regierung standen oder auf andere Art Großtaten vollbrachten.

Roboter

Die Roboter der Gegenwart sind im wesentlichen stationäre und spezialisierte Maschinen, welche in der Produktion, im Erzabbau und allgemein unter Bedingungen eingesetzt werden, die Menschen nicht zuträglich sind. Diese Roboter sind aber keinesfalls mit einem Eigenbewußtsein versehen oder gar Androiden, die man mit Menschen verwechseln könnte.

Die Probleme hinsichtlich Künstlicher Intelligenz (s.u.) wirken auch auf die Roboterforschung. Sicher, es gibt menschenähnliche Roboter, vor allem nach Entwicklung von Biomaterialien, und man könnte sie auf den ersten Anschein durchaus für Menschen halten. Sie verfügen aber, so selten wie sie sind, kaum über eine eigenständige Intelligenz, sondern folgen einprogrammierten Tätigkeitsmustern, wie z.B. als Empfangsroboter im Hotel, als Kofferträger, als Chauffeur usw.

Anders sieht es hinsichtlich des Alten Imperiums aus. Deswegen Technologie beherrschte neben der Künstlichen Intelligenz durchaus die Fähigkeit, intelligente selbständige Roboter herzustellen. Immer wieder gibt es Gerüchte, einige dieser Maschinen hätten bis heute überlebt. Beliebte Variante, sie könnten außerdem ihre äußere Gestalt verändern und nutzen dies, um sich wichtige Positionen in der Gesellschaft zu sichern. Dies muß aber als Revolverpresse-Propaganda eingestuft werden - Beweise gibt es in keinsten Weise.

Computer und Informationstechnologie

Die Computertechnik ist aus der modernen Gesellschaft einfach nicht wegzudenken. Computer regeln und steuern, überwachen und lenken, und nehmen den Bürgern viele Routinetätigkeiten ab. Praktisch jedes Haus verfügt über einen multifunktionalen Hauscomputer (siehe Häuser).

Außerdem überwachen Computer den Boden-, Luft- und Raumverkehr, steuern Fahrzeuge, kontrollieren das planetare Wetter u.v.m. In allen Siedlungen auf entwickelteren Welten ist es jederzeit möglich, an öffentlichen Info-Säulen Zugriff auf das planetare Computernetz zu erhalten, um Informationen abzurufen.

Mit der künstlichen Intelligenz ist es jedoch so eine Sache. Glaubten die Forscher des 21. Jahrhunderts noch, dem Geheimnis auf die Spur gekommen zu sein, so stellte sich doch bald heraus, daß ihre angeblich "intelligenten" Computer nur eine virtuelle Intelligenz besaßen. Sie simulierten sozusagen Intelligenz und Eigenbewußtsein, ohne sie wirklich zu besitzen. Dennoch waren diese Geräte leistungsfähiger als nicht-intelligente Rechner und zu wesentlich flexiblerem Einsatz geeignet. Bis heute findet man solche Rechnerkonzepte z.B. in der automatischen Telefonauskunft, bei den Infodiensten, in der Fernsehbranche usw.

Ein neuer Durchbruch zeichnete sich erst vor einigen Jahren ab. Man wußte bereits länger, daß das Alte Imperium echte KIs herstellen konnte, dies aber nur zögerlich tat und davon wohl keine die Wirren des Bürgerkrieges überlebte. Die Auswertung von Unterlagen durch Föderations- und froydianische Wissenschaftler ergab jedoch inzwischen einen ähnlichen Ansatz, so daß es theoretisch denkbar erscheint, einen Rechner intelligent werden zu lassen. Bedingung ist aber bisher ein sehr leistungsstarkes System (ca. Faktor 20), und das Föderationsparlament beeilte sich zu erklären, daß eine Künstliche Intelligenz die Grundrechte intelligenter Wesen beanspruchen darf, also kein "Eigentum" sein kann. Bis jetzt wurde nach unserem Kenntnisstand erst ein derartiger Rechner geschaffen, und zwar in einem gemeinsamen Forschungsprojekt. Das System befindet sich in der "Lernphase"; seine weitere Entwicklung ist noch nicht absehbar.

Raumfahrt

Heutzutage ist die Raumfahrt für die meisten Bürger eine relativ alltägliche Sache geworden, so wie in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts auf Terra die Flugreisen. Keinesfalls unternimmt jeder Föderationsbürger wöchentliche Raumreisen, und es gibt mehr als genug, die ihr Leben lang nie ein Raumschiff betreten. Andere aber pendeln regelmäßig zwischen zwei Sonnensystemen oder verbringen mehr Zeit zwischen den Sternen als auf einem Planeten.

Dabei ist es relativ ungefährlich und nicht zu teuer, durch den Weltraum zu reisen. Die meisten Urlaubsreisen führen nicht mehr in andere Gegenden auf dem Heimatplaneten, sondern wenigstens ins entsprechende Sonnensystem, meist aber weiter hinaus.

Exporte und Importe interstellarer Natur sind genauso alltäglich; ein vielfältiges Netz von wechselseitigen Verflechtungen durchzieht den Weltraum. Industriegüter zu dünner besiedelten oder technisch weniger entwickelten Planeten, Rohstoffe und Agrargüter zu anderen Abnehmern, Luxus- und Modegüter aller Art - die Möglichkeiten sind vielfältig.

Ausweise und Identität

Gängiger Ausweis der Bürger der Föderation ist die ID- (Identitäts-)Karte. Dies ist eine Karte von ca. 3 cm x 5 cm aus Spezialkunststoffmaterial, in der Fäden einer Speziallegierung eingelassen sind. Diese Speziallegierung bildet bei Bestrahlung mit UV-Licht ein bestimmtes Muster aus; ihr Herstellungsgeheimnis soll der Fälschungssicherheit dienen.

Auf der ID-Karte findet man ein Foto (dreidimensional) des Besitzers, welches mittels eines Mini-Holo-Projektors auch größer dargestellt werden kann. Des weiteren sind Namen, Wohnsitz und persönliche Kennzeichen sowie das Geburtsdatum lesbar angebracht. Weitere Hinweise sind kodiert, wobei die ganze Karte natürlich computerlesbar ist. Auf der Rückseite enthält ein Spezialfeld die Unterschrift, einen Fingerabdruck und ein Retinamuster. ID-Karten der nächs-

Sternenbürger: Völker und Staaten

ten Generation sollen ein gespeichertes Gehirnwellenmuster enthalten.

Die ID-Karte ist damit universeller Ausweis, zugleich Personalausweis und Reisepaß. Sie kann aber auch zur bargeldlosen Zahlung (s.u.), zum Arztbesuch und vielen anderen Zwecken dienen. Bei Verlust wird binnen 24 Stunden auf den meisten Welten ein Ersatz beschafft.

Zahlungsverkehr

Bargeld in Form von Münzen und Geldscheinen aus fälschungssicheren Materialien gibt es in der Föderation zwar noch, aber es hat praktisch jede Bedeutung verloren. Mit Ausnahme mancher weniger entwickelter oder traditionalistischer Welten, die ihr eigenes Geld herausbringen, dient Bargeld nur noch kleinsten Einkäufen (beim Bäcker usw.).

Alle anderen Funktionen übernimmt der bargeldlose Zahlungsverkehr. Hierbei gehört der Kartenwirrwarr des 20. Jahrhunderts ebenso wie das Scheckwesen der Vergangenheit an. Ein Bürger zahlt auf zwei mögliche Arten, die beide die ID-Karte verwenden. Die erste Möglichkeit ist es, vom elektronisch auf der ID-Karte gespeicherten Guthaben (zu diesem Zweck ist ein Element integriert) durch Identitätsnachweis (Berühren des Testfeldes auf der Rückseite mit dem Daumen bzw. bei sehr großen Summen ein Retina-Scan von 30 Sekunden) eine Abbuchung und damit einen direkten Transfer von elektronischem Geld zum Partner vorzunehmen. Vorteil dieser Methode ist, daß eine Online-Rücküberprüfung entfällt. Einzige Gefahr ist es, daß theoretisch jemand die ID-Karte stehlen und die Kodierung knacken könnte. Daher ist die zweite, vor allem bei großen Summe bevorzugte, Möglichkeit, eine Online-Operation durchzuführen: Die ID-Karte wird in ein Lesegerät gelegt, und eine ID-Prüfung ausgeführt (s.o.). Anschließend prüft das Gerät den Kontostand bei der Heimbank und transferiert direkt auf das Konto des Empfängers. Hierbei ist ein gewisser Dispositionskredit üblich.

Arbeit und Freizeit

Typische Bürger der Föderation haben heutzutage eine Sollarbeitszeit von 20 Stunden je Woche mit einem Urlaubsanspruch von 8 bis 12 Wochen je nach Branche. Die Gewerkschaften sind nach wie vor existent, und erst kürzlich setzten sie eine sechsprozentige Lohnerhöhung durch.

Männer und Frauen sind gleichberechtigt. Die Löhne liegen so, daß sie den Hilfssatz der Sozialversicherung deutlich genug übersteigen, um zum Arbeiten zu motivieren. Die Arbeitslosenquote liegt unter 4 Prozent, zumal immer wieder Kolonialplaneten händierend Kräfte suchen. Allerdings ist es nun einmal nicht jedermanns Sache, seine Heimat zu verlassen.

In der Freizeit bevorzugen die Föderationsbürger Reisen aller Art, Hobbys wie die virtuelle Realität (siehe Unterhaltung), moderne Sportarten bis hin zum Raumschiffsrennen, und auch traditionelle Dinge wie Familienleben und Basteleien oder der eigene Garten spielen eine Rolle.

Erziehung und Ausbildung

In der Föderation besteht eine allgemeine Schulpflicht von 10 Jahren für alle Kinder. Die Analphabetenrate konnte übrigens auf unter 1 Prozent föderationsweit gedrückt werden.

Das Schulsystem ist für alle gleich in Form öffentlicher Schulen, allerdings gibt es auch die Wahlmöglichkeit, Privatschulen gegen Gebühr zu besuchen. Nach Ablauf der obligatorischen zehn Jahre besteht die Möglichkeit, zwei weitere Jahre Schule zum Erwerb des Abiturs anzuhängen.

Universitäten, Fachhochschulen und private Hochschulen aller Art existieren ebenso wie zum Beispiel Akademien der Großkonzerne oder der Raumflotte. Des weiteren ist eine Berufsausbildung von 2 bis 4 Jahren je nach Metier sehr häufig anzutreffen. Heutzutage liegt der Anteil der Abiturien-

ten an der Bevölkerung bei 65%. 35 % haben einen Universitäts- oder ähnlichen Abschluß, 30% ein Fachhochschuldiplom oder ein Äquivalent.

Kontinuierliche Fortbildung ist das zweite zentrale Konzept neben der beschriebenen Grundbildung. Die meisten Bürger sind während ihres Lebens sehr motiviert, ihre Kenntnisse weiterzuentwickeln oder neue hinzuzufügen. Hierbei fördern sie sowohl der Staat als auch die meisten Unternehmen.

Unterhaltung

Auf dem Unterhaltungssektor finden wir sehr stark das Fernsehen in seiner aktuellen dreidimensionalen oder gar holografischen Form. Auf den dichter besiedelten Planeten konkurrieren Dutzende von Kanälen um Zuschauer, mit Spartenprogrammen (z.B. nur Fußball, nur Nachrichten, nur für Frauen, nur für Männer) als auch mit Komplettprogrammen. Außerdem existiert ein sehr beliebtes Video-on-demand-Verfahren, d.h. man ordert aus einer Datenbank, was man sehen möchte, und erhält gegen entsprechende Zahlungen sein ganz persönliches Programm.

Weiterhin spielt natürlich die Datenkommunikation eine wichtige Rolle, d.h. Unterhaltung als Konversation mit Nutzern von überall auf einem Planeten. Sportereignisse gibt es nach wie vor, dies gilt auch für die Musik und Literatur, wenn auch das gedruckte Buch kaum noch produziert wird. Üblich sind Chips, und im Zweifel kann man sich das ganze schnell vom Hauscomputer ausdrucken und binden lassen.

Auch nicht vergessen sollte man alle Virtual-Reality-Konzepte. Die Holoprojektion ermöglicht es, jemanden komplett, ohne Datenhelme oder -handschuhe, in eine fiktive Welt zu versetzen und dessen Wünsche zu erfüllen. Ein Beispiel: Rollenspiel im 27. Jahrhundert, das könnte durchaus so ablaufen, daß eine Gruppe sich trifft und der Holo-Projektor, mit Computersteuerung, "echte" Orks und einen finsternen Tempel generiert...

Ehe und Familie

Im Zusammenwirken mit dem Rückgang der Bedeutung der Religion (s.u.) hat sich auch die Gestaltung der Ehe verändert. Üblicherweise wird nicht kirchlich geheiratet, sondern man schließt lediglich vor einem staatlichen Organ eine Ehe, die befristet (5, 10 oder 20 Jahre) oder unbefristet gewählt werden kann. Scheidungen sind relativ problemlos möglich.

Heutzutage leben viele Familien ohne Ehe zusammen, wenigstens 40 Prozent in der Föderation. Rechtlich sind sie vollständig mit traditionell verheirateten Paaren gleichgestellt. Was Ehen zwischen gleichgeschlechtlichen Personen angeht, so ist es in der Föderation nicht zulässig, einen Ehevertrag abzuschließen, jedoch ist ein spezieller Partnerschaftsvertrag möglich. Dieser bewirkt, daß gleichgeschlechtliche Paare keine Nachteile, wie es z.B. früher oft hinsichtlich der Steuern oder der Rechtsansprüche der Fall war, erleiden.

Die durchschnittliche Kinderzahl in der Föderation je Familie liegt bei 2,2 und die Scheidungsrate unter 5 Prozent. Sehr viele Bürger (siehe oben) heiraten allerdings nie formell.

Glauben und Religion

Die alten terranischen Religionen, wie z.B. Christentum und Islam, haben stark an Bedeutung verloren. Diese Entwicklung ist nicht nur auf ein gewisses Fehlverhalten der Würdenträger während der großen Krisen des 21. Jahrhunderts zurückzuführen, sondern wohl auch auf die psychologische Wirkung der Raumfahrt in großem Stil und der Begegnung mit Außerirdischen.

Dennoch existieren die großen Weltreligionen noch, wenn sie auch allenfalls 5 bis 10 % der Bürger zu ihren Gläubigen zählen können. Hinzugekommen sind wie üblich zahllose Sekten und Kulte mit kleinem bis mittlerem, manchmal durch Moden angeheiztem Zulauf. In jedem Fall herrscht in der Föderation Religionsfreiheit, solange eine Religion nicht den

Sternenbürger: Völker und Staaten

Bestand der Staatsordnung, Grundrechte oder anderes geltendes Recht offen negiert. Der Papst residiert übrigens nach wie vor in Rom; es handelt sich zur Zeit um einen Regosianer. Der Zölibat der katholischen Kirche existiert allerdings nicht mehr.

Häuser

Das Wohnen im 27. Jahrhundert ist ein wenig anders als im 20. Jahrhundert Terras. Neue Hausformen und neue Architektur ebenso wie das Vorrücken der Computertechnik eröffnen ganz neue Dimensionen.

Dies beginnt mit den Antigrav-Häusern. Einzelne Gebäude oder gar ganze Städte finden sich nicht am Boden, sondern schweben, dank eines Antigrav-Generators, in einer Höhe von einigen Metern bis zu vielen Kilometern, zum Teil noch nach Wunsch variierbar. Für Notfälle ist ein Reservegenerator vorgeschrieben; außerdem sind üblicherweise in der Nöhe solcher Siedlungen starke Traktorstrahl-Projektoren installiert.

Ein weiteres Konzept ergibt sich aus der Anwendung der Holo-Projektion. Diese ermöglicht es, ein Haus beliebig aussehen zu lassen, sowohl innen, als auch außen, und das ganze wenn man möchte jeden Tag neu und anders. Leider beherrschen wir die Materieprojektion noch nicht, so daß es noch nicht möglich ist, auch das ganze Haus real täglich neu zu gestalten.

Ähnlich, aber anders gelagert ist das Bio-Haus. Dies hat nichts mit gleichlautenden Konzepten des 20. Jahrhunderts zu tun, sondern es handelt sich um ein Bauwerk aus biolo-

gisch lebendem Material, was unschätzbare Vorteile hat: Das Haus "lebt", d.h. es strahlt sehr viel "emotionale Wärme" aus, außerdem kann es sehr gut isolieren und harmonisiert perfekt mit der Natur. In gewissen Grenzen kann solch ein Biohaus sogar sein Inneres nach den Wünschen der Bewohner verändern.

Allgemein sollte angemerkt werden, daß die zeitgenössische Architektur weg ist von der Dominanz der Technik. Der Trend geht zu kleinen Einheiten und der Integration in die Natur. Die unpersönlichen Wolkenkratzerschluchten der Vergangenheit gibt es kaum noch, jedenfalls nicht in dieser Form.

Schließlich noch zu erwähnen sind die Hauscomputer, deren Siegeszug auf TS 13 beginnt. Ein typischer Hauscomputer entspricht vom Potential her etwa dem kleinsten gängigen Schiffcomputer. Dieses System steuert und regelt alle Hausvorgänge, d.h. Bewässerung, Stromversorgung, Reparatur und Instandhaltung, Beleuchtung usw. Hierbei kann der Computer durchaus auf das Haus aufpassen, d.h. mittels Sensoreinrichtungen wird er über Vorgänge im Haus und auf dem Grundstück informiert. Ein Anschluß an die Datenkommunikationsnetze und Fernsehen ist Standard, wobei der Computer auch z.B. eine Suche nach bestimmten Informationen vornehmen, Programme oder Nachrichten nach einem zuvor angegeben Präferenzschema auswählen und anbieten oder auch selbständig Nachrichten versenden kann. Die Bedienung geschieht durch Tastatur, Stimme oder Holo-Projektion.

Sternenbürger: Charaktere

Charaktere

Zulässige Rassen

Der folgende Abschnitt stellt die wichtigsten Rassen der bekannten Galaxis vor und behandelt ihre mögliche Rolle im Spiel. Alle CP-Berechnungen gehen dabei von einer Kampagne unter Sauerstoffatmern aus, die sich im wesentlichen im terranischen Einflußbereich und der Peripherie abspielt. Andernfalls, z.B. bei einer Kampagne auf Wasserstoffwelten, wären die Kosten der Wasserstoffatmer anzuheben und die aller anderen Rassen um den Nachteil einer aufwendigen Lebenserhaltung zu korrigieren. Discounts wurden nicht einberechnet, sondern es handelt sich um die unmodifizierten CP-Kosten.

Dub

Die Dub stammen von amphibischen Wesen ab, was nicht weiter verwundert, wenn man ihre Heimatwelt betrachtet, die zu 95% von Wasser bedeckt ist. Sie sind viergliedrige, aufrecht gehende Wesen, die eine Größe von ca. 1,70 Meter erreichen.

Eine glatte, lederartige Haut, die sich bei Kontakt mit Wasser schnell mit einer Schleimschicht überzieht, bedeckt ihren Körper, der keine Behaarung aufweist. Temperaturen von 10 bis 30 Grad werden als normal empfunden, sowie ein Druck von 1 Atmosphäre und eine Schwerkraft von 0,9g. Dub besitzen zwar keine Kiemen mehr, aber sie sind in der Lage, bis zu einer Stunde unter Wasser zu bleiben, ohne Luft holen zu müssen.

Ihre beiden großen Augen sitzen seitlich am Schädel, was einen ausgeprägten Sichtbereich zur Folge hat. Sie sehen im normaloptischen Spektrum und können mit einer Nickhaut bedeckt werden, was unter Wasser sehr vorteilhaft ist.

Nahrung sind sowohl tierische als auch pflanzliche Proteine. Neben der Tatsache, daß alle Dub ausgezeichnete Schwimmer und Taucher darstellen, die den Aufenthalt im Wasser lieben, ist es bemerkenswert, daß alle weiblichen Mitglieder dieses zweigeschlechtlichen Volkes über eine mehr oder weniger starke empathische Begabung verfügen.

Der Nachwuchs wird lebend zur Welt gebracht.

Die Spieldaten: ST-1 (- 20), AU-3 (- 60), Nickhaut Stufe 2 (20), Amphibische Lebensweise (75), erhöhtes Schwimmtempo: x 2 (25), Luft anhalten Stufe 6 (30), Nat.Talent Schwimmen (35), Natürliche Rüstung 1 (12), periphere Sicht (40), schwache manuelle Geschicklichkeit Stufe 1 (- 10). **Summe:** 147 CP. Weibliche Dub haben zusätzlich mindestens Empathie-5 (70), was den CP-Wert auf 217 CP steigert.

Froydianer

Froydianer sind eine arachnoide (spinnenähnliche) intelligente Rasse. Es handelt sich um achtgliedrige Wesen, welche ihre beiden vordersten Beine üblicherweise als Greiforgane verwenden. Sie erreichen eine Höhe von zwei und eine Länge von drei Metern. An der Vorderseite des Kopfes sitzen zwei Facettenaugen, die das normaloptische Spektrum erfassen können. Hinzu kommt ein ausgezeichneter Tastsinn und Sinn für Vibrationen. Spinndrüsen besitzt die Rasse allerdings nicht mehr; diese gingen während der Evolution verloren.

Die Rasse ist an eine Schwerkraft von 1 g und Temperaturen von 15 bis 30 Grad Celsius gewöhnt, sowie einen Druck von einer Atmosphäre. Sie atmet Sauerstoff und ernährt sich von tierischen und pflanzlichen Proteinen. Vorherrschende Körperfarbe des Chitinpanzers und der Beine ist schwarz.

Es gibt zwei Geschlechter, wobei die weiblichen Froydianer etwas größer sind als die männlichen. Die Rasse ist vergleichsweise friedfertig und befaßt sich vor allem mit der Wissenschaft und der geistigen Weiterentwicklung.

Die Gesellschaft ist sehr demokratisch organisiert, wobei die Froydianer in kleinen Lebensgemeinschaften existieren, die meist für eine sehr lange Zeit geschlossen werden.

Die Spieldaten: GE+1 (20), AU-3 (- 60), vier zusätzliche Beine (20), Spinnenklettern Stufe 1 (30), Ausgeprägter Tastsinn-5 (65), Natürliche Rüstung 6 (72), Vert-WM+10 (40). **Summe:** 187 CP. Weibliche Froydianer haben außerdem ST+1 (20) und KB+1 (20), was ihren CP-Wert auf 227 CP anhebt.

H'Ch-R'Harl

Diese Rasse gehört zu den ungewöhnlicheren, denn es handelt sich um Wasserstoffatmer. Die H'Ch-R'Harl entwickelten sich unter den Bedingungen eines kalten Riesenplaneten mit einem Durchmesser von 50.000 Kilometer und einer Wasserstoff-Stickstoff-Atmosphäre. Sie sind an eine Schwerkraft von 2,5g und Temperaturen von 0 bis 15 Grad Celsius gewöhnt. Druckbedingungen von 3 bis 5 Atmosphären sind für sie normal.

Diese Wesen sind vom Aussehen her gedrunken, auf vier Beinen stehend und relativ flach wirkend. Sie erreichen eine Schulterhöhe von ca. 1 Meter bei einer Breite von ebenfalls einem Meter. Zwei flexible Arme mit fünf fingrigen Greiforganen können sowohl nach vorne als auch nach hinten greifen. Die Augen, zwei Stück, sitzen an der Vorderseite eines flachen halbkugelförmigen Schädels. Sie sehen auch im Infrarotbereich, haben aber allgemein eine sehr niedrige Auflösung und Tiefenschärfe. Statt dessen ist das Gehör vergleichsweise gut ausgeprägt.

Die lederartige Haut gibt den H'Ch-R'Harl einen sehr guten Schutz gegen hohen Druck, aber auch viele Angriffsformen. Die Rasse ist dreigeschlechtlich - es gibt eine "weibliche" Form, welche lebende Junge gebärt die schon nach kurzer Zeit selbst aktiv werden können; außerdem zwei "männliche" Formen, die beide bei der Paarung anwesend sein müssen.

Die Gesellschaftsform ist ein Matriarchat - es kommt ca. eine weibliche H'Ch-R'Harl auf zwanzig männliche der beiden Typen, und zudem sind die weiblichen Wesen intelligenter und kreativer. Kämpfe und Krieg waren lange Zeit unbekannt, da ihre Heimat ausreichend Platz und Nahrung für alle bot und der Begriff der "Macht" ihnen wenig bedeutet.

Die Spieldaten:

allgemein: Gesteigerte Stärke x 8 (450), ST+3 (60), KB+4 (80), Natürliche Rüstung 12 (144), Vert-WM+10 (40), Hohes Körpergewicht: x 2 (-40), Druck-Toleranz: gegen jeden höheren Druck bis 5 Atmosphären (40), Exotische Lebensbedingungen (Wasserstoffatmer (-150), mindestens 3 Atmosphären Druck (-60)), Abweichende Heimatschwerkraft: 2,5 g (30), Infravision (60), fehlende Tiefenwahrnehmung (-25), optische Wahrnehmungen-3 (-12), Gehörbonus+3 (12), flexible Arme (25). **Summe:** 654 CP

a) **weiblich:** zusätzlich IN+2 (40). CP-Wert: 694 CP.

b) **männlich:** zusätzlich IN-2 (- 40). CP-Wert: 614 CP.

Krellianer

Zu den echsenähnlichen Rassen, welche wohl neben den menschenähnlichen Völkern die größte Volksgruppe in der Milchstraße stellen, gehören die Krellianer. Diese Rasse stammt von einem Planeten mit 1,6 g Schwerkraft und 1,5 Atmosphären Druck, was sich in einem gedrunkenen Körperbau (1,40 m Größe, aber massige Körper) äußert. Temperaturen von 15 bis 35 Grad gelten als angenehm.

Eine dunkelgrüne Schuppenhaut bedeckt den Körper, der über zwei paarweise angeordnete Arme (Hände mit vier Fingern) und Beine verfügt. Krellianer gehen aufrecht; einen Schwanz haben sie nicht mehr. Als kaltblütige Wesen sind niedrige Temperaturen für sie sehr gefährlich.

Sternenbürger: Charaktere

Zwei seitlich am Kopf befindliche Augen ermöglichen einen großen Sichtbereich, und sie erfassen sogar den Infrarotbereich, da sie sich aus nachtaktiven Wesen entwickelten. Die Ohren hören im normalakustischen Spektrum.

Die Fortpflanzung erfolgt durch Eiablage, wobei zwei Geschlechter existieren. Die Gesellschaft der Krellianer ist ein Patriarchat, in dem jeweils der älteste (oder stärkste) Mann die Führung seiner Gruppe innehat. Dementsprechend wird der Herrscher auf Lebenszeit bestimmt, es sei denn, er unterliegt einer erfolgreichen Herausforderung nach festgelegten Regeln.

Die Rasse ist nicht unbedingt kriegerisch - nicht mehr als z.B. die Terraner, d.h. es gab zwar Auseinandersetzungen innerhalb der Rasse und auch später mit anderen, aber im großen und ganzen wünschen Krellianer sich, in Frieden zu leben. Werden sie aber provoziert oder gezwungen, geraten sie in eine Art "Kampfrausch" - ein Verteidigungsreflex ihrer Vorfahren.

Die Spieldaten: Gesteigerte Stärke x 4 (300), KB+2 (40), AU-3 (-60), CH-1 (-20), Periphere Sicht (40), Infravision (60), Berserker (50), Natürliche Rüstung 6 (72), Vert-WM+5 (20), Abweichende Heimatschwerkraft: 1,5 g (10), Hohes Körpergewicht: x 1,5 (-20), Druck-Toleranz: bis 2 Atmosphären (10), "Allergie" gegen Temperaturen unter 5 Grad: handlungsunfähig (erstarrt), verliert 1W6 AK je Runde (-100) . **Summe:** 402 CP.

Loffati

Trotz ihres sehr menschenähnlichen Erscheinungsbildes sind die Loffati keine direkten Verwandten der Terraner, im Gegensatz zu vielen anderen Rassen. Ihr Chromosomensatz besteht aus 44 Chromosomenpaaren, so daß sie mit Terranern nicht ohne weiteres fortpflanzungsfähig sind. Der anatomische Aufbau ist dagegen sehr ähnlich: Es handelt sich um im Schnitt 1,75 Meter große, sehr feingliedrige Sauerstoffatmer mit vier Gliedmaßen - zwei Armen und zwei Beinen, paarweise angeordnet - und aufrechtem Gang. Zwei Augen sitzen an der Vorderseite des Schädels, der meist fast haarlos ist. Sie sehen nur im normaloptischen Bereich. Ähnlich hören die seitlich am Kopf befindlichen Ohren nur im normalen Frequenzbereich. Die Anordnung der Organe ist etwas anders als beim Menschen, was die Lage des Herzens (im Unterleib), die dreigeteilten Lungen und einige zusätzliche Drüsen betrifft.

Loffati stammen von einem Planeten mit 0,9 g Schwerkraft und einem etwas geringeren Druck als auf der Erde. Sie sind an Temperaturen von 15 bis 35 Grad gewöhnt, da ihre Sonne etwas wärmer ist als jene Terras. Die Nahrung besteht praktisch ausschließlich aus pflanzlichen Proteinen, da Loffati die Tötung von Lebewesen grundsätzlich ablehnen. Sie sind auch im allgemeinen äußerst friedfertige Wesen, die nur zur Selbstverteidigung kämpfen und die übrigens durch ihre Vermittlung zum Friedensschluß im Krieg zwischen Terranern und Wachali beitrugen.

Interessant ist, daß nahezu alle Loffati über mehr oder minder starke PSI-Kräfte verfügen. Hierbei handelt es sich in erster Linie um telepathische und empathische Begabungen, die vermutlich zu ihrer friedfertigen Haltung beigetragen haben. Häufig sind aber auch Beherrschung lebender Materie, hypnotische oder suggestive Kräfte, Antipsi-Begabungen oder ESP-Ausprägungen. Telekinetische Kräfte oder die Teleportation sind dagegen genau wie die Materiebeherrschung etwa genauso selten wie bei beispielsweise den Terranern.

Die Gesellschaft der Loffati, die nur ein Sonnensystem besiedelt haben, ist eine Art geregelte Anarchie, in der es fast keine gesetzlichen Regelungen gibt, weil man ihrer nie bedurfte. Es gibt zwei Geschlechter, und die Nachkommen werden nach zehn Monaten Schwangerschaft lebend geboren.

Die Spieldaten: ST-1 (-20), IN+1 (20), CH+1 (20), nur Selbstverteidigung (-50), Vegetarier (-5). Außerdem Möglichkeit des Erwerbs von PSI-Kräften, siehe dort. **Summe:** -35 CP.

Orachaner

Dieses Intelligenzvolk, das sich unter den Bedingungen eines 1,5-g-Planeten mit einer Atmosphäre Druck und Temperaturen um 30 Grad Celsius entwickelt hat, ist von der Körperform mit Ausnahme des Schädels recht menschenähnlich. Der Kopf jedoch erinnert an einen Kegel, der mit der Spitze auf dem Hals aufsitzt. An ihm befinden sich vier Facettenaugen, die radial angeordnet sind und somit Rundumsicht ermöglichen. Sie sehen sogar im Ultraviolettbereich. Die durchschnittliche Körpergröße beträgt 2 Meter bei kräftiger Statur.

Vorherrschende Farbe ist grün, wobei der Körper von einer lederartigen Haut bedeckt ist. Zwei Arme mit Händen mit sechs Fingern sind wie bei Terranern angeordnet. Die Nahrung besteht aus tierischen und pflanzlichen Substanzen.

Die Fortpflanzung geschieht durch Lebendgeburt nach 5 Monaten Tragzeit. Es gibt drei Geschlechter: männlich, weiblich und neutral. Neutren spielen bei der Fortpflanzung keine Rolle, sie haben aber den Vorteil, daß ihre Intelligenz stabil ist. Die beiden fruchtbaren Geschlechter hingegen sinken während der zwei Monate in einem Jahr beanspruchenden Paarungszeit in einen Zustand zurück, der fast nur von Instinkten geprägt ist.

Die Gesellschaft ist in Familienverbänden organisiert, wobei die Neutren eine wichtige Position einnehmen. Üblicherweise sind alle wichtigen Gremien von allen drei Geschlechtern zu gleichen Teilen besetzt, womit es also nicht einen Vorsitzenden gibt, sondern immer drei.

Grundsätzlich sind Orachaner ein friedfertiges Volk, das nie untereinander Kriege geführt hat. Während der Paarungszeit sind sie jedoch reizbar und kaum zu kontrollieren.

Die Spieldaten: Gesteigerte Stärke x 4 (300), KB+1 (20), AU-4 (-80), Rundumsicht (75), Abweichende Heimatschwerkraft: 1,5 g (10), UV-Sicht (50), zwei zusätzliche Augen (10), Hohes Körpergewicht: x 1,5 (-20). Alle Nicht-Neutren haben zusätzlich den Nachteil, zwei Monate im Jahr IN-9 zu erleiden (Wert: -50). **Summe:** 365 CP für Neutren, 315 CP für andere Geschlechter.

Sklick

Diese intelligente Rasse entwickelte sich aus Insekten. Es handelt sich um durchschnittlich zwei Meter große, aufrecht gehende, sechsgliedrige Wesen (zwei Beine, vier Arme) mit einem dunkelgrauen Chitinpanzer, d.h. einem Außenskelett. An ihrem Schädel bemerkt man zwei große Facettenaugen, die einen sehr weiten Sichtbereich erfassen können, und zwei Fühler, die eine wichtige Rolle in der Gestenkommunikation spielen. Gesehen wird im normaloptischen Bereich. Es handelt sich übrigens um Sauerstoffatmer, die sich von tierischen und pflanzlichen Proteinen ernähren, die sie mit ihren Gebißzangen zerkleinern.

Sklick sind an 1,01 g Schwerkraft und Temperaturen im Bereich 10 bis 30 Grad Celsius sowie eine Atmosphäre Druck gewöhnt. Sie gliedern sich in Arbeiterinnen, Drohnen und eine Königin. Letztere ist deutlich größer (ca. 4 Meter) und ist das einzige fruchtbare weibliche Wesen. Die Drohnen sind fast unintelligent; die Arbeiterinnen teilen sich in mehrere Untergruppen (reine Arbeiterinnen, die fast unintelligent sind, Kriegerinnen mit einer gewissen Intelligenz).

Innerhalb der Sklick-Gesellschaft gibt es vergleichsweise wenig Eigeninitiative oder so etwas wie Kreativität. Entscheidungen werden durch die Königin nach den Grundsätzen der Erfahrungen des Volkes getroffen. Dementsprechend sind z.B. Raumschiffe und Bauwerke nüchterne Zweckkonstruktionen; so etwas wie Kunst kennen die Sklick nicht. Auch wird

Sternenbürger: Charaktere

es nie vorkommen, daß Sklick niederer Gruppen so etwas wie eigene Ideen entwickeln, weswegen dieses Volk sich kaum als Spielerrasse eignen dürfte.

Die Königin herrscht absolut über ihr Volk. An der Tagesordnung sind z.B. gezielte Genetik-Programme bei der Fortpflanzung und allgemeine Optimierungsversuche sowie ein strikt durchorganisiertes Leben.

Die Spieldaten:

allgemein: Periphere Sicht (40), AU-4 (-80), Natürliche Rüstung 5 (60), Vert-WM+15 (60), zwei zusätzliche Arme (20).

a) **Königin:** ST+4 (80), KB+4 (80), IN+4 (80), zusätzliche Natürliche Rüstung 4 (48), Lebensspanne x 2 (5), unpraktische Größe (-30), Status Königin (70). Summe: 433 CP.

b) **Drohne:** ST+1 (20), KB+1 (20), IN-2 (-40), kürzere Lebensspanne: halb (-50), Status Drohne (0). Summe: 50 CP.

c) **Arbeiterin:** ST+1 (20), IN-2 (-40), Status Arbeiterin (-10). Summe: 70 CP.

d) **Kriegerin:** ST+2 (40), KB+1 (20), Koordination (75), Schmerzunempfindlichkeit+2 (12), Status Kriegerin (5). Summe: 252 CP.

Terraner (Menschen)

Terraner sind ein Volk sauerstoffatmender Wesen, die sich auf dem Planeten Erde entwickelt haben. Sie sind an eine Schwerkraft von 1 g und einen Druck von einer Atmosphäre gewöhnt; Temperaturen zwischen 0 und 40 Grad Celsius können sie längere Zeit überstehen, wenn auch der als angenehm und erforderlich empfundene Bereich eher zwischen 10 und 30 Grad anzusiedeln ist.

Es handelt sich um viergliedrige Wesen, die aufrecht gehen und über zwei Beine und zwei Arme verfügen. Diese Gliedmaßen sind paarweise angeordnet; die Arme enden jeweils in fünffingrigen Händen, welche komplizierte Tätigkeiten erledigen können. Terraner haben zwei Augen, die nicht den Infrarot- oder Ultraviolettbereich erfassen können, zwei Ohren und meist einen an der Oberseite von Haar bedeckten Schädel. Sie haben ein Innenskelett aus Calciumverbindungen, ernähren sich von tierischen und pflanzlichen Proteinen und erreichen eine Körpergröße von ca. 1,80 Meter.

Terraner sind zweigeschlechtlich. Üblicherweise gebären sie einen lebenden Nachkommen nach einer Schwangerschaft von 9 Monaten.

Alle Eigenschaften von Charakteren orientieren sich an Terranern, d.h. es kostet 0 CP, einen Terraner zu erschaffen.

Terraner leben nicht nur auf der Erde, sondern auch auf zahlreichen anderen Planeten. Beispiele für Namen von Welten und Zusammenschlüsse von Menschen finden sich an anderer Stelle.

Wachali

Die Wachali, jenes Volk, welches das Alte Imperium und auch lange Zeit danach die Geschehnisse in der Milchstraße dominierte, sind ein echsenähnliches Volk, das sich auf einem Wüstenplaneten mit 1,1 g Schwerkraft und einer relativ dünnen Atmosphäre entwickelte. Dieser Planet, Wachal genannt, umkreist eine kleine rote Sonne. Dementsprechend werden Temperaturen zwischen 0 und 50 Grad toleriert.

Wachali sind an aufrechten Gang gewöhnt, wobei sie ca. 1,70 Meter Größe erreichen. Ihr Körper ist vollständig von einer dünnen ledrigen Schuppenhaut bedeckt, die meist hellbraun, selten auch gelblich oder grünlich gefärbt ist. Sie sind zweigeschlechtliche eierlegende Wesen, allerdings Warmblüter. Auffällig neben den paarweise angeordneten Gliedmaßen (zwei Beine, zwei Arme mit sechsfingrigen

Händen, deren Finger mit kleinen Klauen versehen sind) ist der Schwanz, auf welchen die Wachali sich abstützen und der auch als Waffe verwendet werden kann. Ihre Ernährung besteht aus tierischen und pflanzlichen Produkten.

Die beiden Augen, welche sich leicht seitlich am Schädel befinden, ermöglichen einen relativ großen Sichtwinkel, und eine durchsichtige Membran kann sie zum Schutz vor Gefahren bedecken. Gesehen wird nur im normaloptischen Spektrum.

Es handelt sich um eine sehr kriegerische Rasse, deren ganze Gesellschaft sehr komplex strukturiert ist und auf Herausforderungen und Plazierungskämpfen beruht. Aufgrund der schlechten Klimabedingungen auf ihrer Heimatwelt führten sie lange Zeit Kriege untereinander um Wasser und Nahrung, ehe sie die Raumfahrt entdeckten.

Die Spieldaten: ST+1 (20), KB+1 (20), AU-3 (-60), Natürliche Rüstung 5 (60), Vert-WM+5 (20), Krallen (20), Periphere Sicht (40), Nickhaut Stufe 1 (10), Schwanz Reichweite ein Meter (30). **Summe:** 160 CP.

Yrianer

Die Yrianer sind eines jener Völker, bei denen man sich fragt, ob ihre genetische Ähnlichkeit mit den Terranern tatsächlich ein Zufall sein kann. Sie entwickelten(?) sich auf einem Sauerstoffplaneten von 1 g Schwerkraft und einer Atmosphärendruck, sind an Temperaturen von 10 bis 35 Grad Celsius gewöhnt und ernähren sich von tierischen und pflanzlichen Proteinen.

Ihr Körperaufbau entspricht bis ins kleinste Detail und hinab in die Chromosomen dem der Terraner. Jedoch gibt es nur eine gängige Hautfärbung: dunkelbraun. Die Augen sind albinotisch rot, vermutlich eine Folge der Sonneneinstrahlung, da die Yrianer außerdem über eine Art Polarisationsfilter verfügen.

Die Fortpflanzung der zweigeschlechtlichen Rasse erfolgt durch lebendgeborene Nachkommen nach einer neunmonatigen Tragzeit.

Das Volk hat ein kleines Sternenreich von knapp 25 Welten entwickelt, in dem es nach autokratischen Herrschaftsprinzipien lebt, in denen die Priester der Staatsreligion die wichtigste Rolle spielen.

Die Spieldaten: wie Terraner, aber Polarisierbare Augen (25). **Summe:** 25 CP.

Besondere Fähigkeiten und Handicaps

Neben den üblichen besonderen Fähigkeiten und Handicaps sind im allgemeinen für Charaktere die folgenden gestattet:

Cybertech

Die Wissenschaft ist weit vorangeschritten in der Fähigkeit, Körperteile durch elektronische, mechanische oder bionische Konstruktionen zu ersetzen oder zu ergänzen, um die Leistungsfähigkeit des Körpers zu erhöhen. Vor allem die Soldaten der meisten Rassen machen hiervon häufig Gebrauch, gerade was die Sklick betrifft.

Loffati lehnen "künstliche" Teile im Körper ab, solange sie nicht aus medizinischen Gründen gezwungen sind, sie zu verwenden. Terraner benutzen zwar Cybertech, aber es ist keinesfalls die Situation der Gibson- und Sterling-Romane eingetreten, d.h. diese Operationen bleiben eine Ausnahme. Die meisten Menschen des 27. Jahrhunderts sind 100 Prozent biologisch - so wie sie geboren wurden. Eine unterbewußte Scheu davor, zum "Roboter" zu werden, läßt die meisten Bürger vor bionischen Teilen zurückschrecken.

Sternenbürger: Charaktere

Allgemein kann davon ausgegangen werden, daß bionische Teile zu einem -5-WM auf Reaktionen (Wert -10 CP) führen. Man wird sie in erster Linie bei Kriegsverletzten antreffen, wenn das Budget oder der technische Standard nicht für original biologische Ersatzorgane reichte, und bei Angehörigen mancher Spezialeinheiten, vor allem von Großkonzernen und Geheimdiensten. Dazu gibt es natürlich Menschen, die es für einen Vorteil halten, ihren Körper "verbessern" zu lassen, und da keine Gesetze dem entgegenstehen, ist es ihre eigene Entscheidung. Die anderen Völker mit Ausnahme der Sklick denken sehr ähnlich. Selbst die Wachali!

Die Tabelle am Ende dieses Kapitels enthält alle gängigen Cybermodifikationen mit ihren Preisen und weiteren Daten. Hierbei gelten die Körperwert-Verluste für TS 13. Jede weitere TS senkt sie um 10%.

Mentalstabilisierung

Dies ist eine besondere Form des Schutzes gegen psionische Beeinflussung, speziell Telepathie und Hypnose / Suggestion. Einzelheiten finden sich im Abschnitt PSI-Kräfte der Basisregeln. Es sind folgende Abstufungen erhältlich:

Stufe 1: Bewirkt WM-40 auf alle telepathischen und hypnosuggestiven Aktionen gegen den Charakter. Kosten: 35 CP.

Stufe 2: Bewirkt WM-80. Kosten: 60 CP.

Stufe 3: Bewirkt WM-120. Kosten: 80 CP.

Stufe 4: Immunisiert vollständig gegen die entsprechenden PSI-Kräfte. Kosten: 100 CP.

Mentalstabilisierungen behindern nicht den Gebrauch eigener PSI-Kräfte.

Immunisierungen

Es ist möglich, Charaktere durch eine spezielle Behandlung gegen Krankheiten zu immunisieren. Derartige Maßnahmen werden vor allem bei Kolonisten und Raumfahrern sehr häufig durchgeführt.

- für 3 CP je Stufe ist **Krankheitsresistenz** möglich. Dies entspricht spieltechnisch dem Vorteil aus dem Kapitel Rassen des Basisregelwerkes.

- für 50 CP ist ein Charakter gegen alle Krankheiten **immun**. Dies entspricht dem Vorteil aus dem Kapitel Rassen des Basisregelwerkes.

Niedrige Heimat-Technikstufe

Der Charakter stammt von einer Welt mit einer niedrigeren Technikstufe als E. Es ist ihm nicht gestattet, Ausrüstungsgegenstände einer höheren Technikstufe vor Spielbeginn zu erwerben, und er kann auch nicht über Fertigkeiten einer höheren Technikstufe verfügen.

Dieses Handicap hat einen CP-Wert von -10 je Technikstufe Differenz bis TS 13, anschließend -20 CP je Stufe.

Beispiel: Für TS 11 ergibt sich ein CP-Wert von -100 (4 x -10 zuzüglich 3 x -20). Der Charakter kann z.B. nicht die Fertigkeit Raumpilot erwerben, und als Ingenieur nur auf TS 11 oder darunter Kenntnisse haben. Des weiteren kann er weder den Umgang mit Laserpistolen (TS 12) beherrschen, noch solche als Startausrüstung erwerben.

Umweltangepaßte

Im Zuge der Weltraumbesiedlung durch die Terraner ergab es sich, daß man oft auf Planeten stieß, welche sich nicht ohne weiteres besiedeln ließen, sei es wegen hoher Schwerkraft, Temperaturen oder Strahlung. In vielen Fällen erschien ein Terraforming-Prozeß zu langwierig oder gar unmöglich, aber die Siedler wollten dennoch bleiben - oder mußten es, da ihr Schiff nicht weiterfliegen konnte und sie keinen Kontakt nach Terra mehr hatten. Dies war die große

Stunde der terranischen Kosmogenetik, einer im 21. Jahrhundert neu entstandenen Wissenschaft.

Die Gene der Siedler wurden verändert, um sie besser an die neue Umwelt anzupassen. Das Ergebnis waren Völker, die oft vom Aussehen her nicht mehr allzu viel mit ihren terranischen Vorfahren gemein haben, die aber nichtsdestotrotz enge Verwandte sind. Sie sind allgemein in der terranischen Gesellschaft akzeptiert, sieht man von einigen Radikalen (vor allem religiösen Bewegungen) ab, welche die Kosmogenetik für "Versündigung" halten und umweltangepaßte Menschen als eine Art "Höllenbrut" ansehen, oder die von einer "Entstellung der menschlichen Rasse" sprechen. Doch wie gesagt, dies sind absolute Extrempositionen, und selbst die terranische Verfassung spricht allen Terranern und ihren Nachkommen die gleichen Rechte in der Gesellschaft zu.

Andere Rassen machten ähnliche Entwicklungsprozesse durch, hierbei meist durch die Notwendigkeit von außen ausgelöst. So kam es während des Bürgerkrieges immer wieder vor, daß Flüchtlinge oder Schiffbrüchige zur Besiedlung lebensfeindlicherer Welten gezwungen waren, um überhaupt zu überleben.

Es gibt wenigstens an die hundert mehr oder weniger stark umweltangepaßte Rassen, die uns bekannt sind. Weitere könnten sich aber auf vergessenen Kolonien befinden. Im folgenden einige Beispiele für bekanntere Umweltpassungen. Sie könnten Ihnen helfen, andere Rassen zu entwickeln. Orientieren Sie sich einfach an den Regeln für nichtmenschliche Charaktere, und wählen Sie passend nach der neuen Umwelt Handicaps und Besondere Fähigkeiten aus.

Spacer (Weltraummenschen)

Gezielte Genetikprozesse und der Einfluß kosmischer Strahlung führten zur Entstehung einer Volksgruppe, die sich teilweise an die Bedingungen des Weltraums angepaßt hat. Die Spacer oder Weltraummenschen ähneln vom Erscheinungsbild her Terranern, sieht man von einer durchsichtigen, aber harten Schicht ab, die ihren gesamten Körper bedeckt und in einigen Bereichen auffallend flexibel ist. Diese Schicht, welche bei Bedarf alle Körperöffnungen verschließen kann, dient dem Schutz vor den Vakuumbedingungen. Sie hält einen konstanten Innendruck aufrecht und ermöglicht es, mehrere Stunden im Vakuum zu überleben, da gleichzeitig ablaufende Prozesse die Temperatur und die Luftversorgung sicherstellen.

Aus nicht bekannten Gründen ist die Lebenserwartung dieses Volkes deutlich geringer als bei ihren terranischen Vorfahren, jedoch wird auch die körperliche Reife schneller erreicht.

Die niedrige Schwerkraft, meist gar Schwerelosigkeit, an welche Spacer gewöhnt sind (sie haben meist keine künstliche Gravitation auf ihren Stationen) führen zu geringer Körperkraft und Widerstandsfähigkeit, ermöglichen jedoch eine fast "angeborene" Beherrschung ihrer Heimatumstände.

Im wesentlichen leben Spacer im All, d.h. in Raumstationen, auf Asteroiden oder in Raumschiffen. Auf Planeten begeben sie sich nur in seltensten Fällen, da der Aufenthalt für sie unbequem, wenn nicht gar gefährlich ist.

Die Spieldaten: ST-5 (-100), KB-2 (-40), AU-1 (-20), Nickhaut Stufe 3 (30), Polariserte Augen (25), Vakuum-Tauglichkeit: 3 Stunden (60), Nat.Talent: Null-g-Training (90), Kürzere Lebensspanne: halb (-50), abweichende Heimatschwerkraft: annähernd 0 g (-50). **Summe:** -55 CP.

Foumaneraner

Als man entschied, den Planeten Foumane zu besiedeln, waren es wirtschaftliche Überlegungen: Dieser kleine Planet von nur 7.500 Kilometer Durchmesser, der eine kleine alte M-Sonne der Klasse V umkreist, hat dennoch eine Schwerkraft von 1,8g, denn er ist voller wertvollster Minerale.

Sternenbürger: Charaktere

Aufgrund der Bedingungen durch die rote Sonne, welche nur wenig Licht und Wärme liefern kann, und die fast doppelte Schwerkraft (1,8g) erfolgte eine genetische Anpassung der Kolonisten.

Heutige Foumaneraner haben eine fast perfekte Nachtsicht, worauf schon ihre großen Augen hindeuten, die allerdings sehr empfindlich gegen grelles Licht sind. Hinzu kommt ein gedrungener Körperbau - eine Größe um 1,70 Meter bei kräftiger Muskulatur. Die lederartige Haut ermöglicht es, sehr gut Wärme zu speichern und auch niedrigen Temperaturen zu widerstehen, liegt das Jahresmittel auf Foumane doch deutlich unter Null Grad Celsius. Außerdem entwickelte sich ein sehr gutes Gehör.

Auf erdähnlichen Planeten wird man dieses Volk selten antreffen, denn die dortigen Temperaturen sind für sie unangenehm und auf längere Sicht sogar schädlich.

Die Spieldaten: Gesteigerte Stärke x 4 (300), ST+1 (20), Hohes Körpergewicht x 1,5 (-20), Gesteigerte Heimatschwerkraft: 1,8g (20), KB+2 (40), Natürliche Rüstung 6 (72), Nachtsicht / 2 (LV) (45), Au-1 (-20), Temperatur-Toleranz bis - 50 Grad verschoben (0), Hören+4 (16), exotische Lebensbedingungen: Temperaturen unter 0 Grad (-60). **Summe:** 413 CP.

Myrrther

Der Planet Myrrtha gehört wohl zu den unwirtlichsten Planeten, die je von Menschen besiedelt wurden, und man kann bis heute nur staunen, wenn man von den dortigen Lebensbedingungen erfährt: Es handelt sich um einen Riesenplaneten mit 30.000 Kilometer Durchmesser, was eine Schwerkraft von 5 g und einen Druck von zwei Atmosphären zur Folge hat. "Immerhin, er hat eine Sauerstoffatmosphäre", bemerkte ein Kosmogenetiker zum Thema Myrrtha.

Tatsächlich war dies wohl die einzig positive Nachricht, welche die Kolonisten zu hören bekamen, als ihr Schiff ohne Funkkontakt im Myrrtha-System notlanden mußte. Dummerweise umkreist dieser Planet nämlich eine pulsierende Sonne, d.h. einen Stern mit veränderlicher Helligkeit. Dies bedeutet für Myrrtha innerhalb eines Planetenjahres Temperaturschwankungen zwischen - 100 und + 100 Grad Celsius, bei einem "Normalwert" um die 30 Grad. Wohlgemerkt, wir reden über den selben Fleck auf der Oberfläche, nicht die Differenzen Pol - Äquator. Die Temperaturänderungen sorgen außerdem durch Aufheizung und Abkühlung der Atmosphäre für Druckschwankungen bis herunter auf 0,5 Atmosphären und Stürme mit Geschwindigkeiten über 200 km/h, einmal ganz zu schweigen von hühnereigroßem Hagel und periodischen Schauern ultravioletter Strahlung.

Um zu überleben, begann man ein Umwelthanpassungsprogramm, das wohl das ehrgeizigste uns bekannte ist. Als schließlich nach einem Jahrhundert wieder Raumschiffe Myrrtha anfliegen, hatte sich bei den Kolonisten ein solcher Stolz entwickelt, diesen Planeten zu bezwingen, daß sie ihn nicht mehr verlassen wollten, sondern ihr Anpassungsprogramm vollendeten.

Heutige Myrrther sind ca. 1,50 Meter groß und gedrunge gebaut, haarlos und mit einem Körper, der die Stabilität von Stahl besitzt. Ihre Augen sitzen tief in den Höhlen. Die Hautfarbe ist dunkelgrau mit einem leichten Silberschimmer. Das Körpergewicht liegt bei 300 bis 350 kg, wohlgemerkt, unter Erdbedingungen. Auf Myrrtha wiegen sie also das fünffache...

Man trifft diesen Menschenschlag fast überall in der Föderation an, vor allem die Streitkräfte reißen sich um myrrthanische Rekruten aufgrund ihrer einzigartigen körperlichen Eigenschaften.

Die Spieldaten: Gesteigerte Stärke x 32 (750), KB+5 (100), Drucktoleranz bis 4 Atmosphären (30), Drucktoleranz bis 0,5 Atmosphären (10), Hohes Körpergewicht x 3 (-80), Natürliche Rüstung 15 (180), Vert-WM+10 (40), Abweichende

Heimatschwerkraft: 5 g (80), AU-2 (-40), RE+1 (20), Krankheitsimmunität (50), erhöhte Widerstandszeit gegen UV-Strahlung: x 8 (15), Nickhaut / 4 (40). **Summe:** 1.195 CP.

Regosianer

Der Planet Regos ist mit Ausnahme einiger kleiner Inseln vollständig von Wasser bedeckt, zugleich jedoch sehr reich an nutzbaren Tieren und unter Wasser abbaubaren Rohstoffen. Dies führte zu seiner Besiedlung durch menschliche Kolonisten und einem Umwelthanpassungsprogramm.

Regosianer sind menschengroß, haben jedoch eine auffallend glatte Haut und sehr kurze Haare. Geraten sie mit Wasser in Kontakt, überzieht sich ihr Körper schnell mit einer Art Schleimschicht, und sie entpuppen sich als perfekte Schwimmer und Taucher - denn auch die Augen werden durch Nickhäute verschlossen, und an den Händen und Füßen entfalten sich flossenartige Schwimmhäute. Außerdem verfügt dieses Volk über ein doppeltes Atmungssystem: Kiemen und Lungen.

Nur selten wird man Regosianer auf anderen Planeten antreffen, welche sie meist als unangenehm trocken und staubig empfinden.

Die Spieldaten: Amphibische Lebensweise (75), Kiemen (60), Nickhaut / 1 (10), Erhöhtes Schwimmtempo x 3 (50), Gehör -2 (-8), **Summe:** 187 CP.

Tregulonier

Ähnlich der Besiedlung von Myrrtha war auch die von Tregulon das Ergebnis einer Notlandung in der Frühzeit der Kolonisierung. Die Bedingungen auf diesem Planeten sind zwar nicht so außergewöhnlich wie die auf Myrrtha, aber auf ihre Art stehen sie ihnen nicht viel nach.

Der Planet liegt unter dem ständigen Bombardement der Strahlung einer großen blauweißen A-III-Sonne. Seine Oberfläche ist überwiegend als Wüste zu bezeichnen, in der sich die wenigen einheimischen Lebensformen an eine heiße Strahlungshölle anpassen mußten. Die Temperaturen erreichen leicht 80 Grad Celsius!

Tregulonier sind daher in der Lage, praktisch unbegrenzt radioaktiver Strahlung und ultraviolettem Licht standzuhalten. Ihre Haut ist trocken und tiefbraun getönt, die Augen sind mit Nickhäuten und einer natürlichen Polarisation versehen. Hinzu kommt die Fähigkeit, mit sehr wenig Flüssigkeitsaufnahme zu leben und den hohen Temperaturen zu widerstehen.

Als man mit dem Planeten wieder Kontakt herstellen konnte, stellte man übrigens fest, daß Tregulon sehr reich an seltenen Elementen ist, die in der Hochtechnologie gebraucht werden, so daß seine Besiedlung sogar noch erweitert wurde...

Die Spieldaten: Polariserte Augen (25), Temperatur-Toleranz bis 80 Grad (10), Immunität gegen Radioaktivität (200), Immunität gegen UV-Strahlung (50), KB+2 (40), Ausdauernd/ 1 (25), Flüssigkeitsbedarf / 4 (25), Nickhaut/ 1 (10). **Summe:** 385 CP.

Wurboner

Zu den Bewohnern von Planeten mit deutlich höherer Schwerkraft rechnen neben den Myrrthern vor allem die Wurboner. Wurbon ist eine sehr schöne Welt, die jedoch deutlich größer ist als die Erde, und deren Schwerkraft ergo um die 3 g beträgt.

Ergebnis der Umwelthanpassung ist eine Rasse von kräftigem Körperbau (1,65 Meter Größe), welche man heutzutage fast überall antreffen kann, denn es handelt sich um unternehmungslustige Menschen, die aufgrund ihres angeborenen Vorteils nur als topfit bezeichnet werden können. Das typische Körpergewicht beträgt 180 kg unter Erdbedingungen.

Sternenbürger: Charaktere

Die Spieldaten: Gesteigerte Stärke x 8 (450), ST+3 (60), KB+4 (80), AU-1 (-20), Abweichende Heimatschwerkraft: 3 g (40), Hohes Körpergewicht x 2 (-40), Natürliche Rüstung 12 (144), Vert-WM+10 (40), **Summe:** 754 CP.

Marsianer

Die Besiedelung des Planeten Mars im Solssystem erfolgte verhältnismäßig früh, was zwei Gründe hatte: Es handelte sich um den einzigen halbwegs geeigneten Planeten in Erdnähe - die Venus ist eine einzige Hölle, und alle anderen sind zu weit entfernt - und es gab den Marsmythos. Kein anderer Planet hatte so sehr die Phantasie der Menschen beflügelt, man denke nur an die "Grünen Männchen".

Nun, nach einem Beginn innerhalb von abgeschlossenen Wohnkolonien startete schon bald ein Terraformingprozeß, simultan mit einer Anpassung der Kolonisten. Die heutigen Marsianer, wie sie sich selbst stolz nennen, sind gut an die Bedingungen angepaßt: Eine Schwerkraft von 0,5g, Temperaturen um 0 Grad und ein atmosphärischer Druck wie auf der Erde in 5.000 Meter Höhe, d.h. erdgeborene Menschen benötigen eine Verdichtermaske. Vom Erscheinungsbild sind Marsianer ca. 1,60 groß, feingliedrig und mit auffallend vorgewölbtem Brustkorb, der auf ihr großes Lungenvolumen hindeutet. Hinzu kommt eine feste, relativ trockene Haut - perfekt für die Wüstenwelt Mars - und die Fähigkeit, mit sehr wenig Flüssigkeitszufuhr auszukommen.

Marsianer vermeiden längere Aufenthalte auf erdähnlichen Planeten ("Eine feucht-schwüle Hölle mit hoher Schwerkraft"), sind aber in der Föderation fast überall zu finden, vor allem natürlich auf marsähnlichen Welten.

Die Spieldaten: ST-2 (-40), AU-1 (-20), Kälte-Toleranz: Stufe 1 (5), Abweichende Heimatschwerkraft: 0,5 g (-10), Reduzierte Atmung: / 5 (70), Luft anhalten x 24 (10), Reduzierter Flüssigkeitsbedarf: / 3 (20). **Summe:** 35 CP.

Titanier

Auch der Titan, ein Saturnmond, gehörte zu jenen Welten des Solsystems, für die schon früh ein Anpassungsprogramm gestartet wurde. Die heutigen Kolonisten sind an die niedrige Schwerkraft von 0,3 g, einen Druck von 0,75 Atmosphären und Temperaturen zwischen -50 und -30 Grad Celsius gewöhnt. Außerdem machen ihnen die immer noch vorhandenen Ammoniak- und Methananteile in der Titanatmosphäre nichts aus.

Titanier ähneln auffallend den Marsianern, sie haben aber eine leicht bläulich schimmernde, von einer sich ständig erneuernden Feuchtigkeitsschicht bedeckte Haut und Augen, welche einen Lichtverstärkereffekt entwickeln und mit Nickhäuten geschützt sind.

Ähnlich Marsianern halten sie nicht viel vom Aufenthalt auf typischen erdähnlichen Planeten, wo sie zum Überleben Schutzkleidung benötigen. Sie besiedeln statt dessen ihrer Heimat ähnliche Welten und haben noch einen stärkeren Stolz entwickelt als die Marsianer.

Die Spieldaten: ST-3 (-60), KB- (-20), AU-2 (-40), Abweichende Heimatschwerkraft: 0,3 g (-20), Immunität gegen Krankheiten (50), Temperatur-Toleranz verschoben auf bis -50 Grad (0), Immunität gegen Ammoniak und ähnliche Reizstoffe (50), Nickhaut Stufe 3 (30), Reduzierte Atmung: / 2 (40), LV-Sicht Stufe 1(45), exotische Lebensbedingungen: Temperaturen unter 0 Grad (-60). **Summe:** 15 CP.

Mutanten

Zu den bedeutendsten Änderungen, welche auf die terranische Gesellschaft in den Folgejahren der beginnenden Raumfahrt zukamen, gehörte das Auftauchen der ersten Mutanten. Wie man bald feststellte, handelte es sich um die Auswirkungen kosmischer Strahlung, anderer Sterne und auch des Aufenthaltes im Hyperraum auf das menschliche Erbgut, die man nicht kontrollieren konnte. Glücklicherweise

blieben die Mutationen seltener als zunächst befürchtet, und gewisse Gegenmaßnahmen zum Beispiel in Form besserer Strahlungsabschirmungen konnten getroffen werden.

Zudem gab es zahlreiche Fälle sogenannter positiver Mutationen. Menschen entwickelten Kräfte, die man vorher nicht erwartet hatte, oder die allenfalls in der Esoterik und der Science-fiction eine Rolle spielten. Nach umfangreichen medizinischen und theologischen Diskussionen und unter dem Einfluß der Tatsache, daß viele andere Rassen derartige Kräfte besaßen und sie als normal ansahen, akzeptierte man auch auf Terra seine Mutanten.

Heutzutage kann man davon ausgehen, daß ca. ein Mensch unter einer Million über Mutantenkräfte verfügt, die tatsächlich eingesetzt werden können. Viele andere erfahren nie etwas, und man geht davon aus daß die "Dunkelziffer" etwa zehnmal höher liegt. Die verschiedenen Ausprägungen von Mutationen führen manchmal sogar zu abweichenden körperlichen Erscheinungsformen des Betreffenden. An dieser Stelle sei bemerkt, daß unter der Bevölkerung nach wie vor ein gewisses Mißtrauen gegen Mutanten existiert, obgleich diese schon viel Gutes für die Menschheit bewirkt haben. Das Mißtrauen geht aber nicht bis zur Vertreibung oder Angriffen.

Bei anderen Rassen ist die Situation sehr ähnlich, was die Anzahl der Mutanten und die allgemeinen Reaktionen betrifft.

Mutantencharaktere müssen Außergewöhnliche Fähigkeiten für 200 CP erwerben. Anschließend stehen ihnen grundsätzlich alle Vorteile aus dem Rassen-Kapitel der Grundregeln offen, mit Ausnahme sich auf Magie beziehender Fähigkeiten. Es ist sogar zulässig, angeborene "magische" Fähigkeiten zu erwerben, wenn diese mit der Modifikation "keine Magie" verbunden werden. Dies könnte z.B. zu einem Mutanten führen, der Feuer erzeugen oder die Schwerkraft verändern kann. Kräfte, welche PSI-Kräfte duplizieren, sind nicht gestattet, sondern als PSI-Kräfte zu erwerben.

Zur Darstellung der negativen Reaktionen sollte ein Ansehen in Form eines -10-WM (-20 CP) mit dem Vermerk: Mutant erworben werden.

PSI-Kräfte

Eine besondere Form der Mutantenkräfte, die nicht unbedingt solche darstellen, sind die psionischen Begabungen als besondere Kräfte des Geistes.

Im Rahmen der terranischen Geschichte und umfangreicher Forschungsprogramme wurde festgestellt, daß sich psionische Begabungen in zwei Gruppen gliedern lassen, was Terraner betrifft. Es gibt solche, die praktisch nie anzutreffen sind - sie wurden den Mutationen zugeordnet - und vergleichsweise häufige, wenn auch meist sehr schwache Talente wie Empathie und Telepathie.

Was die letzteren Kräfte betrifft geht man davon aus, daß ca. 1/ 1.000 der Terraner über latente Begabungen verfügt, die durch prägende Ereignisse oder das Erweckungsverfahren zum Ausbruch kommen können.

Dieses Erweckungsverfahren ist eine der bedeutendsten Entwicklungen der terranischen Medizin der letzten 500 Jahre, wobei Details hier nicht erläutert werden sollen. Mit seiner Hilfe ist es möglich, einen Menschen binnen weniger Stunden in einen Psioniker zu verwandeln, falls er die entsprechenden Anlagen besitzt. Die Stärke der Talente ist jedoch dem Zufall unterworfen und vorher kaum festzustellen. Da das Verfahren sehr kostenintensiv ist und viele Menschen nicht bereit sind, sich einer "Operation" am Gehirn zu unterziehen, bleibt der Anteil der Psioniker in der Gesellschaft sehr gering. Es kommt nach geltenden Statistiken etwa ein Psioniker auf 100.000 Menschen ohne aktive PSI-Begabung. Die meisten "Erweckungen" geschehen bei Freiwilligen der diversen Organisationen wie der Raumflotte;

Sternenbürger: Charaktere

man munkelt aber, daß auch einige Großkonzerne ihre eigenen PSI-Truppen aufgebaut haben.

Das Alte Imperium kannte selbstverständlich ebenfalls die psionischen Wissenschaften, und sein Wissen ging an manche heutige Staaten über. Dementsprechend findet man bei fast allen Rassen einen sehr ähnlichen Prozentsatz psionischer Begabungen.

Es gibt aber ähnlich wie im Falle der Mutanten ein gewisses Mißtrauen der Bevölkerung gegenüber PSI-Kräften, so daß viele Menschen lieber auf eine Erweckung ihrer Kräfte verzichten oder diese lieber nicht gebrauchen, zumindest nicht in offensichtlicher Weise. Übrigens regeln verschiedene Gesetze den Gebrauch von PSI-Kräften in der Gesellschaft, z.B. die Frage, ob Telepathie ein Verstoß gegen das Recht auf Privatsphäre darstellt. Dazu an anderer Stelle mehr.

Die CP-Kosten und Möglichkeiten psionischer Begabungen sind rassenabhängig. Alle Rassen außer Loffati und anderen Rassen, bei denen PSI-Kräfte häufig sind, müssen mit ihren CP Außergewöhnliche Fähigkeiten erwerben. Es gilt im einzelnen:

Terraner, Yrianer und verwandte Rassen

Außergewöhnliche Fähigkeiten (50 CP) gestattet: Telekinese (alles, max. Stufe 20), Beeinflussen lebender Materie (Heilung, Krankheiten heilen, Schwere Verletzungen heilen; ohne Stufenmaximum), Telepathie (Empathie, Gedankensenden, -lesen, -schild, Orte; max. Stufe 25), ESP (PSI-Sinn, Clairvoyance, -audience, Präkognition, Psychometrie; ohne Stufenmaximum), Antipsi (alles, ohne Stufenmaximum).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (100 CP) gestattet: Alle oben genannten Kräfte ohne Stufenmaximum, sowie: Teleportation (Autoteleportation, Exoteleportation; max. Stufe 25), Beeinflussen lebender Materie (verbleibende Kräfte; ohne Stufenmaximum), Telepathie (verbleibende Kräfte, max. Stufe 25), ESP (verbleibende Kräfte; ohne Stufenmaximum), Hypnose/Suggestion (max. Stufe 25), Animal-Telepathie (ohne Stufenmaximum).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (200 CP) gestattet: alle oben genannten Kräfte ohne Stufenmaximum, sowie alle verbleibenden Kräfte ohne Stufenmaximum. Der Spielleiter kann ein Maximum festlegen.

Loffati

Kein Kauf von Außergewöhnlichen Fähigkeiten notwendig für: Telepathie (ohne Stufenmaximum), Antipsi (ohne Stufenmaximum), Hypnose/Suggestion (max. Stufe 20), ESP (ohne Stufenmaximum), Beeinflussen lebender Materie (Heilung, Krankheiten heilen, Schwere Verletzungen heilen; ohne Stufenmaximum).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (50 CP): alle oben genannten Kräfte ohne Maximum, sowie Telekinese (max. Stufe 20)

Außergewöhnliche Fähigkeiten (100 CP): alle oben genannten Kräfte ohne Maximum, sowie: Teleportation (Auto-, Exo-; max. Stufe 25), Animal-Telepathie (ohne Stufenmaximum), Beeinflussen lebender Materie (verbleibende Kräfte; ohne Stufenmaximum).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (200 CP): alle oben genannten Kräfte ohne Maximum, sowie alle verbleibenden Kräfte ohne Maximum. Der Spielleiter kann ein Maximum festlegen.

Sklick (nur Königinnen)

Außergewöhnliche Fähigkeiten (50 CP) gestattet: Telekinese (alles, max. Stufe 15), Beeinflussen lebender Materie (Heilung, Krankheiten heilen, Schwere Verletzungen heilen; ohne Stufenmaximum), Telepathie (Empathie, Gedankensenden, -lesen, -schild, Orte; max. Stufe 30), ESP (PSI-Sinn, Clairvoyance, -audience, Präkognition, Psychometrie; ohne Stufenmaximum), Antipsi (alles; ohne Stufenmaximum).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (100 CP) gestattet: Alle oben genannten Kräfte ohne Stufenmaximum, sowie: Beeinflussen lebender Materie (verbleibende Kräfte; ohne Stufenmaximum), Telepathie (verbleibende Kräfte, max. Stufe 40), ESP (verbleibende Kräfte; ohne Stufenmaximum), Hypnose/Suggestion (max. Stufe 45), Animal-Telepathie (ohne Stufenmaximum).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (200 CP) gestattet: alle oben genannten Kräfte ohne Stufenmaximum, sowie alle verbleibenden Kräfte ohne Stufenmaximum. Der Spielleiter kann ein Maximum festlegen.

Krellianer, Wachali

Außergewöhnliche Fähigkeiten (50 CP) gestattet: Telekinese (alles, max. Stufe 20), Beeinflussen lebender Materie (Heilung, Krankheiten heilen, Strukturlaufen, Schwere Verletzungen heilen; ohne Stufenmaximum), Telepathie (Empathie, Gedankensenden, -lesen, -schild, Orte; max. Stufe 20), ESP, Antipsi (alles; ohne Stufenmaximum).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (100 CP) gestattet: Alle oben genannten Kräfte ohne Stufenmaximum, sowie: Teleportation (Autoteleportation, Exoteleportation; max. Stufe 15), Beeinflussen lebender Materie (verbleibende Kräfte; ohne Stufenmaximum), Telepathie (verbleibende Kräfte, max. Stufe 25), Hypnose/Suggestion (max. Stufe 25), Animal-Telepathie (ohne Stufenmaximum).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (200 CP) gestattet: alle oben genannten Kräfte ohne Stufenmaximum, sowie: alle verbleibenden Kräfte ohne Stufenmaximum. Der Spielleiter kann ein Maximum festlegen.

Dub

Kein Kauf von Außergewöhnlichen Fähigkeiten notwendig für: Empathie und Empathisches Senden (nur weibliche Dub, ohne Stufenmaximum).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (50 CP): Telepathie (Empathie [männliche Dub], Gedankenlesen, -senden, -schild, -sonde, Orte; max. Stufe 30), ESP (ohne Stufenmaximum), Antipsi (max. Stufe 25), Hypnose / Suggestion (max. Stufe 20).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (100 CP): alle oben genannten Kräfte ohne Maximum, sowie Telepathie (verbleibende Kräfte; ohne Stufenmaximum), Beeinflussen lebender Materie (Heilung, Heilung Schwerer Verletzungen, Krankheiten heilen; ohne Stufenmaximum), Animal-Telepathie (ohne Stufenmaximum).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (200 CP): alle PSI-Kräfte, ohne Stufenmaximum. Der Spielleiter kann ein Maximum festlegen.

Froydianer

Außergewöhnliche Fähigkeiten (50 CP) gestattet: Telekinese (alles, max. Stufe 30), Beeinflussen lebender Materie (Heilung, Krankheiten heilen, Schwere Verletzungen heilen; ohne Stufenmaximum), Telepathie (Empathie, Gedankensenden, -lesen, -schild, Orte; max. Stufe 15), ESP (PSI-Sinn, Clairvoyance, -audience, Präkognition, Psychometrie; ohne Stufenmaximum).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (100 CP) gestattet: Alle oben genannten Kräfte ohne Stufenmaximum, sowie Direkte Materiewandlung (max. Stufe 25), Beeinflussen lebender Materie (verbleibende Kräfte; ohne Stufenmaximum), Telepathie (verbleibende Kräfte, max. Stufe 25), ESP (verbleibende Kräfte; ohne Stufenmaximum), Hypnose/Suggestion (max. Stufe 15), Animal-Telepathie (ohne Stufenmaximum), Antipsi (ohne Stufenmaximum).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (200 CP) gestattet: alle oben genannten Kräfte ohne Stufenmaximum, sowie alle verblei-

Sternenbürger: Charaktere

benden Kräfte ohne Stufenmaximum. Der Spielleiter kann ein Maximum festlegen.

Orachaner

Außergewöhnliche Fähigkeiten (50 CP) gestattet: Telekinese (alles, max. Stufe 10, Beeinflussen lebender Materie (Heilung, Krankheiten heilen, Schwere Verletzungen heilen; ohne Stufenmaximum), Telepathie (Empathie, Gedankensenden, -lesen, -schild, -sonde Orte; max. Stufe 30), ESP (PSI-Sinn, Clairvoyance, -audience, Präkognition, Psychometrie; ohne Stufenmaximum), Antipsi (alles; ohne Stufenmaximum).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (100 CP) gestattet: Alle oben genannten Kräfte ohne Stufenmaximum, sowie: Teleportation (max. Stufe 25), Beeinflussen lebender Materie (verbleibende Kräfte; ohne Stufenmaximum), Telepathie (verbleibende Kräfte, max. Stufe 25), ESP (verbleibende Kräfte; ohne Stufenmaximum), Animal-Telepathie (ohne Stufenmaximum).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (200 CP) gestattet: alle oben genannten Kräfte ohne Stufenmaximum, sowie alle verbleibenden Kräfte ohne Stufenmaximum. Der Spielleiter kann ein Maximum festlegen.

H'Ch-R'Harl

Außergewöhnliche Fähigkeiten (50 CP) gestattet: Telekinese (alles, max. Stufe 20), Telepathie (Empathie, Gedankensenden, -lesen, -schild, Orte; max. Stufe 25), ESP (PSI-Sinn, Clairvoyance, -audience, Präkognition, Psychometrie; ohne Stufenmaximum), Antipsi (alles; ohne Stufenmaximum), Direkte Materiewandlung (max. Stufe 20).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (100 CP) gestattet: Alle oben genannten Kräfte ohne Stufenmaximum, sowie: Teleportation (Autoteleportation; max. Stufe 25), Beeinflussen lebender Materie (ohne Stufenmaximum), Telepathie (verbleibende Kräfte, max. Stufe 25), ESP (verbleibende Kräfte), Hypnose/Suggestion (max. Stufe 25), Animal-Telepathie (ohne Stufenmaximum).

Außergewöhnliche Fähigkeiten (200 CP) gestattet: alle oben genannten Kräfte ohne Stufenmaximum, sowie alle verbleibenden Kräfte ohne Stufenmaximum. Der Spielleiter kann ein Maximum festlegen.

Die Darstellung der negativen Reaktionen geschieht durch Erwerb eines -8-Reaktions-WM (-16 CP) mit dem Vermerk: Psioniker.

Fertigkeiten

Am Ende dieses Kapitels findet sich die vollständige Fertigkeitentabelle für diese Spielwelt. Im folgenden noch einige zusätzliche Erläuterungen. Grundsätzlich ist es zulässig, Fertigkeiten auf jeder Technikstufe bis zu der des Heimatplaneten zu erwerben. Beachten Sie, daß Fertigkeiten auf Technikstufe * nicht mehr erlernt werden können - einer der Gründe für die Probleme bei Wartung und Reparatur von Imperiumstechnik.

Ergänzungen der Fertigkeitenlisten

Autosuggestion(KB, IN)

Es handelt sich um eine körperliche Fertigkeit mit Lernfaktor 7, die ein Ergebnis der erweiterten Erforschung von Körper und Geist bildet.

Autosuggestion ermöglicht einem Charakter eine bessere Kontrolle seines Körpers, was ihm verschiedene erstaunliche Aktionen ermöglicht.

Erste Möglichkeit ist, sich in eine Art Trance zu versetzen. Dies erfordert eine Konzentration von 10 Sekunden und eine gelungene Probe. In der folgenden Trance braucht der Charakter nur noch 1/100 der üblichen Sauerstoffmenge; sein Puls ist kaum spürbar, gleiches gilt für die Atmung. Hierbei kann eine Trance maximal 8 Stunden dauern, wobei der Charakter durch einen mechanischen Reiz (z.B. Wecker, einen Freund) geweckt werden oder nach Ablauf einer vorher festgelegten Spanne (zweite Probe, Abweichungen bei Mißerfolg) wieder erwachen kann. Um zu erkennen, daß ein derartiger Tranceschläfer nicht tot ist, muß der Untersuchende ein Duell Medizin gegen Autosuggestion gewinnen.

Zweite Möglichkeit ist die Unterstützung des Widerstandes gegen psionische Beeinflussung oder allgemein der Willenskraft. Der Charakter kann jederzeit eine Willensprobe durch eine Probe: Autosuggestion ersetzen, außer im Falle einer Probe gegen eine Phobie. Auf die gleiche Art ist es möglich, eine Probe gegen Bewußtlosigkeit oder Schmerzen durch eine Probe: Autosuggestion zu ersetzen; in diesem Fall muß der Charakter sich aber vorher mental eingestimmt haben (Basiszeit 5 Runden). Man könnte sich also z.B. vor einem Gefecht entsprechend vorbereiten - die Wirkung hält 1W6 Minuten an.

Schließlich ist es noch möglich, mittels Autosuggestion vorübergehend seine körperliche Leistungsfähigkeit zu steigern: Eine erfolgreiche Probe (Basiszeit 10 Runden) ermöglicht es, für 1W6 Runden seine Stärke oder den Körperbau anzuheben. Jede Anhebung um einen Punkt kostet 1W6 AK (KB-Anhebungen beeinflussen nicht LK und AK, aber z.B. Proben gegen Bewußtlosigkeit).

Psionische Wissenschaft (IN)

Diese Fertigkeit mit einem Lernfaktor von 4 (geistige Fertigkeiten) stellt eine Ausbildung auf dem Gebiet der theoretischen Psionik dar. Sie hat nichts damit zu tun, ob ein Charakter selbst Psioniker ist. Stattdessen ermöglicht sie es, psionische Effekte zu erkennen, Geräte der PSI-Technologie zu bedienen und z.B. ein Erweckungsverfahren durchzuführen.

Spezialisierungen von Fertigkeiten

Die wichtigsten Spezialisierungen von Fertigkeiten:

Artilleriewaffen: siehe Waffentabellen

Astrogation: Sprungantriebe, PSI-Sprünge

Etikette: Kultur, z.B. Wachali, Föderation, Loffati; oder Subkultur, z.B. Unterwelt, Militär,...

Fahrzeug (nicht vollständig): Gleiter (TS A-E), Schwere Gleiter(A - E), Kettenfahrzeuge, Schwere Kettenfahrzeuge, Rad-PKW, Rad-LKW, Fluggürtel (C - E), Kleine Jets, Groß-Jets, Kleine Propellerflugzeuge[d.h. bis zweimotorig], Große Propellerflugzeuge, Helikopter, Groß-Helikopter, Pferdewagen, Hundeschlitten, Raumboote...

Ingenieur: Sprungantrieb, Impulsantrieb, Fusionsantrieb, Fusionsreaktor, Antimateriereaktor, PSI-Technik, Stasistechnik, Elektromotor, Verbrennungsmotor, Kernspaltungsreaktor, Computer, Brückenbau, Fahrzeuge (s.u.), Transmitter, Cybertech, Kraftfelder, Hyperraumtechnik, Antigrav

Kommunikation: Normalfunk, Hyperfunk

Raumpilot: bis 100 Tonnen, bis 100.000 Tonnen, darüber

Reiten: Pferd, Kamel, weitere Kreaturen

Schußwaffen: siehe Waffentabellen

Schwere Waffen: siehe Waffentabellen

Schnelles Laden: Energiezellen, Trommeln, Revolver, Magazine, Gurte, Schwarzpulverwaffen, Armbrüste, Granaten, Lademagazine

Sternenbürger: Charaktere

Waffe ziehen: Schwerter, Messer&Dolche, Pistolen, MPs, Gewehre, Wurfaffen, Magazine, Pfeile, Schnellader, Energieschwerter

Waffentechnik: Schwarzpulveraffen, Katapulte, Geschütze, Schutzschirme, Verzerrungsschirme, PSI-Waffen, Klingenaffen, andere Nahkampfaffen, Energieschwerter, Rüstungen, Schilde, Atomaffen, Chemische Waffen, Desintegratoren, Gravo-Waffen, Laser, Fusions- und Plasmaaffen, Partikelbeschleuniger, Traktorstrahlen, Sonaraffen, Projektilaffen (z.B. Revolver, Pistolen), Implantataffen

Jede Spezialisierung gilt für Bordaffenversionen und falls vorhanden auch tragbare Varianten.

Sprachen

Innerhalb des für die Kampagnen wohl bedeutenden Teiles der Milchstraße findet man wenigstens so viele verschiedene Sprachen, wie es Völker gibt, wenn nicht gar mehr. Natürlich werden diese nicht alle vorgestellt, da viele nur auf einem einzigen Planeten oder gar nur einer kleinen Region auf einem Planeten von Bedeutung sind. Vielmehr sollen nur die wichtigsten Sprachen kurz erläutert werden.

Übrigens gibt es keine "galaktische Universalsprache", wie auch immer diese aussehen sollte. Die meiste Zeit nahm die Sprache des Alten Imperiums diese Stelle ein, und tut es auch noch heute.

Terranisch

Dies ist eine Kunstsprache, die im 21. Jahrhundert aus den damals wichtigsten Terrasprachen synthetisiert wurde, um die Kommunikation der Menschen untereinander zu erleichtern. Sie ähnelt vorherigen Versuchen dieser Art wie dem Esperanto und basiert im wesentlichen auf Vokabeln der lokalen Sprachen: germanischer Sprachen wie Englisch und Deutsch, romanischer Sprachen wie Französisch und Spanisch, dazu Arabisch, Chinesisch, Russisch und einige andere mehr. Es wurde Wert darauf gelegt, möglichst einfache Grammatikstrukturen zu haben und zu erreichen, daß die Sprache möglichst leicht zu erlernen, leicht auszusprechen (Aussprache gleich Schriftbild, ohne Ausnahmen) und nicht mißzuverstehen ist; so gibt es z.B. keine gleich klingenden Worte mit verschiedenen Bedeutungen. Auch gibt es in der Grammatik keine komplexen Ausnahmeregeln.

Ergebnis ist eine wohlklingende, leicht zu lernende Sprache, die auf Terra und in der Föderation Amtssprache ist. Geschrieben wird sie mit dem klassischen terranischen Alphabet mit 26 Zeichen, zuzüglich einigen Sonderzeichen. Der Lernmultiplikator beträgt 1. Alle Föderationscharaktere beherrschen diese Sprache als Muttersprache.

Lokale Terrasprachen

Die natürlich entstandenen Sprachen auf dem Planeten Terra als Ergebnisse der historischen und kulturellen Entwicklungen existieren meist auch heute noch weiter, wenn auch viele fast in Vergessenheit geraten sind. Es gibt jedoch noch ganze Regionen, in denen die Bevölkerung ihre Sprache erhalten hat, da diese einen wesentlichen Bestandteil ihrer Identität darstellt. Des weiteren nicht zu vergessen sind ganze Planeten, welche von Kolonisten einer geschlossenen Volksgruppe besiedelt wurden und die ihre alte Sprache als Hauptsprache verwenden.

Grundsätzlich kann jede alte terranische Sprache erlernt werden, auch wenn der Nutzen im täglichen Leben recht begrenzt sein wird. Die Lernmultiplikatoren sind meist 1, in seltenen Fällen 2 bis 4 (für komplexere Sprachen wie Chinesisch, Baskisch, Navajo).

Alt-Imperial

Diese Sprache entstand im Alten Imperium aus der ursprünglichen Form der Wachali-Sprache unter Hinzufügung einiger Lehnworte aus Dialekten anderer bedeutender Völker.

Sie diente als universale Amtssprache des Alten Imperiums und ist auch heute noch von Bedeutung, wenn es um das Lesen älterer Dokumente geht.

Alt-Imperial ist relativ einfach zu erlernen und auszusprechen; es benutzt das alte Wachali-Alphabet mit seinen 30 Symbolzeichen, die man auch auf den Artefakten der Imperiumstechnik vorfinden wird. Der Lernmultiplikator beträgt 1.

Neu-Imperial

Aus dem Alt-Imperial entwickelte sich in den Jahrhunderten nach dem Bürgerkrieg schließlich - das ganze hatte schon früher begonnen - eine veränderte Sprache, das Neu-Imperial. Diese Sprache ist Amtssprache der Wachali und auch inzwischen Muttersprache für die meisten Völker, die einst das Imperium bildeten. Wegen der engen Verwandtschaft mit dem Alt-Imperial spart man die Hälfte der Lernkosten, wenn man bereits Alt-Imperial beherrscht und umgekehrt. Der Lernfaktor ist 1. Das Alphabet ist dasselbe wie im Alt-Imperial, sieht man von geringen Abweichungen in der Schreibweise der Buchstaben ab.

Muttersprache für Wachali, Krellianer, Dub.

Loffatim

Die alte Kultur der Loffati hat es geschafft, bis auf den heutigen Tag ihre eigene Sprache zu erhalten. Sicherlich, man lernt auch Imperial, aber auf der eigenen Welt ist es das Loffatim, das man verwendet. Die Sprache besitzt ein eigenes Alphabet aus 33 Zeichen und wird von rechts nach links geschrieben.

Der Lernmultiplikator ist 1. Loffati beherrschen diese Sprache als Muttersprache.

Sklicki

Die insektoiden Sklick erzeugen die Töne ihrer Sprache durch Reiben ihrer Kieferzangen; hinzu kommt die Verwendung einer komplexen Fühlergestik. Für Lernzwecke sind dies zwei getrennte Sprachen, wobei man einen Holoprojektor (oder Fühler...) bzw. einen Voder (Stimmenerzeuger) benötigt. Das Alphabet der Sklick besteht aus 18 Zeichen.

Der Lernmultiplikator beider Sprachen ist 2; Sklick beherrschen sie als Muttersprache.

H-Ch-R'Har'H'M

Dies ist die Sprache der H'Ch-R'Harl, eine für terranische Ohren sehr ungewohnt klingende, tiefe bis brummende Sprache, die aber nicht den normal hörbaren Bereich verläßt. Außerhalb des Reiches der H'Ch-R'Harl hört man diese Sprache wohl nur selten, und es gibt kaum Fremde, die sie erlernen. Dennoch ist die Sprache nicht zu kompliziert. Ihr Lernmultiplikator ist 1. Das benutzte Symbolalphabet mit seinen 2.555 Zeichen dagegen ist eine andere Sache. H'Ch-R'Harl beherrschen diese Sprache natürlich als Muttersprache.

Froydian

Die Froydianer besitzen eine Sprache, deren Töne durch Reiben ihrer Kieferzangen erzeugt werden, was zu raspeln und knisternden Geräuschen führt. Andere Rassen können diese Töne nur mit Hilfe eines Voders (Stimmenerzeuger) imitieren.

Der Lernmultiplikator ist 2. Die Sprache verwendet ein eigenes Alphabet, das aus 55 keilartigen Symbolen besteht, und ist Muttersprache aller Froydianer.

Weitere Sprachen

Die meisten Völker haben in irgendeiner Form eine alte Sprache, oder gar mehrere, erhalten, so z.B. die Krellianer. Es ist aber oft so, daß diese Sprachen keine praktische Bedeutung mehr besitzen oder z.B. nur bei kultischen Zwe-

Sternenbürger: Charaktere

cken verwendet werden. Im Einzelfall entscheidet hier der Spielleiter, was auch für Sprachen neuentdeckter Völker gilt.

Lesen und Schreiben

Grundannahme für Charaktere ist, daß diese lesen und schreiben können, und zwar das Alphabet ihrer Muttersprache. Weitere Alphabete sind entsprechend gegen CP zu erwerben. Wird ein Charakter als Analphabet definiert, erhält er dagegen 25 CP gutgeschrieben.

Im folgenden die Kosten für das Lernen eines Alphabetes, zum Beispiel für fremde Rassen.

Alphabet der Föderation: 25 CP.

Alphabet des Imperial: 25 CP.

Alphabet des Loffatim: 25 CP.

Alphabet des H-Ch-R'Har'H'M: 25 CP für Grundkenntnisse (tägliche Bedürfnisse); 55 CP für vollständige Kenntnisse.

Alphabet des Froydian: 30 CP.

Alphabet des Sklicki: 25 CP.

Sozialer Status

An dieser Stelle soll für die wichtigsten Rassen kurz die Regelung des sozialen Status eines Charakters dargestellt werden. Dabei gehen alle folgenden Annahmen von Kampagnen im Föderationsraum aus. Andernfalls wären die CP-Kosten entsprechend zu verändern, so daß z.B. bei einer reinen Wachali-Kampagne alle Wachali-Titel doppelte, alle Föderationstitel aber halbe Kosten hätten - denn Status in einem der Staaten bedeutet noch lange nicht Status in einem anderen.

Der Spielleiter sollte ein Statusmaximum für Charaktere festlegen, um zu verhindern, daß jemand ihm grinsend "Ich bin der Imperator" eröffnet. Außerdem werden viele Statusstufen es zumindest logisch erscheinen lassen, eine passende Verpflichtung, ein Vermögen oder einen Rang zu erwerben.

a) Föderationscharaktere:

Der Adel spielt in der Föderation schon lange keine Rolle mehr, sieht man davon ab, daß klangvolle Titel bei Parties und Veranstaltungen Eindruck schinden können. Statt dessen mißt der Status die erreichte gesellschaftliche Position wie folgt, wobei ein Status von praktisch nur lokaler Bedeutung (z.B. Sohn des gewählten Königs eines Mitgliedsplaneten) zu 1/3 der CP-Kosten erhältlich ist. Folgende Tabelle mag eine Hilfe sein:

Bezeichnung	CP-Wert
flüchtige Kriminelle	- 50
Weltraumtramps, nicht registrierte Bürger	- 25
normale Bürger	0
angesehene Bürger, z.B. Ärzte, Parlamentarier, Richter, ...	15
lokale Größen aller Art: Bürgermeister, Leiter der größten Firma vor Ort, Mitglieder des Golfclubs,...	50
Mittleres Management, hohe Beamte, Offiziere, unbekannte Stars	75
Höheres Management, Staatssekretäre, leitende Beamte, hohe Offiziere, bekannte Filmstars usw.	100

Bezeichnung	CP-Wert
Regierungsmitglied, Oberbefehlshaber der Flotte, Vorstandsvorsitzender eines Megakonzerns	150
Präsident	200

b) Wachali:

Bezeichnung	CP-Wert
Kriminelle und Clanlose	- 25
Normale Bürger	0
Gouverneur einer Stadt, mittlere Militärs	20
Gouverneur eines unbedeutenderen Planeten	30
Gouverneur eines bedeutenderen Planeten, höhere Militärs	40
Gouverneur eines Bezirkes (10 Welten), Flottenbefehlshaber	50
Gouverneur eines Distriktes (100 Welten)	60
Berater des Imperators, Oberbefehlshaber der Flotte usw.	80
Imperator	100

c) Sklick:

Der Status ist bereits in den Rassenkosten integriert, da man lediglich die Königin, Krieger, Drohnen und Arbeiter unterscheidet.

d) Loffati:

Loffati unterscheiden untereinander keinen Status. Erwerben Sie statt dessen eine passende Reputation.

e) Yrianer:

Bezeichnung	CP-Wert
Kriminelle, Ketzer	- 25
Normale Bürger	0
Priester	15
Hohepriester einer Region	35
Hohepriester eines Planeten	50
Hohepriester der Staatsreligion und Mitglied des Rates der Weisheit	75
Oberster Hohepriester der Staatsreligion	100

f) Krellianer:

Bezeichnung	CP-Wert
Ausgestoßene	- 25
Normale Bürger	0
Patriarch einer Siedlung, eines Schiffes	20
Patriarch einer Region, einer Flotte, eines unwichtigeren Planeten	35
Patriarch eines wichtigen Planeten, einer unbedeutenderen Organisation	50

Sternenbürger: Charaktere

Bezeichnung	CP-Wert
Patriarch einer Organisation wie der Raumflotte; eines Distriktes (ca. 20 Planeten)	75
Patriarch des Reiches	100

g) H'Ch-R'Harl:

Bezeichnung	CP-Wert
Ausgestoßene, Kriminelle	- 25
Normale Bürger	0
Matriarchin einer Familie	10
Matriarchin einer Siedlung	20
Matriarchin einer bedeutenden Siedlung, mittlere Militärs	30
Matriarchin eines Planeten, höhere Militärs	40
Matriarchin eines Bezirkes, oder der Raumflotte, usw.	60
Oberste Matriarchin	100

Beachten Sie, daß nur weibliche H'Ch-R'Harl diese Ränge erwerben dürfen. Zudem müssen alle weiblichen Mitglieder dieser Rasse einen Reaktions-WM+5 (durch männliche H'Ch-R'Harl) erwerben, was 5 CP kostet.

h) Clans:

Bezeichnung	CP-Wert
Ausgestoßene (Clanlose)	- 25
Normale Bürger	0
Patriarch / Matriarchin einer kleineren Sippe	30
Patriarch / Matriarchin einer großen Sippe	60

i) Dub:

Bezeichnung	CP-Wert
Kriminelle	- 25
Normale Bürger	0
Angesehene Bürger (Ärzte, erfolgreiche Forscher, Politiker)	8
Lokale Verwaltungschefs (Bürgermeister usw.)	25
Gouverneure eines Planeten, Befehlshaber unwichtigerer Organisation	35
Befehlshaber einer wichtigen Organisation	40
Minister, Gouverneure eines Distrikts	60
Staatspräsident	100

j) Froydianer:

Bezeichnung	CP-Wert
Kriminelle	- 25
Normale Bürger	0

Bezeichnung	CP-Wert
Angesehene Bürger (Ärzte, erfolgreiche Forscher, Politiker)	8
Lokale Verwaltungschefs (Bürgermeister usw.)	25
Gouverneure eines Planeten, Befehlshaber unwichtigerer Organisation	35
Befehlshaber einer wichtigen Organisation	40
Minister, Gouverneure eines Distrikts	60
Staatspräsident	100

k) Orachaner:

Bezeichnung	CP-Wert
Kriminelle, Ausgestoßene	- 25
Normale Bürger	0
Angesehene Bürger aller Art	8
Lokale Verwaltungschefs	25
Gouverneure eines Planeten, Befehlshaber unwichtigerer Organisation	35
Befehlshaber einer wichtigen Organisation	40
Minister, Gouverneure eines Distrikts	60
Präsident (einer von drei)	100

Bei Neutren erhöhen sich die Statuskosten allgemein um 10%.

Schutzherren und Feinde

Einige typische Organisationen, die als Schutzherren oder Feinde eines Charakters Verwendung finden könnten. Ihre Beschreibungen finden sich im Abschnitt über die Staaten und Völker.

Jeder beliebige **Megakonzern** (s. Beschreibungen im Kapitel Wirtschaft): Basiswert 150 CP.

Die **Polizei der Föderation** (d.h. FBI): Basiswert 150 CP.

Lokale Polizeikräfte eines Planeten: Basiswert 20 CP.

Das **galaktische Syndikat**: Basiswert 200 CP.

Der **TAD**: Basiswert 150 CP.

Ein **Clan**: Basiswert 30 CP bis 80 CP.

Das **Imperium der Wachali**: Basiswert 150 CP (bei Kampagne im Staatsgebiet des Imperiums 300 CP).

Dienstplichten

Es ist denkbar, Charaktere zu entwickeln, die zeitweise oder dauerhaft Dienst in einer der großen Organisationen des Universum leisten. Man denkt natürlich sofort an die Raumflotte, den Scoutdienst und die Armee, aber die Möglichkeiten sind grenzenlos.

Ein solcher Charakter wird den Nachteil haben, daß er sich Anweisungen unterordnen muß, und es könnte sein, daß eine ganze Kampagne mit Flottencharakteren gespielt wird, die eine bestimmte Mission oder mehrere erfüllen. Um den Nachteil der Dienstplicht zu simulieren, sollte festgelegt werden, wie häufig diese wirksam wird. Dabei darf der Spieler alle X Abenteuer Befehle erteilen. Ablehnung führt zu den in der Gesellschaft üblichen Sanktionen und Strafen

Sternenbürger: Charaktere

(Verlust von Rängen und Titeln, Gefängnisstrafen, Zwangsverpflichtung usw.).

Es gilt für die CP-Bewertung einer Dienstpflicht:

Häufigkeit	CP-Wert
jedes Abenteuer	- 50
2 Abenteuer von drei	- 25
jedes zweite Abenteuer	- 15
jedes dritte Abenteuer	- 10
Chance von 10%, ein Wurf je Abenteuer (Reservist o.ä.)	- 5

Mitglieder von Einheiten mit besonders gefährlichen Einsätzen (Spezialeinheiten aller Art, PSI-Korps usw.) erhalten den doppelten CP-Wert gutgeschrieben.

Orden und Ehrenzeichen

Wenn Charaktere als noch aktive Mitglieder einer militärischen Organisation konzipiert werden sollen, könnte es gewünscht sein, jemanden zu entwerfen, der im Laufe seiner Dienstzeit mit einem oder mehreren Orden ausgezeichnet wurde. Auch bei Veteranen im Ruhestand könnten sich aber Orden sehr gut machen.

Orden sind ein Vorteil, der mit CP zu bezahlen ist. Die folgenden Absätze befassen sich mit der Föderation und den wichtigsten anderen Völkern.

Wie wirkt ein Orden? Jeder Orden führt zu einem Ansehen (d.h. positiven Reaktions-WM) von anderen Militär-Charakteren, bedingt aber auch von Zivilisten. Alle CP-Werte sind bei Kampagnen, die nicht fast ausschließlich im militärischen Umfeld spielen, zu halbieren. Kein durch Orden angehäufter Reaktions-WM kann jemals größer sein als +60 für Militärs bzw. +40 für andere Charaktere.

Die Föderation

Die folgenden Orden und Ehrenzeichen werden von der Raumflotte und den verschiedenen Streitkräften der Föderation sowie dem Scoutdienst und dem TAD verliehen. Einige sind auch zivile Auszeichnungen. Dazu existieren noch zahlreiche lokale Auszeichnungen, die von Mitgliedsplaneten verliehen werden.

Blutherz

Dies ist das offizielle Verwundetenabzeichen. Es wird bei einer Verwundung im Gefechtseinsatz bei heroischem Verhalten verliehen und zeigt normalerweise Einsatzbereitschaft und Mut an.

Reaktions-WM: +10 durch Militärcharaktere, +5 durch Zivilisten. CP-Wert: 18.

Diese Auszeichnung kann mehrfach verliehen werden. Jedes weitere Blutherz hat 50% der Ausgangskosten, bringt aber nur noch einmal einen weiteren Reaktions-WM.

Gefechtsabzeichen

Gefechtsabzeichen werden für alle Charaktere verliehen, die einen "echten" Gefechtseinsatz, d.h. keine Übung, mitgemacht haben. Dementsprechend werden die meisten Charaktere im Militär einige davon haben, und sie werden entsprechend gering bewertet. Anders sieht es mit Gefechtskommandoabzeichen aus, die nur an Einheitskommandeure ab dem Leutnants- oder Unteroffiziersrang verliehen werden, die sich im Gefecht ausgezeichnet haben. Schließlich gibt es noch Gefechtsabzeichen und -kommandoabzeichen mit Stern, eine Auszeichnung für kleinere Verdienste im Gefechtseinsatz.

Art	Reaktions-WM Militär	Zivilisten	CP
Gefechtsabzeichen	keiner	+ 1	1
dito, mit Stern	+ 5	+ 2	10
Gefechtskommandoabzeichen	+ 2	+ 1	5
dito, mit Stern	+ 10	+ 5	18

Gefechtsabzeichen aller vier Typen können mehrfach verliehen werden. Jedes weitere Abzeichen kostet 50% des CP-Wertes, bringt aber nur einmal einen weiteren Reaktions-WM.

Verdienstabzeichen

Ein kleiner Orden, der auch für herausragende Leistungen im Zivilleben, z.B. Rettung Schiffbrüchiger oder soziales Engagement, verliehen werden kann. Jeder Charakter kann nur ein Verdienstabzeichen besitzen.

Reaktions-WM: +5 von allen Charakteren. CP-Wert: 10 (wird bei Nicht-Militärkampagne nicht halbiert).

Verdienstmedaille

Ähnlich dem Verdienstabzeichen bildet auch die angesehene Verdienstmedaille einen Orden, der auch an Zivilisten verliehen wird. Man unterscheidet die normale, die Große und die Große Verdienstmedaille mit Stern, wobei letztere den höchsten zivilen Orden der Föderation bildet und nur sehr selten verliehen wird. Militärcharaktere erhalten diese Ehrenzeichen vergleichsweise selten - ca. 25% der Ordens-träger.

Art	Reaktions-WM Militär	Zivilisten	CP
Verdienstmedaille	+ 10	+ 10	20
Große "	+ 10	+ 15	28
dito mit Stern	+ 15	+ 30	55

CP-Werte werden nicht halbiert, wenn es sich um eine Nicht-Militär-Kampagne handelt. Jeder Charakter kann nur eine der vier Auszeichnungen (einschließlich des Verdienstabzeichens) besitzen, da es sich um höhere Stufen handelt, und man immer nur die höchste verliehene trägt.

Kometenorden

Zu den wichtigsten militärischen Auszeichnungen der Föderation ist der Kometenorden zu rechnen, der in den Abstufungen Bronze, Silber, Gold und Gold mit Brillanten verliehen wird, wobei der letztere in der Geschichte der Föderation erst viermal verliehen wurde!

Art	Reaktions-WM Militär	Zivilisten	CP
Bronze	+ 10	+ 5	18
Silber	+ 20	+ 10	38
Gold	+ 30	+ 15	55
Gold mit Brillanten	+ 60	+ 30	115

Jeder Charakter kann nur einen Kometenorden in der höchsten besessenen Abstufung für Reaktions-WM verwenden.

Sternenbürger: Charaktere

Sonnenstern

Der neben dem Kometenorden wichtigste militärische Orden der Föderation, der bereits seit Gründung der Terranischen Weltregierung verliehen wird, ist der Sonnenstern, den es in den Abstufungen Bronze, Silber, Gold, Großer und Großer Sonnenstern mit Brillanten gibt. Der letztere wurde in der Föderationsgeschichte nur hundertmal verliehen, davon 81 Verleihungen während des Krieges gegen die Wachali.

Art	Reaktions-WM Militär	Zivilisten	CP
Bronze	+ 10	+ 5	18
Silber	+ 20	+ 10	38
Gold	+ 30	+ 15	55
Großer	+ 40	+ 20	78
Großer mit Brillanten	+ 50	+ 25	95

Jeder Charakter kann nur von einer Stufe des Sonnensterns profitieren, da nur die höchste verliehene Stufe getragen wird.

Spiralnebel-Orden

Der dritte große militärische Orden ist der Spiralnebel-Orden, auch kurz Spiralnebel genannt, der in den Stufen Bronze, Silber, Gold und Gold mit Brillanten verliehen wird, wobei die letzte Abstufung ähnlich angesehen und selten ist wie der Große Sonnenstern mit Brillanten.

Art	Reaktions-WM Militär	Zivilisten	CP
Bronze	+ 10	+ 5	18
Silber	+ 15	+ 10	28
Gold	+ 25	+ 15	46
Gold mit Brillanten	+ 49	+ 25	95

Jeder Charakter kann nur eine dieser Auszeichnungen besitzen, da es sich um Stufen handelt, und man immer nur die höchste besessene Stufe trägt.

Tapferkeitsmedaille

Die Tapferkeitsmedaille wird ausschließlich für besonderes Heldentum, meist Einzelaktionen, verliehen. Man unterscheidet die normale, die Große und die Große Tapferkeitsmedaille im Strahlenkranz, welche die höchste Tapferkeitsauszeichnung der Föderation bildet.

Art	Reaktions-WM Militär	Zivilisten	CP
Tapferkeitsmedaille	+ 18	+ 5	35
Große "	+ 25	+ 10	45
dito im Strahlenkranz	+ 40	+ 15	75

Jeder Charakter kann nur eine dieser Auszeichnungen besitzen, da es sich um Stufen handelt, und man immer nur die höchste besessene Stufe trägt.

Wachali

Die Wachali kennen das Konzept der Ordensverleihung nicht. Stattdessen erhalten ihre herausragenden Krieger einen Ehrentamen, der entsprechend einen Reaktions-WM aller anderen Wachali ohne Unterscheidung Militärs - Zivilis-

ten einbringt. Kaufen Sie also wie in Charaktererschaffung beschrieben ein Ansehen (Reaktions-WM) zwischen +5 und + 60, zu den dortigen Kosten. In einer Kampagne, die nicht ausschließlich unter Wachali spielt, werden die CP-Werte durch drei dividiert, da andere Rassen mit den Ehrentamen nicht viel anfangen können.

Loffati, H'Ch-R'Harl und Sklick

Diese Rassen kennen keine Orden oder militärischen Auszeichnungen. Dementsprechend ist auch nicht möglich, diese zu erwerben.

Yrianer, Krellianer, Dub, Froydianer, Orachaner

Diese Rassen überlassen wir der Phantasie von Spielern und Spielleiter und vielleicht einem späteren Quellenbuch.

Militärische und andere Ränge

Neben Ehrenzeichen entscheidend für Mitglieder von militärischen und ähnlich strukturierten Organisationen sind Ränge in der Hierarchie. Hierbei könnte ein Charakter auch als Offizier außer Dienst oder Reservist konzipiert werden, was die CP-Kosten halbiert.

Praktische Wirkung eines Ranges ist die Befehlsgewalt über Untergebene, sowie eine allgemein positive Reaktion anderer Militärcharaktere (ca. WM + 5 je Rangstufe über dem Rang des NSC, sowie allgemein mindestens + 5). Auch Zivilisten reagieren häufig positiver auf Ränge aller Art, meist mit dem halben WM, maximal aber +25.

Im folgenden für die wichtigsten Organisationen der Föderation die CP-Werte der Ränge. Dabei könnte es empfehlenswert sein, ein Maximum der den Spielern erlaubten Ränge festzulegen. Außerdem sollte bei sehr hohen Rängen (z.B. Flaggoffiziere der Flotte) ein entsprechender Status gekauft werden, um das Ansehen in der Gesellschaft zu simulieren. Für andere Rassen überlassen wir die Details dem Spielleiter.

Raumflotte

Rang	CP	Rangstufe (für WM)
Raummatrose	0	0
Maat	6	1
Bootsmann	12	2
Oberbootsmann	18	3
Hauptbootsmann	24	4
Oberstabsbootsmann	30	5
Leutnant	35	6
Oberleutnant	40	7
Kapitänleutnant	45	8
Korvettenkapitän	50	9
Fregattenkapitän	60	10
Kapitän	70	11
Flottillenadmiral	80	12
Konteradmiral	90	13
Vizeadmiral	100	14
Admiral	120	16
Großadmiral	150	18

Sternenbürger: Charaktere

Raumgarde / Streitkräfte/ TAD

Rang	CP	Rangstufe (für WM)
Schütze	0	0
Gefreiter	6	1
Feldwebel	12	2
Oberfeldwebel	18	3
Hauptfeldwebel	24	4
Oberstabsfeldwebel	30	5
Leutnant	35	6
Oberleutnant	40	7
Hauptmann	45	8
Major	50	9
Oberstleutnant	60	10
Oberst	70	11
Brigadegeneral	80	12
Generalmajor	90	13
Generalleutnant	100	14
General	120	16

Scoutdienst

Rang	CP	Rangstufe (für WM)
Facharbeiter	0	0
Stellvertretender Teamchef	6	1
Teamchef	12	2
Assistenzkontrolleur	18	3
Kontrolleur	24	4
Seniorkontrolleur	30	5
Juniorverwalter	35	6
Verwalter	40	7
Gruppenverwalter	45	8
Seniorverwalter	50	9
Scoutkommandant	60	10
Scoutleiter	70	11
Subsektorscoutleiter	80	12
Seniorscoutleiter	90	13
Sektorscoutleiter	100	14
Föderationsscoutleiter	120	16

Para-Korps

Rang	CP	Rangstufe (für WM)
Kadett	30	5
Leutnant	35	6

Rang	CP	Rangstufe (für WM)
Oberleutnant	40	7
Hauptmann	45	8
Major	50	9
Oberstleutnant	60	10
Oberst	70	11
Brigadegeneral	80	12
Generalmajor	90	13

Raumschiffsbesitzer

Charaktere könnten als Besitzer eines eigenen, in der Regel zu interstellaren Reisen fähigen, Raumfahrzeuges definiert werden. Das normale System zur Ermittlung des Startkapitals läßt sich hierzu nicht allzu gut verwenden, da Raumschiffe einerseits sehr teure Güter sind, andererseits aber ein Raumschiff im Werte einiger Millionen Credit längst nicht so vorteilhaft einzustufen ist wie ein Bankkonto mit einigen Millionen Credit - die Flexibilität und damit das Machtpotential ist im letzteren Fall deutlich höher.

Daher schlagen wir folgendes System für Raumschiffsbesitz vor: Für die Aufwendung von 50 CP kann ein Charakter als Raumschiffsbesitzer definiert werden, und zwar mit entweder einem Fahrzeug im Werte von maximal 10 MCr, das ihm uneingeschränkt gehört, oder für ein Fahrzeug im Wert bis zu 100 MCr, für das Verpflichtungen aus einem üblichen Kredit- oder Leasingvertrag (vgl. Raumfahrt) bestehen.

Jeweils ein weiterer aufgewendeter CP erhöht diese Zahlen um 1 MCr für Besitz bzw. um 10 MCr bei Zahlungsverpflichtungen. Der Spielleiter entscheidet über Obergrenzen und welche Schiffstypen für Charaktere bei Spielbeginn zulässig sind.

Namengebung

Dieser Abschnitt soll Ihnen helfen, einen Charakter mit einem passenden Namen zu versehen.

Terraner und ihre Kolonisten haben Namen, wie wir sie aus dem 20. Jahrhundert kennen, d.h. einen Vor- und einen Familiennamen. Allerdings gibt es viel häufiger als früher Kombinationen z.B. typisch "europäischer" Vornamen mit zum Beispiel "asiatischen" Familiennamen.

Yrianer haben normalerweise zwei Namen, von denen einer die Familienzugehörigkeit angibt. Priester führen zusätzlich ihren Titel. Typische yrianische Namen sind vom Klang her terranisch-orientalischen Namen ähnlich. Beispiel: Arani, Nachal, Nimalian, Nassor, Rachman, ...

Wachali haben einen Eigennamen und einen Clannamen, wobei der Clanname als zweites, vorangegangen mit der Silbe Cha (für männliche) oder Lor (für weibliche Charaktere), steht. Ein Clan-Oberhaupt benutzt anstelle dieser Silben die Silbe Rham.

Typische Namen sind sehr konsonantenreich. Die Konsonanten c, h, t, k, r, s, l sind häufig, wie auch die Vokale a und i. Beispiele: Machan Lor'Krech, Chamanni Cha'Rhakh.

Krellianer haben eine sehr ähnliche Namensstruktur; ihre Namen klingen aber "fließender". Häufig sind die Konsonanten l, m, n, r, s und t, oft als Doppelkonsonant, und die Vokale a, i, e. Ein Name besteht ebenfalls aus Eigennamen und Clanname, allerdings ohne Vorsilben. Beispiel: Nemmadian Hellibor, Wessatina Ellorgiana.

Loffati-Namen bestehen aus zwei Teilen: einem Privatnamen, der nur von sehr engen Freunden gebraucht wird und den auch sonst kaum jemand erfährt (Nennung dieses

Sternenbürger: Charaktere

Namens ist ein echter Freundschaftsbeweis) und einem einzelnen "offiziellen" Namen. Es gibt keine Familiennamen. Üblicherweise sind bei den Loffati alle Namen dreisilbig und sie enden bei Frauen mit einem Vokal, bei Männern mit einem Konsonanten. Beispiel: Lamira, Meldibon, Galifort.

Sklick haben mit Ausnahme der Königin nur einen Namen, der für andere Rassen kaum auszusprechen ist, da er fast nur aus Konsonanten besteht. Beispiele: Klksziz, Grllkszzm, Pfrdrbrms.

Dub benutzen einen Familiennamen, hinter dem ihr Rufname angefügt wird. Zwischen weiblichen Dub ist es üblich, sich außerdem empathische Namen (eine Art Gefühlsausdruck, der mit der Persönlichkeit harmonisiert) zu geben. Klassische Dub-Namen sind von tiefem Klang, d.h. die Vokale o und u sowie Dehnungslaute sind häufig. Beispiele: Nomoondon Lafahat, Kumuhgur Nofandoon.

Froydianer haben ähnlich den Sklick eine für andere Völker schwer verständliche oder auszusprechende Sprache, was sich in ihren Namen niederschlägt. Sie haben jeder nur einen Namen, an den unter Umständen Beinamen angehängt werden, welche die Funktion, Herkunft oder eine Besonderheit darstellen. Beispiele: NChkHadhkam, RKrHchach.

Orchanische Namen sind dagegen auch für Terraner leicht zu verstehen. Es handelt sich um eine Namensstruktur, die jeweils das Geschlecht in Form der Silben Hal (Mann), Nib (Frau) oder Duf (Neutrum) enthält und Namen der Vorfahren bis in die dritte Generation anhängt, jeweils getrennt durch die Silbe Ron, die in ungefähr "Nachkomme des " bedeutet. Beispiel: Nimul Hal Ron Nafanun Ron Lawaro.

Namen der **H'Ch-R'Harl** sind, wie man schon an ihrem Rassennamen sieht, für andere Völker kaum aussprechbar. Ihre typische Struktur besteht aus einem Hauptnamen und einem Stammes- oder Familiennamen, die mit einem Bindestrich getrennt sind. Beispiel: N'Tch-M'Dhaahl, G'Rch-K'Rethk.

Charaktere

Im folgenden als kleine Anregung ein paar Möglichkeiten, wie man einen Charakter für diese Welt konzipieren könnten. Nehmen Sie das ganze aber bitte wirklich nur als Ideen, nicht als "Muß".

Prospektor

Dies sind Charaktere, die sich mit der Ausbeutung von Erzvorkommen in Asteroidengürteln oder auf Planetenoberflächen, aber auch z.B. dem Ausschachten von Wracks beschäftigen. Meist besitzen sie ein kleines Raumfahrzeug oder das nötige Equipment. Wichtige Eigenschaften: Geschicklichkeit, Intelligenz. Typische Fertigkeiten: Null-g-Training, passende Fahrzeugfertigkeiten, Geologie, Bergbau, Elektronik, Raumpilot, Schutzanzüge. Waffenfertigkeiten können nicht schaden - zur Verteidigung gegen die Konkurrenz. Übrigens sind viele Spacer in diesem Geschäft tätig.

Söldner

In einer Zeit, in der es immer wieder lokale Konflikte gibt, in der die Peripherie grenzenlose Weiten ohne Gesetze bietet und in der Megakonzerne und Staaten um die Vorherrschaft ringen, gibt es immer etwas zu tun für den professionellen Söldner - einen Soldaten, der seine Dienste gegen Geld anbietet. Meist wird es sich um einen Veteranen der Armee oder Flotte handeln, oftmals gut ausgerüstet. Wichtige Eigenschaften: Stärke, Geschicklichkeit, Körperbau, Reaktion. Typische Fertigkeiten: Waffenfertigkeiten, Schutzanzüge, Taktik, Fahrzeugfertigkeiten, Artillerist, Erste Hilfe, Null-g-Training, Glücksspiel. Cybertech kommt durchaus nicht selten vor, nicht zuletzt nach Gefechtsverwundungen.

Reporter

Ein freischaffender Nachrichtensammler / Journalist, der die Weiten des Raumes durchstreift, gleich ob als Passagier oder im eigenen Raumer - er ist immer auf der Suche nach brisanten Stories für seinen Sender oder einen beliebigen Kunden, wenn er freischaffend ist. Aufzeichnungsgeräte sind ein Muß. Wichtige Eigenschaften: Intelligenz, Charisma. Typische Fertigkeiten: Journalismus, Bereden, Diskutieren, Waffen, Raumpilot, Menschenkenntnis, Psychologie. Sprachkenntnisse sind vorteilhaft, Cyber-Aufzeichnungsgeräte recht beliebt.

Freihändler

Die grenzenlose Weite zwischen den Sternen bietet ungezählte Möglichkeiten für selbständige Unternehmer. Der Freihändler gehört zu jenen, welche die Lücken schließen, die sich noch zwischen den Transportdiensten der großen Konzerne auftun, oder er versucht, auf eigene Rechnung Spekulationshandel zu betreiben. Unbedingt nötig hierfür ist ein Raumschiff, meist ein kleiner Frachter mit etlichen Dienstjahren auf dem Buckel. Freihändler verstehen es meist auch, sich ihrer Haut zu wehren, zumal viele von ihnen auch vor Schmuggel nicht zurückschrecken, um über die Runden zu kommen. Wichtige Eigenschaften sind vor allem Charisma und Intelligenz. Typische Fertigkeiten: Raumpilot, Astrogation, Wirtschaft, Kaufmann, Waffen, Bordwaffen, Menschenkenntnis, Schutzanzug, Sprachkenntnisse, Ingenieur, Fahrzeug. Freihändler müssen meist in der Lage sein, von allem ein wenig zu können!

Scout

Auch dieser Charakter profitiert von der Weite des Welt-raums. Es handelt sich jedoch nicht um einen Händler, sondern einen Forscher in der Tradition der großen Entdecker. Scouts durchreisen das All und suchen nach siedlungsfähigen Planeten, deren Koordinaten sie an Kunden wie Regierungen und Konzerne weitergeben. Sie suchen aber auch nach Bodenschätzen, seltenen Pflanzen und Tieren oder kartografieren einfach die Galaxis. Ein kleines Raumfahrzeug ist für unabhängige, d.h. nicht fest angestellte Scouts notwendig. Wichtige Eigenschaften: Geschicklichkeit, Intelligenz. Fertigkeiten: Astrogation, Navigation, Kartographie, Raumpilot, Ingenieur, Waffen, Bordwaffen, Schutzanzug, Überleben, Exo-Biologie, Kosmopsychologie, Fahrzeuge u.v.m. Oft auch Kenntnisse im Low-Tech-Bereich.

Tramp

Nicht nur Reiche oder Charaktere mit eigenen Schiffen reisen zwischen den Sternen. Der Tramp ist die interstellare Version des Landstreichers; jemand, der alleine oder in Gesellschaft von Planet zu Planet reist. Dies kann als blinder Passagier, per Anhalter oder auch als Aushilfsarbeiter geschehen, je nach Geschmack. In jedem Fall verstehen Tramps es, sich einen Vorteil zu sichern, und sie haben oft überraschende Fertigkeiten. Wichtige Eigenschaften: eigentlich alle. Fertigkeiten: Bereden, Glücksspiel, Verstecken, Waffen, Nahkampf, vielleicht technische Fertigkeiten, Menschenkenntnis. Glück kann nicht schaden; ein niedriger Status ist häufig.

Arzt

Nachfrage nach kompetenten Medizinern besteht immer, sei es bei einer Söldnerinheit, auf einem Kolonialplaneten, einem Raumschiff oder auch einer Abenteurergruppe. Dieser Charakter ist die Antwort: Er hat sich auf Medizin spezialisiert. Wichtige Eigenschaften: Intelligenz, Geschicklichkeit. Typische Fertigkeiten: alles medizinische, d.h. Erste Hilfe, Medizin, Chirurgie, Krankheiten behandeln, Giftmischen, gar Biochemie, Genetik, Tiermedizin. Dazu Exo-Biologie (für die Aliens), Menschenkenntnis, für den Notfall eine Waffenfertigkeit. Medizinische Ausrüstung aller Art ist empfehlenswert.

Sternenbürger: Charaktere

Cybertech oder PSI-Heilkräfte, von Mutantenkräften ganz abgesehen, sind selten, aber denkbar und vorteilhaft.

Flottenveteran

Die Raumflotte ist eine der größten Organisationen und ein gewaltiger Arbeitgeber, und nicht zuletzt eine Schule für das Leben. Viele Charaktere leisten eine gewisse Dienstzeit und scheiden dann aus, sei es, weil sie etwas andere machen wollen, weil sie verwundet wurden, weil ihre Aufstiegschancen nicht groß genug waren... Sie versuchen nun ihr Glück zwischen den Sternen, als Crew eines Raumers, als Söldner, als... seien Sie kreativ. Eigenschaften: Intelligenz, Geschicklichkeit. Fertigkeiten: Raumfahrtfertigkeiten aller Art, Raumgefechtstaktik, Taktik, Null-g-Training, Fahrzeug, Erste Hilfe, ... Cybertech (Gefechtsverwundungen!) ist denkbar, ebenso wie ein militärischer Rang oder Ehrenzeichen.

Manager

Ein Charakter, der für einen der großen Konzerne arbeitet. Es könnte sowohl ein Yuppie-Typ, als auch ein älterer gutsituerter Geschäftsmann, vielleicht auch etwas ganz anderes, sein. Er wird meist fest angestellt sein, könnte z.B. auf Urlaubs- oder Dienstreise sein, oder... Wichtige Eigenschaften: Intelligenz, Charisma. Höherer Status und größere Geldmittel sind häufig. Fertigkeiten: Wirtschaft, Kaufmann, Redekunst, Verwaltung, Sprachkenntnisse, Psychologie, Design, dazu vielleicht eine Freizeitbeschäftigung wie Raumpilot...

Glücksritter

Ähnlich dem Tramp, handelt es sich auch hier um einen Charakter, wie man ihn in jeder Welt antreffen wird. Er könnte unabhängiger Pilot, Herumtreiber, Jäger oder was auch immer sein, in jedem Fall ist er jemand, der sich aus den meisten Situationen herauszuwinden versteht - mit einem Vorteil, versteht sich. Eigenschaften: vor allem Intelligenz, Aussehen, Charisma, Geschicklichkeit. Fertigkeiten: Glücksspiel, Waffen, Bereden, Menschenkenntnis, Verführung, Raumfahrtfertigkeiten, dazu seine Spezialität.

Tech

In einer Zeit, in der die Technologie den Bürgern viele Tätigkeiten erleichtert oder gar ganz abnimmt, ist es wichtig, das reibungslose Funktionieren dieser Technik zu sichern. Hier ist der entsprechende Spezialist, ein Charakter, der Maschinen versteht wie ein Arzt den menschlichen Körper. Wichtige Eigenschaften: Intelligenz, Geschicklichkeit. Typische Fertigkeiten: Ingenieur auf hohem Wert, Elektronik, Waffentechnik, Kommunikation, Kybernetik usw. Empfehlenswert ist eine Spezialisierung auf ein oder mehrere Sektoren mit sehr hohen Fertigkeitswerten. Fahrzeugfertigkeiten und Waffenkenntnisse runden den Charakter ab. Cybertech wird gerne eingesetzt, wie auch ein gutes Werkzeugset, wenn nicht gar der Inhalt einer Werkstatt, vital sind.

"Barbar"

Wie wir wissen, schwanken die Technikstufen der bekannten Planeten zwischen Null und dem Höchststand. Es könnte nun sein, daß ein Charakter aus einer Low-Tech-Umgebung, theoretisch bis hinab zur Steinzeit, aus welchen Gründen auch immer ins All aufbricht, was ihm eigene Probleme (sein ganzes Weltbild ändert sich) einbringen wird - seine ungewöhnlichen Fertigkeiten können aber auch eine echte Bereicherung darstellen. Eigenschaften: meist vor allem körperliche Werte. Fertigkeiten: Low-Tech, Naturfertigkeiten wie Jagd, Schleichen, Überleben, Verstecken, Tierkunde, Pflanzenkunde, Erste Hilfe, primitivere Waffen, Laufen, Reiten usw. Meist keine moderne Ausrüstung.

Wissenschaftler

Ähnlich dem Tech, aber theoretischer. Der Wissenschaftler ist mit der Forschung befaßt, d.h. er untersucht Naturphä-

nomene und / oder bemüht sich, neue Geräte zu entwickeln oder vorhandene zu verbessern. Seine Fertigkeiten auf dem Spezialgebiet werden meist sehr gut entwickelt, andere dagegen fast nicht vorhanden sein. Eigenschaften: Intelligenz. Fotografisches Gedächtnis und Sprachkenntnisse sind hilfreich. Oft schlechte körperliche Werte. Fertigkeiten: Physik, Hyperphysik, Medizin, Chirurgie, Robotik, Robotpsychologie, Kybernetik, Biologie, Genetik, Ingenieur, Raumschiffbau, Exo-Biologie, Chemie, Metallurgie,...

Gangster

Dies ist ein Charakter, der sich den illegalen Seiten des Lebens verschrieben hat, um zu Geld und Erfolg zu gelangen. Er könnte Mitglied des Syndikats, aber auch ein Freiberufler sein, und prinzipiell ein Einbrecher, Killer, Hehler oder was auch immer. Eigenschaften: Intelligenz, Charisma, evtl. körperliche Werte. Status (Krimineller) ist denkbar, wenn er gesucht wird. Fertigkeiten: Fälschung, Kaufmann, Menschenkenntnis, Waffen, Giftmischen, Bereden, Verkleidung,....

Kopfgeldjäger

Immer wieder schreiben Regierungen, in manchen Fällen auch Organisationen oder Einzelpersonen, einen Preis auf Ablieferung eines Flüchtigen aus, sei es nun lebendig oder tot. Dies ist der Mann oder die Frau, der/die sie zurückbringt! Viele Personen reagieren sehr negativ auf die Idee des Kopfgeldjagens, aber nur wenige wagen es, dies einem Kopfgeldjäger zu sagen... Eigenschaften: Intelligenz, Charisma, Stärke, Geschicklichkeit, Reaktion. Fertigkeiten: Waffen aller Art, Null-g-Training, Schutzanzüge, Verkleiden, Verstecken, Fahrzeug, Menschenkenntnis, Meucheln. Meist gut ausgerüstet, ein eigenes Schiff ist denkbar.

Spion

Informationen sind eine wichtige Ware in der modernen Gesellschaft, die von Regierungen und Konzernen hochgeschätzt wird. Dieser Charakter beschafft sie, gleich mit welchen Mitteln. Eigenschaften: alle. Fertigkeiten: Waffen, Schutzanzug, Verkleiden, Schauspielerei, Stimmen nachahmen, Verstecken, Schleichen, Meucheln, Programmieren (zum Hacken), Giftmischen, Erste Hilfe, Menschenkenntnis, Sprachen. Meist sehr gute Ausrüstung. Psionische Fertigkeiten oder Cybertech wären ein wertvoller Trumpf.

Leibwächter

Ein dem Söldner ähnlicher, aber anders spezialisierter Charakter. Er verdingt sich zum Schutz von Personen vor Anschlägen aller Art und könnte z.B. ein Militärveteran sein. Vergessen Sie nie, er hat einen Ruf zu verlieren - ein Fehler könnte der letzte sein. Eigenschaften: alle. Fertigkeiten: Etikette, Menschenkenntnis, Waffen, Fahrzeug, Schutzanzüge, eventuell sogar Raumpilot, Erste Hilfe und andere. Cybertech ist sehr wahrscheinlich.

Raumpirat

Zum Abschluß noch einmal die illegalen Seiten: Der Weltraum mit seinen oft kaum wirksam zu bewachenden Weiten bietet natürlich auch ein sehr großes Betätigungsfeld für Piraten aller Couleur, gleich ob im eigenen Schiff, als Raumschiffsentführer oder als Crew eines Piratenraumers. Eigenschaften: alle. Fertigkeiten: Waffen, Schutzanzug, Null-g-Training, Raumpilot, Raumgefechtstaktik, Bordwaffen, Ingenieur, Kaufmann, Glücksspiel, Fahrzeug u.v.m. Oft niedriger Status (kriminell).

Das Zufallsverfahren

Wie versprochen enthält auch dieses Weltbuch ein einfaches Verfahren für die Erschaffung von Charakteren nach dem Zufallssystem.

Sternenbürger: Charaktere

Allen jenen Gruppen, die gerne dem Würfelglück vertrauen, oder die nicht die Zeit für eine reguläre Charaktererschaffung aufwenden wollen, sei das folgende Verfahren wärmstens empfohlen. Hierbei sollte jedem Spieler nur ein Versuch zugestanden werden, und solange nicht ein Charakter mit einem errechneten Wert herauskommt, der Hunderte Punkte unter dem des nächstbesten liegt, sollte dieser dann auch gespielt werden. Schließlich ist nicht der Charakter entscheidend, sondern das, was der Spieler daraus macht. "Hoffnungslose" Charaktere entstehen in diesem System normalerweise nicht.

Die Grundtabelle

Das Verfahren beginnt jeweils mit einem Wurf mit 1W100 (ohne die Sonderregeln der 11, 22, 99, 100; dies gilt im gesamten Erschaffungsverfahren) auf der Grundtabelle. Hierbei ist je angefangene 50 CP die bei einer normalen Charaktererschaffung nach dem Omnirole-System zur Verfügung ständen, ein Wurf gestattet.

Wurf	Ergebnis
1 - 30	Werteänderung, d.h. Wurf auf der Wertetabelle
31 - 60	Fertigkeitenzuteilung (s.u.)
61 - 90	Vorteil, d.h. Wurf auf Tabelle: Angeborene Fähigkeiten und Vorteile
91 - 95	Handicap, d.h. Wurf auf der Tabelle
96 - 100	Wurf auf Sondertabelle

Die Subtabellen

a) Wertetabelle

Zunächst erwürfele man mit 1W100, wie viele Werte verändert werden:

Wurf	Anzahl Werte
1 - 50	1
51 - 80	2
81 - 95	3
96 - 100	4

Dann wird entsprechend häufig mit 1W10 gewürfelt, um die Basiseigenschaft oder abgeleitete Eigenschaft zu ermitteln, welche beeinflusst wird. Es gilt:

Wurf	Eigenschaft
1	Stärke
2	Körperbau
3	Reaktion
4	Geschicklichkeit
5	Intelligenz
6	Charisma
7	Aussehen
8	LK (d.h. L)
9	AK (d.h. A)
10	WK

Anschließend ergibt ein Wurf mit 1W100, wie die bestimmte Eigenschaft sich verändert.

Wurf	Effekt
1 - 50	Wert plus 1
51 - 80	Wert plus 2
81 - 95	Wert plus 3
96 - 100	Wert plus 4

b) Fertigkeitenzuteilung

Der Charakter erhält bei diesem Ergebnis Fertigkeiten im Wert von $30 + 1W10 \times 5$ CP. Dies schließt PSI-Fertigkeiten ein, falls der Charakter eine psionische Begabung besitzt. Welche Fertigkeiten konkret beherrscht werden, kann der Wahl des Spielers überlassen werden (dies entspricht der Verwendung von CP im normalen Omnirole-Verfahren). Eine andere Möglichkeit wäre es, eine zufällige Wahl zu treffen. In diesem Fall sollte die Fertigkeitenliste durchnummeriert werden (einschließlich der PSI-Fertigkeiten) und durch passende Würfe eine Fertigkeit bestimmt werden, sowie deren Stufe. Dies sollte fortgesetzt werden, bis die CP verbraucht sind. Einzelheiten dieses Verfahrens (eines "echten" Zufallssystems) bleiben dem Spielleiter überlassen.

c) Angeborene Fähigkeiten und Vorteile

Es wird 1W100 geworfen und die folgende Tabelle konsultiert.

Wurf	Wirkung
1 - 5	LV-Sicht Stufe 1
6 - 8	Nat. Schutz Stufe 1
9 - 12	Beidhänder
13 - 14	Blindbewegung Stufe 1W3
15 - 18	Empathie, Fertigungsstufe 5
19 - 21	Fotograf. Gedächtnis, Fertigungsstufe 5
22 - 24	Sechster Sinn, Fertigungsstufe 5
25 - 28	Berserker
29 - 31	Sprachtalent
32 - 40	Sprache, Niveau 1W3+1
41 - 43	Wachgabe, Fertigungsstufe 5
44 - 46	Zeitgefühl, Fertigungsstufe 5
47 - 49	Orientierung, Fertigungsstufe 5
50 - 51	Kopfrechnen
52 - 53	Natürliches Fertigkeitstalent (zufällig bestimmen)
54 - 55	Schmerzunempfindlichkeit Stufe 1W6
56 - 57	BW +1
58 - 59	Sehen + 1W6
60 - 61	Hören + 1W6
62 - 63	Riechen + 1W6
64 - 65	Schmecken + 1W6
66 - 67	Tastsinn + 1W6
68 - 76	Cybertech (Wurf auf der Tabelle)

Sternenbürger: Charaktere

Wurf	Wirkung
77 - 80	Krankheits-Immunität
81 - 85	Krankheits-Resistenz 2W6
86 - 90	Mentalstabilisierung Stufe 1
91 - 96	Raumschiffsbesitz (entspr. Tabelle)
97 - 99	Orden (Wurf auf Tabelle)
100	Langlebigkeit

Wird ein Vorteil mehrfach ausgewürfelt, so addiert er sich, falls dies möglich ist (z.B. alle mit Stufen versehenen Vorteile). Im Falle von mit Fertigkeiten verbundenen Vorteilen steigt die Fertigungsstufe entsprechend an.

Andernfalls (z.B. Langlebigkeit) wird einfach ein neuer Wurf auf der Tabelle ausgeführt, bis ein brauchbares Resultat entsteht. Alle Fremdsprachenkenntnisse schließen Schriftkenntnisse ein, wenn der Charakter nicht Analphabet oder dyslexisch ist.

d) Handikaps

Es wird mit 1W100 gewürfelt und die folgende Tabelle benutzt:

Wurf	Wirkung
1 - 20	Wertesenkung (wie bei Werteerhöhung zu verfahren)
21 - 25	Geldbestand /5
26 - 35	Phobie (s. Tabelle)
36 - 45	Übergewicht Stufe 1
46 - 50	Dyslexie
51 - 55	Analphabetismus
56 - 65	Geldbestand / 2
66 - 70	Schmerzempfindlichkeit 1W3
71 - 75	BW-1
76 - 80	Sehen - 1W3
81 - 85	Hören - 1W3
86 - 90	Riechen / Schmecken - 1W3
91 - 100	Niederer Stand: minus ein Niveau

Wird ein Handikap ausgewürfelt, das einem Vorteil widerspricht (z.B. Dyslexie), so wird das Ergebnis ignoriert. Es wird nicht neu gewürfelt, sondern erneut die Grundtabelle benutzt. Noch einmal Glück gehabt, wie? Gleiches gilt im Falle von mehrfacher Auswürfelung desselben Handikaps, mit Ausnahme sich addierender, d.h. mit Stufen versehener Handikaps.

Für Phobien dient die folgende Tabelle mit 1W100:

Wurf	Phobie
1 - 20	Höhenangst
21 - 40	Raumangst (Claustrophobie)
41 - 60	Platzangst (Agoraphobie)
61 - 70	Paranoia
71 - 90	Angst vor Dunkelheit
91 - 100	Schwere Phobie (zweiter Wurf bestimmt Art)

e) Sondertabelle

Würfeln Sie 1W100, und schauen Sie, was der Zufall Ihnen gebracht hat.

Wurf	Wirkung
1 - 10	Kontakt (Loyalität 80, Verfügbarkeit 80, Wert 80)
11 - 15	Schutzherr (s. Tabelle)
16 - 25	Geldbestand x 5
26 - 30	Glückswert + 1
31 - 40	Raumschiffsbesitz, Wurf auf Tabelle
41 - 42	Unvermögen in Fertigkeit
43 - 44	Albinismus
45 - 60	andere Rasse (Tabelle siehe unten)
61 - 62	Bluter
63 - 75	Cybertech (s. Tabelle)
76 - 78	Orden (s. Tabelle)
79 - 81	PSI-Kraft (s. Tabelle)
82 - 86	Spezieller Besitz (Spielleiterentscheidung, z.B. Imperiums-Artefakt)
87 - 90	erhöhter Stand: plus ein Niveau
91 - 95	Krankheitsimmunität
96 - 99	Militärischer Rang (Spielleiter entscheidet)
100	Mutant (s. Tabelle)

Sich widersprechende oder einem bereits bestehenden Vorteil oder Handikap widersprechende Ergebnisse führen zu einem neuen Wurf auf der Grundtabelle. Sich addierende Effekte sind denkbar.

Die Untertabellen lauten dann wie folgt, wobei jeweils 1W100 benutzt wird:

f) PSI-Kräfte

Würfeln Sie zunächst 1W100 um zu bestimmen, welche psionische Orientierung der Charakter aufweist. Übrigens gilt dieses Verfahren in erster Linie für Terraner, kann aber auch für alle anderen Rassen, im Zweifel mit leichten Abwandlungen, benutzt werden.

Wurf	Gruppe
1 - 15	Telepathie
16 - 25	Telekinese
26 - 40	Beherrschen lebender Materie
41 - 50	Direkte Materieumwandlung
51 - 70	ESP
71 - 80	Antipsi
81 - 85	Teleportation
86 - 95	Animal-Telepathie
96 - 100	Hypnose / Suggestion

Sternenbürger: Charaktere

Anschließend ermittelt ein Wurf mit 1W100 die Zahl der Talente in der ausgewürfelten Gruppe:

Wurf	Anzahl
1 - 50	1
51 - 80	2
81 - 95	3
96 - 100	4

Die konkreten Talente lassen sich jeweils in der ermittelten Gruppe mit 1W10 zuordnen. Fällt ein Talent doppelt, wird die Kraftstufe im entsprechenden Bereich verdoppelt. Allgemein beträgt die Kraftstufe 1W10; für jedes Talent ist einzeln zu würfeln. Talente, welche als Voraussetzungen andere Talente erfordern (z.B. Gedankensonde) führen dazu, daß der Charakter automatisch die entsprechende andere PSI-Kraft auf einer Stufe erhält, die mindestens die Voraussetzung erfüllt.

Es gilt im einzelnen:

1) Telepathie

Wurf	Kraft
1 - 10	Empathie
11 - 20	Empathisches Senden
21 - 40	Gedankenlesen
41 - 60	Gedankensenden
61 - 75	Gedankenschild
76 - 80	Gedankensonde
81 - 85	PSI-Schlag
86 - 90	Einschläfern
91 - 100	Orter

2) Telekinese

Wurf	Kraft
1 - 35	Gegenstände bewegen
36 - 70	Levitation
71 - 100	Schild

3) Beeinflussung lebender Materie

Wurf	Kraft
1 - 30	Heilung
31 - 60	Krankheiten heilen
61 - 75	Schwere Verletzungen heilen
76 - 85	Strukturumwandlung
86 - 90	Beschleunigung
91 - 100	Strukturlaufen

4) Direkte Materieumwandlung

Wurf	Kraft
1 - 40	Pyrokinese
41 - 80	Cryokinese
81 - 90	Materieumwandlung
91 - 95	Desintegration
96 - 100	Elektrokinese

5) ESP

Wurf	Kraft
1 - 20	PSI-Sinn
21 - 35	Clairvoyance
36 - 50	Clairaudience
51 - 60	Teleskopsicht
61 - 70	Mikroskopsicht
71 - 80	Teleoptik
81 - 90	Frequenzsehen
91 - 95	Präkognition
96 - 100	Psychometrie

6) Antipsi

Wurf	Kraft
1 - 50	Psionische Resistenz
51 - 90	Neutralisation
91 - 100	Reflexion

7) Animal-Telepathie

Wurf	Kraft
1 - 70	Tiersprache
71 - 100	Tierkontrolle

8) Teleportation

Wurf	Kraft
1 - 65	Autoteleportation
66 - 95	Exoteleportation
96 - 100	Telepsimatrie

9) Hypnose / Suggestion

Wurf	Kraft
1 - 40	Suggestion
41 - 75	Hypno-Kontrolle
76 - 95	Hypno- oder Suggestivblock
96 - 100	Hypno-Illusion

Sternenbürger: Charaktere

g) Cybertech-Tabelle

Ermitteln Sie zunächst mit 1W100, wie viele Cybermodifikationen der Charakter aufweist.

Wurf	Anzahl
1 - 50	1
51 - 80	2
81 - 95	3
96 - 100	4

Anschließend ist jedes einzelne Cyberteil mit 1W100 konkret zu bestimmen.

1W100	Cybertech
1 - 5	Bionik-Arm (ST + 1W6 , GE +1W3)
6 - 10	Bionik-Hand (s.o.)
11 - 15	Kunstmuskeln (ST+1W6)
16 - 17	Waffeneinbau
18 - 20	Bionik-Augen: Sehen +1W6
21 - 25	Bionik-Augen: LV-Sicht
26 - 30	Bionik-Augen: IR-Sicht
31 - 35	Bionik-Augen: Blendschutz
36 - 40	Bionik-Augen: UV-Sicht
41 - 42	Bionik-Augen: Rundumsicht
43 - 45	Bionik-Ohren: Hören +1W6
46 - 48	Bionik-Ohren: Hochfrequenz
49 - 50	Biomonitor
51 - 52	Krallen
53 - 54	Reflektorbeschichtung 1W6
55 - 66	Periphere Sicht
57 - 58	Nickhaut Stufe 1W3
59 - 60	Bionisches Bein: Springen x2, BW +1
61 - 62	Blutfilter Stufe 1W6
63 - 65	Mentalstabilisierung Stufe 1
66 - 70	Gesteigerte RE 1W6
71 - 74	Intelligenz +1W6
75 - 78	Waffen-Sensorverbindung Stufe 1
79 - 82	Emotio-Adapter Stufe 1
83 - 85	Hautverstärkung Stufe 1W6
86 - 88	Sporne
89 - 90	Druck-Toleranz Stufe 1W3
91	Kunsthertz Stufe 1W6
92	Kunstlungen Stufe 1W6
93	Koordination Stufe 1
94 - 95	Mikromed Stufe 1W6
96	Perfektes Gleichgewicht

1W100	Cybertech
97	Reflexbeschleuniger 1
98	Vakuum-Tauglichkeit Stufe 1W3
99 - 100	Verbesserter Tastsinn

Wird ein Cyberteil mehrmals erwürfelt, addieren sich die Stufen, sofern dies möglich ist und Stufe 10 nicht übertroffen wird. Andernfalls ist ein neuer Wurf auf der Tabelle auszuführen.

h) Raumschiffstabelle

1W100	Raumschiffstyp
1 - 20	Freihändler (Kredit)
21 - 40	Scout (Besitz)
41 - 60	Prospektor (Kredit)
61 - 75	Prospektor (Besitz)
76 - 90	Yacht (Besitz)
91 - 100	Freihändler (Besitz)

Jeder Charakter kann nur ein Raumschiff besitzen. Sollte die Tabelle nochmals zu konsultieren sein, wird der Wurf auf der Sondertabelle wiederholt, bis ein anderes Ergebnis fällt.

Raumschiffe sind neuwertig. Eine Besatzung ist an Bord. Bei Kreditverpflichtungen haben diese die im Kapitel Raumfahrt geschilderte Standardlaufzeit. Die Daten der Schiffe sind ebenfalls dem Raumfahrtkapitel zu entnehmen. Hierbei ist ihre TS üblicherweise die beste dort angegebene.

Alle Schiffe sind vollgetankt und mit ausreichend Ersatzteilen und Material zur Lebenshaltung für 30 Tage versehen.

i) Rassen

Es wird 1W100 geworfen. Die Tabelle orientiert sich nicht an der realen Häufigkeit der Rassen in der Galaxis, sondern an ihrem CP-Wert und der Häufigkeit im Föderationsraum. Die Standardannahme sind terranische Charaktere.

Ergebnis	Rasse
1 - 5	Marsianer
6 - 10	Titanier
11 - 14	Wurboner
15 - 20	Tregulonier
21 - 22	Myrrther
23 - 30	Regosianer
31 - 35	Spacer
36 - 45	Wachali
46 - 50	Loffati
51 - 58	Krellianer
59 - 70	Yrianer
71 - 85	Clans
86 - 90	Dub
91 - 95	Orachaner
96 - 100	Froydianer

Sternenbürger: Charaktere

Wird ein Loffati erwürfelt, so steht diesem in jedem Fall mindestens ein Wurf auf der PSI-Tabelle zu. Das bedeutet, wenn er ohnehin bereits eine PSI-Kraft ermittelt hat, wird nicht erneut gewürfelt. Andernfalls aber erfolgt ein zusätzlicher Wurf, da Loffati praktisch immer psionisch begabt sind. Bei diesem Wurf ist immer von telepathischen Kräften auszugehen.

Bei einer Rassenzugehörigkeit "Clans" darf mit 10% Wahrscheinlichkeit ein Wurf auf der Mutantentabelle (Würfe nur auf der ersten Mutantentabelle; im Zweifel wiederholen) ausgeführt werden, da dieses Volk umfangreiche genetische Manipulationen an seinem Erbgut vornimmt.

j) Spezielle Besitztümer

Es wird 1W100 auf der folgenden Tabelle verwendet, um ein Objekt der TS * zu finden:

Wurf	Objekt
1 - 3	Gravo-Gewehr
4	Verzerrungsschirm, tragbar
5 - 10	Überlicht-Kommunikator, tragbar
11 - 15	ÜL-Kommunikator, Mini-
16 - 17	Gammalaser-Pistole, leicht
18 - 19	dito, mittel
20 - 21	dito, schwer
22 - 23	Gammalaser-Karabiner
24 - 25	Gammalaser-Gewehr
26 - 27	dito, schwer
28 - 34	Multi-Orter
35 - 47	Normal-Raumanzug
48 - 49	Raumkampfanzug
50 - 51	Kampfkombination
52 - 57	Antipsi-Schild
58 - 62	PSI-Orter
63 - 70	Künstlicher Gedankenschild
71 - 80	Std-Schutzschirm
81 - 89	Mini-Computer
90	Fiktivtransmitter (0,1 Tonne Kapazität)
91 - 95	Objekt aus lebendem Metall / Kunststoff (mit zweitem Wurf ermitteln)
96 - 99	zwei neue Würfe
100	drei neue Würfe

k) Ordenstabelle

Werfen Sie 1W100 und konsultieren Sie die nachstehende Tabelle für den Orden Ihres Charakters.

Wurf	Ordensart
1 - 10	Gefechtsabzeichen mit Stern
11 - 20	Verdienstabzeichen
21 - 30	Verdienstmedaille
31 - 35	Große Verdienstmedaille
36 - 45	Blutherz
46 - 50	Kometenorden in Bronze
51 - 55	Kometenorden in Silber
56 - 60	Sonnenstern in Bronze
61 - 65	Sonnenstern in Silber
66 - 70	Spiralnebel in Bronze
71 - 75	Spiralnebel in Silber
76 - 85	Tapferkeitsmedaille
86 - 90	Große Tapferkeitsmedaille
91 - 92	Kometenorden in Gold
93 - 95	Spiralnebel in Gold
96 - 97	Große Verdienstmedaille mit Stern
98 - 99	Großer Sonnenstern
100	Große Tapferkeitsmedaille im Strahlenkranz

l) Militärischer Rang:

Ermitteln Sie mit 1W100 die Rangstufe und wählen dann anhand der vorgestellten Dienstgattungen eine Bezeichnung.

Wurf	Rangstufe
1 - 50	1W3
51 - 70	1W6
71 - 90	1W8
91 - 99	1W10
100	1W12

Mehrfach erwürfelter Militärischer Rang addiert sich zu einer Gesamtstufe.

m) Mutantentabellen:

Bestimmen Sie mit 1W100 auf der folgenden Tabelle, wie viele Mutantenkräfte der Charakter aufweist.

Wurf	Anzahl Kräfte
1 - 50	1
51 - 80	2
81 - 95	3
96 - 99	4
100	5

Sternenbürger: Charaktere

Anschließend ist jede Kraft mit 1W100 auf der folgenden Tabelle zuzuordnen:

Wurf	Kraft
1 - 2	Natürliche Rüstung 2W6
3	Verteidigungs-WM Stufe 2W6
4	Amphibische Lebensweise
5 - 6	Echte Nachtsicht
7 - 8	Infravision
9	Schmerz-Immunität
10	Giftresistenz 2W6
11	Gift-Immunität
12	Immunität gegen eine PSI-Kraft
13	Immunität gegen alle PSI-Kräfte
14 - 15	PSI-Zuordnung, aber mit Stufe 2W10
16	Immunität gegen Feuer
17 - 18	Polarisierte Augen
19	Teleskopsicht 2W6
20	Mikroskopsicht 2W6
21 - 22	Koordination Stufe 1
23	Kiemen (und Lungenatmung)
24	Sprungkraft 1W6
25 - 26	Spinnenklettern 2W6
27 - 28	Feuerresistenz 2W6
29 - 30	Strahlenresistenz 2W6
31 - 32	Kälteresistenz 2W6
33	Keine Atmung
34	Kein Schlafbedürfnis
35	Kein Nahrungs- / Flüssigkeitsbedarf
36	Keine Bewußtlosigkeit
37	Regeneration 1W8
38	AK-Regeneration 1W8+4
39	Keine Alterung
40	Wiederbelebung
41	Lebensspanne x 1W6
42	Regeneration von Dauerschäden 1W6
43	Regeneration kritischer Verletzungen 1W6
44	Immunität gegen Metalle
45	Immunität gegen stumpfe Waffen
46	Immunität gegen scharfe / spitze Waffen
47	Immunität gegen Energie
48 - 49	Gesteigerte Stärke 1
50 - 51	Ausdauernd 1W6
52	Ausgeprägter Tastsinn Stufe 5
53	Ausgeprägter Geruchssinn Stufe 5

Wurf	Kraft
54	Druck-Toleranz 2W6
55	Vakuum-Toleranz 1W6
56	Elektrizitätssinn Stufe 5
57	Flexibler Körper
58	Gestaltwandel 1W3
59	Funksenden und -empfang
60	Funkempfang
61	Konvertermagen
62	Starke Verdauung
63	Universale Verdauung
64	Reflektorschutz 2W6
65	Magnet-Sinn Stufe 5
66	Sporne
67	Krallen
68	Luft anhalten 2W6
69	Rundumsicht
70	Periphere Sicht
71	Sonar Stufe 5
72	Perfektes Gleichgewicht
73	Temperatur-Toleranz 2W6
74	Ultrahorchen Stufe 5
75	Ultrasprechen Stufe 5
76	Tunnelgräber 1W3
77	Verkürzte Bewußtlosigkeit 1W6
78	Zusätzliche LK +2W6
79	Zusätzliche AK +2W6
80	Verbesserte manuelle GE 2W6
81	Nickhaut 1W6
82	Chamäleon-Effekt 1W6
83 - 100	Wurf auf der zweiten Tabelle

Tabelle II:

Wurf mit 1W100	Kraft
1 - 5	Licht
6 - 10	Dunkelheit
11 - 15	Stille
16 - 20	Wasserwandeln
21 - 23	Unsichtbares erkennen
24 - 26	Omnilingua
27 - 30	Verlangsamung
31	Temporalkontrolle
32 - 33	Gravitationsmeister
34 - 37	Taubheit

Sternenbürger: Charaktere

38 - 41	Blindheit
42 - 44	Starre
45 - 47	Schmerz
48 - 51	Scheintod
52 - 53	Betäubung
54 - 55	Verwirrung
56 - 57	Furcht
58 - 60	Teilnahmslosigkeit
61 - 63	Schleichen
64 - 65	Rost
66 - 67	Reparieren
68 - 69	Erleichtern
70 - 71	Verrotten
72 - 74	Reinigung
75 - 77	Pflanzensprache
78	Pflanzenwuchs
79 - 80	Fesseln
81	Lichtblitz
82 - 83	Wettervorhersage
84	Wetterzauber
85	Dehydrieren
86 - 87	Funke
88	Gefrieren
89	Totale Dunkelheit
90	Kaltschmelze
91	Verkleinerung
92	Versteinerung
93 - 95	Kraft mit t = 1 sec
96 - 97	Kraft mit t = 0 sec
98	halber AK-Bedarf (abrunden)
99	Wirkung +1W3 Stufen
100	Reichweite und Dauer +1W3 Stufen

Wird eine Mutantenkraft mit Stufen mehrmals erwürfelt, so addieren sich die Stufen. Eventuelle Fertigkeiten sind eigens

zu erlernen. Wenn eine Kraft andernfalls mehrfach getroffen wird, so ist ein neuer Wurf auf der entsprechenden Mutantentabelle auszuführen.

Die Kräfte der Tabelle II orientieren sich an den benannten Zaubersprüchen aus den Grundregeln. Sie sind als angeborene Fähigkeiten anzusehen, die nicht mit Magie zusammenhängen (dies entspricht dem +10%-Modifikator der Grundregeln). Eine solche Kraft wird hinsichtlich Reichweite, Wirkung und Dauer behandelt, als wäre sie 1W3 Verbesserungen unterzogen worden.

Beispiel: Normalerweise betrifft Erleichtern maximal 20kg für eine Stunde, hat eine Reichweite von einem Meter und reduziert das Gewicht um 10%. Nehmen wir an, mit 1W3 wurde bei der Charaktererschaffung nacheinander 2, 1, 3 und 2 geworfen. Damit wirkt die Kraft dieses Mutanten auf bis zu 20 kg für eine Stunde, und zwar bei vier Meter Reichweite und 20% Gewichtsreduktion.

n) Schutzherren

Werfen Sie 1W100 auf der folgenden Tabelle bei einer Verfügbarkeit von +50.

Wurf	Schutzherrentyp
1 - 25	Ein Megakonzern
26 - 40	TAD
41 - 60	Ein Clan
61 - 80	Das galaktische Syndikat
81 - 100	FBI

Der Schutzherr ist mit einer Dienstverpflichtung (jedes dritte Abenteuer) verbunden; es sei denn, er wurde zweimal erwürfelt.

o) Ergänzungen

Es ist möglich, das System zu variieren, z.B. indem man einen Teil eines Charakters dem Zufall überläßt und einen Teil herkömmlich berechnet. In diesem Fall sollte getreu der Formel "1 Wurf = 50 CP" verfahren werden.

Alle diese Dinge bleiben aber Ihrem Geschmack überlassen. Das Zufallsverfahren in der hier vorgestellten Form ist nur ein Vorschlag.

Ein Problem könnte auftreten, wenn Charaktere mit sehr geringem Wert (unter 200 CP) erschaffen werden oder es einfach der Zufall so will: Es ist denkbar, daß ein Charakter ohne Fertigkeiten entsteht. Dies ist aber ein sehr nachteiliges Resultat, da die Fertigkeiten den entscheidenden Reichtum eines Omnirole-Charakters bilden. Daher ist es empfehlenswert, einen Wurf auf der Grundtabelle nicht als solchen auszuführen, sondern in jedem Fall eine Fertigkeitenzuteilung vorzunehmen.

Sternenbürger: Charaktere

Tabelle der Cybertech

Cyberteil	CP-Kosten	Körperwert-Verluste	Preis / Cr	Legalität
Analysator	20	2	20.000	9
Arm, bionisch	variabel	15	variabel	9
Augen, Sichtbonus	4 je Stufe	1	10.000 je Stufe	9
Augen, polarisiert	1	10.000	9	
Augen, UV-Sicht	100	1	65.000	9
Augen, Teleskopsicht	6 je Stufe	1	20.000 je Stufe	9
Augen, Mikroskopsicht	5 je Stufe	1	20.000 je Stufe	9
Augen, Kamera	5	5	5.000	9
Augen, Datenmonitor	2	1	5.000	9
Augen, Retinaspeicher	40	1	100.000	5
Augen, Videoempfang	5	1	10.000	9
Augen, bionisch	5	2	30.000	9
Augen, LV-Sicht	25 + 15 x Stufe	1	25000 je Stufe	9
Augen, Infrarotsicht	55	1	40.000	9
Bein, bionisch	variabel	15	variabel	9
Biomonitor	5	0,5	5.000	10
Blutfilter	3 je Stufe // 60	20	5.000 je Stufe // 100.000	9
Chipbuchse	5	2	3.000	9
Cortexbombe	- 50	6	100.000	5
Cyber-Gebiß	25	5	25.000	
Datenbuchse	5	2	3.000	9
Datenfilter	- 10	3	3.000	9
Datenschloß	6 je Stufe	3	1.000	9
Decker-Interface	10 x Stufe ² +50 (max. Stufe 10)	Stufe ² x 2 (max. 10)	Stufe ² x 25.000 + 50.000	7
Druck-Toleranz	9 je Stufe // 90	1 je Stufe	20.000 je Stufe // 400.000	9
Drugpack	1 oder bis - 10	1	2.500	7
Emotioadapter	Stufe ² x 10 + 25	Stufe ² +5 (max. 30)	Stufe ² x 5.000 + 10.000	9
Fertigkeits-Soft	Cp-Wert/2	-	5.000 je CP	9
Festes Exo-Skelett	16 je Stufe	20	20.000 + 15.000 je Stufe	9
Funkgerät (Kopf)	10	5	variabel	9
Geheimfach	1 je kg	3 / kg	1.000 je kg	7
Geheimfach in Cyberglied 1 je 2 kg	-	500 je kg	7	
Gesteigerte Reaktion	20 je Stufe	3 je Stufe	20.000 je Stufe	7
Gesteigerte Intelligenz	20 je Stufe	3 je Stufe	25.000 je Stufe	9
Gift-Reservoir	20	1	30.000	6
Hand, bionisch	variabel	5	variabel	9
Hautverstärkung	20 je Stufe	Stufe +5 (max. 50)	10.000 je Stufe	7
Head-Memory	2 je Stufe	0,5 je Stufe	10.000 je Stufe	9
Kiemen	0 // 55	5	5.000 // 20.000	9
Knochenverstärkung	2 je Stufe	Stufe +2	10.000 je Stufe	9
Konvertermagen	130	15	100.000	9
Koordination	70 je Stufe	10 je Stufe	100.000 je Stufe	7
Krallen	20	2	20.000	6
Kunsterz	20 je Stufe	15	10.000 je Stufe	9
Kunstlungen	20 + Stufe x 8	30	30.000 + 6.000 je Stufe	9
Kunstmagen	50	15	50.000	9
Kunstmuskeln	16 je Stufe	10 + 2 x Stufe	20.000 je Stufe	8
Lautsprechersystem	5	2	5.000	
Luftfilter	3 je Stufe // 60	15	5.000 je Stufe // 100.000	9
Luftvorrat	10 je Stufe	1 je Stufe	5.000 je Stufe	9
Mikromed	40 + Stufe x 4	10	20.000	7
Nase, bionisch	5	2	10.000	9
Nase, Geruchsbonus	2 je Stufe	1	5.000 je Stufe	9
Nase, Geruchsfilter	5	1	2.500	9
Nase, Hunde-	35, Lernfaktor 5	2	50.000	9
Nickhaut	10 je Stufe	1	5.000 je Stufe	9
Ohren, Gehörbonus	4 je Stufe	1	7.500 je Stufe	9
Ohren, bionisch	5	2	20.000	9
Ohren, Niederfrequenz	15, Lernfaktor 3	1	25.000	9

Sternenbürger: Charaktere

Ohren, Hochfrequenz15, Lernfaktor 3	1	25.000	9	
Cyberteil	CP-Kosten	Körperwert-Verluste	Preis / Cr	Legalität
Ohren, Geräuschfilter	10	1	5.000	9
Ohren, Recorder	10	3	5.000	9
Panzerung (Cyberglied)	2 je Stufe	-	500 je Stufe	7
Perfektes Gleichgewicht	48	5	50.000	9
Periphere Sicht	38	4	40.000	9
Reduziertes Schlafbedürfnis	15 + Stufe x 10 (max. Stufe 6)	5	10.000 je Stufe	9
Reflektorpanzer	8 je Stufe	Stufe /2 +5 (max.25)	5.000 je Stufe	7
Reflexbeschleuniger	10 x Stufe ² + 50 (max.Stufe 10)	20 + Stufe x 5	100.000 + Stufe ² x 25.000	7
Rundumsicht	70	5	100.000	9
Sporn	60	5	50.000	6
Stachel	25	1	25.000	6
Synthesizer	25	5	25.000	9
Telefon (Kopf)	5	5	5.000	10
Temperatur-Toleranz	9 je Stufe	1 je Stufe	10.000 je Stufe	9
Uhr	30	1	1.000	10
Ultrasprechen	30, Lernfaktor 5	5	40.000	
Unabhängige Augen	25 je Stufe	1	30.000 je Stufe	9
Vakuum-Tauglichkeit	15 je Stufe // 170	15	50.000 je Stufe // 1 MCr	9
Verbesserter Tastsinn	35, Lernfaktor 5	5	30.000	9
Vorteil-Chip	CP-Wert/ 2	-	5.000 je CP	9
Waffen-Sensorverbindung	Stufe ² x 25 + 25	6	Stufe ² x 10.000 + 10.000	7
Waffeneinbau (Cyberglied)	10	-	10.000 + Waffenpreis x 3	6
Waffeneinbau	10	variabel	20.000 + Waffenpreis x 4	6
Zusätzliche LK	10 je Stufe	1 je Stufe	10.000 je Stufe	9
Zusätzliche AK	10 je Stufe	1 je Stufe	10.000 je Stufe	9

Variable Preise :

Bionische Arme: Grundpreis 50.000 Cr zuzüglich 15.000 Cr je +1 Stärke zuzüglich 15.000 Cr je +1 Geschicklichkeit (Kosten je Arm)

Bionische Hände : Grundpreis 15.000 Cr zuzüglich 5.000 Cr je +1 Stärke zuzüglich 5.000 Cr je +1 Geschicklichkeit (Kosten je Hand)

Bionische Beine: Grundpreis 50.000 Cr zuzüglich 25.000 Cr je +0,5 Bewegungsweite zuzüglich 100.00 Cr je Verdoppelung der Sprungstrecken (Kosten je Bein)

Sternenbürger: Charaktere

Fertigkeiten-Tabelle

Fertigkeit	Lernen	Lerntabelle	Eigenschaften	TS	Bemerkungen
Abriechen	2	2	GE, IN	0 - E	
Akrobatik	4	1	GE, RE	0 - E	
Alchimie	5	2	IN, GE	3 - 7	
Anthropologie	3	2	IN	2 - E	
Anwerben	2	2	IN, CH	0 - E	imp.: Psychologie / 4
Archäologie [TS]	3	2	IN, GE	8 - E	imp.: Geschichte/ 4
Architektur [TS]	3	2	IN	1 - E	
Artillerist [TS]	3	2	IN, GE	8 - E	
Astrogation [TS]	4	2	IN	13 - E	
Astrologie	3	2	IN, CH	1 - E	
Astronomie [TS]	2	2	IN	6 - E	imp.: Physik / 3, Astrologie / 5
Ausweichen	4	1	GE, RE	0 - E	
Balancieren	1	1	GE, RE	0 - E	
Bauchredner	2	1	IN, CH	0 - E	
Befreiung	2	1	GE, IN	0 - E	
Bereden	2	2	CH, AU	0 - E	imp.: Redekunst/ 4
Bergbau [TS]	2	2	GE, IN, ST	2 - E	imp.: Geologie/ 4
Bildhauerei	2	1	GE, IN	0 - E	
Biochemie [TS]	5	2	IN	9 - E	Bed.: Chemie ;imp.: Chemie / 6
Bogen zu Pferd	2	1	speziell	1 - E	Bed.: Bögen, Reiten
Bootssteuerer [TS]	2	2	GE, IN	2 - E	
Buchführung / Rechnungswesen	2	2	IN	5 - E	imp.: Wirtschaft/ 4, Mathematik / 4
Chemie [TS]	3	2	IN, GE	7 - E	
Chirurgie [TS]	5	2	IN, GE	3 - E	Bed.: Medizin; imp.: Medizin / 4
Design [TS]	2	2	IN	9 - E	
Dichten	2	2	IN, CH	0 - E	
Didaktik [TS]	2	2	IN, CH	0 - E	
Diebstahl	3	1	GE, RE	0 - E	
Diskutieren	4	2	IN, CH	1 - E	
Elektronik [TS]	3	2	GE, IN	9 - E	imp.: Ingenieur / 4
Erinnerung	2	2	IN	0 - E	
Etikette [spez]	2	2	IN, CH	0 - E	
Exo-Biologie [TS]	3	2	IN	A - E	imp.: Tierkunde/ 4, Pflanzenkunde/ 4
Fahrzeug [TS] [spez]	2	1	GE, IN	1 - E	
Fallentechnik [TS]	3	2	GE, IN	0 - E	imp.: Schlösser öffnen/ 6
Fallschirmspringen[TS]	2	1	GE, IN	8 - E	
Fälschung [TS]	3	2	GE, IN	2 - E	
Fischerei [TS]	1	2	GE, IN	0 - E	
Fotografie [TS]	1	2	GE, IN	8 - E	
Führung	2	2	CH, IN	0 - E	
Geländekunde	2	2	IN	8 - E	
Geländelauf	1	1	GE	0 - E	
Genetik [TS]	5	2	IN	10 - E	Bed.: Biochemie; keine imp.
Geologie [TS]	2	2	IN	8 - E	imp.: Bergbau/ 5
Gerätetauchen [TS]	2	1	GE, IN	6 - E	
Geschichte	2	2	IN	2 - E	imp.: Archäologie/ 5
Geselligkeit	1	2	CH, AU, IN	0 - E	
Giftmischen [TS]	2	2	GE, IN	0 - E	imp.: Chemie/ 5, Medizin / 5
Glücksspiel	2	2	GE, IN	2 - E	
Goldschmied / Juwelier [TS]	2	2	GE, IN	3 - E	
Heraldik	2	2	GE, IN	4 - E	
Holz bearbeiten	1	1	GE, IN	0 - E	
Hyperphysik	5	2	IN	A - E	Bed.: Physik; keine imp.
Hypnose	5	2	IN, CH	0 - E	
Improvisation	3	1	alle	0 - E	
Ingenieur [TS] [spez]	4	2	GE, IN	1 - E	
Jagd	2	2	GE, IN	0 - E	
Journalismus	2	2	IN, CH	4 - E	Bed.: Lesen/ Schreiben
Kalligraphie	2	2	GE, IN	5 - E	imp.: Malerei / 4
Kampf in Rüstung [TS]	2	1	GE, ST	2 - E	
Kartografie [TS]	2	2	GE, IN	2 - E	imp.: Navigation/ 5
Kaufmann	3	2	IN, CH	2 - E	imp.: Wirtschaft/ 4
Klettern	1	1	GE	0 - E	

Sternenbürger: Charaktere

Fertigkeit	Lernen	Lerntabelle	Eigenschaften	TS	Bemerkungen
Kochen	1	2	GE, IN	1 - E	
Kommunikation [TS]	2	2	GE, IN	6 - E	imp.: Ortung/ 4
Kosmopsychologie	3	2	IN, CH, AU	A - E	imp.: Psychologie/ 4
Krankheiten behandeln [TS]	3	2	IN, GE	0 - E	imp.: Medizin/ 4
Kräuterkunde	2	2	IN, GE	0 - E	imp.: Pflanzenkunde/ 3
Kriminologie [TS]	2	2	IN, GE	9 - E	
Kunststofftechnik [TS]	2	2	IN, GE	8 - E	
Kybernetik [TS]	5	2	IN, GE	12 - E	
Landwirtschaft [TS]	1	2	IN, GE	1 - E	
Laufen	3	1	GE, KB	0 - E	
Lauschen	2	2	IN	0 - E	
Leder bearbeiten [TS]	1	2	GE, IN	0 - E	
Malerei	1	1	GE, IN	0 - E	
Mathematik / Rechnen	2	2	IN	2 - E	
Medizin	5	2	GE, IN	2 - E	imp.: Erste Hilfe / 4
Menschen einordnen	2	2	IN	0 - E	imp.: Psychologie/ 3
Metallurgie [TS]	2	2	GE, IN	3 - E	imp.: Chemie/ 4
Meucheln	4	1	GE, ST	0 - E	
Milieuwissen	2	2	IN, CH, AU	2 - E	
Musizieren [spez]	1	1	IN, CH, AU	0 - E	
Nachforschungen	2	2	IN	2 - E	Bed.: Lesen/ Schreiben
Naturkunde [TS]	2	2	IN	2 - E	
Navigation [TS]	3	2	IN	2 - E	imp.: Orientierung/ 4
Nuklearphysik [TS]	5	2	IN	11 - E	Bed.: Physik; keine imp.
Null-g-Training	2	1	IN, GE, RE	11 - E	
Okkultismus	2	2	IN, CH	0 - E	
Orientierung	2	2	IN	0 - E	imp.: Navigation/ 4
Ortung [TS]	2	2	GE, IN	10 - E	imp.: Kommunikation/ 4
Pflanzenkunde	2	2	IN	0 - E	imp.: Kräuterkunde / 3
Physik [TS]	2	2	IN, GE	2 - E	Bed.: Mathematik
Politik	3	2	IN, CH	2 - E	
Programmieren [TS]	1	2	IN	11 - E	imp.: Kybernetik/ 5
Psychologie	4	2	IN, CH	7 - E	imp.: Menschen einordnen / 5
Raumgefechtstaktik	3	2	IN, CH	13 - E	imp.: Taktik/ 3
Raumpilot [TS] [spez]	3	1	IN, GE	13 - E	
Recht	3	2	IN, CH	2 - E	
Redekunst	2	2	CH, IN, AU	2 - E	imp.: Bereden / 4
Regionales Wissen [spez]	1	2	IN	0 - E	universell in Heimat
Reiten [spez]	1	1	GE	1 - E	
Reiterkampf	2	1	speziell	2 - E	Bed.: Reiten
Religionskunde	2	2	IN	2 - E	
Riechen / Schmecken	3	2	IN	0 - E	
Robotik [TS]	4	2	IN, GE	A - E	Bed.: Elektronik; imp.: Elektronik/ 6, Kybernetik / 4
Robotpsychologie [TS]	5	2	IN	A - E	Bed.: Robotik; imp.: Robotik/ 6
Rudern	1	1	GE, ST	1 - E	
Sagenkunde	1	2	IN	0 - 5	
Scharfschütze [spez]	4	1	speziell	1 - E	
Schauspielerei	2	2	IN, CH, AU	2 - E	
Schiff steuern [TS] [spez]	2	1	IN, GE	2 - E	
Schiffbau [TS]	3	2	IN, GE	2 - E	
Schleichen	2	1	GE	0 - E	
Schlittenfahren	1	1	GE, IN	1 - E	
Schlösser öffnen [TS]	2	2	GE, IN	3 - E	imp.: Fallentechnik/ 6
Schmied [TS]	2	1	GE, ST	2 - E	
Schneider	1	2	GE, IN	1 - E	
Schnelles Laden [TS] [spez]	2	1	GE, IN	4 - E	
Schutzanzüge [TS]	2	1	GE, IN	11 - E	
Schwimmen	1	1	GE	0 - E	
Seemannschaft [TS]	1	1	GE, IN	2 - E	
Seilkunde	1	2	GE, IN	1 - E	
Singen	1	1	IN, CH	0 - E	
Skifahren	1	1	GE	1 - E	
Sprengstoff [TS]	2	2	GE, IN	7 - E	
Springen	1	1	GE, ST	0 - E	
Spurenlesen	2	2	IN	0 - E	imp.: Jagd/ 5
Stein bearbeiten [TS]	2	1	IN, ST, GE	0 - E	
Steward	2	2	IN, CH	5 - E	

Sternenbürger: Charaktere

Fertigkeit	Lernen	Lerntabelle	Eigenschaften	TS	Bemerkungen
Stimmen imitieren	3	2	IN, CH, GE	0 - E	
Taktik	3	2	IN, CH	0 - E	
Tanzen	1	2	CH, IN, GE	0 - E	
Taschenspielererei	3	1	GE, IN, RE	0 - E	imp.: Diebstahl / 5
Tauchen	2	1	GE, KB	0 - E	
Tierkunde	2	2	IN	0 - E	imp.: Jagd/ 5
Tiermedizin [TS]	4	2	GE, IN	9 - E	imp.: Medizin/ 3
Töpferei	1	2	GE, IN	1 - E	
Überleben [spez]	1	2	IN, GE, KB	0 - E	
Verfolgen	2	2	GE, IN	0 - E	imp.: Jagd/ 5
Verführung	1	2	AU, CH	0 - E	
Verhören [TS]	1	2	IN, CH	0 - E	
Verkleiden [TS]	2	2	IN, GE, CH	2 - E	
Verstecken	2	2	GE, IN	0 - E	
Verwaltung	1	2	IN, CH	6 - E	
Waffe ziehen [spez]	2	1	GE, RE	0 - E	
Waffenkunst	10	1	speziell	0 - E	
Waffentechnik [TS] [spez]	3	2	GE, IN	0 - E	imp.: Waffenfertigkeit/ 6
Wahrnehmung	3	2	IN	0 - E	
Wasserkampf	2	1	speziell	0 - E	Bed.: Schwimmen
Werfen	4	1	ST, GE	0 - E	
Wirtschaft	3	2	IN	5 - E	imp.: Kaufmann/ 5
Wundheilung / Erste Hilfe [TS]	2	2	GE, IN	0 - E	imp: Medizin
Zechen	2	1	KB	0 - E	
Zureiten	2	1	GE, IN	0 - E	Bed.: Reiten; imp.: Reiten/ 6
Zweihandkampf [spez]	5	1	speziell	0 - E	

Tabelle: Waffenfertigkeiten:

Fertigkeit	Lernen	Lerntabelle	TS	Bemerkungen
Armbrüste	2	1	4 - E	
Artilleriewaffen [TS] [spez]	3	1	3 - E	
Blasrohr	2	1	0 - E	
Bögen	3	1	1 - E	
Bola	2	1	1 - E	
Buckler / Parierdolch	2	1	2 - E	
Boxen / Faustkampf	2	1	0 - E	
EinhandÄxte	2	1	0 - E	imp.: ZweihandÄxte/ 4, Keulen / 4
EinhandSchwerter	3	1	2 - E	imp: Kurzschwert/ 4,ZweihandSchwerter/ 3
Fechtwaffen	3	1	4 - E	
Flegel	3	1	2 - E	
Hellebarden	3	1	3 - E	
Kampfstab	4	1	1 - E	
Keulen	1	1	0 - E	imp.: EinhandÄxte/ 3
Kurzschwert	2	1	2 - E	imp.: EinhandSchwerter/ 3
Lanzen	2	1	2 - E	imp.: Spieße/ 4, falls Reiten
Lasso	2	1	1 - E	
Netz	2	1	1 - E	
Peitsche	2	1	1 - E	
Ringens	3	1	0 - E	
Schilder	2	1	1 - E	
Schleudern	3	1	1 - E	
Schußwaffen [TS] [spez]	2	1	6 - E	
Schwere Waffen [TS] [spez]	3	1	6 - E	
Speerschleuder	2	1	1 - E	
Spieße	2	1	0 - E	imp: Lanzen/ 4
Stichwaffen	1	1	0 - E	
Waffenloser Kampf [Judo oder Karate]	3	1	1 - E	
Wurfbeile	2	1	0 - E	
Wurfspeere	2	1	0 - E	
Wurfwaffen	2	1	1 - E	
ZweihandÄxte	3	1	0 - E	imp.: EinhandÄxte/ 4
ZweihandSchwerter	4	1	3 - E	imp.: EinhandSchwerter/ 4

Sternenbürger : Ausrüstung

Ausrüstung

Startkapital

Selbstverständlich sind in der Milchstraße verschiedene Währungen in Gebrauch, im Schnitt eine je wichtiger oder auch nicht so bedeutender Rasse, die einen eigenen Staat besitzt. Darüber hinaus gibt es noch Kolonien, die eigene Währungen herausbringen.

Wichtigste Währung für die Spieler dürfte jene der Terranischen Föderation sein. Es handelt sich um den Credit (Cr). Diese Währung wird auf allen Welten der Föderation akzeptiert, und auch auf den meisten unabhängigen oder anderen Rassen gehörenden Planeten. Die Umtauschkurse schwanken natürlich, aber das ist normal.

Sehr große Summen werden auch in KiloCredit (KCr), MegaCredit (MCr) oder gar GigaCredit (GCr) angegeben, um weniger Nullen schreiben zu müssen. Genauso gibt es den CentiCredit (CCr) als Scheidemünze zum Credit; ein Credit entspricht 100 CentiCredit.

Die Währung der Wachali sind Imperiale Kronen (die wörtliche Übersetzung des Begriffes). Eine Imperiale Krone (IK) entspricht 12 Imperialen Groschen (eine freie Übertragung unserer Linguisten) oder 144 Imperialen Pfennig. Wie man sieht, benutzen die Wachali ein Zwölfersystem. Der Umtauschkurs zum Credit schwankt meist zwischen 9 und 11 Credit für eine Imperiale Krone.

Das übliche Startkapital für neue Charaktere sind 10.000 Credit.

Die Technikstufen

Neben den Technikstufen 0 bis 13 aus den Grundregeln definiert diese Spielwelt die folgenden:

Technikstufe	Datierung
A	22. Jahrhundert
B	Terranischer Krieg
C	25. Jahrhundert
D	26. Jahrhundert
E	Heutiger Höchststand
*	Höchststand Altes Imperium

Die Ausrüstungslisten und Raumfahrtregeln können Hinweise liefern, was man sich konkret unter den Technikstufen vorzustellen hat. Technik der TS * wird nicht mehr produziert, sondern es handelt sich um Artefakte der Imperiumstechnik, die oft nicht mehr richtig funktionieren, die niemand reparieren kann, die niemand richtig zu verstehen vermag. Viele dieser Objekte findet man fast gar nicht mehr, und sie gelten als unbezahlbare Unikate oder sind Elemente von Legenden. Allerdings ist es Tatsache, daß die Wissenschaft der Technikstufe E zum Teil Geräte der Technikstufe * bereits versteht und reproduziert oder gar übertroffen hat. Die Trennung dieser beiden Stufen ist also fließend, deshalb auch das Symbol des Sterns anstelle eines F.

Werden Gegenstände niedrigerer Technikstufe auf einer Welt mit höherer Technikstufe produziert, so senkt jede Technikstufe Differenz ihren Verkaufspreis um 50%. Dies geschieht aber maximal dreimal, was zu einem Achtel des Ausgangspreises führt. Diese Regel gilt nicht für Rüstungen und für alle Gegenstände, bei denen sie ausdrücklich außer Kraft gesetzt wird.

Beispiel: Eine TS-11-Automatikpistole, die auf einem TS-A-Planeten produziert wird, kostet anstelle von 500 Cr nur 500 / 8 = 63 Cr.

Alle Charaktere dürfen sich mit Ausrüstung ihrer Technikstufe und darunter versorgen.

Verfügbarkeit von Gegenständen

Alle Legalitätsangaben beziehen sich auf den Bereich der Föderation. Dort herrscht ein durchschnittlicher Justizgrad von 7, was aber auf einigen Planeten durchaus nach oben oder unten variieren kann. Der Besitz von Gegenständen mit einer Legalität bis einschließlich des Justizgrades ist problemlos gestattet. Andere Objekte wird man schon auf dem Schwarzmarkt kaufen oder einschmuggeln müssen. Näheres auch im Abschnitt über Gesetze in der Föderation.

Das Wirtschaftssystem

Innerhalb der Milchstraße trifft man verschiedene Wirtschaftssysteme an. So findet man in der Terranischen Föderation ein marktwirtschaftliches System, in welchem der Staat auf verschiedene Weise lenkend und überwachend beteiligt ist. Nähere Einzelheiten finden sich im Kapitel über die Staaten und die Wirtschaft.

Wichtig ist in jedem Fall, daß die realen Preise schwanken werden, schon von Laden zu Laden, erst recht aber von Welt zu Welt. Was auf der einen Welt billig ist, muß auf der anderen vielleicht zu hohen Kosten importiert werden!

Ausrüstungslisten

Alle angegebenen Preise beziehen sich auf die Technikstufe der Markteinführung des Gegenstandes und einen durchschnittlichen Markt, d.h. eine Welt mit einigermaßen guter Verkehrsanbindung und ohne besondere Warenknappheit oder -überschüsse.

Ausrüstungsgegenstände der TS unter 13 sind in den Omnirole-Basisregeln zu finden. Ihre Preise sollte der Spielleiter anhand der Preise der fortgeschritteneren Objekte selbständig festlegen.

Energieversorgung

Die meisten Objekte benötigen eine Energieversorgung. Üblicherweise ist in den Ausrüstungslisten angegeben, ob dies der Fall ist. Die Betriebsenergie wird hierbei normalerweise durch Energiezellen geliefert. Diese lassen sich mit heutigen Batterien, oder um genauer zu sein Akkus, vergleichen; sie sind aber sehr viel leistungsfähiger. Man klassifiziert Energiezellen mit Buchstaben, wobei die wichtigsten mit A bis F abgekürzt werden. Grob kann man sagen, daß die Leistung sich mit jeder Stufe verzehnfacht. Sehr kleine Zellen werden mit AA, AAA usw. eingestuft.

Alle Energiezellen können aufgeladen werden. Hierzu benötigt man einen passenden Adapter, und einen Anschluß an eine Energiequelle wie einen Schiffsreaktor oder das Stromnetz eines Planeten. Die Aufladezeit ist abhängig vom Zellentyp: A-Zellen benötigen eine halbe Stunde, jede weitere Stufe verdoppelt die Aufladezeit.

Tabelle: Energiezellen

Zelle	Preis / Cr	Gewicht / kg
AA	10	0,025
A	20	0,1
B	50	0,2
C	100	0,4
D	150	0,5
E	500	1
F	1000	2,5

Sternenbürger : Ausrüstung

Der Einfachheit halber wurden die Energiezellen-Einstufungen auf den verschiedenen Technikstufen nicht verändert. Dennoch variiert natürlich ihre Leistung mit der Technikstufe. Grob sollte angenommen werden, daß der Betrieb eines Objektes mit Zellen einer niedrigeren Technikstufe möglich ist. Jede TS Differenz bedeutet aber eine Halbierung der Betriebszeit bzw. zur Verfügung stehenden Energie.

Beispiel: Eine Energiewaffe von TS C wird mit TS-A-Zellen betrieben. Normalerweise hätte sie 50 EP. Die TS-A-Zellen liefern ihr entsprechend nur 12,5 EP.

Werden Energiezellen einer höheren Technikstufe für den Betrieb benutzt, hebt jede Stufe Differenz die Leistung um 50%, ausgehend vom Basiswert, an.

Beispiel: Dieselbe TS-C-Waffe wird mit TS-E-Zellen geladen. Damit stehen ihr 100 EP (zwei Stufen Differenz, also $+ 2 \times 50 \%$ von 50 EP) zur Verfügung.

Andere Methoden der Energieversorgung sind der Anschluß an ein Stromnetz oder die Verwendung kleiner Reaktoren. Dies wird aber normalerweise nur ab einer gewissen Gerätegröße möglich, da selbst die kleinsten Fusionsreaktoren von TS E noch 1 bis 2 kg wiegen. Ein solcher Reaktor würde jedoch einen fast unbegrenzt langen Betrieb (s. Beschreibungen der Reaktoren) ermöglichen.

Geräte, bei denen nur eine Vorstellung für eine TS erfolgt, wie die meisten Gebrauchsgegenstände des täglichen Lebens, werden mit fortschreitender TS nicht nur leistungsfähiger, sondern sie lassen sich auch länger betreiben. Jede TS nach Einführung erhöht die Betriebsdauer mit der angegebenen Energiezellenversion um 100%.

Reaktoren

Ein Fusions- oder Antimateriereaktor gestattet es, beliebige Systeme mit seiner Hilfe zu betreiben. Die maximale gleichzeitige Leistungsabgabe der vorgestellten Geräte entspricht der Leistung von zehn F-Zellen. Hierbei reicht der Brennstoff für ein Jahr Dauerbetrieb.

Fusionsreaktoren können auch Wasser oder anderes Material verarbeiten, hochwertiger Brennstoff kostet aber ca. 10 Cr je Füllung. Antimaterie-Reaktoren erfordern Antimaterie, wobei eine Füllung ca. 500 Cr kostet.

Waffen und Rüstungen

Nahkampfwaffen

Die Tabelle der Nahkampfwaffen stellt beispielhaft primitive und moderne Systeme vor. Viele dieser Waffen wird man nur auf Bestellung bekommen, wie z.B. Bihänder.

Automatische und zivile Versionen

Alle Waffen mit einer doppelten Legalitätsangabe (z.B. 6 / 8) sind als militärische (d.h. automatische) und zivile Variante erhältlich. Die zivile Version kann nur Einzelschüsse abgeben; sie kostet den angegebenen Preis und hat die zweite Legalität. Die militärische Variante kostet 50% mehr und für sie gilt die erste Legalitätsangabe.

Röntgenlaser

Dieses Waffensystem ähnelt gewöhnlichen Lasern, verwendet aber nicht wie diese einen Lichtstrahl, sondern es handelt sich um gebündelte und verstärkte Röntgenstrahlen. Ergebnis ist eine durchschlagskräftigere Waffe, die außerdem nicht durch Reflektorpanzer beeinflusst werden kann. Alle anderen Regeln für Laser, z.B. hinsichtlich Garben, gelten aber auch für Röntgenlaser.

Desintegratoren

Ein Desintegrator greift die molekularen Bindungen der Materie an, so daß ein beschossenes Objekt in einzelne Atome zerfällt, also regelrecht in Gas umgewandelt wird.

Deshalb sind Rüstungen gegen Desintegratoren völlig nutzlos, was ihren Schutzwert oder auch Verteidigungs-WM betrifft. Nur Energieschirme bieten eine Abwehrmöglichkeit.

Im übrigen sind Desintegratoren optimal geeignet, um Löcher zu fräsen, Schächte anzulegen usw. Sie richten zehnmal soviel Strukturpunkte-Verlust an wie andere Waffensysteme. Man findet Desintegratoreffekte auch in Form von Granaten und des Desintegrator-Messers bzw. -Schwertes, bei dem ein entsprechendes Wirkungsfeld in Klingenform gebildet wird.

Ein Desintegrator-Messer oder -Schwert ist übrigens weder zu parieren, noch kann es parieren. Sein Schaden entspricht dem eines Treffers durch eine Desintegrator-Pistole bzw. im Falle des Schwertes eines Desintegrator-Gewehrs auf normale Distanz, wobei der Unterschied außerdem darin liegt, daß ein Desintegrator-Schwert eine Reichweite von bis zu 2 Feldern erreichen kann.

Die Energieversorgung dieser Waffen geschieht durch eine A-Zelle (Messer) bzw. C-Zelle (Schwert), was jeweils für 100 Betriebsrunden ausreicht.

Laserschwert und -messer

Dies sind Waffen, bei denen die Klinge aus einem Laserstrahl gebildet wird, der mittels einer Kraftfeldes fokussiert wird. Der Schaden entspricht dem durch eine Mittlere Laserpistole (Messer) bzw. ein Lasergewehr (Schwert) auf normale Distanz. Reflektorpanzer sind wirksam.

Die Energieversorgung dieser Waffen geschieht durch eine A-Zelle (Messer) bzw. C-Zelle (Schwert), was jeweils für 100 Betriebsrunden ausreicht.

Neuralpeitschen

Neuralpeitschen wirken direkt auf das Nervensystem eines Lebewesens, wobei sie starke Schmerzen erzeugen, die sogar zur Bewußtlosigkeit führen können. Sie werden gerne als Folterinstrumente benutzt. Der Schaden dieser Waffen beträgt 2W6, wobei Rüstungen mit ihrem Nahkampfschutzwert anzurechnen sind. Gehen LK verloren, ist sofort eine Std.-Probe: Schmerzen mit WM - 10 x LK-Verlust auszuführen. Ein Mißerfolg führt zu Bewußtlosigkeit, die 2W6 Runden anhält. Im übrigen sind alle Schmerzeffekte zu verdoppeln, d.h. jeder Verlust von 5 LK bedeutet den doppelten WM.

Die Energieversorgung geschieht durch eine B-Zelle. Der Strom reicht für 100 Treffer.

Disruptoren

Disruptoren verschießen einen Strahl, der das Nervensystem von Lebewesen attackiert. Bestimmte Bereiche des Gewebes werden regelrecht von innen zerfetzt. Dementsprechend sind diese Waffen nur gegen Lebewesen sinnvoll, und sie gelten allgemein als brutal und grausam.

Paralysatoren

Eine klassische Betäubungswaffe: Der Beschuß lähmt das bewußte Nervensystem eines Lebewesens, so daß dieses zwar noch die vegetativen Funktionen ausübt, aber sich nicht mehr bewegen kann. Selbst die Augenlider werden gelähmt. Allerdings verliert das Opfer nicht das Bewußtsein, sondern kann noch sehen, denken, hören usw. Wesen mit deutlich abweichender Körperstruktur, z.B. aus Silizium, sind gegen Paralysatoren immun, und es ist auch nicht einfach, ein sehr schweres Wesen zu betäuben: Es gilt WM+15 auf die KB-Probe je Stufe Hohes Körpergewicht. Die Paralyse hält normalerweise für 2W6 x 10 / KB Minuten an.

Suprafaser-Rüstungen

Dies ist die Weiterentwicklung der Monofaser-Rüstung: Eine leichte, flexible und nicht unbequeme Rüstung aus einem speziellen Gewebe, die gegen alle Angriffsarten ausgezeichneten Schutz bietet. Im Regelfall ist dies die übliche Rüstung

Sternenbürger : Ausrüstung

von Nichtmilitärangehörigen, und es können sogar Raumanzüge aus dem Material gearbeitet werden.

Thermalbeschichtung

Eine spezielle Schicht aus einem supraleitenden Material verstärkt eine Rüstung und halbiert den Grundschaden (d.h. vor Rüstung) aller Energiewaffen mit Ausnahme solcher Waffen, gegen die Rüstungen ohnehin nutzlos sind, wie zum Beispiel Desintegratoren.

Traktorstrahler

Ein Traktorstrahler dient dazu, Gegenstände aus der Distanz zu manipulieren, d.h. zu bewegen, anzuheben usw. Er kann wie ein Charakter mit Stärke = D-Faktor agieren, jedoch nur verschieben, ziehen, anheben, senken, nicht aber quetschen oder zerdrücken. Wird der Strahler als Waffe eingesetzt, muß er auf Schubstrahl gestellt werden. Ein Treffer kostet hat einen Schadensmultiplikator von 0,5 anstelle von 1W3; für Niederschlags- und Zurückdrängungszwecke wird jedoch der Schaden effektiv mit 3 multipliziert.

Beispiel: Ein Traktorstrahler trifft mit D 10 ein Ziel ohne Rüstung. Dieses verliert 5 LK und AK; für Niederschlag (s. Kampf) wird jedoch verfahren, als hätte der Aufprallschaden 30 Punkte betragen.

Hypno-Waffen

Diese Waffen sind der PSI-Technologie zuzurechnen. Sie wirken, als würde man auf das Ziel die PSI-Kraft der Hypno-Kontrolle anwenden, mit einer Kraftstufe, die dem D-Faktor entspricht und einer Fertigkeit von +100.

Gammalaser

Ähnlich dem Röntgenlaser, jedoch noch leistungsfähiger. Dieser Lasertyp verschießt gebündelte Gammastrahlen, was ihn sehr effektiv gegen alle Ziele macht. Reflektorpanzer sind wie im Falle von Röntgenlasern nutzlos; alle anderen Laserregeln gelten aber auch hier.

Monowaffen

Dies sind Weiterentwicklungen normaler Klingenwaffen. Jede Waffe, die eine Schneide besitzt (also üblicherweise alle "scharfen" Waffen) kann als Monowaffe ausgelegt werden. In diesem Fall wird sie mit einer monomolekularen, d.h. ungeheuer schmalen Schneide versehen, die durch die meisten Materialien wie durch Butter gleitet.

Der Schutzwert einer Rüstung wird gegen Monowaffen nur zu 1/5 angerechnet, und der Schaden wird nicht mehr mit +50% modifiziert wie für scharfe Waffen üblich, sondern mit +100%!

Eine Waffe kann nicht zugleich Mono- und Vibrowaffe sein.

Vibrowaffen

Auch dies ist eine Variante der Verbesserung konventioneller Nahkampfwaffen: Die Waffe, bei der es sich um eine "scharfe" oder "spitze" Waffe handeln muß, wird mit einer Klinge versehen, die sehr schnell vibriert. Ergebnis ist ein erhöhter Schaden und ein besseres Verhalten gegen Rüstungen: Der Schutzwert wird halbiert und der Schaden wird ermittelt, als wäre die Stärke bzw. Geschicklichkeit des Benutzers 5 Punkte höher.

Wird eine Vibrowaffe von einer normalen Waffe pariert oder umgekehrt, gilt sie wie eine Waffe des doppelten Gewichtes für die Ermittlung von Bruchchancen, und die Nicht-Vibro-Waffe ist immer mit mindestens 5% in Gefahr, zu zerbrechen.

Plasma- und Fusionswaffen

Diese Waffen verschießen eine Ladung ultraheißen Plasmas, wobei dieses im Falle der Fusionswaffe bis zur Temperatur eines Kernfusionsprozesses aufgeheizt wird. Die Beschleunigung und der Abschluß geschehen durch Magnet-

und Antigravfelder. Ergebnis ist eine Waffe kurzer Reichweite, aber gewaltiger Wirkung: 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. Interessant ist in diesem Zusammenhang, daß die Schirmbelastung durch eine Plasma- oder Fusionswaffe mit 6 multipliziert wird: x 3 für Explosion und x 2 für Energie-waffe!

Partikelwaffen

Partikelbeschleuniger verschießen annähernd lichtschnelle Ionen, die einen sehr hohen Schaden verursachen können. Sie sind ein sehr gängiges Waffensystem, da sie eine hohe Durchschlagskraft, ein recht geringes Gewicht und eine große Reichweite vereinen.

Sonarschocker

Diese Waffen verschießen Ultraschall, der ein Opfer betäuben kann. Sie funktionieren nur gegen Lebewesen, und nicht im Vakuum. Manche Lebewesen sind gegen Ultraschalleffekte immun, also Vorsicht. Die Betäubung wirkt üblicherweise 2W6 x 10 / KB Runden. Ähnlich wie bei Paralysatoren gilt auch hier, daß Hohes Körpergewicht die Widerstandsaussichten erhöht.

Spezielle Munition

Die meisten Projektilwaffen (d.h. Pistolen, Revolver, Gewehre, Karabiner, MPs, Raketenwaffen usw.) können alle Formen von Spezialmunition aus den Grundregeln verwenden. Deren Preise und Legalität finden sich in der folgenden Tabelle. Nadlerwaffen können nur normale Munition, Betäubungsgeschosse, Plastikgeschosse und panzerbrechende Munition benutzen.

Munitionsart	Preis	Legalität
Standard	x 1	normal wie Waffe
Explosiv	x 3	4
EX-Splitter	x 2	6
Flechette	x 2	7
Gummi	x 1,5	8
Plastik	x 1,5	7
Betäubung	x 2	7
Chem	x 2	6
PBEX	x 6	3
Panzerbrechend	x 3	4
Elektroschock	x 3	7
Hohlspitz	x 3	5

Eventuelle Fusionsspengladungen oder Antimateriegeschosse bleiben einem Quellenbuch über Militärtechnik vorbehalten.

Waffen-Sensorverbindungen

Die sinnvolle Verwendung des Cyberimplantates Waffen-Sensorverbindung erfordert es, daß die entsprechende Schußwaffe für die Zusammenarbeit mit diesem System ausgelegt ist. Dies verdoppelt den Waffenpreis, wenn es sich um ein integriertes System handeln soll.

Ein externer Adapter (Anbringen oder Entfernen kostet je 2 AP) wiegt 0,25 kg, ist nicht für Waffen mit einem Gewicht unter 1 kg erhältlich und kostet 2.000 Cr.

Sternenbürger : Ausrüstung

Ab TS C sind alle Waffen mit einem Gewicht ab 0,5 kg standardmäßig mit einem internen Adapter für eine Sensorverbindung ausgestattet.

Alle diese Systeme erfordern keine Übertragungskabel, sondern es handelt sich um ein Induktionspad an der Waffe. Man nimmt sie in die Hand, und das System beginnt zu arbeiten.

Granaten

Die folgenden Wurfgranaten gehören zu den gängigen Waffen:

Explosiv-Handgranaten sind ab ca. TS 8 erhältlich. Gängige Granaten von TS 13 und darüber haben Legalität 6, einen Preis um die 50 Cr je Stück bei einem Gewicht von 0,5 kg. Sie werden geworfen und explodieren meist bei Aufschlag oder mit einem Zeitzünder. Der Schaden liegt um die 15W6 nach Explosionsregeln (Basisradius 1 Meter).

Splitter-Handgranaten haben ähnliche Daten, aber um die 8W6 Schaden bei 3 Meter Basisradius.

Des weiteren gibt es alle Arten **chemischer Ladungen** für Granaten. Eine typische Granate kostet 20 Cr (0,5 kg, Legalität 7) zuzüglich des Preises der Ladung, meist ein Nerven- oder **Betäubungsgas** (Legalität variabel) oder ein Rauchmittel / eine **Blendladung** (Legalität 7). Eine Gasladung betrifft jeweils das Aufschlagfeld und einen Meter Umkreis mit der entsprechenden Gaswirkung. Gleiches gilt für Rauch.

Paralyse-Granaten treten ab TS D auf. Sie kosten ca. 100 Cr je Stück bei einem Gewicht um die 0,5 kg. Die Wirkung entspricht der eines Paralytators mit D20 auf einen Basisradius von einem Meter. Mini-Versionen erscheinen auf TS E (0,1 kg Gewicht, D12). Legalität 8.

Desintegrator-Granaten entstehen auf TS E mit einem Einführungspreis von 600 Cr und Legalität 4. Sie richten einen Desintegratoreffekt mit einem Meter Basisradius und D50 an und wiegen 1 kg.

Fusions- und Antimaterie-Granaten bleiben einem anderen Quellenbuch vorbehalten.

Schutzschirme

Schutzschilde

Dies sind die mit einfachsten Umsetzungen der Kraftfeld-Technologie. Es wird ein festförmiger Abwehrschild projiziert, der ähnlich wie im Mittelalter der Schild eines Ritters eingesetzt werden kann. Es handelt sich jedoch um ein unsichtbares und nicht zu beschädigendes Feld. Ein Schild-Projektor wird meist als Armband getragen. Er erzeugt ein kreisförmiges Abwehrfeld, mit dem wie mit einem Schild pariert werden kann (natürlich nur gegen sichtbare Angriffe, d.h. normalerweise Nahkampf und langsame Geschosse) und das einen Vert-WM bewirkt, und zwar auch gegen alle Fernkampfangriffe.

Eine zweite Variante ist der Glocken-Projektor, welcher ein Schirmfeld um den ganzen Körper legt. Dieses kann zwar nicht mehr zur Schildparade eingesetzt werden, bietet aber einen besseren Vert-WM, welcher zu allen Abwehr- oder Ausweichwürfen addiert wird und zusätzlich zu den Vert-WM durch Rüstungen schützt.

Schutzschirme

Als eigentliche Schutzschirme bezeichnet man Kraftfelder, die ein Wesen oder Objekt umgeben und es vor allen Angriffsformen schützen können. Das Feld läßt auch keine Luftmoleküle durch, wenn es auf maximale Wirkung geschaltet ist. Will ein Schirmträger selbst kämpfen, wird eine kleine Lücke in den Schirm geschaltet. Gleiches gilt für Funkwellen. Nur sichtbares, nicht allzu energiereiches Licht und nicht zu energiereiche Schallwellen (z.B. Sprechen) durchqueren

einen Schutzschirm. Im Kampf äußert sich ein Schutzschirm nach den bekannten Regeln, indem er eine ABF besitzt.

Man unterscheidet üblicherweise Konturschaltungen (umgibt den Körper oder das Objekt wie eine zweite Haut in wenigen Zentimetern Abstand), Sphärenschaltungen (annähernd Kugelform) und Wandschaltungen (erzeugt eine oder mehrere Kraftfeld-Wände). Normalerweise verfügt jeder Schirmgenerator über ein entsprechendes Bedienfeld, an dem sich auch die Schirmintensität regeln und Strukturlücken schalten lassen.

Lichtwellen-Umlenker

Ein Lichtwellen-Umlenker legt ein Feld um einen Charakter oder ein Objekt, welches dafür sorgt, daß man nicht ihn oder es, sondern das, was sich dahinter befindet sieht. Hierbei wird das Licht regelrecht um den Körper herumgebogen. Damit ist der Geschützte unsichtbar, was im Kampf große Vorteile bieten kann, zumal er selbst ohne Einschränkungen handeln und sehen kann.

Lichtwellen-Umlenker betreffen auch das Infrarot- und UV-Licht, so daß auch gegen diese Sichtmöglichkeiten Schutz geboten wird. Jedoch ist der Charakter nach wie vor zu hören, zu riechen usw. und er hinterläßt z.B. Fußspuren. Eine andere Abwehrmöglichkeit ist der Einsatz von Ultraschall- oder Sonargeräten oder die Energieortung - Lichtwellen-Umlenker brauchen viel Energie.

Schall-Schirm

Dies ist ein unsichtbares Schutzfeld aus bestimmten Schall-schwingungen, welches mehrere Wirkungen hat. Zunächst einmal schützt es den Träger vor Insekten und vielen Tieren, welche die Frequenzen als sehr unangenehm empfinden. Des weiteren gilt das Feld gegen alle Waffen auf Schallbasis, z.B. Sonarschocker, wie ein Schutzschirm mit ABF 100. Schließlich, und dies ist das interessanteste, ist der Träger praktisch nicht mehr zu hören, da das Feld keine Geräusche nach außen dringen läßt. Ein ideales Hilfsmittel für Schleichaktionen aller Art, vor allem wenn es mit einem Lichtwellen-Umlenker kombiniert eingesetzt wird.

Tragbarer Nukleardämpfer

Ein Nukleardämpfer wirkt direkt auf den subatomaren und atomaren Bereich der Materie ein. Eine gewisse Verwandtschaft besteht zum Desintegrator, auch wenn es sich nicht um eine Waffe, sondern ein Abwehrsystem handelt.

Das Verfahren ist, daß ein Feld erzeugt wird, innerhalb dessen keine nuklearen Reaktionen möglich sind, d.h. weder Kernspaltungs- noch Kernfusionsreaktionen. Demzufolge dient ein Nukleardämpfer der Abwehr atomarer Sprengköpfe, verhindert aber auch das Arbeiten von entsprechenden Reaktoren. Hierbei wird ein Feld in Form einer Kugel mit maximal einem Durchmesser von fünfzig Metern erzeugt. Jeder Sprengkopf, der diese Zone durchfliegt, könnte unbrauchbar gemacht werden. Hierzu wird 1W100 + Wert des Dämpferfeldes gewürfelt. Ein Ergebnis von wenigstens 100 neutralisiert den Sprengkopf, d.h. dieser kann nicht mehr gezündet werden, solange er sich im Feld befindet. Der Wert des Dämpfers beträgt bei Einführung +50, mit +10 je weiterer TS. Gegen Kernspaltungswaffen gilt WM+25.

Fesselfeld-Projektor

Diese Anwendung der Kraftfeld-Technologie dient dazu, Charaktere mittels eines Energiefeldes bewegungsunfähig werden zu lassen. Sie wird sowohl zur Ruhigstellung gewalttätiger Personen oder der vorübergehenden Hochsicherheitsverwahrung als auch zur Gefangennahme ohne Verletzung verwendet.

Der Projektor erinnert an ein klobiges kurzläufiges Gewehr. Dieses wird auf ein Ziel in maximal 20 Meter Distanz gerichtet. Bei einem ausweichfähigen Ziel ist ein Angriffswurf (wie Partikelbeschleuniger oder Fusions-/ Plasmawaffen) auszuführen und dem Opfer steht eine Verteidigung gegen Aus-

Sternenbürger : Ausrüstung

WM -60 zu. Scheitert die Verteidigung, so wird der Charakter von einem Fesselfeld eingehüllt. Dieses Feld hat eine Stärke von 100, was theoretisch bei manchen, teureren Projektoren auch noch stärker sein kann (es sind Versionen mit Stärke 1.000 zur Bändigung Umweltangepaßter von Hochschwerewelten bekannt). Ein realer Schaden wird nicht verursacht, und Rüstungen sind unbedeutend. Solange aber der Projektor nicht abgeschaltet wird (er kann immer nur ein Feld aufrechterhalten), bleibt der Charakter gefesselt und kann allenfalls je Runde einen Befreiungsversuch mittels eines Stärke-Duells unternehmen.

Schutzschirme verhindern den erfolgreichen Fesselfeldgebrauch, d.h. sie müssen erst zum Zusammenbruch gebracht werden. Ein normaler Projektor kann maximal ein Feld von 5 Kubikmeter Größe errichten, es gibt aber auch größere Versionen (oft nicht mehr tragbar) und die Möglichkeit, mehrere Projektoren zusammenarbeiten zu lassen.

PSI-Technologie

Die Erforschung der PSI-Kräfte hat zur Entwicklung einer Reihe von Abwehrmaßnahmen gegen psionische Angriffe, aber auch zur Entdeckung von Verstärkungsmöglichkeiten, geführt. Einige gängige Beispiele werden im folgenden vorgestellt.

PSI-Orter

Dieses kleine, einem gängigen Scanner sehr ähnliche Gerät dient dazu, psionische Aktivitäten zu erkennen und zu identifizieren. Es verhält sich wie die psionische Kraft des PSI-Sinns mit Kraftstufe = Stufe x 10 und einer Fertigkeit von +75 auf TS D, +100 auf TS E und jeweils +25 mehr je weiterer TS. Das Gerät kann natürlich auch auf passive Ortung gestellt werden, d.h. es meldet sich in diesem Fall mit einem Signal, sobald im Wirkungsbereich PSI-Aktivität angemessen wurde.

PSI-Sender

Ein PSI-Sender ähnelt einem Funkgerät, arbeitet jedoch nicht mit normalen Funkwellen, sondern mit psionischen Signalen. Effektiv wird verfahren, als handele es sich um einen Charakter mit der Kraft des Gedankensendens auf Stufe = Gerätestufe x 10 und Fertigkeitswert +75. Signale eines PSI-Senders können durch andere Telepathen (Gedankenleser) oder einen PSI-Empfänger (s.u.) empfangen werden. Die Botschaft wird einfach in das Mikrofon gesprochen oder als Text eingetippt; größere Geräte können auch Bildsignale übermitteln. Interessant ist vor allem, daß PSI-Wellen überlichtschnell sind: Sie erreichen ihr Ziel effektiv in Nullzeit. Eine Sendung kann sowohl gerichtet als auch im Umkreis erfolgen.

PSI-Empfänger

Dies ist das Gegenstück zum PSI-Sender. Ein PSI-Empfänger kann Gedankensendungen aller Art auffangen, wenn diese im Wirkungsbereich (10 Meter Umkreis) eintreffen. Für den Zweck der Herstellung des Kontaktes besitzt das Gerät Fertigkeitswert +90. Beachten Sie aber, daß ein PSI-Empfänger keinesfalls ein "Gedankenleseapparat" ist. Er ermöglicht es nicht, die Gedanken eines anderen Wesens zu lesen, es sei denn, diese werden ausdrücklich aktiv mittels der Fähigkeit des Gedankensendens ausgeschiedet.

Künstlicher Gedankenschild

Dieses Objekt hat normalerweise die Form eines Helmes. Es kann aber auch in einen anderen Helm integriert werden (Addieren Sie die Einzelpreise und verdoppeln das Resultat.) Ab TS E existieren künstliche Gedankenschilde auch in Form eines kleinen Projektors, den man z.B. an einer Halskette tragen könnte. Für diese Bauweise ist das Gewicht vernachlässigbar; der Preis ist zu verzehnfachen.

Allgemeiner Effekt ist, daß sich der Benutzer eines Künstlichen Gedankenschildes verhält, als würde er über die Tele-

pathie-Kraft des Gedankenschildes mit einer Kraftstufe von Stufe x 10 und einem Fertigkeitswert von 0 verfügen; dieser Schild ist immer aktiv, solange der Helm getragen bzw. der Projektor aktiviert ist.

Antipsi-Schild

Dies ist ein kleiner, einem Schutzschirmprojektor ähnlicher Gegenstand, welcher um den Benutzer ein antipsionisches Feld legt. Dieses Feld wirkt, als hätte der entsprechende Charakter die PSI-Kraft Antipsi in Form der Ausprägung psionische Resistenz mit einer Kraftstufe von Stufe x 10.

Verstärker-Zelle

Eine Verstärkerzelle ist eine Kabine, welche einen einzelnen Charakter aufnehmen kann. Sie dient dazu, dessen psionische Kräfte zu steigern: Jede Verstärkerzelle wirkt nur auf eine psionische Begabung (z.B. Gedankenlesen, Exoteleportation) und erhöht deren effektive Kraftstufe, und zwar erfolgt je Stufe der Zelle eine Verdoppelung. Ein ähnliches System wird beim PSI-Antrieb von Raumschiffen eingesetzt.

Wer eine Verstärkerzelle benutzt, befindet sich wie bei einem PSI-Block in Trance, d.h. er kann keine anderen Aktionen als den Einsatz seiner PSI-Kraft ausführen.

PSI-Erwecker

Dieses Gerät, das die Ausmaße eines kleinen Krankenzimmers hat, dient dazu, Personen auf latente PSI-Kräfte zu untersuchen und diese zu erwecken, d.h. nutzbar zu machen. Kernstück der Konfiguration ist eine Art menschengroßer Kammer - es gibt auch Versionen für andere Rassen - welche sich um den zu untersuchenden Charakter schließt. Der hohe Anschaffungspreis und die Unterhaltskosten (jährlich in vergleichbarer Höhe) machen PSI-Erwecker zu seltenen Geräten.

Eine Untersuchung auf psionische Begabungen dauert 1W6 Stunden und erfordert eine Fertigkeitsprobe: Psionische Wissenschaft. Bei Erfolg liefert sie die gewünschten Informationen.

Es wird 1W100 (übliche Regeln für 11, 22, 99, 100) gewürfelt, um zu bestimmen, ob eine Charakter über eine psionische Begabung verfügt (natürlich nur einmal). Hierzu addiere man +5 für Charaktere mit Fotografischem Gedächtnis und +10 für Empathen oder solche mit Sechstem Sinn. Außerdem addiere man 2W10. Ist das Ergebnis wenigstens 100, so ist der Charakter latent psionisch begabt. Die tatsächliche Kraft (oder Kräfte) sowie die Stufen sollten zufällig bestimmt werden, wobei die Angaben im Kapitel Charaktere über Häufigkeiten und diejenigen über Stufen im Zufallsverfahren als Hilfe dienen könnten. Vielleicht enthält bei entsprechendem Interesse ein späteres Psioniker-Weltbuch ein exaktes Verfahren.

Sollen die vorhandenen Kräfte erweckt werden, so dauert dies weitere 2W6 Stunden und erfordert eine neue Probe. Ein Desaster könnte die Kräfte für immer verlorengehen lassen, gleiches gilt bei einem Unfall (gefährliche Probe). Ein Erfolg aber macht den Charakter zu einem Psioniker mit einer Kraftstufe zwischen 1 und seinem Maximum (zufällig zu bestimmen) und ohne Fertigkeitswert. Hier sollten dann zumindest zum Teil EP benutzt werden, um den neu erworbenen Vorteil in CP aufzuwiegen.

Typische Untersuchungen eines Charakters kosten wenigstens 100.000 Cr. Der Tarif für eine Erweckung (ohne Garantie) liegt um die 5 MCr.

PSI-Lügendetektor

Dieser kleine, unauffällige Scanner verhält sich, als besäße er die PSI-Begabung der Empathie mit einer Kraftstufe von Gerätestufe x 10 und einem Fertigkeitswert von +75. Damit wird es möglich, die Emotionen eines Wesens zu lesen und

Sternenbürger : Ausrüstung

darzustellen. Das System bleibt in seiner Darstellung recht oberflächlich, d.h. es zeigt grob die vermutete Emotion (Haß, Angst, Gleichgültigkeit, Panik, Unsicherheit, Selbstsicherheit usw.) an. Meist setzt man es als Lügendetektor ein, wofür eine besondere Skala vorgesehen ist.

Medizinische Technologie

Autodoc

Ein Autodoc ist ein tragbarer Arzt. Es handelt sich um ein fortgeschrittenes Computersystem mit Manipulatoren, Werkzeugen, einem Drogenvorrat usw., das einen "richtigen" Arzt zu ersetzen vermag. Das System beherrscht Medizin und Chirurgie mit Fertigkeitswert+75 und kann alle Behandlungen durchführen, welche nicht in jedem Fall Krankenhauseinrichtungen erfordern. Allerdings kann der Autodoc nur jeweils einen Patienten behandeln, und der Hersteller besteht auf einem Haftungsausschluß für Fehlschläge.

Medscanner

Dies ist ein praktisches kleines Gerät, das benutzt wird, um den Gesundheitszustand eines Lebewesens zu überprüfen. Die Reichweite liegt bei etwa einem Meter. Ein Einsatz ermittelt die wichtigsten Körperwerte (Blutdruck, Alkoholgehalt, Pulsfrequenz, Atemfrequenz usw.), wobei er ca. 10 Sekunden beansprucht. Eine längere Untersuchung (ca. 1 Minute) liefert EEG, Drogenanteile im Blut usw. und sogar in gewissem Umfang Diagnosen (mit Fertigkeitswert Medizin + 75, aber nur für Diagnose). Ein Medscanner bringt auf alle ärztlichen Proben WM+10, wenn er vorher eingesetzt wird. Eine kleine medizinische Datenbank mit den Standardwerten der wichtigsten Rassen ist integriert.

Medsensor

Dies ist ein Armband, das meist am Handgelenk oder Unterarm getragen wird. Es ist aber auch eine Auslegung als Beingurt oder an anderen Stellen denkbar. Das Gerät mißt die grundsätzlichen Körperfunktionen eines Wesens. Bei starken Abweichungen gibt es Alarm. Außerdem kann der Medsensor programmiert werden, eine Dosis einer Droge (er enthält ein Fach für 5 Einheiten einer Droge) zu injizieren, falls eine einfache Bedingung erfüllt ist. Klassische Beispiele sind Stim-Drogen im Falle von Bewußtlosigkeit, Antidots bei Vergiftungen oder Regenerationsmittel bei Verletzungen.

Regenerationstank

Dies ist eines der Glanzstücke der zeitgenössischen Medizin. Dieser Tank, welcher einen Charakter aufnehmen kann, heilt praktisch alles mit Ausnahme des endgültigen Todes: Einem Benutzer werden je Stunde 1W6 LK und AK geheilt. Langfristige Verletzungen heilen binnen 1W6 Stunden (oder sobald die LK ihren vollen Stand erreicht haben, falls dies länger dauert). Dauerhafte Verletzungen erfordern entsprechend 2W6 Stunden. Verlorene Gliedmaßen und Organe wachsen binnen 1W3 (Finger, Zehen), 1W6 (Hände, Füße, Augen, Ohren, Magen,...) oder längstens 1W10 Tagen (Beine, Arme, Herz, Lungen) nach. Selbst Hirngewebe regeneriert sich. Allerdings können verlorene Erinnerungen nicht geheilt werden, und die Grenze ist der endgültige Tod (siehe den Abschnitt Wiederbelebungen).

Supra-Medo-Tank

Diese Weiterentwicklung des Regenerationstanks enthält sämtliche Funktionen des ersteren. Des weiteren ermöglicht sie, Biotech oder Cybertech ohne echte Operationen anzubringen: Der Charakter legt sich in den Tank, und binnen 1W3 Tagen verläßt er ihn mit dem installierten Cyberteil, mit einem genetisch modifizierten Arm oder was auch immer. Auf diese Art lassen sich auch Umwelthanpassungen sehr schnell vornehmen - selbst extreme Änderungen dauern nicht länger als 2W6 Tage. Theoretisch könnte ein solcher Tank, der nach der Basis "Körper aufnehmen, Genstruktur analysieren, verändern, Körper neu wachsen lassen" arbeitet, selbst einen Menschen zu einem Wasserstoffatmer machen

- dies würde aber nicht einfach sein. Grenze der Anwendung ist das Programm des Tanks: Eine Modifikation muß ihm beim ersten Mal einprogrammiert werden, und dies kann in komplizierten Fällen Jahre Arbeit zahlreicher Wissenschaftler erfordern.

Medkit

Ein einfaches Erste-Hilfe-Set der jeweiligen Technikstufe. Es enthält Verbandsmittel, einfache Instrumente und gewisse Medikamente. Erste-Hilfe-Proben ohne Medkit sind meist nicht möglich, oder nur mit starken negativen WM.

Hypno-Schuler

Ein Hypno-Schuler hat die Form einer helmartigen Haube. Er dient der Vermittlung von Fertigkeiten und Wissen auf hypnotischem Wege, d.h. direkt ins Gehirn. Dieses Verfahren ist vergleichsweise schnell (eine Stunde Hypnoschuler entspricht einem Gegenwert von 1 CP für die Fertigkeit). Vor allem militärische Organisationen setzen dieses System gerne ein.

Es gibt jedoch Grenzen durch die Belastbarkeit von Körper und Geist. Jeder Charakter, der sich innerhalb von 24 Stunden mehr als 2 Stunden Hypnoschulung unterzieht oder der innerhalb von einer Woche mehr als 8 Stunden Schulung gehabt hat, muß eine Willensprobe würfeln, und zwar eine für jede angefangene Stunde, welche nach den angegebenen Zeiten stattfindet. Hierbei gilt außerdem ein kumulativer WM von -5 je Stunde Schulung über dem Limit. Ein Mißerfolg läßt die entsprechende Schulungsstunde erfolglos bleiben; ein Desaster oder Unfall (gefährliche Probe!) kostet dauerhaft einen Punkt Intelligenz.

Um eine Fertigkeitsschulung vorzunehmen, ist entsprechende Software auf Speicherkristallen zu kaufen. Deren Preis entspricht dem für Fertigkeitsschips, vergleiche Cybertech.

Medo-Set

Mit Hilfe dieses mittelgroßen Koffers, der die gängigsten ärztlichen Instrumente seiner Technikstufe und andere Hilfsmittel einschließlich Medikamenten, Verbandsmaterial und eines einfachen Medscanners enthält, können alle Medizin-Proben und die meisten Chirurgie-Aktionen, d.h. alle, die nicht ausdrücklich ein Krankenhaus erfordern, ausgeführt werden.

Gängige Medo-Drogen und andere Mittel

Gängiges Einnahmeverfahren der meisten Medo-Drogen ist eine Injektion in die Blutbahn. Hierzu verwendet man meist Injektionspflaster, deren Anbringung 2 AP kostet. Die Preise modifizieren sich wie folgt:

- Injektionspflaster: angegebener Preis
- Flüssigkeit für konventionelle Injektion (Spritzen): / 3
- Pillen (nur falls in Beschreibung; dreifache Zeit bis Wirkungseintritt): Preis x 2
- Gas (nur falls in Beschreibung): Preis x 5; ergibt genug für 1 Feld (s. Gase)
- Mittel zur direkten Auftragung auf den Körper (falls in Beschreibung): Preis / 2; Aufbringung kostet 4 AP

Antidot

Dies ist ein Breitband-Gegengift, das auch präventiv verabreicht werden kann. Es existiert als Pille, Pflaster oder Injektionsmittel. Der Charakter verhält sich während der Wirkungskdauer (eine Stunde), als besäße er den Vorteil der Giftimmunität auf Stufe = Stufe des Mittels. Gifte, deren Stufe nicht die des Mittels übertrifft, werden durch eine Anwendung neutralisiert.

Antiparalyse

Sternenbürger : Ausrüstung

Ein Gegenmittel zur Bekämpfung von Paralyseeffekten durch entsprechende Waffen, das aber leider nicht präventiv wirkt, sondern nur den eingetretenen Effekt heilen kann. Eine Injektion bzw. ein Pflaster beendet die Paralyse eines Charakters binnen 1W6 Runden. Nebenwirkungen können auftreten: Es ist eine Std-Probe : KB auszuführen; ein Fehler kostet 2W6 AK.

Antipsi

Dies ist ein Mittel zur sicheren Verwahrung von Psionikern, welches injiziert oder als Pflaster verabreicht wird: Es kostet den Charakter 1W6 Kraftstufen psionischer Kräfte je Stufe des Mittels, wobei kein Widerstand möglich ist. Diese Wirkung hält 1W6 Stunden an.

Antirad

Antirad ermöglicht es, Auswirkungen von Radioaktivität zu bekämpfen. Es kann auch vorher eingenommen werden. Jede Stufe steigert die Abbaugeschwindigkeit von Radioaktivität um 100% und halbiert deren Absorptionsgeschwindigkeit. Nachteil ist, daß am Wirkungsende (nach 1W6 Stunden) eine Std-Probe: KB fällig ist. Ein Mißerfolg kostet 1W6 LK und AK; ein Desaster sogar 3W6.

Antischmerz

Diese Droge (Injektion , Pflaster oder Pille) gibt dem Charakter während der nächsten 1W6 x 10 Minuten den Vorteil der Schmerzunempfindlichkeit auf Stufe = Drogenstufe. Eine besondere Version ist erhältlich, welche alle Schmerzeffekte vermeidet (wie Immunität gegen Schmerzen).

Aufputschmittel (Stim)

Ein injiziertes oder als Pille oder Pflaster anzuwendendes Mittel, welches sofort und für die nächsten 1W6 x 5 Minuten alle verlorenen AK zurückbringt. Nach Ablauf dieser Zeitspanne gehen aber sowohl diese AK als auch bei Scheitern einer Std-Probe: KB zusätzlich 1W6 LK verloren, da die Reserven des Körpers stark angegriffen werden.

Berserkerdroge

Diese sehr gerne von professionellen Schaukämpfern benutzte Droge (Injektion oder Pille) führt dazu, daß ein Charakter sich während der nächsten 1W6 x 10 Minuten verhält, als besäße er die besondere Fähigkeit Berserker.

Betäubungsmittel

Diese als Injektion oder Gas erhältliche Droge wirkt wie ein Gift der entsprechenden Stufe. Das Opfer verliert für 2W6 x Stufe / KB Minuten das Bewußtsein und kann nur durch Gegenmittel vorher aufgeweckt werden. Die Wirkung tritt binnen einer Runde ein, falls eine Std-Probe:KB mit WM - 5 x Stufe mißlingt.

Blutungsstop (Hypercoagulin)

Diese Droge, welche man injizieren oder als Pflaster auf eine Wunde aufbringen kann, stillt jede Blutung binnen 1W6 Sekunden. Wird sie öfter als einmal in einer Stunde verwendet, ist sofort eine Std-Probe: KB fällig. Ein Fehler bedeutet Herzstillstand durch übermäßige Gerinnung des Blutes.

Breitband-Antibiotika

Ein Mittel, das die Widerstandskraft gegen Krankheiten verbessert. Der Charakter verhält sich während der Wirkungsdauer (eine Stunde), als besäße er den Vorteil der Krankheitsimmunität auf Stufe = Stufe des Mittels. Krankheiten, deren Stufe nicht die des Mittels übertrifft, werden durch eine Anwendung geheilt. Existiert als Injektion, Pflaster oder Pille.

Gedächtnisblocker

Ein vor allem im Geheimdienstbereich beliebtes Injektionsmittel. Es wird wie ein Gift der Stufe = Mittelstufe behandelt. Auf die Std-Probe: KB beim Widerstand gilt WM -5 x Stufe.

Das Opfer verliert alle Erinnerungen für eine Zeitspanne von 1W6 x 5 Minuten je Stufe. Diese können nur durch eine komplizierte medizinische oder psionische Behandlung zurückgebracht werden. Gerüchte, daß auch sehr viel stärkere (und auch dauerhafte) Varianten existieren, konnten noch nicht bestätigt werden - namhafte Wissenschaftler schließen dies aber keinesfalls aus.

Heilplasma

Dieses Mittel, welches die Heilkraft stimuliert, wirkt nur gegen Verletzungen, d.h. LK-Verluste durch Wunden aller Art (nicht Krankheiten, Vergiftungen usw., wohl aber Verbrennungen, Schnitte,...). Es wird auf die Wunde oder Teile des verletzten Bereiches aufgebracht, was zwei Runden (4 AP) erfordert. Heilplasma wird durch eine Stufe klassifiziert, die zwischen 1 und X (meist nicht über 5) liegen kann. Es heilt binnen 1W6 Runden 2W6 LK und AK je Stufe (kann aber die LK und AK nicht über ihr Maximum anheben).

Zwischen zwei Anwendungen auf einen Charakter sollten wenigstens 24 Stunden x Stufe (jeweils die höchste verwendete) liegen, da sonst die Belastung des Körpers nachteilig sein könnte: Wird die Zeitspanne unterschritten, ist eine Std-Probe: KB mit WM - 10 x Anzahl verabreichte Dosen Heilplasma und - 5 je fehlender Stunde auszuführen. Bei einem Erfolg wirkt das Mittel wie gewohnt. Ein Fehler bedeutet überhaupt keine Heilungswirkung; ein Desaster kostet LK und AK in Höhe der sonst erfolgten Heilung!

Kampfdroge

Kampfdroge wird gerne von Söldnern und den Kriegern mancher Rassen (z.B. Wachali) eingesetzt, um die Leistungen im Kampf zu verbessern. Sie wird injiziert und beginnt nach einer Runde zu wirken: Stärke, Geschicklichkeit, Körperbau und Reaktion steigen um W6 x 5%, mindestens aber um jeweils einen Punkt, an, wobei die Wirkung 30 Minuten anhält. Außerdem werden alle WM durch Schock oder Schmerzen halbiert. Nach Ablauf der Wirkungsdauer verliert der Charakter 2W6 AK.

Die Droge sollte nur einmal in 24 Stunden eingenommen werden. Andernfalls halbiert sich ihre Wirkung, und es gehen am Ende der Wirkungsdauer 2W6 LK und AK verloren.

Kontrolldroge

Dieses Injektionsmittel wirkt wie ein Gift der entsprechenden Stufe. Die Wirkung tritt binnen 1W6 Runden ein, falls eine Std-Probe: KB mit WM-5 x Stufe scheitert. Das Opfer verhält sich während der Wirkungsdauer von 2W6 Minuten wie unter dem Einfluß eines Hypnos (siehe PSI) ohne weitere Widerstandsmöglichkeit. Es ist auch denkbar, ihm eine posthypnotische Suggestion einzupflanzen.

Lähmungsgift

Dieses Gift (Gas oder Injektion) wirkt wie ein Gift der entsprechenden Stufe. Das Opfer wird binnen 1W6 Sekunden gelähmt, d.h. es verhält sich wie unter der Wirkung eines Paralyse-Treffers. Hierbei gilt auf die Std-Probe:KB ein WM von - 5 x Stufe.

Nervengift

Ein klassischer chemischer Kampfstoff, der als Gas oder Injektion auftreten kann und wie ein Gift der entsprechenden Stufe wirkt. Das Opfer verliert je Stufe 1W6 LK und AK je Runde, solange die Wirkung anhält, d.h. bei Gasen solange man es einatmet und weitere 1W6 Runden; bei Injektionen 3W6 Runden. Eine gelungene Widerstandsprüfung beendet ebenfalls die Wirkung. Auf die Std-Proben : KB beim Widerstand gilt WM- 5 x Stufe.

Regenerative

Diese Injektionsmittel stimulieren die Selbstheilungskräfte des Körpers und wirken bezogen auf alle Arten von LK-

Sternenbürger : Ausrüstung

Verlusten. Der Benutzer ist während ihrer Wirkung allerdings in einer Trance, d.h. handlungsunfähig.

Der Effekt ist, daß die natürliche Heilungsgeschwindigkeit des Körpers bei Stufe A mit einem Faktor 25 (eine Heilung je Stunde), auf Stufe B mit einem Faktor 150 (eine je Minute) und bei Stufe C mit Faktor 900 (eine je 10 Sekunden) multipliziert wird. Hierbei beträgt die Wirkungsspanne 2W6 Stunden (A), 2W6 Minuten (B) bzw. 1W3 Minuten (C).

Schlafmittel

Dieses Gift (Gas oder Injektion) wirkt wie ein Gift der entsprechenden Stufe. Das Opfer fällt binnen 1W6 Sekunden in Tiefschlaf, aus dem es erst nach 1W6 Stunden wieder erwacht, oder nach einer erfolgreichen Behandlung mit einem Gegenmittel. Der Schlaf erscheint natürlich. Zum Widerstand erfolgt eine Std-Probe:KB mit WM - 5 x Stufe.

Superstim

Diese als Injektion oder als Riechkapsel (Preis wie Pillen) erhältliche Droge führt dazu, daß ein bewußtloser oder schlafender Charakter sofort aufwacht und handlungsfähig ist. Das Mittel wirkt allerdings nicht auf ein Koma, welches durch Kopf- oder Hirnverletzungen oder durch Gifte hervorgerufen wurde.

Todesgift

Dies ist der stärkste chemische Kampfstoff in dieser Aufstellung, und als Gas oder Injektion erhältlich. Er wirkt wie ein Gift der entsprechenden Stufe. Das Opfer stirbt sofort an einem Stillstand der Herz-Kreislauf-Funktionen, wenn ihm eine Std-Probe: KB mit WM - 5 x Stufe mißlingt.

Wahrheitsdroge

Dieses Injektionsmittel wirkt wie ein Gift der entsprechenden Stufe, wobei aber für den Widerstand die Willenskraft des Opfers einzusetzen ist. Bei dieser Std-Probe gilt WM -5 x Stufe. Unterliegt es, so wird es während 1W6 Minuten nur die Wahrheit sagen, soweit es dazu in der Lage ist. Anschließend ist wegen der hohen körperlichen Belastung eine Std-Probe: KB mit WM- 5x Stufe auszuführen. Ein Fehlschlag kostet 2W6 LK und AK und führt zu 1W6 Stunden Koma; ein Desaster bedeutet den sofortigen Tod. Ein Erfolg kostet nur 1W6 AK.

Wertesenkung

Dieses als Injektion oder Pille denkbare Mittel wirkt wie ein Gift der entsprechenden Stufe. Widerstand wird mittels einer Std-Probe: KB mit WM - 5 x Stufe geleistet. Das Opfer verliert von der festgelegten Eigenschaft (ST, GE, KB, RE, IN oder CH) Stufe x 5 %, mindestens aber Stufe Punkte (sie sinkt aber nie unter 1). Diese Wirkung hält 1W10 Minuten an.

Wertesteigerung

Eine Injektion oder Pille eines dieser Mittel hebt eine Basiseigenschaft (ST, GE, KB, RE, IN oder CH; dies ist jeweils festgelegt) um 5%, mindestens aber einen Punkt, je Stufe an. Diese Wirkung hält 2W10 / Stufe Minuten an. Dann ist eine Std-Probe auf die beeinflusste Eigenschaft mit ihrem normalen Wert auszuführen. Ein Fehlschlag bedeutet für 1W10 x Stufe Minuten eine Senkung um den Steigerungsbeitrag (nicht unter 1); ein Desaster bedeutet den dauerhaften Verlust eines Punktes in der Eigenschaft.

Werkzeug

Die verschiedenen Formen von Werkzeug müssen für jede TS und für jeden Fertigkeitsebereich (z.B. für jede Ingenieurspezialisierung oder jede technische Fertigkeit) einzeln erworben werden.

Mini-Werkzeug-Set

Dieses kleine Set mit Gürtelhalterung enthält nur die nötigen Werkzeuge. Es ermöglicht einfachste Reparaturen. Allgemein sollte wie bei Benutzung eines vollwertigen Sets verfahren, aber ein WM von -20 bis -40 je nach Reparatur angerechnet werden. Das ganze ist aber besser zu bewerten als nur improvisiertes Werkzeug.

Werkzeugset-Koffer

Die Grundausrüstung für sinnvollen Einsatz einer technischen Fertigkeit. Ermöglicht entsprechend den Omnirole-Basisregeln einfachere Reparaturen aller Art.

Werkstatt

Eine Werkstatt (siehe Omnirole-Basisregeln) reicht für fast alle Reparaturen, ist aber kaum transportabel, es sei denn, man verwendet ein geeignetes Lastfahrzeug. In einem Raumschiff werden 5 Tonnen Verdrängung belegt, wenn man eine Werkstatt installiert.

Komplette Werkstatt

Eine komplette Werkstatt läßt praktisch keine Wünsche mehr offen. Auf die meisten Reparaturen sollten WM von +20 und mehr angerechnet werden; in eingeschränktem Maße sind gar eigene Konstruktionen möglich. Zum Transport werden ein Schwerlastwagen, zwei normale Lastwagen oder 10 Tonnen an Bord eines Raumschiffes benötigt.

Kommunikations- und Ortungsgeräte

Funkgeräte

Übliche, im normalen Wellenbereich arbeitende Funkgeräte, erreichen auf TS 13 als tragbare Geräte Reichweiten um 1.000 Kilometer, wenn die Bedingungen gut sind. Geräte für spezielle Frequenzen (z.B. Polizei- oder Militärbereiche) sind teuer und nicht ganz so legal... Die Reichweite steigt mit jeder weiteren TS mit einem Faktor von 2. Armbandgeräte beginnen mit einer Reichweite von 10 km.

Überlichtfunk

Tragbare Überlicht-Funkgeräte erscheinen erst in der Technik des Alten Imperiums. Sie sind daher im entsprechenden Kapitel erläutert.

Translator

Ein Translator ist ein automatisches Übersetzungsgerät. Es ist üblicherweise mit allen gängigen Sprachen der Milchstraße (s. Charaktere), d.h. den Verkehrssprachen der großen Völker, programmiert und kann aus ihnen und in sie jeweils eine Simultanübersetzung auf Niveau Muttersprache durchführen. Weitere, z.B. seltene Sprachen oder auch Fachvokabular lassen sich auf Speicherkristall für jeweils um die 100 Cr nachkaufen.

Das Analysieren einer unbekannten Sprache ist möglich, wenn der Translator ausreichend lange (ca. 30 Minuten) die entsprechende Sprache hört und analysieren kann. Zu diesem Zwecke würfelt er eine Probe mit Fertigkeitswert 50 (+ 25 je weiterer TS). Bei Erfolg beherrscht er die Sprache auf Niveau Grundkenntnisse; ab 150 sind es Fortgeschrittenkenntnisse und ab 200 sogar die eines Erfahrenen. Ein Desaster liefert falsche Übersetzungen. Bei einem normalen Fehler ist nach weiteren 30 Minuten ein neuer Versuch gestattet. Um das Niveau anschließend zu verbessern, ist je 12 Stunden erneut eine Probe erlaubt, wenn die Sprache weiterhin praktiziert wird. Ein Erfolg verbessert das Niveau um eine Stufe, maximal aber auf Niveau 4, also Muttersprachäquivalent. Sehr fremdartig strukturierte Sprachen können negative WM bedeuten oder eine Analyse gar unmöglich machen, Beispiel wären Sprachen, die keine Laute verwenden oder die sich nur durch Tonmodulation (eine Sirene in unterschiedlicher Tonhöhe) ausdrücken.

Telefone

Sternenbürger : Ausrüstung

Die meisten besiedelten Welten sind mit einem Telefonnetz überzogen, welches mittels Satelliten arbeitet und praktisch jeden Punkt des Planeten erreichen kann. Gängige Mobiltelefone können dieses Netz verwenden. Auf manchen Kolonialwelten mag man aber feststellen, daß nur der Raumhafen und die Städte abgedeckt werden.

Energieorter

Ein kleines Ortungsgerät mit Gürtelhalterung, welches Energieaktivitäten aller Art (laufende Reaktoren und Stromverbraucher, Energiewaffenschüsse, Schutzschirme usw.) anmessen kann. Die Reichweite beträgt ca. 1 km, mit einem Multiplikator $\times 2$ je weiterer TS nach Einführung. Ortungsproben sind zum effektiven Einsatz erforderlich. Man kann davon ausgehen, daß größere Aktivitäten (Energieschüsse aller Art, Schutzschirme, Reaktoren ab Fahrzeuggröße) sich auf ca. 50% der Basisreichweite, noch stärkere Aktivitäten (Atomexplosionen, Schiffsreaktoren usw.) sogar auf das zehn- bis hundertfache der Basisreichweite anmessen lassen, während die Ortung eines kleinen Verbrauchers (kleinere technische Geräte aller Art) nur auf ca. 10% der Basisreichweite gelingt und in bloßer Bereitschaft befindliche Geräte (z.B. Energiezellen) eine Ortungs-Probe mit WM -50 und mehr und eine Annäherung auf wenige Meter erfordern sowie erst ab fortgeschrittenen TS überhaupt möglich sind.

Zum Standard eines jeden Energieorters gehört eine Datenbank, welche gängige Energiemuster für einen Vergleich und eine Identifikation enthält, sowie eine Skala für die gemessene Intensität und Entfernung, die Richtung und das erkannte Energiemuster.

Bioscanner

Ähnelt vom Aussehen her dem Energieorter, dient jedoch der Entdeckung von Lebewesen. Die Reichweite beträgt ca. 1 km, mit einem Multiplikator von $\times 2$ je TS nach Einführung.

Lebewesen von Menschengröße lassen sich auf die Basisreichweite feststellen, sehr große Konzentrationen oder große Wesen (Wale, Menschenmengen) auch auf das zehn- bis hundertfache. Sehr kleine Wesen (Mäuse usw.) erfordern Distanzen von 10% der Basisreichweite und darunter.

Es läßt sich einstellen, wie die Mindestgröße angezeigter Wesen sein soll (üblicherweise mausgroß). Eine Skala zeigt die georteten Wesen, ihre ungefähre Größe und Position, d.h. Entfernung und Richtung, an. Sehr kleine Wesen (z.B. Insekten) lassen sich nur auf kürzeste Distanz oder in großen Mengen orten. Eine Vergleichsskala ermöglicht es des weiteren, unter Umständen Wesen nach ihrer Art einzustufen, da das angezeigte Emissionsmuster sich z.B. bei Menschen und Hunden durchaus unterscheidet.

Masseorter

Ähnlich dem Energieorter, dient jedoch dem Orten von Massekonzentrationen, wie sie z.B. durch unterirdische Metallansammlungen oder auch durch Flugobjekte gebildet werden. Die Reichweite beträgt ca. 1 km, mit einem Multiplikator $\times 2$ je weiterer TS nach Einführung.

Typischerweise lassen sich Objekte im Bereich ab Menschengröße (50 - 100 kg) auf ca. 50% der Basisreichweite, sehr große (Raumschiffe usw.) sogar auf das zehn- bis hundertfache der Basisreichweite orten. Anders sieht es mit kleinen Objekten aus. Im übrigen kann ein Objekt nicht geortet werden, wenn es sich in unmittelbarer Nähe einer deutlich größeren Masse befindet, z.B. ein fliegender Mensch nahe einem Raumkreuzer.

Zur Ausstattung gehört eine Skala, welche Entfernung und Richtung sowie die ungefähre Größe der georteten Masse anzeigt.

Hohlraumorter

Dieses Ortungsgeräte dient der Anmessung von Hohlräumen, normalerweise unterirdisch. Die Reichweite beträgt ca.

1 km, mit einem Multiplikator $\times 2$ je weiterer TS nach Einführung.

Hierbei ist es stark vom Material abhängig, in welcher Tiefe und bis zu welcher Größe sich Hohlräume anmessen lassen. Je dichter ein Material, desto schwieriger wird es. Als Faustregel mag gelten, daß Hohlräume von mehreren Kubikmetern in normalem Erdboden sich auf bis zu 25% der Basisreichweite anmessen lassen, sehr große Anlagen sogar auf das zehn- bis zwanzigfache der Basisreichweite.

Die Skala gibt Entfernung, Distanz und ungefähre Größe des georteten Hohlraumes an.

Chemsensor

Ein Chemsensor untersucht die umgebende Luft und analysiert ihre Zusammensetzung. Hierbei zeigt er normalerweise die fünf häufigsten Bestandteile mit ihrem Namen und dem Anteil an; es läßt sich jeweils auf die fünf nächsthäufigsten umschalten. Hierbei kann das Gerät so programmiert werden, daß es bei Ortung nicht atembarer Substanzen, z.B. bei gewissen Mindestkonzentrationen, einen Alarmton abgibt.

Die Empfindlichkeit reicht auf der TS der Einführung aus, um Konzentrationen von mindestens 1 : 1.000 zu entdecken. Dies steigt bei jeder weiteren TS um einen Faktor 10 an.

Analysator

Dieser kleine Kasten enthält ein Aufnahmefach für zu untersuchende Materialproben. Diese werden auf ihre Zusammensetzung analysiert, d.h. das Gerät liefert die einzelnen Verbindungen und schließlich Elemente, aus denen sich die Probe zusammensetzt, nebst ihrer Konzentration. Ein solcher Vorgang dauert um die 1W3 Minuten. Eine kleine Datenbank mit gängigen Elementen und Verbindungen und ihren Eigenschaften ist integriert.

Bio-Analysator

Der Bio-Analysator ähnelt dem Analysator, ist jedoch für die Analyse ausschließlich organischer Materie vorgesehen. Hierbei ist es möglich, bis auf die molekulare Ebene hinab Darstellungen vorzunehmen und gewisse genetische Grundinformationen zu erhalten. Eine kleine Datenbank mit allgemeinen Informationen ist auch hier integriert.

Multiorter

Dieses Gerät kombiniert die Fähigkeiten eines Energie-, und Masseorters sowie eines Chemsensors.

Sichthilfen

LV-Brillen und -Linsen

Dies sind klassische Systeme auf Lichtverstärkerbasis, welche es ermöglichen, auch bei sehr schwacher Beleuchtung noch optische Wahrnehmungen zu haben. Der Effekt entspricht dem der Besonderen Fähigkeit der LV-Sicht auf Stufe 2, d.h. der Benutzer kann alle WM durch schlechte Beleuchtung mit Ausnahme solcher durch völlige Dunkelheit durch 3 dividieren. Sehr grelles Licht hat verstärkte Wirkung auf den Benutzer eines LV-Gerätes: Es gilt WM-50 auf alle Widerstandsproben gegen Blendeffekte, die Blendzeiten werden mit 10 multipliziert und bei einem Desaster bei der Widerstandsprobe gelten die Augen sogar als dauerhaft geschädigt (wie Trefferergebnis "ausgefallen" im Kampf).

Blendschutz

Dies ist ein Polarisationsfilter, welcher vor Blendung durch grelles Licht aller Art schützt. Der Benutzer kann alle Blendeffekte ignorieren, es sei denn, in einer Einzelbeschreibung wird ausdrücklich ausgesagt, daß diese auch auf derart geschützte Charaktere wirken.

IR-Sicht

Sternenbürger : Ausrüstung

Dieses System sieht im Infrarotbereich, was es ermöglicht, praktisch alle WM durch schlechte Beleuchtung und Dunkelheit weitestgehend zu neutralisieren. Der Charakter verhält sich, als besäße er die besondere Fähigkeit der Infrarotsicht.

Teleskopsicht

Eine Art Fernglasbrille: Der Benutzer kann beliebige Objekte mit einem Vergrößerungsfaktor bis zu x 20 betrachten, was es ermöglicht, auf große Distanz Details wahrzunehmen. Es gelten alle Regeln, wie sie für die entsprechende Besondere Fähigkeit bzw. Cybertech dargestellt wurden. Beachten Sie aber, daß es sich nicht um Mikroskopsicht handelt: Wie üblich sind eine Mindestentfernung zum zu betrachtenden Objekt und eine Mindestgröße erkennbarer Details vorgegeben.

Head-Up-Display (HUD)

Es handelt sich um eine Brille oder die Modifikation eines Helmvisiers (gleicher Preis), die es ermöglicht, Daten ins Sichtfeld des Benutzers einzublenden. Hierbei kann es sich um ein projiziertes Fadenkreuz handeln, oder die Ergebnisse einer Entfernungsmessung, oder auch die Statusdaten einer Waffe. Bedingung ist jedoch, daß die Waffe über eine Datenleitung mit dem System verbunden ist und einen passenden Adapter besitzt. Das Anschließen erfordert 1 AP. Der Waffenpreis steigt um 10% an, wenn die Waffe HUD-fähig sein soll; Waffen ab TS C sind jedoch standardmäßig entsprechend ausgestattet. Im Gefecht bringt das HUD WM+10 auf alle Angriffswürfe des Benutzers. Es funktioniert nur mit Fernkampfwaffen.

VR-Helm

Virtual Reality (VR, Virtuelle Realität) spielt ab TS 13 eine wichtige Rolle. Hierbei sind es zunächst Helme, die der Anwender tragen muß. Diese spiegeln ihm eine andere Realität vor, was Unterhaltungs- aber auch realen Anwendungszwecken dienen kann. Übrigens machen die entstehenden Holoprojektionen einen Helm nur zum Teil überflüssig - Vorteil des Helmes ist nämlich, daß nur man selbst die Informationen sieht, und das ohne Ablenkung von außen.

Der hier vorgestellte Helm nimmt Umgebungsinformationen auf und stellt diese dann in einfacherer Form dar, meist als 360-Grad-Bild. Dies bringt dem Benutzer Kampfvorteile: WM+20 auf alle Angriffe und Verteidigungen. Allerdings muß eine Fernkampfwaffe HUD-tauglich sein (s. dort). LV-, IR- oder Ultraschall-Effekte lassen sich ebenso integrieren (entsprechender Preis) wie ein VR-Helm als Panzerhelm oder anderes Rüstungsteil auslegen (Addierte und verdoppelte Preise). Einziges Risiko eines VR-Helmes ist, daß er kein Visier besitzt. Fällt also das System durch Schaden aus, ist der Benutzer blind und taub, bis er den Helm abnimmt. Schlimmer noch sind Fehlfunktionen.

Ultraschallsichtgeräte

Dieses spezielle System arbeitet auf der Basis von Ultraschallwellen, welche ausgeschiedt werden. Ein Computersystem rechnet dann die empfangenen Daten in ein Bild um, welches auf die Innenseite der Brille projiziert wird. Das System hebt alle WM durch schlechte Beleuchtung oder Nebel auf und ersetzt sie durch einen einfachen WM-5 wegen der etwas ungewohnten Sicht. Interessant ist, daß dieses System auch gegen durch Lichtwellen-Umlenker verborgene Ziele funktioniert. Nachteilig ist, daß der Benutzer leicht anzupeilen ist, wenn jemand den Ultraschallbereich überwacht. Außerdem zeigt das projizierte Bild nur geringe Details der Objekte und natürlich keine Farben. Die maximale Reichweite in offenem Gelände liegt bei ca. 500 Meter. Im Vakuum funktionieren Ultraschallgeräte natürlich nicht.

Medientechnik

Holoprojektor

Ein Holoprojektor kann ein beliebiges dreidimensionales, völlig lebensecht wirkendes Hologramm erzeugen, z.B. von einem Fernsehsignal oder aus den gespeicherten Daten einer Datenbank. Für einen gängigen Projektor liegt hierbei die Maximalgröße des Hologrammes bei einer Bereich von 1 Meter Länge x 1 Meter Breite x 3 Meter Höhe. Größere Geräte, wie man sie z.B. in den meisten Wohnungen, aber auch in der Zentrale eines Raumschiffes finden wird, erreichen aber sehr viel größere Volumen.

Ein solches Hologramm kann sich natürlich bewegen, und eine passende Stereo-Geräuschunterlegung ist kein Problem. Hiermit wäre es auch möglich, sein Aussehen zu verändern, indem man ein Hologramm über sich selbst projiziert, oder z.B. zum Beeindrucken von Eingeborenen einen kleinen Drachen zu projizieren, oder einen Geist, oder... Einzige Grenze ist das, was man einprogrammiert - ein Bild wird natürlich um so echter wirken, wenn es von einem Original abgefilmt wurde.

TriVid-Projektor

Dies ist der Fernseher der Zukunft, wenn man nicht gleich einen Holoprojektor benutzt. TriVid-Schirme können dreidimensionale Bilder (noch keine Hologramme) an jede beliebige Oberfläche projizieren, natürlich mit Stereosound und und allem Drum und Dran. Hierbei sind Funktionen wie ein integrierter Recorder, die Möglichkeit, Standbilder zu schalten, mehrere Sender parallel nebeneinander zu sehen oder die Möglichkeit einer Ausschnittsvergrößerung schon lange der absolute Minimalstandard.

Nicht vergessen: So etwas wie feste Bildschirme gehört seit dem 21. Jahrhundert in die Mottenkiste.

Datenlesegerät

Dieses kleine Gerä mit Flach-, später Holografie-Bildschirm dient dazu, Informationen auf einem Speichermedium in lesbarer Form darzustellen.

Film- und Fotokameras

Typische Foto- oder Filmkameras der TS 13 und darüber sind praktisch narrensicher zu bedienen (WM +50 und mehr auf Fotografie-Proben). Sie ermöglichen dreidimensionale Aufnahmen aller Art. Ab TS B verwendet man anstelle optischer Linsen aus Glas oder Kunststoff ein Gravitationsfeld, was erstaunliche Vergrößerungseffekte ermöglicht.

Speichermedien

Gängige Speichermedien in der Computertechnik, Medientechnik usw. sind ab TS A optische Speicherkristalle. Es handelt sich um kleine würfelförmige Körper mit ca. 1 cm Kantenlänge, die relativ widerstandsfähig gegen tägliche Probleme wie Hitze und Kälte (- 100 bis + 800 Grad Celsius), direkte Beleuchtung, Magnetfelder usw. sind und eine sehr hohe Speicherdichte bieten. Ein solcher Kristall bietet auf TS E Platz für ca. 10.000 Terabyte (ca. 10 Trillionen Byte). Dies reicht für ca. 8 Stunden hochauflösende Drei-D-Filmaufnahmen, 1 Stunde Hologrammbilder oder etliche Trillionen Schreibmaschinenseiten.

TS 13 verwendet üblicherweise andere optische Speichermedien, in erster Linie CDs und optische Chips, welche bereits eine Speichermöglichkeit im Bereich um 10 Terabyte (ca. 10 Milliarden Byte) erreichen.

Alle diese Speichermedien sind wiederbeschreibbar.

Personal-Computer

Ein typischer Computer für den Heimanwender. Das System benutzt bis TS 13 noch einen herkömmlichen Monitor, der anschließend durch einen dreidimensionalen Schirm und schließlich eine Holoprojektion (s.o.) ersetzt wird. Dateneingabe erfolgt mittels Tastatur, Sprache oder Berührung des

Sternenbürger : Ausrüstung

Bildschirmes bzw. des Holo. Viele Anwender verwenden sogar einen Emotio-Adapter (s. dort).

Die Leistungsfähigkeit des Computers liegt etwa bei einem Zehntel derjenigen des kleinsten auf der TS gebräuchlichen Schiffcomputers (s. Raumfahrt). Einrichtungen zur Datenübertragung sind serienmäßig, ebenso wie perfekte Ton- und Bildqualität. Es handelt sich allerdings nicht um ein KI-System, wenn der Computer auch durchaus "eigenständige" Aktionen ausführen kann. Gängige Software ermöglicht selbständige Suche in allen Datenbanken nach Informationen, Schreibarbeiten, Bild- und Tonbearbeitung aller Art und vieles mehr. Nächstgrößere Stufe sind normalerweise die Hauscomputer.

Mini-Computer

Dieses kleine Computersystem ist sozusagen die gängige Version des Notebook-Rechners des späten 20. Jahrhunderts. Es verwendet bis TS B noch einen Monitor, so daß das angegebene Gewicht gilt. Anschließend ermöglicht ein Holo-Display, das bei Bedarf projiziert wird, eine Senkung des Gewichts auf 0,25 kg und der Größe auf Armbandgröße, da zugleich die Tastatur wegfällt und durch die Holoprojektion ersetzt wird.

Übliche Eingabemedien sind Sprache und Datenübertragung, sowie Tastatur- oder Bildschirmeingaben. Die Leistungsfähigkeit entspricht etwa dem halben Wert des oben vorgestellten Personalcomputers.

Drucker

Gängige Drucker sind nicht viel größer als ein Blatt A4-Papier, wobei sie sich für den Transport noch zusammenlegen lassen. Es ist mit ihnen möglich, Formate bis A4 (bei anderen Typen auch größer) in Farbe zu bedrucken, und zwar sowohl Papier als auch z.B. Folien oder Stoffe. Tinte ist ca. alle 2.000 Blatt nachzufüllen.

Überwachungstechnik

Wanze + Empfänger

Eine typische Wanze ist ein Abhörgerät, welches Audiosignale aufzeichnet. Sie ist nur wenige Millimeter groß und kann z.B. an Kleidungsstücken oder einer Wand kleben, was ihre Spezialoberfläche problemlos ermöglicht. Eine Variante wird mit einer Nadlerwaffe verschossen.

Die Übermittlungsreichweite beginnt mit 1 km, wobei jede weitere TS dies verdoppelt. Hierbei kann die Wanze auf dauerndes Senden programmiert werden, oder aber, nicht zuletzt um eine Anmessung zu verhindern, so eingestellt sein, daß sie zu einem festgelegten Zeitpunkt oder nach Empfang eines Codesignals in einem komprimierten Kurzpuls alle aufgezeichneten Informationen übermittelt.

Der Empfänger ist das entsprechende Gegenstück, praktisch wie ein Funkempfänger, aber auf die Frequenz der Wanzen eingestellt und mit einem kleinen Kontrollfeld für deren Programmierung versehen.

Wanzenscanner

Dieses Gerät von der Größe eines typischen Scanners dient dazu, aktive Überwachungs- und Aufzeichnungsgeräte zu entdecken, und zwar sowohl solche, die nur senden, als auch passive Recorder.

Die Untersuchung eines Bereiches von 3 Kubikmeter dauert eine Minute auf der TS der Einführung. Jede weitere TS halbiert diese Zeitspanne. Es wird dann eine Probe mit Wert 50 gewürfelt (+10 je weiterer TS). Gleichzeitig gilt WM - (TS-Differenz Wanze - Scanner) x 10 auf den Wurf. Ein Resultat von 100 oder mehr entdeckt sendende Wanzen, für reine Aufzeichnungsgeräte ist ein Ergebnis von 150 erforderlich.

White-Noise-Generator

Ein White-Noise-Generator erzeugt Störgeräusche, die es innerhalb eines Bereiches von 2 Meter Radius um das Gerät unmöglich machen sollen, eine Abhöraktion mittels Richtmikrofonen oder Wanzen vorzunehmen. Alle derartigen Geräte müssen ein Duell mit Wert 50 (+ 10 je weiterer TS) gegen den White-Noise-Generator (Wert 75, + 15 je weiterer TS) gewinnen, oder eine Abhöraktion bringt nur sinnlose Geräusche.

Richtmikrofon

Ein Richtmikrofon wird benutzt, um eine Unterhaltung oder andere Geräusche in bis zu 25 Meter Distanz (x 2 je weitere TS) abzuhören. Man hört in diesem Fall die entsprechenden Töne, als würden sie in ein bis zwei Metern Abstand erzeugt.

Störsender

Störsender beeinflussen die Funkkommunikation aus oder in einen Bereich, der bei Einführung einer Kugel von 100 Meter Durchmesser entspricht. Jede weitere TS verzehnfacht diesen Durchmesser.

Wer in diesem Bereich eine Normalfunkkommunikation versucht, muß ein Duell Kommunikationsfertigkeit gegen den Benutzer des Störsenders gewinnen. Hierbei gilt der TS-WM wie bei Wanzen, und allgemein WM+25 für den Störsender-Benutzer. Überlicht-Kommunikation bleibt unbeeinträchtigt.

Elektronisches Schloß

Gängige Schloßtechnik ab TS 13 sind elektronische Schlösser. Diese benutzen meist einen Zahlencode mit einem Bedienfeld, mitunter aber auch eine Codekarte, z.B. die ID-Karte. Die Stufe des Schlosses ist multipliziert mit 5 als WM auf einen Einbruchversuch anzurechnen.

Retina-Schloß

Ein Schloß mit Retinascaner führt eine Überprüfung des Retinamusters durch Augenscanning durch. Dies dauert bei TS 13 noch eine Minute, aber ab TS A nur noch wenige Sekunden. Auch hier gilt die Stufe x 5 als negativer WM bei Einbruchversuchen. Zusätzlich gilt aber ein WM von -20, da Retinaschlösser schwieriger auszutricksen sind - es gibt keinen Code, sondern nur das Auge des Berechtigten oder eine Überbrückungsschaltung kann sie öffnen.

Fingerabdrucks-Schloß

Ein Schloß mit Fingerabdruckscanner führt eine Überprüfung des Fingerabdrucks, meist durch Berührung, durch. Dies dauert bei TS 13 noch zehn Sekunden, aber ab TS A nur noch wenige Millisekunden. Auch hier gilt die Stufe x 5 als negativer WM bei Einbruchversuchen. Zusätzlich gilt aber ein WM von -10, da Retinaschlösser schwieriger auszutricksen sind - es gibt keinen Code, sondern nur ein Finger des Berechtigten oder eine Überbrückungsschaltung kann sie öffnen.

Elektronischer Dietrich

Die meisten Schlösser ab TS 13 sind elektronische Konstruktionen, die keine Schlüssel mehr besitzen, sondern auf Codekarten oder -wörter, Fingerabdrücke, Retinamuster o.ä. reagieren. Ein elektronischer Dietrich dient dazu, diese Schlösser zu überbrücken. Fehlt ein solches Gerät und man verfügt z.B. nur über ein Elektronik-Werkzeugset, so gilt WM-20 bis -30 auf den Einbruchversuch.

Infrarot-Spürer

Ein Infrarot-Spürer ist ein kleines Gerät, welches hochempfindlich für den Infrarotbereich ist. Es dient dazu, Infrarotsuren vergangener Ereignisse sichtbar zu machen. Diese laufen praktisch wie ein Film auf dem Monitor oder Holo-Projektor ab. Hierbei ist wie bei der Beschreibung der PSI-Begabung des Frequenzsehens zu verfahren, unter der Annahme eines Fertigkeitswertes von 100 und einer Kraftstufe von 50. Vor allem Polizeikräfte verwenden IR-Spürer bei der Spurensicherung an Tatorten.

Sternenbürger : Ausrüstung

Diverse Ausrüstungsgegenstände

Bioplast-Verkleidungsset

Dieser kleine Koffer enthält Utensilien, um das Aussehen vollständig zu verändern. Es handelt sich um Nasen, Ohren usw. aus Bioplast, einem Material, das nur eine gründliche medizinische Untersuchung von echtem Gewebe unterscheiden kann. Mittels eines solchen Sets ist es sogar möglich, sich das Aussehen eines Fremdrassigen zu verleihen.

Mini-Lab

Ein Mini-Lab ermöglicht es, bedingt gängige chemische oder biologische Reaktionen durchzuführen, um z.B. Substanzen herzustellen, Zellkulturen zu züchten usw. Bei komplexeren Plänen sollten negative WM von -20 bis -75 angerechnet werden. Die maximale Kapazität liegt aber bei ca. 1 Liter Produktion je Stunde.

Robo-Factory

Dies ist eine kleine, vollautomatische Fabrik, wie sie gerne für Kolonisierungsprojekte benutzt wird. Größere Versionen bilden das Rückgrat der zeitgenössischen Industrieproduktion.

Im Einsatz kann eine Robo-Factory theoretisch jedes gewünschte Objekt herstellen, wenn zwei Bedingungen erfüllt sind: Vorhandensein der nötigen Software, und ein Vorrat an Ausgangssubstanz. Diese Ausgangssubstanz kostet je kg 100 Cr und besteht aus wichtigen Elementen, wie sie für Metall und Kunststoffe benötigt werden. Die Software kostet soviel, wie der normale Einkaufspreis des zu produzierenden Objektes x 50 ergibt.

Ein Produktionslauf kann dann maximal 50 kg Objekte je Stunde erzeugen, und zwar immer nur einen Typ je Fabrik. Ein Produktionswechsel erfordert einen Softwarewechsel. Der Verbrauch an Grundsubstanz beträgt Objektgewicht x 1,5. Üblicherweise ist eine Robot-Factory nicht dazu geeignet, schnell Reichtum zu erwerben, da die Produktionskosten vergleichsweise hoch bleiben. Sie dient eher der Erfüllung dringender Bedürfnisse, wenn man von anderen Zulieferern abgeschnitten ist. Hierbei werden dann oft außer der gewöhnlichen Grundsubstanz normale Mineralien, Kohlenstoffe oder gar Wasserstoff verwendet. Dies erhöht aber die Zeitspannen bei der Produktion stark, je nach Abweichung zwischen Grundsubstanz und Objektmaterie. Die Robo-Factory kann zwar jedes Element synthetisieren, aber dies braucht seine Zeit: x 10 bis x 100.

Kletter-Schuhe und -Handschuhe

Eine Erfindung der Biotechnologie der letzten Jahrhunderte. Diese Schuhe bzw. Handschuhe bestehen aus einem Spezialmaterial, welches auf biologischer Basis hergestellt wurde und ähnlich z.B. dem Bio-Haus in gewisser Weise lebt. Man orientierte sich an den Gliedmaßen von Insekten, welche bekanntlich an senkrechten Wänden und gar glatten Oberflächen klettern können.

Verwendung von Schuhen bzw. Handschuhen bringt jeweils WM+25 auf alle Kletter-Proben und ermöglicht es, an beliebigen Wänden und auch Zimmerdecken Kletterversuche zu unternehmen, wenn sowohl Schuhe als auch Handschuhe benutzt werden. Nachteil ist, daß viele andere Aktionen einem Kletterhandschuh-Träger erschwert werden: WM - 50 auf alle Fingerfertigkeiten-Aktionen.

Universal-Schreibstift

Dieser kleine, einem Kugelschreiber nicht unähnliche Stift kann jede bekannte Oberfläche, also Glas, Papier, Kunststoffe, Pflanzen usw. beschreiben. Die Schrift ist praktisch unauslöschlich. Eine Patrone reicht für ca. 100 DIN-A4-Seiten Text. Verschiedene Farben sind erhältlich.

Ultrasäure

Ebenfalls ein Produkt der Biotechnologie und der fortgeschrittenen Chemie. Ultrasäure löst praktisch jede Substanz auf, weswegen man sie in einem Kraftfeld-Behälter aufbewahren muß. Eine Dosis von 10 ml reicht, um bis zu 1 kg der meisten Substanzen einschließlich des härtesten Stahls aufzulösen. Der Strukturschaden liegt bei ca. 10.000 Punkten je Runde je 10 ml, bei einer Wirkungsdauer von 1W6 Runden. Gegen organische Materie ist die Säure ebenfalls sehr effektiv. Ein einziger Spritzer verursacht je Runde 2W6 Schaden. Einzige Neutralisationsmöglichkeit ist ein spezielles Mittel, welches zum gleichen Preis wie die Säure erhältlich ist und diese sofort bis zu einer Menge gleichen Volumens neutralisiert.

Druckzelt

Dieses Zelt für zwei Personen ist vakuumtauglich, es verfügt sogar über eine einfache Luftschleuse. Der Sauerstoffvorrat reicht für zwei Personen für 24 Stunden bei Einführung (+ 245 Stunden je weiterer TS). Ab TS C ist ein Luftregenerationsssystem (siehe Raumanzüge) installiert, welches die Nutzungsdauer verzehnfacht.

Das Kunststoffmaterial bietet einen gewissen Strahlenschutz (doppelte Widerstandszeit) und hat einen Schutzwert von 5 gegen alle Angriffsformen. Außerdem isoliert es gegen Temperaturen bis zum absoluten Nullpunkt oder bis + 300 Grad Celsius.

Bioanzug

Ein Bioanzug besteht aus einem biologisch lebenden Material, das den ganzen Körper wie eine durchsichtige, auf Wunsch aber auch teilweise oder vollständig beliebig einzufärbende (wie bei einem Chamäleon) zweite Haut umschließt, ohne allzu sehr zu behindern. Er hält die normalen Körperbedingungen (Druck, Temperatur usw.) aufrecht, selbst in einem Vakuum (hier aber maximal 48 Stunden). Ein Sauerstoffvorrat kann angeschlossen werden; andernfalls reicht die Atemluft für maximal fünf Minuten. Der Anzug zerlegt die Körperausscheidungen und macht sie wieder nutzbar; gleiches geschieht mit dem ausgestoßenen Kohlendioxid, was wie ein Regenerationsystem wirkt.

Gegen Nahkampfangriffe gilt Schutzwert 5, gegen andere Schutzwert 3. Die Widerstandszeit gegen Strahlung wird verdreifacht; ein Druck zwischen 0,5 und 1,5 Atmosphären kann beliebig lange kompensiert werden, was auch für Temperaturen zwischen -80 und +120 Grad Celsius gilt. Andere Werte begrenzen die Lebensdauer des Anzuges auf eine Grundzeit von einem Monat, halbiert je weiteren 50 Grad oder einer Atmosphäre Differenz. Bei Beschädigung repariert der Bioanzug Lecks binnen 1W6 Runden durch Zellwachstum.

Temperatur-Anzug

Dieser Anzug aus einem isolierenden Material, der nicht druck- oder vakuumfest ist, bietet Schutz gegen Temperaturen zwischen -100 und +200 Grad Celsius. Ein transparenter Kapuzenhelm ist integriert. Der Schutzwert gegen Angriffe ist 3, bzw. 6 gegen alle thermischen Waffen wie z.B. Laser.

Umwelt-Schild

Diese Anwendung der Kraftfeld-Technologie besteht aus einem kleinen kastenförmigen Generator, welcher ein schwaches Schirmfeld um den Benutzer legt. Dieses Feld schützt nicht vor Angriffen, aber es hält die Innentemperatur bis zu einer Differenz von 50 Grad Celsius nach außen konstant und wehrt z.B. Wind, Regen, Hagel, Insekten-schwärme usw. problemlos ab. Das Feld ist durchlässig für Moleküle aller Art, also auch Atemluft; demzufolge schützt es auch nicht vor den Folgen eines Vakuums.

Enterpistole

Sternenbürger : Ausrüstung

Die Enterpistole verschießt auf magnetischer Basis oder mittels Gasdruck einen Haken, der sich in fast jeder Materie verankern kann. Ausgenommen sind nur sehr harte Substanzen, oder sehr bröckelige. Die Reichweite liegt bei ca. 50 Metern. Zum Gebrauch ist Schrotflinten-Fertigkeit einzusetzen. Ein Treffer zeigt an, daß der Haken sein Ziel erreicht hat. Da sich an ihm ein dünnes, aber sehr belastbares Seil befindet, ist es damit möglich, z.B. eine Mauer zu ersteigen oder einen Abgrund zu überwinden. Durch einen kurzen, über das Seil übertragenen Impuls kann dann der Haken wieder problemlos gelöst und das Seil mittels der integrierten Winde eingeholt werden.

Die Magnetversion (ähnlich einem Nadler) benötigt für 50 Einsätze eine B-Zelle. Die Gasdruck-Variante hat eine Gaspatrone (10 Cr), die für 25 Einsätze ausreicht.

Kaltlicht-Lampe

Diese Lampe enthält ein Leuchtmittel, welches keine Betriebsenergie benötigt. Sie strahlt keine Wärme ab, sondern liefert ein kaltes Fluoreszenzlicht, welches in einem Kegel ca. 20 Meter weit reicht.

Filtermasken

Filtermasken dienen dem Überleben in verschmutzten Atmosphären. Sie filtern schädliche Bestandteile wie Kohlenmonoxid, Reizstoffe, Schwefelverbindungen usw., nicht aber Kampfgase, aus der Luft. Der Filter muß hierbei im Schnitt alle 7 Tage ersetzt werden, was 50% des Anschaffungspreises der Maske kostet. Jede TS nach Einführung erhöht die Zeitspanne um 7 Tage.

Verdichter-Maske

Eine Verdichter-Maske gestattet es einem Charakter, auch in dünneren Atmosphären zu atmen. Sie enthält einen Kompressor und eine Sauerstoffpatrone und ist geeignet bei einem Druck bis zu 0,5 Atmosphären oder einem Sauerstoffgehalt bis zu minimal 6%. Die Maske ist auch als Kombination mit einer Filtermaske erhältlich.

Verdünnungs-Maske

Die Verdünnungs-Maske ist das Gegenstück. Sie verhindert den Sauerstoffrausch in einer zu dichten oder zu sauerstoffreichen Atmosphäre. Werte bis zu 2 Atmosphären oder 30% Sauerstoff lassen sich ausgleichen. Die Maske ist auch als Kombination mit einer Filtermaske erhältlich.

Gasmaske

Eine Gasmaske dient dem Schutz vor gefährlichen, meist als Waffe verwendeten Gasen. Wird sie getragen, so sind alle als Atemgift eingestuft Gase gegen den Träger für 6 Stunden wirkungslos. Anschließend sollte die Maske ersetzt werden. Jede weitere TS erhöht diese Spanne um 6 Stunden.

Prospektoren-Basisset

Dieser mittelgroße Metall- oder Kunststoffkoffer enthält die Ausrüstung, die ein Prospektor benötigt, um kleinere Erzproben zu nehmen und zu untersuchen. Das Set wird üblicherweise bei Expeditionen mitgeführt, wenn man nach Rohstoffvorkommen sucht. Ein echter Abbau ist hiermit nicht möglich, sondern nur kleinste Mengen, ca. um die 1 bis 5 kg je Arbeitstag.

Emotio-Adapter

Soll ein Ausrüstungsgegenstand für die Benutzung eines Emotio-Adapters (siehe Cybertech), d.h. die direkte Steuerung durch das Gehirn, ausgelegt sein, so verdoppelt sich sein Preis in Cr. Die Modifikation kann problemlos bei der Herstellung ausgeführt werden. Eine spätere Nachrüstung verdoppelt nochmals den Preis.

Raum- und Kampfanzüge

Es sind die verschiedensten Formen von Schutzkleidung gebräuchlich, um den Bedingungen des Weltraums und fremder Planeten standzuhalten oder die Aussichten im Gefecht zu verbessern.

Im einzelnen läßt sich nach dem folgendem System ein solcher Anzug nach den persönlichen Wünschen zusammenstellen. Allerdings haben sich im Laufe der Zeit diverse Standardmodelle entwickelt, die einen nicht zu unterschätzenden Preisvorteil aufgrund der industriellen Massenproduktion besitzen.

Als Kampfanzug bezeichnet man üblicherweise militärische Ausführungen von Schutzkleidung, die mit entsprechenden Schutzschirmen oder gepanzertem Material versehen sind.

a) Einbauten

Das Gewicht aller Einbauten wird nur halb angerechnet, wenn der Anzug getragen wird. Die Steuerung der Einbausysteme erfolgt üblicherweise mittels eines Sensorfeldes am Gürtel- oder Handbereich. Ab TS A ist es des weiteren üblich, Blickschaltungen im Helm unterzubringen, d.h. das System wertet bestimmte Blickrichtungen des Benutzers als Befehle aus.

Anzugmaterial

Das Grundmaterial eines Raumanzuges kann aus normalen Kunstfasern, aber auch aus typischem Schutzkleidungsstoff bestehen. Ein einfacher Raumanzug hat Schutzwert 6 im Nahkampf und 3 gegen andere Angriffsformen auf TS 13. Er wiegt 5 kg (getragen 50 % wie üblich). Jede weitere TS hebt die Schutzwerte um 2 Punkte an. Ein solcher Grundanzug einschließlich eines faltbaren Helms (gleicher Schutzwert) kostet 1.000 Cr. Die Regeln für Monofaser (halber Schutz gegen spitze Angriffe) sind anzuwenden.

Raumanzüge aus Monofaser oder Suprafaser sind möglich; Ihre Schutzwerte entsprechen den Angaben für diese Schutzkleidungen. Das Gewicht errechnet sich aus Rüstungsgewicht für den ganzen Körper x 1,5. Der Preis liegt beim doppelten Rüstungspreis.

Entsprechend ist es auch zulässig, eine Thermalbeschichtung oder Härtung vorzunehmen oder die Funktionen eines Reflektorpanzers zu integrieren. Der Preis entspricht jeweils dem doppelten Rüstungspreis.

Luftvorrat

Ein Luftvorrat für 24 Stunden auf TS 13 wiegt 5 kg und kostet 500 Cr. Größere Vorräte haben entsprechend höheres Gewicht und Preis. Jede TS nach 13 erhöht den Vorrat um 24 Stunden bei gleichem Gewicht oder halbiert das Gewicht.

Luftregeneration

Ab TS B ist es möglich, ein System zu installieren, welches die ausgeschiedene Atemluft (Kohlendioxid etc.) wieder atomar zerlegt und damit die Nutzungsdauer des Sauerstoffvorrates deutlich verlängert. Ein solches System kostet 1.000 Cr, wiegt 0,5 kg und verlängert die Nutzbarkeit mit Faktor 10. Jede weitere TS hebt den Faktor wieder um 10 an (z.B. Faktor 30 auf TS D).

Gravitator

Dieses kleine Gerät gleicht eine Schwerkraftdifferenz aus, so daß der Benutzer sich z.B. auch auf einem 3-g-Planeten noch unter normalen Erdbedingungen bewegen kann und keine Nachteile durch die hohe Schwerkraft erleidet. Einführung erfolgt auf TS B. Das Basismodell gleicht bis zu 2 g Differenz aus und kostet 500 Cr bei 0,5 kg Gewicht. Verbesserungen sind möglich; jedes weitere g Neutralisationskapazität kostet 1.000 Cr bis zu einem Maximum von 5 g. Jede weitere TS fügt dem Basismodell und dem Maximum 0,5 g hinzu.

Strahlenschutz

Sternenbürger : Ausrüstung

Jede Stufe Strahlenschutz, mit der ein Raumanzug versehen wird, erhöht die Widerstandszeit gegen Radioaktivität (siehe Basisregeln) um 100%. Ein Maximum gibt es nicht; der Preis liegt bei 1.000 Cr und das Gewicht bei 0,1 kg je Stufe. Jede TS über 13 senkt den Preis um 100 Cr und das Gewicht um 0,01 kg.

Heizung

Typische Heizungsanlagen gestatten es, den Temperaturen des Weltraums (-273 Grad Celsius) zu widerstehen. Sie kosten 500 Cr und wiegen 2 kg. Jede TS nach TS 13 reduziert das Gewicht um 0,2 kg.

Kühlung

Eine Basis-Kühlanlage neutralisiert Temperaturen bis zu +300 Grad Celsius. Einführung erfolgt auf TS 13 zu 500 Cr und 2 kg Gewicht. Eine Leistungserhöhung um jeweils 100 Grad kostet weitere 1.000 Cr und 0,5 kg. Jede TS nach 13 senkt das Gewicht um 0,2 kg für das Basismodell und 0,1 kg je Erweiterung.

Drucktoleranz

Übliche Anzüge widerstehen einem Druck bis zu zwei Erdatmosphären. Jede Erhöhung um eine Atmosphäre kostet zusätzliche 1.000 Cr und erhöht das Gewicht um 2 kg. Das Maximum liegt bei 8 Atmosphären. Jede TS nach 13 steigert die Basisleistung und das Maximum um eine Atmosphäre.

Schutzschirme

Es ist gang und gäbe, Schutzschirm- oder Schildprojektoren vor allem bei Kampfanzügen zu integrieren. Verwenden Sie die normalen Daten hinsichtlich Preis und Gewicht.

Funkanlage

Es handelt sich um integrierte Funkgeräte entsprechend der Daten in der Ausrüstungstabelle, allerdings zum doppelten Preis.

Ortungsanlagen

Es ist möglich, beliebige Ortungsgeräte (z.B. Energieorters, Chem-Sensoren usw.) in einen Raumanzug zu integrieren. Die Preise aus der Ausrüstungstabelle werden verdoppelt; die anderen Daten bleiben gleich.

Flugkapazität

Ein Anzug kann durch ein eingebautes Antigravsystem (Tornister ab TS B, Gürtel ab TS C) flugfähig werden. Es gelten die Daten der entsprechenden Objekte bei verdoppeltem Preis.

Raumflugkapazität

Soll ein Raumanzug es ermöglichen, sich frei im Weltraum zu bewegen, muß ein Fusions- oder Impulstriebwerk vorgesehen werden. Fusionstriebwerke sind ab TS A möglich (vorher gibt es nur kleine Rückstoßraketen, welche kurze Beschleunigungen von maximal 1 g gestatten, ca. 1.000 Cr kosten und 5 kg wiegen).

Ein Fusionstriebwerk gestattet als Basismodell bis zu 2 g Beschleunigung, wiegt 5 kg und kostet 5.000 Cr. Jede Steigerung um 1 g kostet weitere 1.500 Cr und wiegt 1,5 kg, bis zu einem Maximum von 10 g. Üblicherweise wird eine eigene Energiezelle (F) hierfür vorgesehen, die bei 2 g Beschleunigung für 2 Minuten Betrieb reicht, bei veränderten Beschleunigungen proportional verändert. Die Rückstoßmasse reicht für ca. 10 Minuten. Weitere TS nach A steigern die Leistung des Basismodells um je 1 g wie auch das Maximum, und der Energieverbrauch wird auf entsprechend je 1 g mehr bezogen.

Impulstriebwerke sind ab TS C gebräuchlich. Das Basismodell gestattet 5 g Beschleunigung bei 5 kg Gewicht und

5.000 Cr Preis. Jede Erhöhung um 2 g kostet 2.500 Cr und 1,5 kg bei einem Maximum von 50 g. Jede weitere TS verdoppelt die Basisleistung und die Steigerungen. Die Energie (F-Zelle) reicht für 5 Minuten Betrieb bei Basisbeschleunigung.

Diverses

Weitere mögliche Einbauten sind fast grenzenlos: Lassen Sie sich von der Ausrüstungsliste inspirieren und verdoppeln einfach den Preis: Taschenlampen oder Scheinwerfer, Ladebuchsen, ein Medscanner oder Autodoc, ein Computer, ein HUD, eine Uhr, ein Thermometer, ein Translator, ein Kompaß usw.

Energieversorgung

Üblicherweise versorgt eine E-Zelle einen Raumanzug mit Energie und reicht für 1 Woche Dauerbetrieb auf TS 13, + 1 Woche je weiterer TS. Für die Zeit während des Zellenwechsels wird gespeicherte Energie benutzt. Bei Anzügen mit sehr vielen Einbauten, speziell Stromfressern wie Schutzschirmen und Antigrav-Systemen, empfiehlt es sich, für diese eine zusätzliche Stromversorgung vorzusehen, bei der man sich an den Daten aus den Ausrüstungstabellen orientieren kann. Andernfalls sollte der Spielleiter die Zeitspanne bis zum Zellenwechsel verkürzen.

Es ist möglich, auf entsprechender TS einen Fusions- oder Antimateriereaktor einzubauen (doppelter Preis), was alle Energieprobleme für längere Zeit lösen wird.

Helm

Der Helm eines Raumanzuges kann auf verschiedene Art konzipiert sein. Der faltbare Helm, welcher sich wie eine Kapuze in einem Kragenwulst unterbringen läßt, wurde bereits vorgestellt.

Andere Möglichkeiten sind, als Basis den Kunststoff-, Reflektor- Stahl- oder Panzerhelm aus der Schutzkleidungstabelle zu verwenden. Dies führt zu einem entsprechendem Schutzwert und Gewicht und verdoppeltem Helmpreis.

Muskelverstärkung

Es ist möglich, vor allem Kampfanzüge mit einer künstlichen Muskelverstärkung, meist als Exoskelett, später auch als Muskeln aus Biomimetik ähnlich mancher Cybertech, zu versehen. Dieses System unterstützt den Benutzer und steigert seine Körperkraft.

Übliche Muskelverstärker erhöhen die Stärke auf 20 (hat der Benutzer höhere Stärke, kann er nicht vom System profitieren). Sie kosten um die 50.000 Cr und steigern das Gewicht um 5 kg. Jeweils weitere 5 Stärkewerte verdoppeln den Preis und steigern das Gewicht um 1 kg. Auf höheren TS sinkt der Preis, d.h. nach TS 13 mit jeder Stufe um 10.000 Cr.

b) Standardmodelle

Die Leistungsdaten der Anzüge lauten wie folgt:

Leichter Raumanzug (LRA)

Dieses Anzugsmodell ist vor allem in der privaten Raumfahrt weit verbreitet, da es billig und dennoch ausreichend leistungsfähig ist. Es besteht aus Anzug-Grundmaterial mit faltbarem Helm, und hat folgende Daten:

TS	A	B	C	D	E	*
----	---	---	---	---	---	---

Sternenbürger : Ausrüstung

Sauerstoff	24 h	48 h	72 h	96 h	120 h	144 h
Regeneration	-	x 10	x 20	x 30	x 40	x 50
Drucktoleranz	2	3	4	5	6	7
Gravitor	2 g	2,5 g	3 g	3,5 g	4 g	4,5 g
TS	A	B	C	D	E	*
Strahlenschutz	1	1	2	2	3	3
Heizung	Std.	Std.	Std.	Std.	Std.	Std.
Kühlung	300	300	400	400	500	500

Hinzu kommen eine Uhr, eine Funkanlage (normale Daten) und ein Thermometer, sowie ein Sensor, der die Atmosphäre auf ihre Bestandteile untersucht. Der Anzug kostet 3.500 Cr und wiegt 15 kg. Der Benutzer-WM liegt bei -15 ohne Fertigkeit, ansonsten bei -5 bis Fertigkeitswert 50 und darüber bei 0.

Normal-Raumanzug (NRA)

Dies ist das Standardmodell der meisten Organisationen, wie auch der Raumflotte.

TS	A	B	C	D	E	*
Sauerstoff	24 h	48 h	72 h	96 h	120 h	144 h
Regeneration	-	x 10	x 20	x 30	x 40	x 50
Drucktoleranz	2	3	4	5	6	7
Gravitor	3 g	3,5 g	4 g	4,5 g	5 g	5,5 g
Strahlenschutz	2	3	4	5	6	7
Heizung	Std.	Std.	Std.	Std.	Std.	Std.
Kühlung	300	300	400	400	500	500
Antrieb	2 g	3 g	5 g	10 g	20 g	40 g
Antigrav km/h	-	100	100	200	300	400

Hinzu kommen ein Funkgerät, eine Uhr, ein Thermometer, ein Atmosphäre-Analysator und ein Multiort. Ab TS A ist ein Fusionstriebwerk und ab TS C ein Impulstriebwerk installiert. Des weiteren enthält der Anzug ab TS B einen Antigravtornister und ab TS C einen Fluggürtel. Anzugmaterial ist ein leichter Suprafaseranzug mit einem normalen, faltbaren Helm. Zusätzlich ist ein Glocken-Schutzschildprojektor ab TS B integriert. Das Gewicht des Anzuges beträgt 20 kg und sein Preis 25.000 Cr. Der Benutzer-WM liegt bei -10 ohne Fertigkeit, ansonsten bei -5 bis Fertigkeitswert 50 und darüber bei 0.

Schwerer Raumanzug (SRA)

Dieses Raumanzugsmodell wurde für Bedingungen von Extrempianeten entwickelt. Üblicherweise integriert man eine Muskelverstärkung wegen des hohen Gewichtes. Der Benutzer-WM beträgt -30 ohne passende Fertigkeit; - 10 bis Fertigkeitswert 50 und darüber -5.

TS	A	B	C	D	E	*
Sauerstoff	24 h	48 h	72 h	96 h	120 h	144 h
Regeneration	-	x 10	x 20	x 30	x 40	x 50
TS	A	B	C	D	E	*
Drucktoleranz	4	6	8	10	12	14
Gravitor	4 g	5 g	6 g	7 g	8 g	10 g
Strahlenschutz	3	4	5	6	7	8
Heizung	Std.	Std.	Std.	Std.	Std.	Std.
Kühlung	500	600	700	800	1000	1200
Antigrav km/h	-	100	100	200	300	400
Triebwerk	2 g	3 g	5 g	10 g	20 g	40 g

Hinzu kommen ein Funkgerät, eine Uhr, ein Thermometer, ein Atmosphäre-Analysator und ein Multiort. Ab TS A ist ein Fusionstriebwerk und ab TS C ein Impulstriebwerk installiert. Des weiteren enthält der Anzug ab TS B einen Antigravtornister und ab TS C einen Fluggürtel. Anzugmaterial ist ein leichter Suprafaseranzug mit einem normalen, faltbaren Helm. Zusätzlich ist ein Glocken-Schutzschildprojektor ab TS B integriert. Das Gewicht des Anzuges beträgt 40 kg und sein Preis 40.000 Cr. Ein zusätzlicher Muskelverstärker, der ausschließlich dazu dient, das Anzugsgewicht zu kompensieren. Dieser wiegt dann 0 kg, aber der Benutzer behält seine normale Stärke), kostet auf TS 13 25.000 Cr; jede weitere TS senkt dies um 3.000 Cr.

Raum-Kampfanzug (RKA)

Ein typischer militärischer Raum- und Gefechtsanzug, wie er z.B. von den Kampfeinheiten der Föderationsgarde oder auch vieler Bodentruppen verwendet wird. Die Legalität ist 5.

TS	A	B	C	D	E	*
Sauerstoff	24 h	48 h	72 h	96 h	120 h	144 h
Regeneration	-	x 10	x 20	x 30	x 40	x 50
Drucktoleranz	2	3	4	5	6	7
Gravitor	3 g	3,5 g	4 g	4,5 g	5 g	5,5 g
Strahlenschutz	2	3	4	5	6	7
Heizung	Std.	Std.	Std.	Std.	Std.	Std.
Kühlung	300	300	400	400	500	500
Antigrav km/h	-	100	100	200	300	400

Sternenbürger : Ausrüstung

Triebwerk	2 g	3 g	5 g	10 g	20 g	40 g
-----------	-----	-----	-----	------	------	------

Hinzu kommen ein Funkgerät, eine Uhr, ein Thermometer, ein Atmosphäre-Analysator, ein HUD, IR- und LV-Sicht, eine Teleskopbrille, eine Ladebuchse, ein Medsensor und ein Multiortler. Ab TS A ist ein Fusionstriebwerk und ab TS C ein Impulstriebwerk installiert. Des weiteren enthält der Anzug ab TS B einen Antigravatornister und ab TS C einen Fluggürtel. Anzugmaterial ist ein mittlerer Suprafaseranzug mit einem Panzerhelm mit Reflektorbeschichtung. Der Anzug verfügt über eine Härtung und ab TS B über eine Thermalbeschichtung. Zusätzlich ist ein Glocken-Schutzschildprojektor ab TS B integriert, und ab TS C ein Leichter Schutzschirmprojektor. Die Energieversorgung übernimmt ein Fusionsreaktor auf TS B und ab TS E ein Antimateriereaktor. Das Gewicht des Anzuges beträgt 40 kg und sein Preis 100.000 Cr. Eine Muskelverstärkung (ST 30) kostet auf TS 13 75.000 Cr und erhöht das Gewicht um 5 kg. Jede weitere TS senkt diesen Preis um 8.000 Cr und das Gewicht um 1 kg. Der Benutzer-WM liegt bei -15 ohne Fertigkeit, ansonsten bei -5 bis Fertigkeitswert 50 und darüber bei 0.

Schwerer Raum-Kampfanzug (SKA)

Diese Version eines militärischen Schutzanzuges wurde für Einsätze unter besonders widrigen Bedingungen und für diverse Spezialeinheiten konzipiert. Die Legalität liegt bei 4.

TS	A	B	C	D	E	*
Sauerstoff	24 h	48 h	72 h	96 h	120 h	144 h
Regeneration	-	x 10	x 20	x 30	x 40	x 50
Drucktoleranz	4	6	8		12	14
Gravitor	4 g	5 g	6 g	7 g	8 g	10 g
Strahlenschutz	3	4	5	6	7	8
Heizung	Std.	Std.	Std.	Std.	Std.	Std.
Kühlung	500	600	700	800	1000	1200
Antigrav km/h	-	100	100	200	300	400
Triebwerk	2 g	3 g	5 g	10 g	20 g	40 g

Hinzu kommen ein Funkgerät, eine Uhr, ein Thermometer, ein Atmosphäre-Analysator, ein HUD, IR- und LV-Sicht, eine Teleskopbrille, eine Ladebuchse, ein Medsensor und ein Multiortler. Ab TS A ist ein Fusionstriebwerk und ab TS C ein Impulstriebwerk installiert. Des weiteren enthält der Anzug ab TS B einen Antigravatornister und ab TS C einen Fluggürtel. Anzugmaterial ist ein schwerer Suprafaseranzug mit einem Panzerhelm mit Reflektorbeschichtung. Der Anzug verfügt über eine Härtung und ab TS B über eine Thermalbeschichtung. Zusätzlich ist ein Glocken-Schutzschildprojektor ab TS B integriert, und ab TS C ein Standard-Schutzschirmprojektor. Die Energieversorgung übernimmt ein Fusionsreaktor auf TS B und ab TS E ein Antimateriereaktor. Das Gewicht des Anzuges beträgt 60 kg und sein Preis 200.000 Cr. Eine Muskelverstärkung (ST 40) kostet auf TS 13 150.000 Cr und erhöht das Gewicht um 8 kg. Jede weitere TS senkt diesen Preis um 10.000 Cr und das Gewicht um 1 kg. Der Benutzer-WM beträgt -30 ohne

passende Fertigkeit; - 10 bis Fertigkeitswert 50 und darüber - 5.

Kampfkombination (KK)

Eine Kampfkombination ist nicht vakuumtauglich, sondern lediglich eine besondere Form militärischer Schutzkleidung für den Bodenkampf. Die Legalität beträgt 5.

Die Kombination enthält weder Heizung noch Kühlung im üblichen Maße, sondern sie ist für den Bereich - 50 bis + 100 Grad Celsius konstruiert. Der Luftvorrat von 2 Stunden (auf TS 13, + 2 h je TS danach) dient nicht dem Überleben im All, sondern dem Falle der Versiegelung gegen chemische Kampfstoffe. Der Strahlenschutz entspricht dem eines NRA. Ein Gravitor oder Antigrav ist nicht eingebaut.

Integriert wird ab TS B ein Glocken-Schutzschildprojektor und ab TS C ein Mini-Schutzschirmprojektor. Anzugsmaterial ist leichte Suprafaser mit einem Kunststoffhelm mit Reflektorbeschichtung. Eine Ladebuchse, eine Uhr, ein Funkgerät, ein HUD, ein Multiortler, ein Thermometer und ein Medsensor gehören ebenfalls zur Ausstattung.

Eine Kampfkombi wiegt 15 kg und kostet 60.000 Cr.

Raumkampfrüstung (RKR)

Diese Systeme trifft man extrem selten an, eigentlich nur bei kleinsten Eliteeinheiten, die offiziell gar nicht existieren. Sie machen aus dem einzelnen Soldaten eine Art Kleinraumschiff mit unglaublicher Kampf- und Widerstandskraft. Die Legalität beträgt 0, Einbauwaffen sind häufig integriert.

Verwenden Sie die Daten eines SKA mit dreifachem Sauerstoffvorrat und zehnfachem Strahlenschutz, aber als Basis wird Schwere Panzerkleidung, mit Härtung und Thermal- und Reflektorbeschichtung versehen, verwendet. Ein Glocken-Schutzschildprojektor (ab TS B) und ein Verstärkter Schutzschirmprojektor (ab TS C) runden das System gemeinsam mit einem Lichtwellen-Umlenker ab. Das Gewicht liegt bei 100 kg und der Preis bei ca. 1 MCr. Eine Muskelverstärkung ist in diesem Preis inbegriffen (Stärke 30 auf TS A, + 20 je weiterer TS). Ohne Fertigkeitswert 50 oder mehr in Schutzkleidung gilt ein WM von -25 auf alle Aktionen; ohne Fertigkeitserfahrung sogar -75. Ab Fertigkeitswert 50 hingegen sinkt der WM auf -5 ab.

Fahrzeuge und Antigrav-Technik

Auf den verschiedenen Technikstufen sind die unterschiedlichsten Fahrzeugformen in Gebrauch. Nach Einführung der Antigravitation auf TS A beginnen jedoch sich sehr schnell Grav-Fahrzeuge durchzusetzen. Diese Fahrzeuge schweben, indem sie die Schwerkraft neutralisieren. Die Fortbewegung geschieht durch entsprechend gerichtete Gravitationsimpulse oder bei sehr schnellen Fahrzeugen auch durch Impuls- oder konventionelle Rückstoßantriebe. Den Antrieb übernehmen ab TS B Fusionsreaktoren (vorher Batterien = Energiezellen oder Solarenergie bzw. Verbrennungsmotoren auf Wasserstoffbasis; auf TS unter 13 Verbrennung fossiler Energieträger wie Öl und Kohle). Auf TS E werden diese zunehmend durch Antimateriereaktoren ersetzt.

AGF (All-Gelände-Fahrzeug)

Dies ist ein Sammelbegriff für Rad- und Kettenfahrzeuge, die in der Lage sind, praktisch alle Geländeformen zu durchqueren. Meist ist der Innenraum sogar vakuumdicht versiegelt und mit einem Lebenserhaltungssystem und einer Luftschleuse versehen. Entscheidender Unterschied von Rad- und Kettenversionen ist, daß letztere besser in sehr unzugänglichem Gelände zurechtkommen, Radfahrzeuge auf gutem Gelände aber schneller sind.

Die Geschwindigkeiten bewegen sich für Radfahrzeuge zwischen 80 und 120 km/h auf Straßen, im Gelände deutlich weniger. Kettenfahrzeuge erreichen Höchstgeschwindigkeiten um 80 km/h.

Sternenbürger : Ausrüstung

Die gepanzerten Versionen dienen vor allem militärischen Zwecken. Beide Varianten können aber mit einem Geschützturm für Schwere Waffen, meist Strahlwaffen, Raketen- oder Nadelgeschütze, ausgestattet werden. Ein solcher Turm erhöht bei 180-Grad-Schußfeld den Fahrzeugpreis um 20.000 Cr und bei 360-Grad-Bereich sogar um 40.000 Cr zuzüglich des Waffenpreises.

Gleiter

Als Gleiter bezeichnet man alle Formen von Grav-Fahrzeugen, gleich ob zum Personen- oder Lastverkehr. Sie variieren zwischen kleinen Zweipersonengleitern und schweren Lasttransportern von 20 und mehr Meter Länge. In dieser Hinsicht ähneln sie den benzinbetriebenen Fahrzeugen des terranischen 20. Jahrhunderts. Üblicherweise lassen sich Geschwindigkeiten bis zu 1.000 km/h je nach Typ und Beladung erreichen.

Auf den Welten der Föderation bestimmen Gleiter weitestgehend das Bild des Straßenverkehrs und des planetaren Luftverkehrs.

Der gängige Gleiter in der Tabelle ist ein Vierpersonenmodell mit geschlossener Kabine, sozusagen der Grav-PKW.

Als Sportgleiter ist ein auf Geschwindigkeit gebauter Zweisitzer mit entsprechend schnittigem Design definiert worden.

Der Grav-Transporter faßt bis zu 8 Personen (oder 200 kg Fracht anstelle je einer Person) und ist vakuumdicht mit einem Lebenserhaltungssystem. Die gepanzerte Variante wird vom Militär benutzt. Beide können wie für AGF beschrieben mit einem Geschützturm versehen werden.

Kampfgleiter sind militärische Fahrzeuge für Patrouillen und Scouteinsätze. Sie tragen meist zwei starr in Fahrtrichtung montierte Waffensysteme an den Stummelflügeln oder in der Bugspitze. Zwei Personen finden in diesem Gleiter Platz, der vakuumdicht versiegelt ist.

Der Grav-Laster schließlich ist ein Schwertransporter für ca. 15 Tonnen Fracht-Zuladung.

Fluggürtel und Antigravtornister

Ein Antigravtornister ist ein rucksackgroßes Gerät mit Steuerungskonsole, welches es einem Charakter ermöglicht, frei zu fliegen. Bei Einführung erlaubt es ein üblicher Tornister, eine Geschwindigkeit von bis zu 100 km/h zu erreichen, was mit jeder weiteren TS um 100% erhöht wird. Allerdings ist es empfehlenswert, sich bei höheren Geschwindigkeiten, ca. ab 100 bis 200 km/h, um einen Schutz gegen Wind zu bemühen, wie z.B. einen geschlossenen Raum- oder Kampfanzug oder einen leichten Schutzschirm oder Glockenschild.

Ein Fluggürtel ist die logische Weiterentwicklung: Es handelt sich um einen umschnallenden Gürtel. Die Leistung entspricht dem eines Antigravtornisters, d.h. bei Einführung 100 km/h, anschließend entsprechend mehr. Vorteil ist, daß der Gürtel längst nicht so klobig ist.

Beide Gerätetypen ermöglichen es außerdem, eine Schwerkraft von bis zu 5 g bei Einführung (+ 5 g je weiterer TS) zu neutralisieren.

Antigravmodule

Die Technik der Antigravitation macht es möglich, beliebige Ausrüstungsgegenstände mit kleinen Antigravmodulen zu versehen, welche deren Gewicht auf annähernd Null reduzieren und so den Transport erleichtern. Vor allem schwere Waffen aller Art werden gerne auf diese Art modifiziert. Man beachte aber, daß die Masse unverändert bleibt, man also seine Probleme haben wird auch beim Befördern von 100kg, deren Gewicht auf 0 reduziert wurde. Hier entscheidet im einzelnen der Spielleiter auf WM und Folgen.

Mini-Gravitor

Dieses kleine Gerät dient dazu, die Auswirkungen höherer oder niedriger Schwerkraft auf den Benutzer zu kompensieren. Bei Einführung kann es eine Schwerkraftdifferenz bis zu 2 g neutralisieren; jede weitere TS verbessert dies um 1 g.

Antigravplatten

Eine Platte unterschiedlicher Grundfläche, die mit einem Antigravsystem versehen ist, das es ihr ermöglicht, zu schweben. Antigravplatten werden vor allem beim Umladen von Fracht eingesetzt; sie können aber allgemein benutzt werden, um Gegenstände gewichtlos zu machen. Üblicherweise beträgt die Maximalgeschwindigkeit beim Einsatz 10 bis 50 km/h je nach TS.

Artefakte

Gegenstände der Imperiumstechnik kauft man nicht im nächsten Supermarkt. Es handelt sich um eifersüchtig gehütete, uralte Artefakte. Wer es schafft, ein Depot mit noch funktionsfähiger Imperiumstechnik zu entdecken (diese Depots waren für die Ewigkeit angelegt), der hat praktisch ausgesorgt: Die Preise in der Liste lassen sich mit einem Faktor 10 bis 100 je nach Art des Objektes multiplizieren - Gegenstände, die "nur" Verbesserungen sind (z.B. Röntgenlaser) erreichen eher weniger, einzigartige Dinge (Fiktivtransmitter, Gravo-Gewehr) eher mehr.

Spielercharakteren ist es bei Spielbeginn nicht möglich, über Imperiumstechnik zu verfügen, es sei denn, der Spielleiter macht ihnen eine Liste mit "seinen" Preisen zugänglich.

Dieser Abschnitt befaßt sich mit der Imperiumstechnologie.

Gravo-Gewehr

Ein Gravo-Gewehr erzeugt an seinem Zielpunkt ein kurzlebigen, sehr starkes Gravitationsfeld von etlichen g, welches auf Materie in diesem Bereich durch Verformungseffekte wirkt. Behandeln Sie einen Schuß wie eine Explosion, zugleich aber als Energiewaffe. Rüstungen aller Art sind völlig nutzlos; nur Schutzschirme bieten eine Abwehrmöglichkeit.

Verzerrungsschirme

Ein Verzerrungsschirm ist eine Art Weiterentwicklung gewöhnlicher Schutzschirme. Er schützt nicht nur mittels seiner ABF, sondern öffnet ähnlich z.B. einem Überlichtantrieb ein Tor zum Hyperraum, so daß das geschützte Objekt zwischen Normal- und Hyperraum pendelt. Dies wird als Flackern bezeichnet, und entsprechend haben Verzerrungsschirme einen Flackerwert, der üblicherweise bei maximal 25 liegt, aber niedriger eingestellt werden kann.

Wann immer ein Angriff einen potentiellen Treffer ergibt, würfelt man 1W100+ Flackerwert. Ergibt sich wenigstens 100, traf der Angriff während einer Hyperraumphase, d.h. das Ziel war effektiv gar nicht im Normalraum anwesend. Demzufolge kommt es zu keinen Schäden und auch nicht zu einer Schirmbelastung. Nachteil des Flackerns ist, daß es die eigenen Angriffe des Schirmträgers behindert. Es gilt WM - halber Flackerwert auf diese Würfe.

Mikro-Molekular-Technik

Das Alte Imperium war in der Lage, diverse technische Geräte in der Größe weniger Moleküle zu konstruieren. Es handelte sich in erster Linie um Abhöreinrichtungen aller Art, die dadurch effektiv unauffindbar sind. Weitere bekannte Geräte waren medizinische Technik, z.B. Sonden zur Erkundung des Inneren der Blutbahn und der Durchführung von Operationen.

Mini-Desintegrator-Geschosse

Diese Spezialmunition für alle gängigen Projektilwaffen (meist Raketenwaffen) ist eine miniaturisierte Desintegrator-Bombe. Bei einem Treffer wirkt der entsprechende Effekt mit den dort angegebenen Daten auf das Ziel. Der Preis bewegt sich als Grundpreis auf TS * (Legalität 0) bei normaler Munitionspreis x 100.

Sternenbürger : Ausrüstung

Lebendes Metall / Kunststoff

Eine andere Anwendung der Mikro-Molekular-Beherrschung ist die Konstruktion von Gegenständen aus lebendem Metall bzw. lebendem Kunststoff. In diesem Fall enthält ein Objekt mikroskopisch kleine Roboter, welche im Falle einer Beschädigung sofort beginnen, Reparaturen vorzunehmen. Üblicherweise reparieren sie 1W6% der Strukturpunkte je 5 Minuten. Das Material hierzu entnehmen sie der nächsten Umgebung, d.h. meist der Unterlage, auf der das Objekt gerade liegt. Dies bedeutet, daß z.B. eine beschädigte Pistole aus lebendem Metall, die man auf den Tisch legt, nach einer Stunde repariert sein könnte - aber es klaffen einige Löcher und Mulden in der Tischplatte... Die Roboter verwenden jedes Material mit Ausnahme lebender organischer Materie. Besonders geeignetes Material, d.h. solches, das dem Grundmaterial des Objektes entspricht, halbiert die Reparaturzeit.

Objekte aus lebendem Metall oder Kunststoff kosten das zehnfache. Die Lebensdauer der Roboter ist de facto unbegrenzt; sehr harte Strahlung könnte sie aber zerstören, was auch passiert, wenn mehr als 99% des Gegenstandes zerstört wurden.

Materieprojektionen, auch Formenergie genannt, sind eine praktische Anwendung der Relativitätstheorie. Sie sind bedingt mit Hologrammen vergleichbar, aber doch ganz anders: Ein Materieprojektor erzeugt ein festes Objekt aus Energie. So ist es z.B. möglich, das Innere eines Hauses oder einer Raumschiffszentrale frei zu variieren, bei Bedarf z.B. Sessel, Tische usw. zu erzeugen und aufzulösen.

Die Forschung erreichte gegen Ende des Alten Imperiums auf diesem Gebiet gerade die Erzeugung ganzer Raumschiffsbereiche aus Formenergie; von diesen Prototypen scheint aber keiner den Bürgerkrieg überstanden zu haben.

Gedächtniskopien

Dem Imperium war es möglich, den kompletten Gedächtnisinhalt eines Wesens mittels eines speziellen Scanners von der Größe eines Sessels auf Computer zu übertragen. Dieser Gedächtnisinhalt konnte dann auf ein anderes Wesen, z.B. einen Klon, oder auch einen Computer übertragen

werden. Was hiervon Legende und was Wahrheit ist, muß jedoch sehr kritisch hinterfragt werden, bedenkt man die heutigen Schwierigkeiten auf diesem Gebiet.

Tragbare ÜL-Funkgeräte

Ein Überlicht-Funkgerät öffnet ein Tor zum Hyperraum. Es handelt sich um die tragbare Version der heute in Raumschiffen zu findenden Geräte.

Grundsätzlich gilt das dort beschriebene Verfahren. Die Standard-Reichweite beträgt 1 Lichttag für das tragbare und 10.000 km für das Mini-Gerät. Hierbei ist der große Vorteil von Überlicht-Funk, daß er durch atmosphärische Störungen oder materielle Hindernisse nicht beeinflusst werden kann.

Zeitraffer-Feld

Zeitraffer-Felder sind das Gegenstück zum Stasisfeld. Innerhalb eines Zeitraffer-Feldes verstreicht die Zeit jedoch schneller als außerhalb, leicht mit einem Unterschied von Faktor 10 bis 1.000. Wie bei einem Stasisfeld ist aber auch hier keine Interaktion zwischen Feldinnerem und -äußerem möglich.

Einsatzmöglichkeiten sind viele denkbar: So könnte man ein Entwicklungsteam innerhalb eines Zeitraffers arbeiten lassen. Es braucht nach wie vor 200 Tage für seine Forschung, aber bei einem Faktor von 100 wären z.B. währenddessen in der realen Welt nur 2 Tage verstrichen! Ähnliche Anwendungen bieten sich in der Medizin, im Züchten von Kristallen oder lebender Materie, beim Klonen u.v.m.

Echtes Stasisfeld

Die Stasistechnologie des Alten Imperiums war deutlich fortgeschrittener als die uns noch möglichen Konstruktionen. Typische Stasisfelder konnten ohne weiteres ein Raumschiff umgeben und dafür sorgen, daß für es während des Betriebes des Feldes keine meßbare Zeit verstrich - wobei ein solches Feld dank eines Antimaterie-Reaktors viele Jahrtausende funktionieren kann.

Außerdem kannte das Imperium den Stasis-Projektor, eine Art Waffensystem für Raumschiffe und größere Kampffahrzeuge, welches ein Zielobjekt in ein Stasisfeld hüllen und damit ohne Beschädigung aber sehr effektiv außer Gefecht setzen konnte. Einzige Abwehr hiergegen war ein Verzerrungsschirm.

Sternenbürger : Ausrüstung

Tabelle: Schußwaffen TS 13 bis *

Waffe	TS	Leg	Preis / Cr	Munitions- preis/ Cr	Gewicht / kg	Schuß	Munitions- gewicht / kg
Leichte Automatikpistole	13	9	100	10	0,4	20 M	0,1
Mittlere Automatikpistole	13	8	200	15	0,75	20 M	0,25
Schwere Automatikpistole	13	8	300	20	1,3	20 M	0,45
Leichter Revolver	13	9	90	3	0,35	6 T	6 x 0,01
Mittlerer Revolver	13	8	175	4	0,7	6 T	6 x 0,02
Schwerer Revolver	13	8	250	5	1,2	6 T	6 x 0,03
Kleinst-Pistole	13	8	250	20	0,05	5 M	0,01
MP	13	8	350	25	1,5	40 M	0,3
Mini-MP	13	8	400	30	0,8	40 M	0,15
Repetier-Schrotflinte	13	9	125	25	3	10 M	0,75
Doppelläufige Schrotflinte	13	9	95	15	2,75	2 L	2 x 0,1
Karabiner	13	9	125	20	2,5	30 M	0,3
Gewehr	13	9	180	25	3,85	30 M	0,5
Präzisionsgewehr	13	7	1.000	50	5	10 M	0,2
MP-Karabiner	13	7	500	20	3	30 M	0,3
Automatikgewehr	13	7	750	25 (Gurt 50)	4,25	30 M (oder 50 Gurt)	0,5 (oder 1)
Schweres Automatikge- weh	13	7	850	30 (Gurt 60)	5,25	30 M (oder 50 Gurt)	0,75 (oder 1,25)
Rak-Pistole	13	6 / 7	500	40	1	20 M	0,4
Rak-Karabiner	13	6 / 8	900	40	2,5	20 M	0,4
Rak-Gewehr	13	6 / 8	1.400	40	4	20 M	0,4
Rak-Revolver	13	7	400	12	1	6 T	6 x 0,02
Gas-Nadler	13	8	200	25	0,2	50 M	0,1
Gas-Nadler-Gewehr	13	9	300	25	1,8	50 M	0,15
Mininadler	13	7	350	25	0,1	50 M	0,06
Maxinadler	13	7	500	40	0,3	100 M	0,2
Nadler-Gewehr	13	8	1.200	40	2,3	100 M	0,2
Leichte Laserpistole	13	6 / 8	250	20	0,6	30 EP / A	0,1
Mittlere Laserpistole	13	5 / 7	350	50	1,25	30 EP / B	0,2
Schwere Laserpistole	13	5 / 7	500	100	1,75	30 EP / C	0,4
Laserkarabiner	13	6 / 8	600	150	4	40 EP / D	0,5
Lasergewehr	13	6 / 8	850	500	6	40 EP / E	1
Schweres Lasergewehr	13	5 / 7	1.200	500	9	20 EP / E	1
Sonarschocker	13	10	500	150	3	30 EP / D	0,5
Rak-Pistole	A	6 / 7	300	35	0,9	25 M	0,4
Rak-Karabiner	A	6 / 8	750	35	2,25	25 M	0,4
Rak-Gewehr	A	6 / 8	1.100	35	3,5	25 M	0,4
Mininadler	A	7	250	20	0,08	60 M	0,06
Maxinadler	A	7	350	35	0,25	120 M	0,2
Nadler-Gewehr	A	8	900	35	2,1	120 M	0,2
L. Laserpistole	A	6 / 8	200	20	0,5	40 EP / A	0,1
M. Laserpistole	A	5 / 7	300	50	1,1	40 EP / B	0,2
S. Laserpistole	A	5 / 7	400	100	1,6	40 EP / C	0,4
Laserkarabiner	A	6 / 8	500	150	3,5	50 EP / D	0,5
Lasergewehr	A	6 / 8	750	500	5	50 EP / E	1
S. Lasergewehr	A	5 / 7	1.000	500	8	25 EP / E	1
Gas-Nadler	A	8	150	20	0,18	60 M	0,1
Gas-Nadler-Gewehr	A	9	250	20	1,7	60 M	0,15
Sonarschocker	A	10	250	150	2,5	40 EP / D	0,5
Mini-Schocker	A	10	260	20	0,5	50 EP / A	0,1
Rak-Pistole	B	6 / 7	200	35	0,8	25 M	0,35
Rak-Karabiner	B	6 / 8	400	35	2	25 M	0,35
Rak-Gewehr	B	6 / 8	600	35	3,2	25 M	0,35
Mininadler	B	7	150	25	0,07	70 M	0,06
Maxinadler	B	7	200	35	0,2	140 M	0,2
Nadler-Gewehr	B	8	550	35	2,3	140 M	0,2
Gas-Nadler	B	8	100	20	0,15	70 M	0,1
Gas-Nadler-Gewehr	B	9	175	20	1,5	70 M	0,15
L. Laserpistole	B	6 / 8	150	20	0,4	50 EP / A	0,1
M. Laserpistole	B	5 / 7	220	50	1	50 EP / B	0,2
S. Laserpistole	B	5 / 7	300	100	1,5	50 EP / C	0,4

Sternenbürger : Ausrüstung

Waffe	TS	Leg	Preis / Cr	Munitions- preis/ Cr	Gewicht / kg	Schuß	Munitions- gewicht / kg
Laserkarabiner	B	6 / 8	400	150	3	60 EP / D	0,5
Lasergewehr	B	6 / 8	650	500	4,8	60 EP / E	1
S. Lasergewehr	B	5 / 7	800	500	7,5	35 EP / E	1
Sonarschocker	B	10	200	100	2,2	50 EP / C	0,4
Mini-Schocker	B	10	220	20	0,2	60 EP / A	0,1
L. Laserpistole	C	6 / 8	130	20	0,3	60 EP / A	0,1
M. Laserpistole	C	5 / 7	200	50	0,9	60 EP / B	0,2
S. Laserpistole	C	5 / 7	280	100	1,35	60 EP / C	0,4
Laserkarabiner	C	6 / 8	370	150	2,8	75 EP / D	0,5
Lasergewehr	C	6 / 8	600	500	4,5	75 EP / E	1
S. Lasergewehr	C	5 / 7	700	500	7	40 EP / E	1
Sonarschocker	C	10	150	100	2	55 EP / C	0,4
Mini-Schocker	C	10	180	20	0,15	65 EP / A	0,1
Schweres Plasma- Gewehr	C	2	2.000	500 + 300	12	10 / E + 10 M	1 + 2
Partikel-Pistole	C	4	1.000	100	2	30 EP / C	0,4
Partikel-Karabiner	C	5	1.500	150	4,5	30 EP / D	0,5
Partikel-Gewehr	C	6	2.000	500	8	30 EP / E	1
Disruptor-Pistole	C	3	1.000	100	1,45	40 EP / C	0,4
Disruptor-Gewehr	C	4	1.750	500	5,5	40 EP / E	1
Paralyse-Gewehr	C	9	1.750	500	6	30 EP / E	1
Röntgenlaser-Gewehr	C	4	1.800	500	8	30 EP / E	1
Disruptor-Pistole	D	3	700	100	1,25	50 EP / C	0,4
Disruptor-Gewehr	D	4	1.400	500	5	50 EP / E	1
Partikel-Pistole	D	4	800	50	1,5	35 EP / B	0,2
Partikel-Karabiner	D	5	1.100	100	3,8	35 EP / C	0,4
Partikel-Gewehr	D	6	1.500	500	6	35 EP / E	1
Paralyse-Pistole	D	9	500	50	1,25	40 EP / B	0,2
Paralyse-Karabiner	D	9	1.000	100	3	40 EP / C	0,4
Paralyse-Gewehr	D	9	1.500	150	4,5	40 EP / D	0,5
Leichte Röntgenlaserpis- tote	D	4 / 6	250	20	0,5	50 EP / A	0,1
Mittlere Röntgenlaserpis- tote	D	3 / 5	400	50	1,15	50 EP / B	0,2
Schwere Röntgenlaser- pistole	D	3 / 5	600	100	1,5	50 EP / C	0,4
Röntgenlaser- Karabiner	D	4 / 6	750	150	3,5	60 EP / D	0,5
Röntgenlasergewehr	D	4 / 6	1.200	500	5	60 EP / E	1
Schweres Röntgenlaser- gewehr	D	3 / 5	1.400	500	7,5	35 EP / E	1
Traktorstrahler	D	10	1.000	500	6,5	20 EP / E	1
Plasma-Gewehr	D	3	1.200	500 + 250	8	15 / E + 15 M	1 + 1,5
Schweres Plasma- Gewehr	D	2	1.500	500 + 300	10	12 / E + 12 M	1 + 2
Schweres Fusions- Gewehr	D	2	2.500	500 + 500	12	10 / E + 10 M	1 + 2
Partikel-Pistole	E	4	600	50	1,3	40 EP / B	0,2
Partikel-Karabiner	E	5	800	100	3,5	40 EP / C	0,4
Partikel-Gewehr	E	6	1.200	500	5,25	40 EP / E	1
Paralyse-Pistole	E	9	300	50	1,25	50 EP / B	0,2
Paralyse-Karabiner	E	9	750	100	2,8	50 EP / C	0,4
Paralyse-Gewehr	E	9	1.000	150	4	50 EP / D	0,5
Leichte Röntgenlaserpis- tote	E	4 / 6	200	20	0,4	55 EP / A	0,1
Mittlere Röntgenlaserpis- tote	E	3 / 5	350	50	1	55 EP / B	0,2
Schwere Röntgenlaser- pistole	E	3 / 5	500	100	1,25	55 EP / C	0,4
Röntgenlaser- Karabiner	E	4 / 6	650	150	3,2	66 EP / D	0,5
Röntgenlasergewehr	E	4 / 6	1.000	500	4,75	66 EP / E	1
Schweres Röntgenlaser- gewehr	E	3 / 5	1.200	500	7	40 EP / E	1
Traktorstrahler	E	10	800	500	5	30 EP / E	1
Mini-Traktorstrahler	E	9	300	50	1,5	20 EP / B	0,2
Hypno-Gewehr	E	2	5.000	500	6	20 EP / E	1

Sternenbürger : Ausrüstung

Waffe	TS	Leg	Preis / Cr	Munitions- preis/ Cr	Gewicht / kg	Schuß	Munitions- gewicht / kg
Hypno-Pistole	E	2	3.500	100	2	20 EP / C	0,4
Mini-Paralysator	E	9	500	20	0,5	30 EP / A	0,1
Desintegrator-Gewehr	E	5	4.000	500	7	15 EP / E	1
Desintegrator-Karabiner	E	5	2.500	500	5	20 EP / E	1
Desintegrator-Pistole	E	4	1.500	100	2,5	20 EP / C	0,4
Fusions-Gewehr	E	3	1.200	500 + 300	8	20 / E + 20 M	1 + 1,5
Schweres Fusions- Gewehr	E	2	2.000	500 + 500	10	14 / E + 14 M	1 + 2
Partikel-Pistole	*	4	500	50	1,1	50 EP / B	0,2
Partikel-Karabiner	*	5	650	100	3	50 EP / C	0,4
Partikel-Gewehr	*	6	1.000	500	4,5	50 EP / E	1
Paralyse-Pistole	*	9	200	50	1	60 EP / B	0,2
Paralyse-Karabiner	*	9	650	100	2,25	60 EP / C	0,4
Paralyse-Gewehr	*	9	800	150	3,25	60 EP / D	0,5
Leichte Röntgenlaserpis- tote	*	4 / 6	150	20	0,35	65 EP / A	0,1
Mittlere Röntgenlaserpis- tote	*	3 / 5	300	50	0,9	65 EP / B	0,2
Schwere Röntgenlaser- pistote	*	3 / 5	420	100	1,1	65 EP / C	0,4
Röntgenlaser- Karabiner	*	4 / 6	600	150	3	70 EP / D	0,5
Röntgenlasergewehr	*	4 / 6	800	500	4,5	70 EP / E	1
Schweres Röntgenlaser- gewehr	*	3 / 5	1.000	500	6,5	50 EP / E	1
Traktorstrahler	*	10	500	150	3	30 EP / C	0,4
Leichte Gammalaserpistole	*	3 / 5	400	20	0,5	50 EP / A	0,1
Mittlere Gammalaserpistole	*	2 / 4	700	50	1,2	50 EP / B	0,2
Schwere Gammalaserpistole	*	2 / 4	1.100	100	1,6	50 EP / C	0,4
Gammalaser- Karabiner	*	3 / 5	1.300	150	3,6	60 EP / D	0,5
Gammalaserpistole	*	3 / 5	2.000	500	5,5	60 EP / E	1
Schweres Gammalaser- gewehr	*	2 / 4	2.500	500	8	40 EP / E	1
Mini-Traktorstrahler	*	9	150	20	0,5	30 EP / A	0,1
Hypno-Gewehr	*	2	3.600	150	5	30 EP / D	0,5
Hypno-Pistole	*	2	2.500	50	1	30 EP / B	0,2
Mini-Paralysator	*	9	300	20	0,25	40 EP / A	0,1
Desintegrator-Gewehr	*	5	3.200	500	6	25 EP / E	1
Desintegrator-Karabiner	*	5	2.000	500	4	30 EP / E	1
Desintegrator-Pistole	*	4	1.000	100	1,5	30 EP / C	0,4
Gravo-Gewehr	*	2	7.500	2 x 500	12	10 EP / 2 E	2 x 1

Tabelle: Nahkampfwaffen TS 13 bis *

Bezeichnung	TS	Preis / Cr	Legalität	Gewicht / kg
Messer (kurz)	alle	10	10	0,1 (-)
Messer (lang)	alle	25	9	0,25 (-)
Dolch	alle	30	9	0,5 (-)
Kurzschwert	alle	50	9	1
Degen	alle	60	9	1,5
Säbel	alle	60	7	2
Schwert	alle	100	7	3
Schwert mit Spitze	alle	125	7	3
Keule	alle	5	10	1
Stab	alle	10	10	2
Kampfstab	alle	20	10	4,5
Bihänder	alle	150	7	6
Bihänder mit Spitze	alle	200	7	6
Bastardschwert	alle	130	7	4
Bastardschwert mit Spitze	alle	160	7	4
Morgenstern	alle	25		5
Peitsche	alle	25	9	0,75

Sternenbürger : Ausrüstung

Bezeichnung	TS	Preis / Cr	Legalität	Gewicht / kg
Handaxt	alle	25	8	2
Wurfmesser	alle	12	9	0,25 (-)
Wurfstern	alle	10	9	0,2 (-)
Wurfpfeil	alle	10	9	0,15
Bola	alle	10	9	2,5
Lasso	alle	25	10	1,5
Netz	alle	10	10	3,5
Wurfkeule	alle	10	10	0,5
Blasrohr	alle	10	7	1,25
Langbogen	alle	250	7	3
Pfeil	alle	5	7	0,1
Leichte Armbrust	alle	150	7	1,8
Schwere Armbrust	alle	200	7	4
Bolzen	alle	5	7	0,13
Schleuder	alle	5	9	0,5
Großer Schild (Kunststoff)	alle	100	10	5
Kleiner Schild (Kunststoff)	alle	70	10	2
Parierdolch	alle	35	9	0,5
Vibrowaffen	13 - *	Waffenpreis x 3	Waffe - 1	var.
Monowaffen	13 - *	Waffenpreis x 4	Waffe - 1	var.
Neuralpeitsche	A - *	500	2	0,75
Laserswert	C - *	900	6	1,25
Lasermesser	C - *	650	6	0,1
Desintegratormesser	E - *	1.000	5	0,1
Desintegratorswert	E - *	2.000	5	1,25

Tabelle: Rüstungen TS 13 bis *

Bezeichnung	TS	Legalität	Preis / Cr	Gewicht / kg
Kevlar (leicht)	13	9	100	5
Kevlar (mittel)	13	9	180	8
Kevlar (schwer)	13	9	300	11
Monofaser (leicht)	138	250	4	
Monofaser (mittel)	13	8	500	7
Monofaser (schwer)	13	8	800	12
Reflektorpanzer	13	8	800	1
Reflektor-Helm	13	8	200	1
Kunststoff-Helm	13	8	150	1
Stahlhelm	13	7	180	2
Panzerhelm	13	6	1.500	3
Stahl-Keramik-Einsatz	13	7	1.500	9
Schmelzpanzer (leicht)	13	8	400	6
Schmelzpanzer (mittel)	13	8	800	12
Schmelzpanzer (schwer)	13	8	1.200	18
Panzerkleidung	13	6	5.000	25
Panzerkleidung, schwer	13	5	8.000	32
Monofaser (leicht)	A	8	120	3
Monofaser (mittel)	A	8	200	6
Monofaser (schwer)	A	8	400	10
Reflektorpanzer	A	8	400	1
Reflektor-Helm	A	8	100	1
Kunststoff-Helm	A	8	100	1
Stahlhelm	A	7	150	2
Panzerhelm	A	6	1.300	3
Stahl-Keramik-Einsatz	A	7	1.300	9
Schmelzpanzer (leicht)	A	8	250	5
Schmelzpanzer (mittel)	A	8	500	10
Schmelzpanzer (schwer)	A	8	750	15
Panzerkleidung	A	6	4.500	22
Panzerkleidung, schwer	A	5	7.500	28
Suprafaser (leicht)	A	7	300	3
Suprafaser (mittel)	A	7	600	6
Suprafaser (schwer)	A	7	1.000	10
Bezeichnung	TS	Legalität	Preis / Cr	Gewicht / kg

Sternenbürger : Ausrüstung

Gehärtet	A	5	x 5	+ 50%
Reflektorpanzer	B	8	250	1
Reflektor-Helm	B	8	60	1
Kunststoff-Helm	B	8	50	1
Panzerhelm	B	6	1.200	2,25
Schmelzpanzer (leicht)	B	8	130	4
Schmelzpanzer (mittel)	B	8	260	8
Schmelzpanzer (schwer)	B	8	400	12
Panzerkleidung	B	6	4.000	20
Panzerkleidung, schwer	B	5	7.000	27
Suprafaser (leicht)	B	7	200	3
Suprafaser (mittel)	B	7	500	6
Suprafaser (schwer)	B	7	800	10
Gehärtet	B	5	x 5	+ 50%
Thermalbeschichtung	B	5	x 5	+ 25%
Reflektorpanzer	C	8	200	1
Reflektor-Helm	C	8	60	1
Kunststoff-Helm	C	8	50	1
Panzerhelm	C	6	1.000	2,25
Schmelzpanzer (leicht)	C	8	120	4
Schmelzpanzer (mittel)	C	8	200	8
Schmelzpanzer (schwer)	C	8	300	12
Panzerkleidung	C	6	4.000	20
Panzerkleidung, schwer	C	5	7.000	27
Suprafaser (leicht)	C	7	190	2
Suprafaser (mittel)	C	7	450	5
Suprafaser (schwer)	C	7	750	8,5
Gehärtet	C	5	x 5	+ 50%
Thermalbeschichtung	C	5	x 5	+ 25%
Panzerhelm	D	6	1.000	2
Panzerkleidung	D	6	4.000	18
Panzerkleidung, schwer	D	5	7.000	25
Suprafaser (leicht)	D	7	180	1,75
Suprafaser (mittel)	D	7	420	4,5
Suprafaser (schwer)	D	7	700	8
Gehärtet	D	5	x 5	+ 50%
Thermalbeschichtung	D	5	x 5	+ 25%
Panzerhelm	E	6	1.000	2
Panzerkleidung	E	6	4.000	15
Panzerkleidung, schwer	E	5	7.000	22
Suprafaser (leicht)	E	7	180	1,5
Suprafaser (mittel)	E	7	420	4
Suprafaser (schwer)	E	7	700	6,75
Gehärtet	E	5	x 5	+ 50%
Thermalbeschichtung	E	5	x 5	+ 25%
Panzerhelm	*	6	1.000	2
Panzerkleidung	*	6	4.000	12
Panzerkleidung, schwer	*	5	7.000	18
Gehärtet	*	5	x 5	+ 50%
Thermalbeschichtung	*	5	x 5	+ 25%

Tabelle: Schutzschirmgeneratoren

Bezeichnung	TS	Leg	Preis / Cr	Gewicht / kg	Bemerkungen
Schutzschild	B	7	5.000	1	100 Runden / B
Schutzschild (Glocke)	B	7	10.000	2	80 Runden / C
Mikro-Schutzschirm	C	7	6.000	3	150 Runden / E
Mini-Schutzschirm	C	7	10.000	6	300 Runden / F
Leichter Schutzschirm	C	7	15.000	10	250 Runden / F
Standard-Schutzschirm	C	6	25.000	15	200 Runden / F
Verstärkter Schutzschirm	C	5	40.000	20	150 Runden / F
Bezeichnung	TS	Leg	Preis / Cr	Gewicht / kg	Bemerkungen

Sternenbürger : Ausrüstung

Maxi-Schutzschirm	C	4	60.000	30	100 Runden / F
Schutzschirm (Aufstell-Projektor)	C	6	100.000	50	50 Runden / F
Schutzschild	C	7	3.000	0,5	100 Runden / A
Schutzschild (Glocke)	C	7	7.000	0,75	80 Runden / B
Mikro-Schutzschirm	D	7	5.000	1,5	150 Runden / D
Mini-Schutzschirm	D	7	9.000	3	200 Runden / E
Leichter Schutzschirm	D	7	14.000	6	250 Runden / F
Standard-Schutzschirm	D	6	22.000	10	200 Runden / F
Verstärkter Schutzschirm	D	5	35.000	15	150 Runden / F
Maxi-Schutzschirm	D	4	50.000	25	100 Runden / F
Schutzschirm (Aufstell-Projektor)	D	6	85.000	40	50 Runden / F
Schutzschild	D	7	2.500	0,25	200 Runden / A
Schutzschild (Glocke)	D	7	6.000	0,5	100 Runden / B
Mikro-Schutzschirm	E	7	5.000	0,5	150 Runden / C
Mini-Schutzschirm	E	7	9.000	1,5	200 Runden / D
Leichter Schutzschirm	E	7	14.000	3	250 Runden / E
Standard-Schutzschirm	E	6	22.000	6	300 Runden / F
Verstärkter Schutzschirm	E	5	35.000	10	200 Runden / F
Maxi-Schutzschirm	E	4	50.000	20	150 Runden / F
Schutzschirm (Aufstell-Projektor)	E	6	85.000	30	100 Runden / F
Schutzschild	E	7	2.500	0,15	300 Runden / A
Schutzschild (Glocke)	E	7	6.000	0,4	150 Runden / B
Mikro-Schutzschirm	*	7	5.000	0,25	150 Runden / A
Mini-Schutzschirm	*	7	9.000	0,5	200 Runden / B
Leichter Schutzschirm	*	7	14.000	1,5	250 Runden / D
Standard-Schutzschirm	*	6	22.000	3	300 Runden / D
Verstärkter Schutzschirm	*	5	35.000	6	200 Runden / D
Maxi-Schutzschirm	*	4	50.000	10	150 Runden / D
Schutzschirm (Aufstell-Projektor)	*	6	85.000	20	100 Runden / D
Schutzschild	*	7	2.000	0,1	300 Runden / AA
Schutzschild (Glocke)	*	7	5.000	0,2	300 Runden / A
Verzerrungs-Schirm	*	4	300.000	25	200 Runden / F
Schwerer Verzerrungs-Schirm	*	3	500.000	35	150 Runden / F
Verzerrungs-Schirm (Aufstellgerät)	*	3	1.000.000	50	100 Runden / F

Tabelle: Allgemeine Ausrüstungsgegenstände

Bezeichnung	TS	Leg	Preis / Cr	Gewicht / kg	Bemerkungen
Autodoc	13	8	10.000	15	1 Monat / F
Medscanner	A	8	1.000	1,5	1 Monat / C
Medsensor	A	8	400	0,5	1 Monat / A
Lichtwellen-Umlenker (persönlich)	B	5	10.000	5	6 Stunden / E
Lichtwellen-Umlenker (schwer)	B	4	50.000	25	6 Stunden / F
Holo-Projektor	A	8	2.500	5	1 Woche / E
Fluggürtel	C	8	25.000	5	1 Woche / E
Antigravtornister	B	8	10.000	25	1 Woche / F
Energieorter	13	8	500	1	1 Monat / C
Masseorter	13	8	500	1	1 Monat / C
Chemsensor	13	8	600	1	1 Monat / C
Hohlraum-Orter	A	8	1.000	1	1 Monat / C
Multi-Orter	A	8	1.200	1,5	1 Monat / C
Mini-Gravitator	C	10	500	0,5	1 Monat / B
Armband-Kommunikator	13	10	500	-	1 Woche / AAA
Tragbarer Kommunikator	13	10	300	3	1 Woche / C
Überlicht-Kommunikator	*	9	10.000	5	1 Woche / E
Mini-ÜL-Kommunikator	*	8	50.000	1,5	1 Tag / D
Schall-Schirm	A	6	6.000	5	6 Stunden / E
Taschenlampe	13	10	10	0,25	1 Monat / AA
Kaltlicht-Lampe	13	10	15	0,1	
Mini-Kocher	13	10	25	0,5	1 Woche / A
Fusionsreaktor	B	8	1.000	3	
Antimateriereaktor	E	7	5.000	1	gleiche Leistung wie der Fusionsreaktor
Bezeichnung	TS	Leg	Preis / Cr	Gewicht / kg	Bemerkungen

Sternenbürger : Ausrüstung

Ladebuchse	13	10	50	0,1	
Fotokamera	13	10	100	0,5	2 Wochen / A
Filmkamera	13	10	250	0,9	1 Woche / A
Diktiergerät	13	10	50	0,1	1 Woche / AA
Richtmikrofon	13	7	500	2	1 Woche / B
Wanze + Empfänger	13	6	50 + 250	0,001 + 1	1 Woche / AAAAAA bzw. 1 Woche / A
Telefon	13	10	50	0,5	1 Woche / A
Kopfhörer-Telefon	13	10	60	0,25	1 Woche / AA
Regenerationstank	A	8	50.000	250	1 Woche / 2 x F
Supra-Medo-Tank	B	8	100.000	500	1 Woche / 3 x F
Medkit	13	10	100	1	
Komplettes Medo-Set	13	9	1.000	10	
Wasserflasche (1 l)	13	10	10	0,05	leer
Konzentrierte Nahrung	13	10	5	0,05	je Tagesration
Konserven-Nahrung	13	10	3	0,5	je Tagesration
Wasserreinigungs-Tabletten	13	10	5	0,05	für 20 Liter Was- ser
Analysator	13	10	1.000	2,5	1 Woche / C
Filtermaske	13	10	50	0,25	
Gasmask	13	10	50	0,25	
Verdichtermaske	13	10	50	0,25	
Verdichter-Filter-Maske	13	10	60	0,25	
Verdünnungs-Maske	13	10	50	0,25	
Filter-Verdünnungs-Maske	13	10	60	0,25	
Warme Kleidung	13	10	100	5 (2,5)	
Schlafsack	13	10	50	2	
Schlafsack, isoliert	13	10	100	4	
Zelt, 1 Person	13	10	100	5	
Zelt, 2 Personen	13	10	150	9	
Zelt, 4 Personen	13	10	250	15	
Schweißgerät	13	9	200	3	10 min / C
Taucheranzug	13	10	500	5 (2,5)	ohne Sauerstoff- tanks
Angelausrüstung	13	10	100	1,5	
Entwicklungsset für Fotos	13	10	100	2	
Wanzenscanner	13	7	800	1,5	1 Woche / B
White-Noise-Generator	13	7	750	2,5	1 Woche / C
Störsender	13	6	750	2,5	1 Woche / C
Rucksack	13	10	50	1 (0,5)	leer
Reisetasche	13	10	25	0,5 (0,3)	leer
Antigrav-Module	C	10	1.000	0,1	je 2 kg Leistung; 1 Monat / A
Fernglas, optisch	13	10	100	1	
Fernglas, elektronisch	13	9	200	1	1 Monat / A
LV-Fernglas	13	8	250	1,5	
IR-Fernglas	13	8	250	1,5	
LV-Brille	13	8	500	0,25	
IR-Brille	13	8	500	0,25	
Blendschutz-Brille	13	9	200	0,1	
IR-Kontaktlinsen	A	8	1.000	-	
LV-Kontaktlinsen	A	8	1.000	-	
Blendschutz-Kontaktlinsen	A	9	600	-	
Multi-Brille	13	8	750	0,25	IR oder LV + Blendschutz
Multi-Kontaktlinsen	A	8	1.500	-	s.o.
Komplett-Brille	13	8	1.000	0,3	IR + LV + Blend- schutz
Komplett-Kontaktlinsen	A	8	2.000	-	s.o.
Teleskop-Brille	13	9	600	0,35	1 Monat / A
Prospektoren-Basisset	13	10	2.500	50	
Translator	D	10	1.000	2,5	1 Monat / B
Mini-Computer	13	8	500	1	1 Monat / B
Drucker	13	10	100	0,5	ohne Papier; 1 Monat / B
TriVid-Projektor	13	10	250	2	1 Monat / C
Mini-Walkman	13	10	50	0,1	1 Monat / AA
Speicherkristalle	A	10	1	0,001	
Bioplast-Verkleidungsset	A	7	500	5	
Tragbarer Nukleardämpfer	C	6	50.000	25	50 Runden / F
Bezeichnung	TS	Leg	Preis / Cr	Gewicht / kg	Bemerkungen

Sternenbürger : Ausrüstung

Armbanduhr	13	10	20	-	2 Jahre / AAA
HUD-Brille	13	9	500	0,25	24 Stunden / AA
Verkleidungs-Grundset	13	8	450	10	WM - 30
Komplettes Verkleidungsset	13	8	1.000	50	keine WM
Enterpistole	13	8	250	1,5	Gaspatrone für 10 Schüsse
Seil (Kunststoff) je m	11	10	10	0,1	
Handschellen	9	10	25	0,15	
Handschellen, Plastik	10	10	30	0,1	
Megaphon	10	10	100	1	
Sauerstofftanks	13	10	100	5	für 24 Stunden, +24 je TS danach oder Gewicht / 2
Personalcomputer	13	9	1.000	5	1 Monat / C
Schuhe mit Magnetsohlen	13	10	250	1	
Feuerzeug	9	10	1	-	
PSI-Orter	D	7	Stufe ² x 100 + 2.000	1	48 Stunden / B
PSI-Sender	D	7	Stufe ² x 50 + 1.000	1	24 Stunden / B
PSI-Empfänger	D	7	2.000	1	48 Stunden / B
Verstärker-Zelle	C	7	Stufe ² x 50.000	100	1 Stunde / F
Künstlicher Gedankenschild	D	7	Stufe ² x 100 + 2.000	2	24 Stunden / C
Antipsi-Schild	E	7	Stufe ² x 500 + 5.000	2	12 Stunden / C
Mini-Werkzeugset	13	9	300	2	je Fertigungsbe- reich einzeln
Werkzeug-Set (Koffer)	13	9	2.000	25	je Fertigungsbe- reich einzeln
Werkstatt	13	9	50.000	5.000	je Fertigungsbe- reich einzeln
Komplette Werkstatt	13	9	100.000	10.000	je Fertigungsbe- reich einzeln
Elektronischer Dietrich	13	5	1.000	-	
Elektronischer Dietrich	13	4	5.000	-	WM + 25
Umwelt-Schild	B	9	1.500	1	1 Woche / A
Bioanzug	D	9	3.000	2 (-)	
Druckzelt	13	10	1.000	10	
VR-Helm	13	9	2.500	1 (0,5)	1 Woche / B
Bioscanner	13	9	700	1	1 Monat / C
Bio-Analysator	13	7	2.000	3	1 Monat / C
Retina-Schloß	13	10	Stufe x 300	0,3	max. Stufe 10
Fingerrabdrucks-Schloß	13	10	Stufe x 200	0,25	max. Stufe 10
Elektronisches Schloß	13	10	Stufe x 100	0,25	max. Stufe 10
Mini-Lab	13	8	3.000	5	1 Woche / C
Robo-Factory	A	8	speziell	3.000	1 Tag / F
Datenlesegerät	13	10	100	0,2	1 Monat / AA
Hypnoschuler	A	7	100.000	5	1 Woche / E
PSI-Erwecker	C	6	5.000.000.000	2.000	1 Tag / F
Ultra-Säure	B	6	200	0,2	je Einheit (100 ml)
Universal-Schreibstift	A	10	100	0,1	
PSI-Lügendetektor	D	7	Stufe ² x 50 + 500	1	24 Stunden / B
Kletterschuhe	D	9	250	0,5	
Kletterhandschuhe	D	9	250	0,5	
Fesselfeld-Projektor	D	7	10.000	5	1 Stunde / F
Temperatur-Anzug	A	10	1.000	1 (0)	
IR-Spürgerät	13	8	2.000	1,5	1 Monat / C

Die TS ist jene, auf der das Gerät eingeführt wird.

Sternenbürger : Ausrüstung

Tabelle: Medizinische Drogen und Gifte

Bezeichnung	TS	Legalität	Preis / Cr
Antidot	13	8	Stufe ² x 5 + 100
Antiparalyse	C	8	50
Antipsi	D	5	Stufe ² x 50 + 2.000
Antirad	A	7	Stufe ² x 5 + 100
Antischmerz	13	7	Stufe ² x 5 + 50 // 500
Aufputschmittel (Stim)	13	8	50
Berserkerdroge	A	6	300
Betäubungsmittel	13	7	Stufe ² x 10 + 100
Blutungsstop (Hypercoagulin)	13	7	50
Breitband-Antibiotika	A	8	Stufe ² x 5 + 50
Gedächtnisblocker	B	5	Stufe ² x 50 + 500
Heilplasma	A	8	Stufe ² x 10 + 50
Kampfdroge	A	6	250
Kontrolldroge	C	5	Stufe ² x 100 + 1.000
Lähmungsgift	A	6	Stufe ² x 10 + 100
Nervengift	13	5	Stufe ² x 20 + 500
Regenerative	A	7	A: 500, B: 2.500, C: 6.000
Schlafmittel	13	7	Stufe ² x 10 + 100
Superstim	13	7	100
Todesgift	13	4	Stufe ² x 50 + 1.000
Wahrheitsdroge	13	6	Stufe ² x 100 + 1.000
Wertesenkung	A	6	Stufe ² x 25 + 250
Wertsteigerung	A	6	Stufe ² x 25 + 250

Tabelle: Waffenzubehör ab TS 13

Art	TS	Preis / Cr	Gewicht / kg	Bemerkungen
Gasventil Stufe 1	13	50	0,05	
Gasventil Stufe 2	13	75	0,1	
Gasventil Stufe 3	13	120	0,2	
Gasventil Stufe 4	13	200	0,3	
Gasventil Stufe 5	13	350	0,4	
Gyrosystem Stufe 6	13	1.300	3	1 Woche / C
Gyrosystem Stufe 7	13	1.600	4	1 Woche / C
Gyrosystem Stufe 8	13	2.000	4	1 Woche / C
Gyrosystem Stufe 9	13	2.800	5	1 Woche / C
Gyrosystem Stufe 10	13	3.500	5	1 Woche / C
Schalldämpfer für automatische Waffen		500	0,25	Legalität 6
Schalldämpfer für Gewehre u.ä.	13	200	0,25	Legalität 6
Schalldämpfer für Pistolen	13	150	0,1	Legalität 6
Schockpolster	13	50	0,25	
Zielfernrohr, elektronisch	13	Stufe ² x 60 + 250	0,5	max. Stufe 5
Zielfernrohr, IR	13	Stufe ² x 100 + 500	0,6	max. Stufe 5
Zielfernrohr, LV	13	Stufe ² x 100 + 500	0,6	max. Stufe 5
Zielfernrohr, optisch	13	Stufe ² x 50 + 100	0,5	max. Stufe 5
Gasventil Stufe 2	B	50	0,01	
Gasventil Stufe 3	B	75	0,05	
Gasventil Stufe 4	B	120	0,1	
Gasventil Stufe 5	B	200	0,2	
Gasventil Stufe 6	B	350	0,3	
Gyrosystem Stufe 6	B	700	2,5	1 Woche / C
Gyrosystem Stufe 7	B	1.000	3,5	1 Woche / C
Gyrosystem Stufe 8	B	1.200	3,5	1 Woche / C
Gyrosystem Stufe 9	B	1.500	4	1 Woche / C
Gyrosystem Stufe 10	B	2.000	4	1 Woche / C
Gyrosystem Stufe 12	B	2.500	5	1 Woche / C
Antigrav-Dämpfer Stufe 8	C	5.000	2	1 Woche / C
Antigrav-Dämpfer Stufe 12	C	7.500	3	1 Woche / C
Antigrav-Dämpfer Stufe 10	D	6.000	1,5	1 Woche / C
Antigrav-Dämpfer Stufe 14	D	8.000	2,5	1 Woche / C
Antigrav-Dämpfer Stufe 15	E	8.000	2	1 Woche / C

Sternenbürger : Ausrüstung

Fahrzeugetabelle

Typ	ab TS	Preis / Cr	Verdrän- gung	RP	Schutzwert	Vert-WM	Vert-Wert	BW lang- sam	BW mittel	BW schnell	BW Maxi- mum
Gleiter	B	25.000	2 t	1.000	8	+ 10	50	3	10	22	33
Sportgleiter	B	50.000	2 t	1.000	6	+ 10	50	3	12	30	50
Kampfgleiter	B	100.000	2 t	1.500	80	+ 40	50	3	10	25	40
Grav- Transporter	B	100.000	5 t	8.000	50	+ 25	35	3	8	18	28
Grav-Laster	B	150.000	10 t	10.000	12	+ 15	25	2	7	13	20
Ketten-AGF	13	75.000	6 t	7.000	50	+ 20	35	2	5	7	9
Rad-AGF	13	75.000	6 t	7.000	50	+ 20	35	2	6	11	15
Rad-PKW	10	10.000	2 t	1.000	6	+ 10	50	2	7	13	20
Motorrad	10	5.000	1 t	150	4	+ 5	60	2	8	15	22
Grav- Transporter, gepanzert	B	250.000	5 t	15.000	180	+ 50	35	3	8	17	26
Rad-AGF, gepanzert	13	150.000	6 t	13.000	140	+ 50	35	2	6	11	14
Ketten-AGF, gepanzert	13	150.000	6 t	13.000	140	+ 50	35	2	5	7	9

Sternenbürger : Ausrüstung

Allgemeine Tabelle für Fernkampfwaffen TS 13 bis *

Waffe	Fertigkeit	TS	Ziel	Schnell	Rück	Feuer	ST	GE	Aus-WM	Mini	normal	weit	extrem	Bemerkungen
L. Revolver	Revolver	13	+ 10	- 20	- 3	3 x 1	(4)	10	- 50	1	15 (10)	30 (5)	300 (1)	
M. Revolver	Revolver	13	+ 10	- 20	- 7	3 x 1	(7)	10	- 50	1	30 (12)	50 (6)	350 (1)	
S. Revolver	Revolver	13	+ 15	- 25	- 12	3 x 1	(10)	10	- 50	1	40 (14)	70 (7)	550 (2)	
L. Automatikpis- tole	Automatikpistole	13	+ 10	- 20	- 3	3 x 1	(4)	9	- 50	1	12 (10)	25 (5)	250 (1)	
M. Automatikpis- tole	Automatikpistole	13	+ 10	- 20	- 5	3 x 1	(7)	9	- 50	1	25 (12)	40 (6)	300 (1)	
S. Automatikpis- tole	Automatikpistole	13	+ 15	- 25	- 18	3 x 1	(10)	9	- 50	1	30 (14)	60 (7)	450 (2)	
Kleinst-Pistole	Automatikpistole	13	+ 5	- 10	- 4	2 x 1	(5)	11	- 50	0	6 (8)	12 (4)	100 (1)	
MP	MP	13	+ 10	- 25	- 4	15 / 30	(10)	11	- 50	1,5	25 (13)	60 (7)	450 (2)	
Mini-MP	MP	13	+ 10	- 25	- 3	18 / 30	(11)	12	- 50	1,5	40 (16)	90 (8)	550 (2)	
Karabiner	Gewehr	13	+ 35	- 35	- 4	3 x 1	(8)	8	- 50	2	200 (16)	400 (8)	1200 (3)	
Gewehr	Gewehr	13	+ 50	- 40	- 9	3 x 1	(10)	7	- 50	2	300 (17)	600 (10)	1500 (5)	
Präz.-Gewehr	Präz.-Gewehr	13	+ 60	- 60	- 13	2 x 1	(11)	9	- 50	2	400 (18)	700 (13)	1700 (6)	
MP-Karabiner	Automatikgewehr	13	+ 35	- 35	- 8 / - 4	3 x 1 / 18 / 30	(10)	10	- 50	2	200 (16)	400 (9)	1300 (3)	
Automatikgewehr	Automatikgewehr	13	+ 50	- 40	- 9 / - 5	3 x 1 / 9 / 18 / 30	(11)	10	- 50	2	350 (17)	600 (10)	1750 (5)	
S. Automatikge- wehr	Automatikgewehr	13	+ 50	- 45	- 11 / - 6	3 x 1 / 9 / 15 / 30	(12)	10	- 50	3	300 (20)	500 (13)	1650 (6)	
Schrotflinte, dl.	Schrotflinte	13	+ 10	- 25	- 13	1 x 1	(10)	6	- 50	2	12 (12)	75 (5)	150 (1)	streut
Repetier- Schrotflinte	Schrotflinte	13	+ 10	- 25	- 13	2 x 1	(10)	6	- 50	2	12 (12)	75 (5)	150 (1)	streut
Rak-Pistole	Rak-Waffe	13	+ 10	- 20	- 5 / - 2	3 x 1 / 9 / 15	(8)	11	- 50	1, speziell	100 (17)	200 (15)	1000 (7)	
Rak-Karabiner	Rak-Waffe	13	+ 35	- 35	- 5 / - 2	3 x 1 / 9 / 18	(8)	11	- 50	2, speziell	500 (17)	1200 (15)	3000 (7)	
Rak-Gewehr	Rak-Waffe	13	+ 50	- 45	- 5 / - 2	3 x 1 / 9 / 18	(11)	11	- 50	2, speziell	750 (17)	2000 (15)	4000 (7)	
Gas-Nadler	Gas-Nadler	13	+ 5	- 10	- 1	5 x 1	(1)	8	- 50	0	30 (7)	50 (4)	250 (1)	in W6, Nah-Schutz
Gas-Nadler- Gewehr	Gas-Nadler	13	+ 35	- 30	- 1	5 x 1	(7)	10	- 50	2	200 (7)	300 (4)	750 (1)	in W6, Nah-Schutz
Mininadler	Nadler	13	+ 5	- 10	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50	(1)	10	- 50	0	15 (7)	30 (4)	100 (1)	in W6, Nah-Schutz
Maxinadler	Nadler	13	+ 10	- 10	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50	(1)	9	- 50	1	50 (8)	100 (4)	600 (1)	in W6, Nah-Schutz
Nadler-Gewehr	Nadler	13	+ 45	- 30	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50	(6)	9	- 50	2	300 (8)	600 (8)	1750 (1)	in W6, Nah-Schutz
L. Laserpistole	Laserpistole	13	+ 15	- 10	0	4 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	25 (16)	100 (6)	600 (2)	Energie
M. Laserpistole	Laserpistole	13	+ 15	- 15	0	4 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	40 (20)	150 (8)	800 (3)	Energie

Sternenbürger : Ausrüstung

Waffe	Fertigkeit	TS	Ziel	Schnell	Rück	Feuer	ST	GE	Aus-WM	Mini	normal	weit	extrem	Bemerkungen
S. Laserpistole	Laserpistole	13	+ 15	- 20	0	3 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	50 (23)	200 (9)	1000 (4)	Energie
Laserkarabiner	Lasergewehr	13	+ 50	- 30	0	4 x 1 / 10	(3)	9	- 60	2	350 (25)	750 (11)	2000 (5)	Energie
Lasergewehr	Lasergewehr	13	+ 60	- 35	0	4 x 1 / 10	(5)	9	- 60	2	500 (2 8)	1500 (13)	5000 (6)	Energie
S. Lasergewehr	Lasergewehr	13	+ 60	- 50	0	3 x 1	(8)	9	- 60	3	600 (31)	2000 (15)	7500 (7)	Energie
Sonarschocker	Sonarschocker	13	+ 15	- 30	0	3 x 1	(9)	11	- 60	1	10 (15)	25 (8)	50 (5)	Betäubungswaffe, Duell D gegen KB, KB+1 je 5 Punkte Nah-Schutz
Rak-Pistole	Rak-Waffe	A	+ 10	- 20	- 5 / - 2	3 x 1 / 9 / 15	(8)	11	- 50	1, speziell	120 (18)	300 (15)	1200 (8)	
Rak-Karabiner	Rak-Waffe	A	+ 35	- 35	- 5 / - 2	3 x 1 / 9 / 18	(8)	11	- 50	2, speziell	600 (18)	1500 (15)	3500 (8)	
Rak-Gewehr	Rak-Waffe	A	+ 50	- 45	- 5 / - 2	3 x 1 / 9 / 18	(11)	11	- 50	2, speziell	850 (18)	2400 (15)	5000 (8)	
Mininadler	Nadler	A	+ 10	- 10	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50	(1)	10	- 50	0	20 (7)	40 (4)	150 (1)	in W6, Nah-Schutz
Maxinadler	Nadler	A	+ 15	- 10	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50	(1)	9	- 50	1	60 (8)	120 (4)	900 (1)	in W6, Nah-Schutz
Nadler-Gewehr	Nadler	A	+ 50	- 30	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50	(6)	9	- 50	2	350 (8)	700 (5)	2000 (1)	in W6, Nah-Schutz
L. Laserpistole	Laserpistole	A	+ 20	- 10	0	4 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	30 (17)	120 (7)	700 (3)	Energie
M. Laserpistole	Laserpistole	A	+ 20	- 15	0	4 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	50 (21)	200 (9)	1000 (4)	Energie
S. Laserpistole	Laserpistole	A	+ 20	- 20	0	3 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	70 (24)	300 (10)	1200 (5)	Energie
Laserkarabiner	Lasergewehr	A	+ 55	- 30	0	4 x 1 / 10	(3)	9	- 60	2	400 (26)	850 (12)	2400 (6)	Energie
Lasergewehr	Lasergewehr	A	+ 65	- 35	0	4 x 1 / 10	(5)	9	- 60	2	600 (30)	1800 (15)	6000 (7)	Energie
S. Lasergewehr	Lasergewehr	A	+ 65	- 50	0	3 x 1	(8)	9	- 60	3	800 (34)	2500 (17)	8000 (8)	Energie
Gas-Nadler	Gas-Nadler	A	+ 10	- 10	- 1	5 x 1	(1)	7	- 50	0	35 (7)	60 (4)	350 (1)	in W6, Nah-Schutz
Gas-Nadler- Gewehr	Gas-Nadler	A	+ 40	- 30	- 1	5 x 1	(7)	9	- 50	2	250 (7)	400 (4)	850 (1)	in W6, Nah-Schutz
Sonarschocker	Sonarschocker	A	+ 15	- 30	0	3 x 1	(9)	10	- 60	1	15 (17)	35 (10)	75 (6)	Betäubungswaffe, Duell D gegen KB, KB+1 je 5 Punkte Nah-Schutz
Mini-Schocker	Sonarschocker	A	+ 5	- 10	0	1 x 1	(1)	10	- 60	0	2 (10)	5 (5)	10 (1)	Betäubungswaffe, Duell D gegen KB, KB+1 je 5 Punkte Nah-Schutz
Rak-Pistole	Rak-Waffe	B	+ 15	- 15	- 5 / - 2	3 x 1 / 9 / 15	(8)	11	- 50	1, speziell	150 (18)	400 (15)	1500 (8)	
Rak-Karabiner	Rak-Waffe	B	+ 40	- 30	- 5 / - 2	3 x 1 / 9 / 18	(8)	11	- 50	2, speziell	650 (18)	1700 (15)	3800 (8)	
Rak-Gewehr	Rak-Waffe	B	+ 55	- 40	- 5 / - 2	3 x 1 / 9 / 18	(11)	11	- 50	2, speziell	900 (18)	2600 (15)	5500 (8)	
Mininadler	Nadler	B	+ 10	- 10	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50	(1)	10	- 50	0	25 (8)	50 (5)	250 (1)	in W6, Nah-Schutz

Sternenbürger : Ausrüstung

Waffe	Fertigkeit	TS	Ziel	Schnell	Rück	Feuer	ST	GE	Aus-WM	Mini	normal	weit	extrem	Bemerkungen
Maxinadler	Nadler	B	+ 15	- 10	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50	(1)	9	- 50	1	80 (9)	180 (5)	1000 (1)	in W6, Nah-Schutz
Nadler-Gewehr	Nadler	B	+ 55	- 30	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50	(6)	9	- 50	2	400 (9)	700 (5)	2200 (1)	in W6, Nah-Schutz
Gas-Nadler	Gas-Nadler	B	+ 10	- 10	- 1	5 x 1	(1)	7	- 50	0	40 (8)	70 (5)	450 (1)	in W6, Nah-Schutz
Gas-Nadler-Gewehr	Gas-Nadler	B	+ 45	- 30	- 1	5 x 1	(7)	- 50	2	300 (8)	500 (5)	1000 (1)	in W6, Nah-Schutz	
L. Laserpistole	Laserpistole	B	+ 20	- 10	0	4 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	35 (18)	150 (8)	800 (3)	Energie
M. Laserpistole	Laserpistole	B	+ 20	- 15	0	4 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	55 (23)	240 (10)	1100 (4)	Energie
S. Laserpistole	Laserpistole	B	+ 20	- 20	0	3 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	80 (26)	350 (12)	1400 (5)	Energie
Laserkarabiner	Lasergewehr	B	+ 60	- 30	0	4 x 1 / 10	(3)	9	- 60	2	450 (28)	1000 (14)	2600 (6)	Energie
Lasergewehr	Lasergewehr	B	+ 70	- 35	0	4 x 1 / 10	(5)	9	- 60	2	650 (32)	2000 (16)	6500 (7)	Energie
S. Lasergewehr	Lasergewehr	B	+ 70	- 50	0	3 x 1	(8)	9	- 60	3	900 (37)	2800 (18)	9000 (8)	Energie
Sonarschocker	Sonarschocker	B	+ 15	- 30	0	3 x 1	(9)	9	- 60	1	20 (19)	50 (12)	100 (6)	Betäubungswaffe, Duell D gegen KB, KB+1 je 5 Punkte Nah-Schutz
Mini-Schocker	Sonarschocker	B	+ 5	- 10	0	1 x 1	(1)	9	- 60	0	2 (12)	6 (6)	12 (1)	Betäubungswaffe, Duell D gegen KB, KB+1 je 5 Punkte Nah-Schutz
L. Laserpistole	Laserpistole	C	+ 20	- 10	0	4 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	40 (18)	170 (8)	900 (3)	Energie
M. Laserpistole	Laserpistole	C	+ 20	- 15	0	4 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	60 (23)	300 (9)	1200 (4)	Energie
S. Laserpistole	Laserpistole	C	+ 20	- 20	0	3 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	90 (26)	400 (10)	1500 (5)	Energie
Laserkarabiner	Lasergewehr	C	+ 60	- 30	0	4 x 1 / 10	(3)	9	- 60	2	500 (28)	1100 (12)	2800 (6)	Energie
Lasergewehr	Lasergewehr	C	+ 70	- 35	0	4 x 1 / 10	(5)	9	- 60	2	750 (32)	2200 (15)	7000 (7)	Energie
S. Lasergewehr	Lasergewehr	C	+ 70	- 50	0	3 x 1	(8)	9	- 60	3	1000 (37)	3000 (17)	9500 (8)	Energie
Sonarschocker	Sonarschocker	C	+ 15	- 30	0	3 x 1	(9)	9	- 60	1	25 (20)	50 (13)	120 (7)	Betäubungswaffe, Duell D gegen KB, KB+1 je 5 Punkte Nah-Schutz
Mini-Schocker	Sonarschocker	C	+ 5	- 10	0	1 x 1	(1)	9	- 60	0	3 (12)	6 (7)	15 (2)	Betäubungswaffe, Duell D gegen KB, KB+1 je 5 Punkte Nah-Schutz
Schweres Plasma-Gewehr	Fusions-Gewehr	C	+ 40	- 60	- 25	1 x 1	(12)	10	- 60	3	75 (54)	200 (18)	500 (8)	Spezielle Regeln
Partikel-Pistole	Partikel-Pistole	C	+ 15	- 20	- 3	2 x 1	(3)	10	- 60	1	100 (35)	500 (18)	2000 (9)	Energie
Partikel-Karabiner	Partikel-Gewehr	C	+ 55	- 35	- 3	2 x 1	(6)	10	- 60	2	1000 (40)	2000 (21)	4000 (10)	Energie
Partikel-Gewehr	Partikel-Gewehr	C	+ 65	- 50	- 3	2 x 1	(9)	10	- 60	3	1500 (50)	4000 (26)	10000 (13)	Energie
Disruptor-Pistole	Disruptor-Pistole	C	+ 10	- 15	0	3 x 1	(3)	10	- 60	1	75 (25)	350 (10)	750 (5)	Energie, in W6, Metallrüstung Vert+50
Disruptor-Gewehr	Disruptor-Gewehr	C	+ 55	- 50	0	3 x 1	(8)	10	- 60	3	500 (30)	1000 (13)	1800 (7)	Energie, in W6, Metallrüstung Vert+50

Sternenbürger : Ausrüstung

Waffe	Fertigkeit	TS	Ziel	Schnell	Rück	Feuer	ST	GE	Aus-WM	Mini	normal	weit	extrem	Bemerkungen
Paralyse-Gewehr	Paralyse-Gewehr	C	+ 50	- 50	0	3 x 1	(9)	11	- 60	3	30 (15)	75 (7)	200 (3)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Röntgenlaser-Gewehr	Lasergewehr	C	+ 40	- 55	0	2 x 1	(10)	11	- 60	3	1000 (37)	3000 (17)	9500 (8)	Energie, Schutz / 2
Disruptor-Pistole	Disruptor-Pistole	D	+ 15	- 15	0	3 x 1	(3)	9	- 60	1	85 (26)	400 (11)	850 (5)	Energie, in W6, Metall-rüstung Vert+50
Disruptor-Gewehr	Disruptor-Gewehr	D	+ 55	- 50	0	3 x 1	(8)	9	- 60	3	550 (32)	1100 (14)	2000 (7)	Energie, in W6, Metall-rüstung Vert+50
Partikel-Pistole	Partikel-Pistole	D	+ 15	- 20	- 3	3 x 1	(2)	9	- 60	1	120 (38)	600 (20)	2400 (10)	Energie
Partikel-Karabiner	Partikel-Gewehr	D	+ 55	- 35	- 3	3 x 1	(5)	9	- 60	2	1200 (44)	2400 (24)	4500 (13)	Energie
Partikel-Gewehr	Partikel-Gewehr	D	+ 65	- 50	- 3	3 x 1	(8)	9	- 60	3	1800 (55)	4500 (30)	11000 (16)	Energie
Paralyse-Pistole	Paralyse-Pistole	D	+ 10	- 15	0	3 x 1	(2)	10	- 60	1	10 (12)	20 (6)	50 (3)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Paralyse-Karabiner	Paralyse-Gewehr	D	+ 30	- 35	0	3 x 1	(5)	10	- 60	2	20 (16)	50 (8)	100 (4)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Paralyse-Gewehr	Paralyse-Gewehr	D	+ 50	- 50	0	3 x 1	(9)	10	- 60	3	30 (20)	75 (10)	250 (5)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Leichte Röntgen-laserpistole	Laserpistole	D	+ 20	- 10	0	4 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	40 (18)	170 (8)	900 (3)	Energie, Schutz / 2
Mittlere Röntgen-laserpistole	Laserpistole	D	+ 20	- 15	0	4 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	60 (23)	300 (9)	1200 (4)	Energie, Schutz / 2
Schwere Röntgen-laserpistole	Laserpistole	D	+ 20	- 20	0	3 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	90 (26)	400 (10)	1500 (5)	Energie, Schutz / 2
Röntgenlaser-Karabiner	Lasergewehr	D	+ 60	- 30	0	4 x 1 / 10	(3)	9	- 60	2	500 (28)	1100 (12)	2800 (6)	Energie, Schutz / 2
Röntgenlaser-gewehr	Lasergewehr	D	+ 70	- 35	0	4 x 1 / 10	(5)	9	- 60	2	750 (32)	2200 (15)	7000 (7)	Energie, Schutz / 2
Schweres Röntgenlaser-gewehr	Lasergewehr	D	+ 70	- 50	0	3 x 1	(8)	9	- 60	3	1000 (37)	3000 (17)	9500 (8)	Energie, Schutz / 2
Traktorstrahler	Traktorstrahler	D	+ 20	- 50	0	1 x 1	(10)	11	- 60	3	50 (20)	100 (7)	250 (3)	spezielle Regeln
Plasma-Gewehr	Fusions-Gewehr	D	+ 35	- 45	- 10	1 x 1	(9)	10	- 60	3	100 (44)	300 (18)	1000 (6)	Spezielle Regeln
Schweres Plasma-Gewehr	Fusions-Gewehr	D	+ 40	- 50	- 15	1 x 1	(10)	10	- 60	3	90 (55)	250 (20)	750 (8)	Spezielle Regeln
Schweres Fusions-Gewehr	Fusions-Gewehr	D	+ 35	- 60	- 18	1 x 1	(13)	11	- 60	3	200 (62)	400 (22)	900 (9)	Spezielle Regeln
Partikel-Pistole	Partikel-Pistole	E	+ 15	- 20	- 3	3 x 1	(2)	9	- 60	1	150 (42)	700 (22)	2600 (12)	Energie

Sternenbürger : Ausrüstung

Waffe	Fertigkeit	TS	Ziel	Schnell	Rück	Feuer	ST	GE	Aus-WM	Mini	normal	weit	extrem	Bemerkungen
Partikel-Karabiner	Partikel-Gewehr	E	+ 55	- 35	- 3	3 x 1	(5)	9	- 60	2	1400 (48)	2600 (26)	5000 (15)	Energie
Partikel-Gewehr	Partikel-Gewehr	E	+ 65	- 50	- 3	3 x 1	(8)	9	- 60	3	2000 (60)	5000 (33)	12000 (18)	Energie
Paralyse-Pistole	Paralyse-Pistole	E	+ 10	- 15	0	3 x 1	(2)	10	- 60	1	12 (15)	25 (10)	75 (5)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Paralyse-Karabiner	Paralyse-Gewehr	E	+ 30	- 35	0	3 x 1	(5)	10	- 60	2	30 (19)	75 (11)	150 (7)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Paralyse-Gewehr	Paralyse-Gewehr	E	+ 50	- 50	0	3 x 1	(9)	10	- 60	3	50 (24)	120 (13)	350 (8)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Leichte Röntgen-laserpistole	Laserpistole	E	+ 20	- 10	0	4 x 1 / 10	(1)	9- 60	1	40 (20)	170 (9)	900 (4)	Energie, Schutz / 2	
Mittlere Röntgen-laserpistole	Laserpistole	E	+ 20	- 15	0	4 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	60 (25)	300 (10)	1200 (5)	Energie, Schutz / 2
Schwere Röntgen-laserpistole	Laserpistole	E	+ 20	- 20	0	3 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	90 (28)	400 (12)	1500 (6)	Energie, Schutz / 2
Röntgenlaser-Karabiner	Lasergewehr	E	+ 60	- 30	0	4 x 1 / 10	(3)	9	- 60	2	500 (30)	1100 (14)	2800 (7)	Energie, Schutz / 2
Röntgenlaser-gewehr	Lasergewehr	E	+ 70	- 35	0	4 x 1 / 10	(5)	9	- 60	2	750 (34)	2200 (17)	7000 (8)	Energie, Schutz / 2
Schweres Röntgenlaser-gewehr	Lasergewehr	E	+ 70	- 50	0	3 x 1	(8)	9	- 60	3	1000 (40)	3000 (19)	9500 (9)	Energie, Schutz / 2
Traktorstrahler	Traktorstrahler	E	+ 25	- 50	0	1 x 1	(10)	10	- 60	3	60 (20)	120 (9)	300 (5)	spezielle Regeln
Mini-Traktorstrahler	Traktorstrahler	E	+ 5	- 25	0	1 x 1	(5)	10	- 60	1	5 (12)	10 (5)	25 (3)	spezielle Regeln
Hypno-Gewehr	Hypno-Gewehr	E	+ 30	- 50	0	1 x 1	(8)	11	- 60	1	20 (20)	50 (10)	100 (5)	spezielle Regeln
Hypno-Pistole	Hypno-Pistole	E	+ 5	- 20	0	1 x 1	(2)	11	- 60	3	2 (20)	5 (10)	10 (5)	spezielle Regeln
Mini-Paralysator	Paralysator-Pistole	E	+ 5	- 10	0	2 x 1	(1)	10	- 60	0	2 (15)	5 (7)	12 (4)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Desintegrator-Gewehr	Desintegrator-Gewehr	E	+ 65	- 55	0	1 x 1	(11)	11	- 60	3	800 (60)	1750 (50)	3500 (40)	Rüstung nutzlos
Desintegrator-Karabiner	Desintegrator-Gewehr	E	+ 55	- 40	0	1 x 1	(9)	11	- 60	2	500 (55)	1000 (45)	2000 (35)	Rüstung nutzlos
Desintegrator-Pistole	Desintegrator-Pistole	E	+ 10	- 20	0	1 x 1	(7)	11	- 60	1	10 (50)	25 (40)	50 (30)	Rüstung nutzlos
Fusions-Gewehr	Fusions-Gewehr	E	+ 35	- 50	- 10	1 x 1	(9)	10	- 60	3	300 (55)	600 (20)	1500 (8)	Spezielle Regeln
Schweres Fusions-Gewehr	Fusions-Gewehr	E	+ 40	- 55	- 15	1 x 1	(11)	10	- 60	3	250 (66)	500 (25)	1000 (10)	Spezielle Regeln
Partikel-Pistole	Partikel-Pistole	*	+ 15	- 20	- 3	3 x 1	(2)	9	- 60	1	200 (45)	850 (25)	2800 (15)	Energie

Sternenbürger : Ausrüstung

Waffe	Fertigkeit	TS	Ziel	Schnell	Rück	Feuer	ST	GE	Aus-WM	Mini	normal	weit	extrem	Bemerkungen
Partikel-Karabiner	Partikel-Gewehr	*	+ 55	- 35	- 3	3 x 1	(5)	9	- 60	2	1500 (55)	2800 (30)	5200 (19)	Energie
Partikel-Gewehr	Partikel-Gewehr	*	+ 65	- 50	- 3	3 x 1	(8)	9	- 60	3	2200 (70)	5500 (40)	12500 (22)	Energie
Paralyse-Pistole	Paralyse-Pistole	*	+ 10	- 15	0	3 x 1	(2)	10	- 60	1	15 (16)	35 (10)	100 (5)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Paralyse-Karabiner	Paralyse-Gewehr	*	+ 30	- 35	0	3 x 1	(5)	10	- 60	2	40 (20)	100 (12)	250 (7)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Paralyse-Gewehr	Paralyse-Gewehr	*	+ 50	- 50	0	3 x 1	(9)	10	- 60	3	75 (25)	200 (14)	500 (8)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Leichte Röntgen-laserpistole	Laserpistole	*	+ 20	- 10	0	4 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	50 (20)	200 (10)	1000 (5)	Energie, Schutz / 2
Mittlere Röntgen-laserpistole	Laserpistole	*	+ 20	- 15	0	4 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	70 (25)	400 (11)	1300 (6)	Energie, Schutz / 2
Schwere Röntgen-laserpistole	Laserpistole	*	+ 20	- 20	0	3 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	100 (28)	500 (13)	1600 (7)	Energie, Schutz / 2
Röntgenlaser-Karabiner	Lasergewehr	*	+ 60	- 30	0	4 x 1 / 10	(3)	9	- 60	2	600 (30)	1300 (15)	3000 (8)	Energie, Schutz / 2
Röntgenlaser-gewehr	Lasergewehr	*	+ 70	- 35	0	4 x 1 / 10	(5)	9	- 60	2	1000 (34)	2500 (19)	7500 (9)	Energie, Schutz / 2
Schweres Röntgenlaser-gewehr	Lasergewehr	*	+ 70	- 50	0	3 x 1	(8)	9	- 60	3	1500 (40)	3500 (21)	10000 (10)	Energie, Schutz / 2
Traktorstrahler	Traktorstrahler	*	+ 25	- 50	0	1 x 1	(10)	10	- 60	3	60 (25)	150 (12)	500 (6)	spezielle Regeln
Leichte Gammalaserpistole	Laserpistole	*	+ 20	- 10	0	4 x 1 / 10	(1)	9- 60	1	50 (22)	200 (11)	1000 (5)	Energie, Schutz / 4	
Mittlere Gammalaserpistole	Laserpistole	*	+ 20	- 15	0	4 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	70 (27)	400 (12)	1300 (6)	Energie, Schutz / 4
Schwere Gammalaserpistole	Laserpistole	*	+ 20	- 20	0	3 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	100 (30)	500 (14)	1600 (7)	Energie, Schutz / 4
Gammalaser-Karabiner	Lasergewehr	*	+ 60	- 30	0	4 x 1 / 10	(3)	9	- 60	2	600 (33)	1300 (16)	3000 (8)	Energie, Schutz / 4
Gammalaserge- weh	Lasergewehr	*	+ 70	- 35	0	4 x 1 / 10	(5)	9	- 60	2	1000 (37)	2500 (21)	7500 (10)	Energie, Schutz / 4
Schweres Gammalaserge- weh	Lasergewehr	*	+ 70	- 50	0	3 x 1	(8)	9	- 60	3	1500 (44)	3500 (23)	10000 (11)	Energie, Schutz / 4
Mini-Traktorstrahler	Traktorstrahler	*	+ 5	- 25	0	1 x 1	(4)	10	- 60	1	5 (15)	15 (9)	50 (5)	spezielle Regeln
Hypno-Gewehr	Hypno-Gewehr	*	+ 30	- 50	0	1 x 1	(7)	10	- 60	1	50 (25)	100 (12)	200 (7)	spezielle Regeln
Hypno-Pistole	Hypno-Pistole	*	+ 5	- 20	0	1 x 1	(2)	10	- 60	3	5 (25)	10 (12)	20 (7)	spezielle Regeln

Sternenbürger : Ausrüstung

Waffe	Fertigkeit	TS	Ziel	Schnell	Rück	Feuer	ST	GE	Aus-WM	Mini	normal	weit	extrem	Bemerkungen
Mini-Paralysator	Paralysator-Pistole	*	+ 5	- 10	0	2 x 1	(1)	9	- 60	0	4 (16)	10 (7)	20 (4)	Betäubung, Duell D gegen KB, Rüstung nutzlos
Desintegrator-Gewehr	Desintegrator-Gewehr	*	+ 70	- 50	0	1 x 1	(9)	10	- 60	3	1000 (66)	2000 (55)	4000 (44)	Rüstung nutzlos
Desintegrator-Karabiner	Desintegrator-Gewehr	*	+ 60	- 35	0	1 x 1	(6)	10	- 60	2	600 (60)	1200 (49)	2500 (38)	Rüstung nutzlos
Desintegrator-Pistole	Desintegrator-Pistole	*	+ 15	- 20	0	1 x 1	(4)	10	- 60	1	15 (55)	40 (44)	100 (33)	Rüstung nutzlos
Gravo-Gewehr	Gravo-Gewehr	*	+ 50	- 60	0	1 x 1	(12)	10	- 60	5	500 (70)	1000 (70)	2000 (70)	spezielle Regeln

Allgemeine Tabelle für Schutzkleidungen TS 13 bis *

Typ	Nah-Schutzwert	Nah- Vert-WM	Ballistik- Schutz-wert	Ball.- Vert-WM	Energie-Schutzwert	Energie-Vert-WM	Gewicht	TS	Bereiche	Bemerkungen
Kevlar (leicht)	8	+ 10	12	+ 20	8	+ 10	5	13	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Kevlar (mittel)	12	+ 10	17	+ 20	11	+ 10	8	13	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Kevlar (schwer)	15	+ 10	25	+ 20	15	+ 10	11	13	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Monofaser (leicht)	9	+ 15	16	+ 25	9	+ 10	4	13	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Monofaser (mittel)	13	+ 15	23	+ 25	12	+ 10	7	13	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Monofaser (schwer)	16	+ 15	33	+ 25	16	+ 10	12	13	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Reflektorpanzer	0	+ 0	0	+ 0	10	+ 100	1	13	T	Energie-WM gegen andere Waffen als Laser: + 25
Reflektor-Helm	0	+ 0	0	+ 0	10	+ 100	1	13	K	s.o.
Kunststoff-Helm	15	+ 20	15	+ 25	15	+ 20	1	13	K	
Stahlhelm	20 / 15	+ 30	22 / 15	+ 30	20 / 15	+ 20	2	13	K	
Panzerhelm	30 / 17	+ 30	40 / 20	+ 30	40 / 20	+ 25	3	13	K	
Stahl-Keramik-Einsatz	35	+ 40	40	+ 40	32	+ 30	9	13	T	Front oder Rücken, als Zusatz zu Kevlar- oder Monofaser-Kleidung
Schmelzpanzer (leicht)	5	+ 15	3	+ 15	24	+ 30	6	13	T	verliert einen Punkt Schutz und 5 Punkte WM je absorbierter 5 Punkte Schaden
Schmelzpanzer (mittel)	7	+ 15	5	+ 15	36	+ 30	12	13	T	s.o.
Schmelzpanzer (schwer)	9	+ 15	7	+ 15	50	+ 30	18	13	T	s.o.
Panzerkleidung		+ 40		+ 45		+ 40	25	13	T	

Sternenbürger : Ausrüstung

Typ	Nah-Schutzwert	Nah- Vert-WM	Ballistik- Schutz-wert	Ball.- Vert-WM	Energie-Schutzwert	Energie-Vert-WM	Gewicht	TS	Bereiche	Bemerkungen
Panzerkleidung, schwer		+ 40		+ 45		+ 40	32	13	T	
Monofaser (leicht)	9	+ 15	18	+ 25	9	+ 10	3	A	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Monofaser (mittel)	13	+ 15	26	+ 25	12	+ 10	6	A	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Monofaser (schwer)	16	+ 15	37	+ 25	16	+ 10	10	A	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Reflektorpanzer	0	+ 0	0	+ 0	10	+ 100	1	A	T	Energie-WM gegen andere Waffen als Laser: + 25
Reflektor-Helm	0	+ 0	0	+ 0	10	+ 100	1	A	K	s.o.
Kunststoff-Helm	18	+ 20	18	+ 25	18	+ 20	1	A	K	
Stahlhelm	24 / 18	+ 30	24 / 18	+ 30	24 / 18	+ 20	2	A	K	
Panzerhelm	45 / 25	+ 30	50 / 30	+ 30	50 / 30	+ 25	3	A	K	
Stahl-Keramik-Einsatz	40	+ 40	50	+ 40	38	+ 30	9	A	T	Front oder Rücken, als Zusatz zu Supra- oder Monofaser-Kleidung
Schmelzpanzer (leicht)	5	+ 15	3	+ 15	25	+ 30	5	A	T	verliert einen Punkt Schutz und 5 Punkte WM je absorbiert 5 Punkte Schaden
Schmelzpanzer (mittel)	7	+ 15	5	+ 15	38	+ 30	10	A	T	s.o.
Schmelzpanzer (schwer)	9	+ 15	7	+ 15	54	+ 30	15	A	T	s.o.
Panzerkleidung	45	+ 45	50	+ 45	50	+ 45	22	A	T	
Panzerkleidung, schwer	55	+ 45	60	+ 45	60	+ 45	28	A	T	
Suprafaser (leicht)	18	+ 25	18	+ 25	18	+ 25	3	A	T	
Suprafaser (mittel)	26	+ 25	26	+ 25	26	+ 25	6	A	T	
Suprafaser (schwer)	37	+ 25	37	+ 25	37	+ 25	10	A	T	
Gehärtet	spez.	-	spez.	-	spez.	-	+ 50%	A	var.	hebt Schutzreduzierung /2 auf
Reflektorpanzer	0	+ 0	0	+ 0	11	+ 100	1	B	T	Energie-WM gegen andere Waffen als Laser: + 25
Reflektor-Helm	0	+ 0	0	+ 0	11	+ 100	1	B	K	s.o.
Kunststoff-Helm	19	+ 20	19	+ 25	19	+ 20	1	B	K	
Panzerhelm	50 / 25	+ 30	50 / 30	+ 30	50 / 30	+ 25	2,25	B	K	
Schmelzpanzer (leicht)	5	+ 15	3	+ 15	25	+ 30	4	B	T	verliert einen Punkt Schutz und 5 Punkte WM je absorbiert 5 Punkte Schaden
Schmelzpanzer (mittel)	7	+ 15	5	+ 15	38	+ 30	8	B	T	s.o.
Schmelzpanzer (schwer)	9	+ 15	7	+ 15	54	+ 30	12	B	T	s.o.
Panzerkleidung	50	+ 50	55	+ 50	55	+ 50	20	B	T	

Sternenbürger : Ausrüstung

Typ	Nah-Schutzwert	Nah- Vert-WM	Ballistik- Schutz-wert	Ball.- Vert-WM	Energie-Schutzwert	Energie-Vert-WM	Gewicht	TS	Bereiche	Bemerkungen
Panzerkleidung, schwer	60	+ 50	66	+ 50	66	+ 50	27	B	T	
Suprafaser (leicht)	21	+ 25	21	+ 25	21	+ 25	3	B	T	
Suprafaser (mittel)	28	+ 25	28	+ 25	28	+ 25	6	B	T	
Suprafaser (schwer)	40	+ 25	40	+ 25	40	+ 25	10	B	T	
Gehärtet	spez.	-	spez.	-	spez.	-	+ 50%	B	var.	hebt Schutzreduzierung /2 auf
Thermalbeschichtung	-.	-	-.	-	+ 50%	-	+ 25%	B	var.	
Reflektorpanzer	0	+ 0	0	+ 0	12	+ 100	1	C	T	Energie-WM gegen andere Waffen als Laser: + 25
Reflektor-Helm	0	+ 0	0	+ 0	12	+ 100	1	C	K	s.o.
Kunststoff-Helm	20	+ 20	20	+ 25	20	+ 20	1	C	K	
Panzerhelm	60 / 25	+ 30	60 / 30	+ 30	60 / 30	+ 25	2,25	C	K	
Schmelzpanzer (leicht)	5	+ 15	3	+ 15	28	+ 30	4	C	T	verliert einen Punkt Schutz und 5 Punkte WM je absorbiert 5 Punkte Schaden
Schmelzpanzer (mittel)	7	+ 15	5	+ 15	45	+ 30	8	C	T	s.o.
Schmelzpanzer (schwer)	9	+ 15	7	+ 15	60	+ 30	12	C	T	s.o.
Panzerkleidung	60	+ 50	60	+ 50	60	+ 50	20	C	T	
Panzerkleidung, schwer	70	+ 50	70	+ 50	70	+ 50	27	C	T	
Suprafaser (leicht)	23	+ 25	23	+ 25	23	+ 25	2	C	T	
Suprafaser (mittel)	31	+ 25	31	+ 25	31	+ 25	5	C	T	
Suprafaser (schwer)	44	+ 25	44	+ 25	44	+ 25	8,5	C	T	
Gehärtet	spez.	-	spez.	-	spez.	-	+ 50%	C	var.	hebt Schutzreduzierung /2 auf
Thermalbeschichtung	-.	-	-.	-	+ 50%	-	+ 25%	C	var.	
Panzerhelm	66 / 30	+ 30	66 / 30	+ 30	66 / 30	+ 25	2	D	K	
Panzerkleidung	66	+ 60	66	+ 60	+ 60	18	D	T		
Panzerkleidung, schwer	80	+ 60	80	+ 60	80	+ 60	25	D	T	
Suprafaser (leicht)	25	+ 25	25	+ 25	25	+ 25	1,75	D	T	
Suprafaser (mittel)	35	+ 25	35	+ 25	35	+ 25	4,5	D	T	
Suprafaser (schwer)	50	+ 25	50	+ 25	50	+ 25	8	D	T	
Gehärtet	spez.	-	spez.	-	spez.	-	+ 50%	D	var.	hebt Schutzreduzierung /2 auf
Thermalbeschichtung	-.	-	-.	-	+ 50%	-	+ 25%	D	var.	
Panzerhelm	70 / 30	+ 30	70 / 30	+ 30	70 / 30	+ 25	2	E	K	
Panzerkleidung	70	+ 60	70	+ 60	70	+ 60	15	E	T	
Panzerkleidung, schwer	88	+ 60	88	+ 60	88	+ 60	22	E	T	

Sternenbürger : Ausrüstung

Typ	Nah-Schutzwert	Nah- Vert-WM	Ballistik- Schutz-wert	Ball.- Vert-WM	Energie-Schutzwert	Energie-Vert-WM	Gewicht	TS	Bereiche	Bemerkungen
Suprafaser (leicht)	25	+ 25	25	+ 25	25	+ 25	1,5	E	T	
Suprafaser (mittel)	35	+ 25	35	+ 25	35	+ 25	4	E	T	
Suprafaser (schwer)	50	+ 25	50	+ 25	50	+ 25	6,75	E	T	
Gehärtet	spez.	-	spez.	-	spez.	-	+ 50%	E	var.	hebt Schutzreduzierung /2 auf
Thermalbeschichtung	-.	-	-.	-	+ 50%	-	+ 25%	E	var.	
Panzerhelm	85	+ 60	85	+ 60	85	+ 60	2	*	K	
Panzerkleidung	85	+ 60	85	+ 60	85	+ 60	12	*	T	
Panzerkleidung, schwer	100	+ 60	100	+ 60	100	+ 60	18	*	T	
Gehärtet	spez.	-	spez.	-	spez.	-	+ 50%	*	var.	hebt Schutzreduzierung /2 auf
Thermalbeschichtung	-.	-	-.	-	+ 50%	-	+ 25%	*	var.	-

Ausführungen, welche neben dem Torso noch die Arme bedecken, haben ein um 33% erhöhtes Gewicht. Beinschutz hat ein Gewicht von 33% des Torsoschutzes. Dies gilt jeweils für Kevlar-, Supra- und Monofaser-Rüstungen, sowie für Schmelz- und Reflektorpanzer und alle Formen von Panzerkleidung. Handschuhe haben ein zu vernachlässigendes Gewicht; Stiefel hätten ca. 5% des Gewichtes des Torso-Schutzes.

Alle Rüstungen werden zu 50% auf die Traglast angerechnet.

Tabelle: Schutzschirmgeneratoren

Bezeichnung	TS	ABF	Vert-WM	Ab-Code
Schutzschild	B	-	+ 40	20
Schutzschild (Glocke)	B	-	+ 70	-
Schutzschild	C	-	+ 40	20
Schutzschild (Glocke)	C	-	+ 70	-
Mikro-Schutzschirm	C	100	-	-
Mini-Schutzschirm	C	200	-	-
Leichter Schutzschirm	C	300	-	-
Standard-Schutzschirm	C	500	-	-
Verstärkter Schutzschirm	C	1.000	-	-
Maxi-Schutzschirm	C	1.000	-	-
Schutzschirm (Aufstellgerät)	C	5.000	-	-
Schutzschild	D	-	+ 45	20
Schutzschild (Glocke)	D	-	+ 75	-
Mikro-Schutzschirm	D	150	-	-
Mini-Schutzschirm	D	250	-	-
Leichter Schutzschirm	D	400	-	-

Sternenbürger : Ausrüstung

Bezeichnung	TS	ABF	Vert-WM	Ab-Code
Standard-Schutzschirm	D	750	-	-
Verstärkter Schutzschirm	D	1.500	-	-
Maxi-Schutzschirm	D	3.000	-	-
Schutzschirm (Aufstellgerät)	D	7.500	-	-
Schutzschild	E	-	+ 50	20
Schutzschild (Glocke)	E	-	+ 80	-
Mikro-Schutzschirm	E	200	-	-
Mini-Schutzschirm	E	400	-	-
Leichter Schutzschirm	E	600	-	-
Standard-Schutzschirm	E	1.000	-	-
Verstärkter Schutzschirm	E	2.000	-	-
Maxi-Schutzschirm	E	4.000	-	-
Schutzschirm (Aufstellgerät)	E	10.000	-	-
Schutzschild	*	-	+ 60	20
Schutzschild (Glocke)	*	-	+ 100	-
Mikro-Schutzschirm	*	300	-	-
Mini-Schutzschirm	*	500	-	-
Leichter Schutzschirm	*	750	-	-
Standard-Schutzschirm	*	1.500	-	-
Verstärkter Schutzschirm	*	3.000	-	-
Maxi-Schutzschirm	*	7.500	-	-
Schutzschirm (Aufstellgerät)	*	15.000	-	-
Verzerrungsschirm	*	10000 + speziell	-	-
Schwerer Verzerrungsschirm	*	20000 + speziell	-	-
Verzerrungsschirm (Aufstellgerät)	*	50000 + speziell	-	-

Sternenbürger : Raumfahrt

Raumfahrt

Raumschiffskonstruktion

Die in der Milchstraße eingesetzten Raumschiffe haben üblicherweise Größen von einer bis zu vielen Millionen Tonnen. Dieses Kapitel befaßt sich mit der Konstruktion eigener Raumschiffe. Die entsprechenden Regeln wurden auch benutzt, um die Beispielschiffe zu konstruieren, die sich am Ende dieses Abschnittes befinden.

Beispiel: Im folgenden Abschnitt werden wir zur besseren Erläuterung der Regeln ein Freihändlerschiff der TS C konstruieren. Dies soll zugleich zeigen, daß es nicht immer die Top-Tech sein muß, um am Ende ein gutes Schiff zu erhalten.

Technikstufen

Das Konstruktionssystem benutzt die Technikstufen A bis E, sowie bedingt die Technikstufe *, die dem Alten Imperium vorbehalten ist. Die Technikstufe der Raumwerft, auf der ein Schiff in Auftrag gegeben wird, und die mit der Planeten-Technikstufe normalerweise identisch ist, bestimmt die zulässige Obergrenze für einen Neubau.

Technik des Alten Imperiums kann nicht mehr gebaut werden. Dementsprechend sind die angegebenen Preise Minimalpreise für den Ankauf entsprechender Artefakte, wobei für diese aber kein echter Markt besteht. Vielmehr muß Imperiumstechnik aus Wracks oder Depots geborgen werden. Die Konstruktionsdaten sollen in erster Linie eine Vorstellung von den Leistungswerten der Imperiumsraumer finden, falls irgendwo z.B. noch ein intaktes Exemplar gefunden werden sollte oder ein Spieler eine Kampagne in einer anderen Epoche ansiedeln möchte. Die heute noch existierende Imperiumstechnik erreicht nur selten auch nur annähernd ihre alten Leistungswerte, da schon vielfach ohne die richtige Qualifikation Reparaturen vorgenommen werden mußten oder einfach der Zahn der Zeit seinen Tribut fordert. Der Spieler sollte die angegebenen Daten daher als Leistungsobergrenzen für im Spiel auftauchende Imperiumstechnik verstehen. Dabei beziehen sich alle Informationen auf den Höchststand des Alten Imperiums.

Veraltete Technik

Es ist denkbar, Gerätschaften niedrigerer Technikstufen als für die Raumwerft üblich einbauen zu lassen. Dies bringt Preisvorteile: Jede TS über derjenigen einer Anlage halbiert deren Anschaffungspreis. Diese Regel gilt nicht für Schiffsrümpfe.

Beispiel: Ein TS-A-Fusionsreaktor kostet auf TS A 3 MCr, auf TS B 1,5 MCr und auf TS C 0,75 MCr.

Der Rumpf

Basis einer jeden Schiffskonstruktion ist der Rumpf, in und auf dem alle weiteren Bestandteile montiert werden. Für gewöhnlich besteht der Rumpf aus fortgeschrittenen Stahlgierungen, kann aber auch z.B. einen ausgehöhlten Asteroiden darstellen.

Verdrängung

Die Verdrängung eines Schiffes mißt sein Volumen, d.h. seinen umbauten Raum. Sie wird in Tonnen gemessen, wobei eine Tonne der Verdrängung einer Tonne flüssigen Wasserstoffs, also 13,5 Kubikmeter entspricht. Zulässig sind normalerweise Raumschiffsverdrängungen von einer bis unendlich vielen Tonnen. Erfragen Sie am besten bei Ihrer Raumwerft die dortige Konstruktionsobergrenze.

Die meisten Raumschiffe in der Galaxis bewegen sich im Bereich 100 bis 1.000 Tonnen. Große Kampfschiffe und Expeditionsmutterschiffe, oder auch z.B. die Schlachtraumer des Alten Imperiums, erreichen mehrere Millionen Tonnen. So kann man im Solssystem noch das Wrack eines in der

Schlacht um Sol erbeuteten Imperiums-Schlachtschiffes bewundern, welches bei Keilform eine Länge von 2.000 Meter und eine Heckbreite von 700 Meter erreicht. Dies entspricht einem Volumen von 12 Millionen Tonnen!! Solche Giganten werden aber nicht mehr gebaut, da es nicht wirtschaftlich erscheint.

Schiffsrümpfe haben einen Grundpreis von 10.000 Cr je Tonne Verdrängung des Schiffes. Der durch Rumpfwände usw. belegte Raum wird wie weiter unten erläutert bestimmt.

Beispiel: Wir wählen einen Rumpf von 300 Tonnen Verdrängung. Damit liegt der Grundpreis bei $10.000 \text{ Cr} \times 300 = 3 \text{ MCr}$.

Ermittlung der Masse

Die Masse eines Raumschiffes ist eine Größe, die z.B. für die tatsächliche Triebwerksleistung von Bedeutung ist. Sie wird ebenfalls in Tonnen gemessen, wobei eine Tonne 1.000 Kilogramm entspricht. Zur Berechnung der Masse sind jeweils Massenwerte für die diversen Bestandteile angegeben. Die Formel lautet: Masse = Verdrängung x Massenwert.

Beispiel: Die Masse unseres Freihändlerschiffes werden wir am Ende dieses Kapitels berechnen, um nicht zuviel vorwegzunehmen.

Form

Die Form eines Raumschiffes bestimmt zunächst einmal grob dessen Aussehen. Man unterscheidet im wesentlichen stromlinienförmige, teilweise stromlinienförmige und nicht stromlinienförmige Raumschiffe.

Stromlinienform gestattet das Eintauchen in eine Atmosphäre und macht es einfach, darin zu fliegen, da das Schiff ähnlich z.B. einem Flugzeug geformt ist. Beispiele sind Diskusformen oder Keil- und Kegelformen mit Tragflächen. Der Preis des Rumpfes ist mit 2 zu multiplizieren.

Teilweise Stromlinienform ermöglicht immer noch den Atmosphärenflug, erfordert aber in jedem Fall Hilfen wie z.B. einen Antigravgenerator. Beispiele sind Kugelform, Keile und Kegel ohne Tragflächen oder Walzenformen. Der Preis des Rumpfes ist mit 1,5 zu multiplizieren.

Nicht stromlinienförmige Schiffe können nur in einer Atmosphäre fliegen, wenn sie durch einen Antigrav unterstützt werden. Andernfalls stürzen sie ab wie ein Stein. Beispiele sind ausgehöhlte Asteroiden, Kastenform, Würfelform usw. Der Rumpfpriest bleibt unverändert.

Ein Sonderfall ist die **Offene Struktur**, die weiter unten erläutert wird.

Für die durch Wände usw. belegte Verdrängung als Anteil der Gesamtverdrängung gilt:

	TS A	TS B	TS C
Stromlinienform	10 %	8 %	7 %
teilw. Stromlinie	5 %	4 %	3,5 %
Basisform	2 %	2 %	1,5 %

	TS D	TS E	TS *
Stromlinienform	6 %	5 %	4 %
teilw. Stromlinie	3 %	2 %	1,5 %
Basisform	1,5 %	1 %	0,5 %

Der Massenwert beträgt

TS A	TS B	TS C	TS D	TS E	TS *
20	15	12	10	10	8

Sternenbürger : Raumfahrt

Bauweise

Als Bauweise bezeichnet man die Art, wie der Rumpf selbst konstruiert ist, d.h. seine Aufteilung und Stabilität. Man unterscheidet:

Leichtbauweise: Das Schiff hat effektiv keine Innenschotten, d.h. alle Innenwände bestehen aus leichtem, nicht vakuumsicherem Material. Ergebnis ist eine leichte, aber empfindliche Struktur. Massenwert/ 3, RP-Wert/ 2, Preis / 2.

Standardbauweise: Übliche Schiffe verfügen über eine druck- und vakuumsichere Unterteilung in grobe Bereiche wie Maschinensektion, Brücke, Unterkunftssektion, Frachtraum usw. Alle diese Bereiche können luftdicht abgeschlossen und z.B. getrennt luftleer gemacht werden. Normale Daten.

Massivbauweise: Das Schiff wird praktisch nur durch Schottwände unterteilt, d.h. alle Innenwände, selbst zwischen Kabinen, sind Druckwände. Dies ist eine sehr stabile, aber auch schwere Bauart. Massenwert x 2, RP-Wert x 2, Preis x 2.

Offene Strukturen: Diese spezielle Bauweise ist vor allem für Trägerschiffe beliebt. Die Beiboote werden an der Außenhülle mitgeführt; für sie sind regelrechte Öffnungen vorgesehen. Die entstehende Struktur ist sehr schadensempfindlich, zumal sie nicht gepanzert werden kann, und gilt als nicht stromlinienförmig. Massenwert/ 5, RP-Wert /3, Preis / 3, Schutzwert = 0.

Beispiel: Ein Freihändlerschiff sollte zur Landung auf Planeten in der Lage zu sein, nicht zuletzt für Welten ohne ausgebauten Orbitalhafen. Außerdem spart man sich auf diese Weise langwierige und kostspielige Transferflüge. Dementsprechend wählen wir Stromlinienform. Dies bedeutet, daß der Preis verdoppelt wird auf 6 MCr. Es sind 7% von 300 Tonnen, d.h. 21 Tonnen, für Wände usw. zu reservieren. Die Masse des Rumpfes beträgt 12 x 21 = 252 Tonnen. Im übrigen reicht Standardbauweise für die Ansprüche aus.

Panzerung

Es ist möglich, ein Raumschiff, das nicht als offene Struktur gebaut wurde, zum Schutz vor Beschädigungen zu panzern. Dies geschieht durch Verwendung einer dickeren Außenhülle aus besonders widerstandsfähigen Legierungen. Panzerungen sind ein gewisser Schutz, aber sie machen Schiffe auch deutlich schwerer. Zudem sind Schutzschirme oft noch effektiver. Dies hat zur Folge, dass die meisten kleinen Einheiten nicht gepanzert werden. Außerdem sinkt die Bedeutung von Panzerschutz mit fortschreitender technischer Entwicklung.

Der naheliegende Gedanke, wie im Bodenkampf üblich Reflektorpanzer oder Schmelzpanzer für Raumschiffe zu verwenden, wurde nach einigen Experimenten wieder verworfen. Die Kosten sind zu hoch, die Beschichtung zu empfindlich gegen Mikrometeoriten und kosmischen Staub - und die Effekte zu gering. Die meisten militärischen Schiffswaffen sind desweiteren gar keine gewöhnlichen Laser, und gegen andere Waffen sind diese Schutzformen bekanntlich kaum wirksam. Außerdem kommt hinzu, daß selbst die Wirkung gegen Laser nicht allzu groß ist, da es sich nicht um einen proportionalen Zusammenhang zwischen Waffengröße und Panzerdicke handelt.

Der Massenwert von Panzerungen beträgt 20. Der Preis liegt bei 1 MCr je Tonne Panzerung. Kompaktpanzerungen kosten 10 MCr je Tonne. Der Panzerungswert wird im Vorgriff auf eine Überarbeitung der Grundregeln nach der Formel

Panzerungsverdrängung / Schiffsverdrängung x Dritte Wurzel aus (Schiffsverdrängung/100) x Panzerungsmultiplikator

ermittelt. 10% der durch Rumpfwände belegten Verdrängung (s.o.) sind zur Panzerungsverdrängung zu addieren.

Im folgenden der Panzerungsmultiplikator je nach Technikstufe (.

	TS A	TS B	TS C
Standard-Panzerung	1.000	2.000	3.000
Kompakt-Panzerung	1.500	3.000	4.500

	TS D	TS E	TS *
Standard-Panzerung	5.000	7.500	10.000
Kompakt-Panzerung	7.500	10.000	20.000

Beispiel: Für ein Handelsraumschiff halten wir eine Panzerung nicht für erforderlich. Sie ist zu schwer, zu teuer und belegt wertvollen Frachtraum.

Die Maschinenanlagen

Dieser Abschnitt befaßt sich mit dem Herz eines Schiffes, den verschiedenen in ihm installierten Maschinenanlagen. Hierbei sind keinesfalls alle vorgestellten Systeme Pflichtbestandteile. So benötigen systemgebundene oder Tochterschiffe keinen Überlichtantrieb, und es ist theoretisch auch denkbar, ein Schiff ohne Unterlichtantrieb zu konstruieren, das sich dann allerdings nicht aus eigener Kraft im Normalraum bewegen kann.

Energieerzeugung

Für jedes Raumschiff, das nicht nur eine unbelebte Hülle darstellen soll, ist es notwendig, daß es aus eigener Kraft Energie erzeugen kann. Verschiedene Möglichkeiten existieren hierbei.

Fusionsreaktoren

Dies sind Reaktoren auf Fusionsbasis, die üblicherweise Wasserstoff zu Helium verschmelzen und damit Energie gewinnen. Es handelt sich um die häufigste und billigste Energiequelle. Sie kosten 1 MCr je Tonne. Die Kompaktversion kostet 10 MCr je Tonne. Der Massenwert beträgt jeweils 1. Im einzelnen gelten folgende technische Daten, jeweils in Form von erzeugten Energiepunkten (EP) je Tonne Verdrängung:

	TS A	TS B	TS C
Standard-Fusionsreaktor	10	25	50
Kompakt-Fusionsreaktor	20	50	100

	TS D	TS E	TS *
Standard-Fusionsreaktor	75	100	250
Kompakt-Fusionsreaktor	150	250	500

Beispiel: Wir installieren 30 Tonnen Fusionsreaktoren, welche 1.500 EP liefern können. Der Preis beträgt 30 MCr und die Masse ebenfalls 30 Tonnen.

Antimateriereaktoren

Diese Reaktoren verwenden die Reaktion von Materie mit Antimaterie, um Energie zu gewinnen. Sie sind vergleichsweise leistungstärker als gleich große Fusionsreaktoren, da

Sternenbürger : Raumfahrt

der Wirkungsgrad einer Antimaterie-Reaktion höher ist. Jedoch gilt dies auch für den Preis.

Antimateriereaktoren kosten 14 MCr je Tonne. Die Kompaktversion kostet sogar 140 MCr je Tonne. Der Massenwert liegt jeweils bei 1. Im folgenden die technischen Daten, wieder als erzeugte EP je Tonne Verdrängung des Reaktors:

	TS A	TS B	TS C
Standard-Antimateriereaktor	/	/	120
Kompakt-Antimateriereaktor	/	/	/

	TS D	TS E	TS *
Standard-Antimateriereaktor	200	300	600
Kompakt-Antimateriereaktor	400	600	1000

Speicherbänke

Dies sind keine Energieerzeuger, sondern eine Art großer Batterien, die Energie speichern und diese sowohl kontrolliert als auch kurzzeitig freisetzen können. Sie werden vor allem benutzt, um ausreichend Energie für den Hyperraumeintritt bereitzustellen, können aber auch als Energiereserve für Notfälle dienen. Theoretisch ist es sogar denkbar, ein Schiff ohne Reaktoren nur mit Speicherbänken zu konstruieren. Dies erfordert dann aber regelmäßiges "Betanken" z.B. am Reaktor eines Mutterschiffes oder einer Raumstation oder aber mittels eines Zapfstrahles.

Der Preis liegt bei 0,5 MCr je Tonne bzw. 5 MCr je Tonne für die Kompaktversion. Der Massenwert beträgt jeweils 2. Die technischen Daten in Form von maximal zu speichernden EP-Stunden je Tonne sind der folgenden Tabelle zu entnehmen:

	TS A	TS B	TS C
Standard-Speicherbänke	50	100	300
Kompakt-Speicherbänke	100	250	500

	TS D	TS E	TS *
Standard-Speicherbänke	600	1000	2500
Kompakt-Speicherbänke	1000	2000	5000

Beispiel: Wir installieren 16 Tonnen Speicherbänke, was einer Kapazität von 4.800 EP entspricht. Der Preis sind 8 MCr und die Masse 16 Tonnen. Die Größe der Bänke wurde hierbei anhand des Bedarfs für einen UL-Flug (siehe dort) bestimmt.

Das EP-Prinzip

Zur Ermittlung des Energiebedarfs von Schiffssystemen wird das Energiepunkte-(EP-) Verfahren benutzt. Für jedes Schiffssystem ist ein EP-Bedarf angegeben. Die von den Reaktoren oder Speicherbänken gelieferte EP-Menge muß wenigstens so groß sein wie der Bedarf aller im Schiff installierten Systeme mit Ausnahme der Überlichttriebwerke und 50% des Unterlichttriebwerksbedarfs und Antigravbedarfs, sowie andererseits der Unterlichttriebwerke und des Antigraivs mit Volleistung, sowie der Lebenserhaltung und des Computers.

Für diesen Bedarf gilt im einzelnen:

- Waffensysteme benötigen den in den Tabellen angegebenen Betrag an EP.

- Fusionstriebwerke benötigen 4 EP je Tonne Triebwerksverdrängung

- Impulstriebwerke benötigen 50 EP je Tonne Triebwerksverdrängung

- für Überlichtflüge gelten die Regeln im entsprechenden Kapitel

- Computer und andere Einbauten benötigen die jeweils angegebene EP-Menge

- das Lebenserhaltungssystem verbraucht 20 EP je Tonne Systemverdrängung

- der Antigrav benötigt 25 EP je Tonne Systemverdrängung

- die Schutzschirme benötigen die dort angegebene Menge

Beispiel: Ein Schiff hat Impulstriebwerke von 50 Tonnen (d.h. 2.500 EP Bedarf), einen Antigrav von 50 Tonnen (1.250 EP Bedarf), Waffensysteme für 1.000 EP, 10 Tonnen Lebenserhaltung (200 EP), einen Computer für 25 EP und Schutzschirme für 1.200 EP. Demzufolge müssen seine Reaktoren mindestens 4.300 EP liefern können. Die Berechnung lautet: Summe aller Werte einschließlich 50% des Triebwerkes und Antigraivs = 4.300 EP / Summe Vollaust Antrieb und Antigrav + Computer + Lebenserhaltung = 4.000 EP.

Beispiel: Für unseren Freihändler bestimmen wir den EP-Bedarf jeweils direkt in den folgenden Sequenzen.

Treibstofftanks

Schiffe benötigen Treibstoff, um ihre Reaktoren zu betreiben. Es handelt sich dabei um fusionsfähigen Wasserstoff bzw. Wasser im Falle von Fusionsreaktoren, und um Antimaterie-Pellets bei Antimaterie-Reaktoren.

Es müssen Treibstofftanks für wenigstens 10 Betriebstage vorgesehen werden. Für deren Verdrängung gilt:

a) Fusionsreaktoren: Tankverdrängung = 1 / 1.000 der Reaktorverdrängung je 10 Betriebstage

b) Antimateriereaktoren: Tankverdrängung = 1 / 10.000 der Reaktorverdrängung je 10 Betriebstage.

Der Massenwert liegt jeweils bei 1. Eventuelle Zusatztanks oder Außentanks bleiben dem Spielleiter oder späteren Weltbüchern überlassen. Die Mindesttonnage von Tanks liegt bei 0,01 Tonnen.

Beispiel: 1/1000 der Reaktorverdrängung ergibt 30 / 1.000 oder auch 0,3 Tonnen. Wir erhöhen dies auf 1 Tonne, was für ca.33 Betriebstage reichen wird. Die Masse ist ebenfalls 1 Tonne.

Unterlichtantrieb

Zur Bewegung eines Schiffes im normalen Raum-Zeit-Kontinuum gibt es zwei gängige Antriebsmethoden, welche im folgenden vorgestellt werden.

Impulstriebwerke

Dies ist ein Triebwerkssystem, das nicht nach dem Rückstoßprinzip arbeitet, sondern das Schiff mittels Impulswellen vorantreibt, wobei man sich auch hyperphysikalischer Wirkungen bedient. Vorteil ist ein sehr hoher Wirkungsgrad, der große Beschleunigungen erlaubt, und der Verzicht auf irgendeine Form von Reaktionsmasse.

Der Preis liegt bei 2 MCr je Tonne, bzw. 20 MCr je Tonne für die Kompaktversion. In beiden Fällen ist der Massenwert 1. Im folgenden die technischen Daten in Form von g (= 10 m/s²) Beschleunigung, welche eine Tonne Masse durch eine Tonne Triebwerk erfährt. Größere Massen reduzieren entsprechend die Leistung (Reale Leistung = Leistung x Verdrängung Triebwerk / Schiffsmasse).

Sternenbürger : Raumfahrt

Impulstriebwerke haben aus physikalischen Gründen eine Mindestgröße von 10 Tonnen. Dies gilt auch bei Kompaktbauweise.

Beispiel: Ein Triebwerk der Leistung 1.000 wird in einem Schiff von 100 Tonnen Masse installiert. Es werden 10 Tonnen Triebwerk eingebaut. Damit wird eine Leistung von 100 g erreicht. 5 Tonnen Triebwerk hätten nur 50 g erreicht.

	TS A	TS B	TS C
Standard-Impulstriebwerk	/	100	200
Kompakt-Impulstriebwerk	/	/	350

	TS D	TS E	TS *
Standard-Impulstriebwerk	400	600	1000
Kompakt-Impulstriebwerk	500	1000	1500

Beispiel: Der Impulsantrieb für das Freihändlerschiff wird für 2.000 g Solleistung eingebaut. Ein Händlerschiff braucht schließlich nicht zu schnell zu sein, sollte aber auch nicht Wochen brauchen, um Sprunggeschwindigkeit bzw. den Sollabstand zu erreichen. Die Triebwerke belegen 10 Tonnen, brauchen 500 EP und kosten 20 MCr. Die Masse beträgt 10 Tonnen.

Fusionstriebwerke

Das erste Antriebssystem der meisten Völker, das längere Flüge erlaubte, ist der Fusionsantrieb. Es handelt sich um den Ionenantrieb, d.h. nach dem Rückstoßprinzip werden ionisierte Wasserstoffatome ausgestoßen, was zur Fortbewegung des Schiffes führt. Die erreichten Beschleunigungswerte sind schlechter als beim Impulsantrieb, aber der Preis und der Energiebedarf sind ebenfalls geringer.

Der Kaufpreis liegt bei 0,2 MCr je Tonne. Eine Kompaktversion gibt es nicht. Der Massenwert beträgt 1. Im folgenden die technischen Daten nach demselben Verfahren wie für die Impulstriebwerke. Fusionstriebwerke haben eine Mindestverdrängung von einer Tonne.

	TS A	TS B	TS C
Standard-Fusionstriebwerk	5	10	15

	TS D	TS E	TS *
Standard-Fusionstriebwerk	20	30	50

Überlichtantrieb

Zur Bewegung zwischen den Sternen reichen normale Antriebe nicht aus, es sei denn, man hat viele Jahre Zeit. In der bekannten Milchstraße sind zwei Möglichkeiten üblich, um ein Schiff interstellar zu bewegen.

Hypertriebwerke (Sprungtriebwerke)

Diese Triebwerke schleudern ein Schiff in den Hyperraum, wo ihm Geschwindigkeiten weit über der Lichtgeschwindigkeit möglich sind. Nähere Informationen finden sich im entsprechenden Kapitel der Raumfahrtregeln.

Der Preis beträgt 5 MCr je Tonne, bzw. 50 MCr je Tonne für die Kompaktversion. Der Massenwert liegt bei 1. Im folgenden die für jeweils angefangene 100 Tonnen Verdrängung erforderliche Triebwerkstonnage für ein bestimmtes Hyperprungniveau. Die Kompaktversion benötigt die halbe Tonnage. Zur Erinnerung: Hyperprungniveau = Zehnerlogarithmus der maximal erlaubten Überlichtgeschwindigkeit.

Die angegebene Tonnage entspricht zugleich der Mindestverdrängung eines Hypertriebwerks, d.h. diese ist auch bei einer Schiffsverdrängung unter 100 Tonnen aufzuwenden.

Niveau	TS A	TS B	TS C
1	7	4	/
2	10	7	4
3	/	10	7
4	/	15	10
Niveau	TS A	TS B	TS C
5	/	20	15
6	/	/	20
7	/	/	25
8	/	/	/
9	/	/	/
10	/	/	/

Niveau	TS D	TS E	TS *
1	/	/	/
2	/	/	/
3	4	/	/
4	7	4	/
5	10	7	/
6	15	10	7
7	20	15	10
8	25	20	12
9	/	25	15
10	/	/	20

Beispiel: Wir wählen einen ÜL-Antrieb des Faktors 4, d.h. ausreichend für 10.000fache Lichtgeschwindigkeit. Damit braucht das Schiff auf 100 Lichtjahre 3,6 Tage. Die Triebwerke belegen 30 Tonnen bei einer gleichlautenden Masse und Kosten von 150 MCr.

PSI-Antrieb

Dies ist kein Triebwerk im eigentlichen Sinn. Vielmehr wird die PSI-Kraft der Teleportation eingesetzt, um interstellare Entfernungen zu überwinden. Nur die wenigsten Rassen schaffen es allerdings, genügend Psioniker zu vereinen, um dies zu erreichen. Die hierzu erforderlichen Einbauten sind lediglich PSI-Verstärkereinrichtungen. Nähere Informationen im Abschnitt der Raumfahrtregeln zu PSI-Antrieben. Eine Tonne Verstärkersystem kostet 10 MCr und hat einen Massenwert von 1. Erhältlich ist das System ab TS C.

Weitere Einbauten

Die folgenden Einbauten ergänzen ein Schiff. Manche von ihnen sind freiwillig, aber zumindest ein Lebenserhaltungssystem halten wir für recht empfehlenswert...

Antigravsystem

Der Antigrav erfüllt zwei Funktionen: Er regelt die Schwerkraft an Bord eines Schiffes und er kann als Antrieb innerhalb des Schwerfeldes eines Planeten, d.h. normalerweise innerhalb einer Atmosphäre, dienen. Um die Schwerkraft an

Sternenbürger : Raumfahrt

Bord auch bei Beschleunigung halten zu können, ohne daß die Besatzung mit mehreren g an die Rückwand gepreßt wird, ist eine Leistung erforderlich, die wenigstens der Beschleunigung der Unterlichttriebwerke in g entspricht. Andernfalls werden die Schiffsinsassen bei Beschleunigung oder Abbremsen entsprechend einer g-Belastung in Höhe der Differenz zwischen Triebwerk und Antigrav ausgesetzt. Näheres zur Benutzung des Antigravs als Antrieb findet sich im entsprechenden Abschnitt der Raumfahrtregeln.

Alle Antigravgeneratoren kosten 2 MCr je Tonne. Die Kompaktversion kostet 20 MCr je Tonne. Der Massenwert liegt jeweils bei 1. Die folgende Tabelle enthält die Neutralisationskapazität in g für einen Antigrav von einer Tonne Verdrängung bezogen auf eine Tonne Masse; größere Massen reduzieren entsprechend die Leistung.

	TS A	TS B	TS C
Standard-Antigrav	50	100	200
Kompakt-Antigrav	100	200	350

	TS D	TS E	TS *
Standard-Antigrav	400	600	1000
Kompakt-Antigrav	500	1000	1500

Beispiel: Wir legen die Antigravleistung auf denselben Wert wie die Impulstriebwerke fest, d.h. 2.000 g Soll. Dies belegt 10 Tonnen zu 250 EP, 20 MCr und 10 Tonnen Masse.

Lebenserhaltung

Das Lebenserhaltungssystem ermöglicht die Existenz von Lebewesen an Bord eines Raumschiffes. Es regelt die Temperatur, Luftaufbereitung, Druck usw. Ist kein Lebenserhaltungssystem installiert, so benötigt die Besatzung Raumanzüge oder andere Überlebenshilfen.

Das System kostet 1 MCr je Tonne bzw. 10 MCr in der Kompaktversion, bei einem Massenwert von 1. Im folgenden die Kapazität in Personen, welche von einem System von einer Tonne abgedeckt werden kann. Die Mindestverdrängung eines installierten Lebenserhaltungssystems liegt bei 0,1 Tonnen.

	TS A	TS B	TS C
Standard-Lebenserhaltung	10	25	50
Kompakt-Lebenserhaltung	20	50	100

	TS D	TS E	TS *
Standard-Lebenserhaltung	100	250	400
Kompakt-Lebenserhaltung	200	500	600

Beispiel: Wir bauen eine Tonne Lebenserhaltungssystem ein. Eigentlich brauchen wir soviel Kapazität gar nicht, aber es handelt sich um eine Mindestverdrängung. Der Preis ist 1 MCr, der EP-Bedarf 20 Punkte und die Masse 1 Tonne.

Kabinen und Unterkünfte

Für die an Bord eines Schiffes reisenden Personen müssen in jedem Fall Unterkünfte bereitgestellt werden. Hierbei hängt vieles davon ab, welcher Personenkreis und für welche Zeitspanne reisen soll.

a) Kabinen : Dies sind vollwertige Kabinen, die ein längeres Leben auf einem Raumschiff ermöglichen. Für alle Missio-

nen von mehr als einer Woche Dauer und für alle Formen von Passagiertransport sind Kabinen ein absolutes Muß. Für Besatzungsmitglieder ist eine Doppelbelegung zulässig, was vor allem auf Kriegsschiffen üblich ist.

Normale Kabinen verdrängen je Stück 5 Tonnen und kosten 250.000 Cr. Der Massenwert beträgt 0,5. First-Class-Kabinen erfordern wenigstens 10 Tonnen und 1 MCr. In der Kabinentonnage inbegriffen ist jeweils ein Anteil für Gemeinschaftseinrichtungen wie Flure, Freizeiträume usw.

Beispiel: 10 Kabinen sollten für die Besatzung und eine kleine Menge Passagiere ausreichen. Diese benötigen 50 Tonnen und kosten 2,5 MCr. Die Masse sind 25 Tonnen.

b) Notkabinen: Dies sind kleine Kabinen, in denen man es keinesfalls länger als eine Woche ohne Nachteile aushalten wird. Für den Passagiertransport sind sie ungeeignet.

Die Verdrängung beträgt 2 Tonnen je Stück bei einem Preis von 50.000 Cr und einem Massenwert von 0,5.

c) Sessel: Ein einfacher, aber bequemer Sitz, wie er eigentlich nur auf Raumböten und Jägern zu finden sein wird. Der Benutzer hat wenig Bewegungsfreiheit, und nach einer Mission von mehr als 24 Stunden wird er sich erst einmal einige Zeit gymnastisch betätigen müssen, um seine Beine wieder zu fühlen. Demzufolge nur geeignet für kürzeste Missionen.

Die Verdrängung je Stück liegt bei 1 Tonne und der Preis beträgt 10.000 Cr. Der Massenwert ist 0,5.

Jede Stufe exotischer Lebensbedingungen (s.Rassen, Basisregeln) erhöht die Kosten um 100%, wie auch die benötigte Tonnage. Derartige Personen zählen auch entsprechend wie mehrere Personen bei der Ermittlung der notwendigen Lebenserhaltung.

Beispiel: Eine Rasse hat zwei Stufen exotische Lebensbedingungen. Damit kosten Kabinen 750.000 Cr und verdrängen 15 Tonnen. Bei der Lebenserhaltung gelten Mitglieder dieser Rasse wie drei normale Personen.

d) Kryo-Kapseln: Dies sind kleine Kammern, in denen Personen im Kälteschlaf befördert werden können. Dies ist vor allem auf Langstrecken-Kolonieschiffen üblich, oder als letzter Ausweg auf Rettungsbooten. Allerdings gibt es auch Raumschiffe, die Billig-Flüge im Kälteschlaf anbieten. Näheres zu den Risiken und Besonderheiten im entsprechenden Abschnitt.

Der Stückpreis liegt bei 10.000 Cr und die Verdrängung beträgt 0,5 Tonnen. Der Massenwert ist 1.

e) Stasis-Kapseln: Diese Anwendung moderner Stasis-Technik ähnelt vom Aussehen einer Kryo-Kapsel. Der Benutzer wird aber nicht eingefroren, sondern ein Stasisfeld sorgt dafür, daß im Inneren der Kapsel keine Zeit verstreicht. Erhältlich erst ab TS E. Jede Kapsel benötigt 10 EP.

Der Stückpreis sind 1 MCr bei einer Verdrängung von 0,5 Tonnen und einem Massenwert von 1.

Schiffszentralen

Jedes Schiff benötigt eine Leitzentrale (Brücke). Für diese ist mindestens eine Tonnage von 2 Tonnen je Person Brückencrew zur Verfügung zu stellen. Der Massenwert ist 0,5; der Preis liegt bei 1 MCr je Tonne. Näheres zur Ermittlung der Brückencrew im Abschnitt über Besatzungen. Der Verzicht auf eine Brücke ist nur dann möglich, wenn ein Fahrzeug nur einen Mann Besatzung hat und für diesen ein einfacher Sessel installiert wird.

Es ist zulässig, eine oder mehrere Reservebrücken einzuplanen, die entsprechend dieselbe Tonnage haben. Desweiteren besteht die Möglichkeit, Sekundärzentralen vorzusehen, in die bestimmte Bereiche der Schiffsleitung ausgelagert

Sternenbürger : Raumfahrt

werden. Gängige Fälle sind Feuerleit-, Maschinenleit-, Ortuungs- oder Funkzentralen. Solche Subzentralen haben eine Tonnage, die entsprechend anhand der Anzahl dort beschäftigter Besatzungsmitglieder bestimmt wird.

Beispiel: Wir legen 16 Tonnen Zentraleverdrängung fest, um der ganzen Besatzung und vielleicht auch noch Passagieren den dortigen Aufenthalt zu ermöglichen. Subzentralen und Ausweichzentralen sind aufgrund der zivilen Funktion und geringen Verdrängung unseres Schiffes überflüssig. Der Preis sind 16 MCr bei einer Masse von 8 Tonnen.

Computeranlagen

Der Bordcomputer eines Schiffes übernimmt viele Funktionen des allgemeinen Schiffsbetriebes, die ein Mensch gar nicht mehr regeln könnte. Dementsprechend sind Bordcomputer auf allen Schiffen verpflichtend.

Die folgende Tabelle enthält die erhältlichen Typen von Bordcomputern mit ihren Preisen. Der Massenwert beträgt jeweils 1.

Die Tabelle bezieht sich auf TS A. Jede TS nach A verbessert den Faktor der Computer um eine Stufe nach oben, d.h. ein Computer, der auf TS A Faktor 1 gehabt hätte, hat bei derselben Verdrängung, Preis und EP-Bedarf z.B. auf TS D einen Faktor von 4. In diesem Fall gilt die Regelung für Preisreduktionen durch höhere TS nicht.

Faktor	EP-Bedarf	Verdrängung	Preis / MCr
0	0	0	0
1	5	1	2
2	50	10	25
3	250	50	120
4	500	100	250
5	1.000	200	500
6	2.500	500	1.000
7	5.000	1.000	2.000
8	10.000	2.000	5.000
9	25.000	5.000	12.000
10	50.000	10.000	25.000

Computeranlagen haben den Massenwert 1. Näheres zu ihrer Funktion und der Software findet sich im entsprechenden Abschnitt der Raumfahrtregeln.

Der Computerfaktor muß mindestens 0 betragen.

Beispiel: Ein Faktor-1-Computer hat auf unserer TS C bereits einen effektiven Faktor von 3. Dies scheint für die Bedürfnisse auszureichen. Entsprechend lauten die Daten: Verdrängung und Masse eine Tonne, EP-Bedarf 5 Punkte, Preis 2 MCr.

Ortungsgeräte

Zur Orientierung im All verwenden Raumschiffe verschiedene Formen von Ortungsanlagen, welche natürlich vor allem für Militärraumer und Forschungsschiffe sehr wichtig sind. Man unterscheidet im einzelnen wie folgt:

a) Energieortung: Diese Systeme messen Energie, wie sie z.B. durch arbeitende Triebwerke und Reaktoren, Waffenfeuer, Sterne usw. vorkommt.

b) Massenortung: Spricht auf die Masse eines Objektes an, d.h. kann auch Schiffe mit abgeschalteten Reaktoren oder z.B. einen Asteroiden erfassen.

c) Verzerrungsartung: Dieses Ortungssystem erfaßt die Schwingungen, welche durch den Hyperraumtritt oder -austritt eines Schiffes oder verschiedene andere Phänomene erzeugt werden.

d) Hohlraumorter: Werden in erster Linie zur Planetenerkundung benutzt; sie erkennen Hohlräume aller Art.

e) Bio-Orter: Dieses System erkennt die Ausstrahlung von Lebewesen aller Art.

f) Psi-Orter: Ein Gerät zur Erfassung von PSI-Impulsen ähnlich dem psionischen Talent PSI-Sinn. Einführung auf TS B.

Weitere Möglichkeiten überlassen wir der Kreativität von Spielern und Spielleiter, z.B. was Geräte zur Ortung einzelner Elemente oder Verbindungen anbelangt. Der Einsatz von Ortungsanlagen wird im entsprechenden Abschnitt der Raumfahrtregeln erläutert.

Die folgende Tabelle liefert die Daten der verschiedenen Ortungsanlagen für die TS ihrer Ersteinführung, d.h. TS A außer für Psi-Orter. Jede weitere TS hebt, ähnlich wie im Falle der Computer, den Faktor um eine Stufe an, was bedeutet, daß die Reichweite höher wird. Höhere Faktoren sollten sich aus der Tabelle ohne Probleme herleiten lassen; es gibt nach oben prinzipiell keine Begrenzung. Die Standard-Reichweite wurde in 1.000 km angegeben.

Beispiel: Eine TS-A-Ortungsanlage des Faktors 1 verdrängt 1 t und kostet 1 MCr bei einer Std-Reichweite von 100.000 km. Auf TS C wäre bei gleicher Verdrängung und EP-Bedarf eine Faktor-3-Anlage zu bekommen, welche 900.000 km Reichweite besitzt.

Faktor	EP-Bedarf	Verdrängung	Preis / MCr	Std.-Rwe.
0	0	0	0	10
1	10	1	1	100
2	100	10	10	400
3	500	30	50	900
4	1.000	250	250	1.600
5	3.000	600	500	2.500
6	8.000	1.200	1.000	3.600
7	15.000	2.000	2.000	4.900
8	25.000	3.500	3.000	6.400
9	35.000	5.000	4.000	8.100
10	50.000	10.000	6.000	10.000

Der Massenwert beträgt jeweils 1. Verzerrungsorster haben die zehnfache Verdrängung, zehnfachen EP-Bedarf und den zehnfachen Preis. Ihre Std-Reichweite ist in Lichttagen zu messen. Psi-Orter kosten das zwanzigfache.

Faktor-0-Ortungsanlagen sind in allen Raumfahrzeugen die Minimalausstattung.

Beispiel: Die Faktor-0-Anlagen haben auf TS C bereits einen effektiven Faktor von 2. Da wir zusätzliche Investitionen nicht für sinnvoll halten, begnügen wir uns damit, d.h. es fallen keine Verdrängung oder Kosten für die Ortungsanlagen an.

Funkanlagen

Sternenbürger : Raumfahrt

Raumschiffe können mit zwei Arten von Funkanlagen ausgestattet sein: konventionelle und überlichtschnelle Geräte. Konventionelle Geräte sind serienmäßig in der durch die Schiffszentrale beanspruchten Tonnage einberechnet.

Überlichtschnelle (= Hyper-)Funkgeräte müssen hingegen gesondert erworben werden. Ihr Energieverbrauch wird im Abschnitt Raumfahrt gesondert erklärt. Im folgenden die technischen Daten der überlichtschnellen Funkanlagen für die TS ihrer Einführung (TS A), wobei deren Massenwerte jeweils 1 betragen. Jede weitere TS erhöht, wie im Falle der Ortungsanlagen, den Faktor um eine Stufe.

Faktor	Verdrängung	Preis / MCr	Std-Rwe.
1	2	10	1 Lichttag
2	25	25	10 Lichttage
3	150	150	25 Lichttage
4	500	500	64 Lichttage
5	1. 500	1. 500	0,3 LJ
6	2. 500	2. 500	0, 7 LJ
7	5. 000	5. 000	1 LJ
8	8. 000	8. 000	1, 5 LJ
9	12. 000	12. 000	2 LJ
10	20. 000	20. 000	3 LJ

Beispiel: Wir verzichten auf Überlicht-Funkanlagen.

Schutzschirme

Raumschiffe können je nach TS mit verschiedenen Formen von Schutzschirmen versehen werden. Hierbei kann ein Raumfahrzeug über mehrere Schutzschirmanlagen verfügen.

Feldschirme

Dies ist die gängigste Form des Schutzschirmes. Es wird ein Energiefeld um das Schiff gelegt, das vor allen Formen von Angriffen schützt, gleich ob Materie oder Energie, mit Ausnahme von Angriffen, die sich durch höhere Dimensionen bewegen, wie z.B. Fiktivtransmittern oder Teleportern.

Die ABF errechnet sich nach folgender Formel:

$(\text{Verdrängung Schirmgeneratoren}^2 / \text{Schiffsverdrängung}) \times \text{Multiplikator}$

Beispiel: Ein 10.000-Tonnen-Raumschiff enthält 500 Tonnen Schirmgeneratoren bei Multiplikator 10.000. Die ABF beträgt 250.000.

Folgende Tabelle liefert die Multiplikatoren in Abhängigkeit von der TS. Hierbei kauft man Schutzschirmgeneratoren zu einem Stückpreis von 5 MCr je Tonne. Der Massenwert ist 1; der EP-Bedarf liegt bei 100 EP je Tonne Generatorverdrängung. Kompaktversionen kosten 50 MCr je Tonne.

TS	A	B	C
Schirm	4000	5000	7000
Kompaktschirm	6000	7500	10000

TS	D	E	*
Schirm	12000	22000	45000
Kompaktschirm	16000	30000	60000

PSI-Schirme

Ein PSI-Schirm dient dem Schutz eines Schiffes und dessen Besatzung vor psionischen Aktionen aller Art, indem er ein Antipsi-Feld darum legt. PSI-Schirme sind ab TS D erhältlich.

Der effektive Schirmfaktor (s. Raumfahrt) errechnet sich aus dem Verhältnis von Generatoren-tonnage zu Schiffsverdrängung, multipliziert mit einem TS-abhängigen Wert.

Hierbei kostet jede Tonne PSI-Schirm 10 MCr bei einem Massenwert von 1 und einem EP-Bedarf von 100 EP. Kompaktversionen kosten 100 MCr je Tonne. Für den Multiplikatorwert gilt wie folgt:

TS	D	E	*
Schirm	1000	1500	2500
Kompaktschirm	1500	2000	4000

Beispiel: Ein Schutzschirm erscheint durchaus sinnvoll, alleine schon für den Fall von Piratenangriffen. Wir wählen unter Berücksichtigung von Preis und Reaktorleistung 6 Tonnen Schirmgeneratoren. Diese kosten 30 MCr und benötigen 600 EP. Die Masse sind ebenfalls 6 Tonnen. Eine ABF von 1.200 ist das Resultat.

Lichtwellenumlenker

Dieser Schirm lenkt die Wellen des Lichts um ein Schiff herum, so daß dieses unsichtbar wird. Man sieht das, was sich dahinter befindet! Wirkt auch im Infrarot- und Ultraviolettbereich, ist aber in Gefechten kaum von Belang, da sich Ortungsanlagen nie auf optische Wahrnehmungen konzentrieren. Verwendungszweck ist vielmehr die Tarnung eines Schiffes z.B. bei Landung auf einer Primitivwelt. Die Einführung erfolgt auf TS B.

Erforderlich ist eine Generatorverdrängung von 1 t je angefangene 100 t Schiffsverdrängung, bei einem Massenwert von 1. Jede Tonne Lichtwellenumlenker kostet hierbei 5 MCr. Der EP-Bedarf beträgt Schiffsverdrängung x 2 EP. Kompaktversionen (0,5 t je angefangene 100 Tonnen) kosten 50 MCr.

Verzerrungsschirme

Eine besondere Entwicklung der Wissenschaft, die man nur selten antreffen wird, ist der Verzerrungsschirm, dessen Wirkungsweise der des Hyperantriebes ähnelt. Ein Schiff wird von einem besonderen Feld umgeben, das einen teilweisen Eintritt in den Hyperraum hervorruft. Das Schiff schwebt sozusagen zwischen Normalraum und Hyperraum hin und her. Eingeführt ab TS E.

Verzerrungsschirme haben eine ABF, welche wie bei Feldschirmen ermittelt wird. Hinzu kommt der **Flackerwert**, dessen genaue Bedeutung im Abschnitt Raumgefechte erläutert wird. Dieser Flackerwert errechnet sich nach TS-Multiplikator x Generatoren-tonnage / Schiffsverdrängung.

Folgende Tabelle liefert die Multiplikatoren für die ABF in Abhängigkeit von der TS. Hierbei kauft man Schutzschirmgeneratoren zu einem Stückpreis von 50 MCr je Tonne. Der Massenwert ist 1; der EP-Bedarf liegt bei 200 EP je Tonne Generatorverdrängung. Kompaktversionen kosten 500 MCr je Tonne.

TS	E	*
Schirm	40000	80000
Kompaktschirm	60000	120000

Sternenbürger : Raumfahrt

Für den Flackerwert-Multiplikator gilt wie folgt:

TS	E	*
Schirm	100	250
Kompaktschirm	150	400

Antiorungs-Schirme

Ein Ortungsschutzsystem, welches dazu dient, ein Schiff zu tarnen und für Ortungsimpulse anderer wenigstens bedingt unsichtbar zu machen. Meist sind Antiorungs-Schirme nur gegen Ortungsanlagen der gleichen oder einer niedrigeren Technikstufe von Nutzen. Demzufolge ist die TS entscheidend, wie auch dem Abschnitt über Ortung im Kapitel Raumfahrt zu entnehmen ist. Die meisten militärischen Schiffe sind mit Anti-Ortungsschirmen versehen.

Jeder Antiorungs-Schirm hat einen Tarnungswert, der sich wie folgt errechnet: $1.000 \times \text{Schirmtonnage} / \text{Schiffsverdrängung}$. Der Tarnungswert kann dabei aber nicht höher sein als 100.

Jede Tonne Antiorungs-Schirm-Generator kostet 5 MCr bei einem Massenwert von 1 und einem EP-Bedarf von 50 EP. Kompaktversionen kosten 50 MCr je Tonne; bei ihnen berechnet der Tarnungswert sich nach $2.000 \times \text{Schirmtonnage} / \text{Schiffsverdrängung}$.

Verzerrungsdämpfer

Dies ist eine besondere Form von Ortungsschutz, welche verhindern soll, daß der Ein- oder Austritt eines Raumschiffes in bzw. aus dem Hyperraum angemessen wird. Der Schirm dämpft die entsprechende Schockwelle stark ab. Einführung bei TS B.

Ähnlich Antiorungs-Schirmen haben auch Verzerrungsdämpfer einen Tarnungswert, der sich wie folgt errechnet: $1.000 \times \text{Schirmtonnage} / \text{Schiffsverdrängung}$. Der Tarnungswert kann dabei aber nicht höher sein als 100.

Jede Tonne Verzerrungsdämpfer-Generator kostet 20 MCr bei einem Massenwert von 1 und einem EP-Bedarf von 100 EP. Kompaktversionen kosten 200 MCr je Tonne; bei ihnen berechnet der Tarnungswert sich nach $2.000 \times \text{Schirmtonnage} / \text{Schiffsverdrängung}$.

Waffensysteme

Alle Bordwaffensysteme eines Raumschiffes werden durch ihren **Faktor** näher eingestuft. Dieser ist immer eine ganze Zahl zwischen 1 und X, wobei höhere Faktoren stärkere Modelle eines Waffensystems bedeuten. Waffenfaktoren über 20 sind in den Tabellen nicht integriert, aus dem einfachen Grund, daß diese Waffen erst für Schiffe im Verdrängungsbereich weit über 100.000 Tonnen in Frage kommen. Wir gehen davon aus, daß die Spielercharaktere solche Kolosse nicht in Auftrag geben werden, oder jedenfalls nicht täglich. Wird denn doch eine Waffe des Faktors 25 gewünscht, sollte der Spielleiter sie anhand der existierenden Tabellen improvisieren können.

Im übrigen noch ein paar Hinweise zur Bewaffnung von Schiffen: Es ist empfehlenswert, sich auf möglichst wenige Waffentypen und -faktoren zu beschränken. Historische Erfahrungen, schon auf Terra hinsichtlich der all-big-gun-one-caliber-battleships des 20. Jahrhunderts, aber auch im späteren Verlauf, geben zu dem Schluß Anlaß, daß es ratsam ist, die Hauptartillerie eines Schiffes so zu wählen, daß es sich um gleichartige Waffen handelt. Hierzu addiere man noch eine Mittelartillerie und einige leichte Waffen, z.B. zur Abwehr kleiner Einheiten, und fertig. Schiffe mit einem Dutzend verschiedener Hauptwaffentürme werden meist feststellen, daß ihre Feuerergebnisse, vor allem bei Salvenfeuer, deutlich schlechter sind als solche eines Schiffes mit einheitlicherer Bestückung.

Alle Waffentabellen in den folgenden Abschnitten beziehen sich auf die Technikstufe der ersten Einführung eines Waffentyps. Jede weitere TS erhöht den effektiven Waffenfaktor um 1.

Beispiel: Ein TS-A-Strahllaser von Faktor 1 verdrängt 1 Tonne. Auf TS B hätte die gleiche Waffe Faktor 2 und auf TS E Faktor 5.

Laserwaffen

Laser sind ein weit verbreitetes Waffensystem. Sie verschießen einen gebündelten Energiestrah, entweder in Form eines längeren (Strahllaser) oder einer Serie energiereicher kurzer Impulse (Impulslaser). Strahllaser reichen üblicherweise weiter, verursachen aber weniger maximalen Schaden als Impulslaser.

Man unterscheidet des weiteren nach dem Prinzip gewöhnliche Laser (auf Lichtverstärkungsbasis), Röntgenlaser (bündeln Röntgenstrahlung) und Gammalaser (bündeln Gammastrahlung), wobei die Reihenfolge ihre Wirksamkeit angibt. Alle diese Typen sind als Strahl- und als Impulslaser erhältlich.

Gewöhnliche Laser treten ab TSA auf.

Röntgenlaser sind Waffen von TS B aufwärts. Sie kosten das anderthalbfache.

Gammalaser werden ab TS D verwendet. Sie haben den doppelten Preis.

Faktor	Verdrängung	Preis / MCr	EP-Bedarf
1	1	1	10
2	2	2	20
3	5	4	50
4	10	8	100
5	20	16	200
6	50	40	500
7	100	80	1.000
8	200	150	2.000
9	500	300	5.000
10	1.000	600	10.000
11	2.000	1.500	20.000
12	5.000	3.000	50.000
13	10.000	6.000	100.000
14	20.000	12.000	200.000
15	50.000	25.000	500.000
16	100.000	50.000	1.000.000
17	200.000	100.000	2.000.000
18	500.000	200.000	5.000.000
19	1.000.000	500.000	10.000.000
20	2.000.000	1.000.000	20.000.000

Strahllaser und Impulslaser unterscheiden sich nicht hinsichtlich ihrer Daten, sondern nur in ihrem Verhalten im Kampf. Jedoch kosten Impulslaser grundsätzlich das Doppelte.

Partikelbeschleuniger

Diese Waffen beschleunigen mittels eines Feldes Ionen auf annähernde Lichtgeschwindigkeit, was zu einer sehr effekti-

Sternenbürger : Raumfahrt

ven Waffe führt. Antipartikelbeschleuniger sind ein besonderer Fall, da sie Antimaterie-Ionen verwenden, die noch zusätzlich mit der Materie des Ziels reagieren.

Beide Waffensysteme haben eine sehr gute Reichweite. Der theoretische Schaden wie auch die Wirkung gegen Panzerung ist aber tendenziell geringer als bei Impulslasern, insbesondere als Gammastrahlen- oder Röntgenlaser.

Partikelbeschleuniger werden mit TS A entwickelt.

Antipartikelbeschleuniger sind eine Waffe von TS D. Sie haben den zehnfachen Kaufpreis.

Faktor	Verdrängung	Preis / MCr	EP-Bedarf
1	2	6	20
2	4	10	40
3	10	20	100
4	20	50	200
5	40	100	400
6	100	200	1.000
7	200	350	2.000
8	400	600	4.000
9	1.000	900	10.000
10	2.000	1.600	20.000
11	4.000	3.000	40.000
12	10.000	6.000	100.000
13	20.000	15.000	200.000
14	40.000	30.000	400.000
15	100.000	75.000	1.000.000
16	200.000	150.000	2.000.000
17	400.000	300.000	4.000.000
18	1.000.000	750.000	10.000.000
19	2.000.000	1.500.000	20.000.000
20	4.000.000	3.000.000	40.000.000

Plasma- und Fusionswerfer

Plasmawerfer sind Waffen kurzer Reichweite, die einen Schwall ultraheißes Wasserstoffplasmas auf ein Ziel abfeuern. Fusionswerfer ähneln diesem Prinzip, jedoch läuft im Inneren des Plasmas sogar ein Fusionsprozeß ab. Beide Waffensysteme können einen vergleichbar hohen Schaden wie auch eine sehr hohe Schirmbelastung verursachen, aber ihr Nachteil liegt in der angesprochenen sehr geringen Reichweite. In der Regel wird ein Schiff daher niemals ausschließlich mit diesen Waffen versehen sein.

Plasmawerfer treten ab TS A auf.

Fusionswerfer erscheinen ab TS B. Sie haben den doppelten Preis.

Faktor	Verdrängung	Preis / MCr	EP-Bedarf
1	1,5	2,5	15
2	3	4,5	30
3	8	10	75
4	15	18	150

5	30	30	300
6	75	60	750
7	150	120	1.500
8	300	250	3.000
9	750	500	7.500
10	1.500	1.000	15.000
11	3.000	2.000	30.000
12	7.500	5.000	75.000
13	15.000	10.000	150.000
14	30.000	25.000	300.000
Faktor	Verdrängung	Preis / MCr	EP-Bedarf
15	75.000	50.000	750.000
16	150.000	100.000	1.500.000
17	300.000	250.000	3.000.000
18	750.000	500.000	7.500.000
19	1.500.000	1.000.000	15.000.000
20	3.000.000	2.500.000	30.000.000

Gravo-Strahler

Eine besondere Waffenentwicklung, die ein starkes Gravitationsfeld in der Nähe eines Ziels erzeugt und dadurch Verformungs- und andere Schädenswirkungen hervorruft. Diese Waffe wird auf TS C eingeführt.

Gravo-Strahler verursachen relativ hohen Schaden und eine hohe Schirmbelastung, die beide unabhängig von der Angriffsdistanz sind. Ihre Reichweite ist aber geringer als die vieler anderer Waffensysteme, und der Energiebedarf relativ hoch.

Faktor	Verdrängung	Preis / MCr	EP-Bedarf
1	2	10	150
2	4	30	300
3	10	50	750
4	20	75	1.500
5	40	120	2.000
6	100	200	7.500
7	200	350	15.000
8	400	750	30.000
9	1.000	1.400	75.000
10	2.000	2.500	150.000
11	4.000	4.500	300.000
12	10.000	8.000	750.000
13	20.000	15.000	1.500.000
14	40.000	25.000	3.000.000
15	100.000	45.000	7.500.000
16	200.000	80.000	15.000.000
17	400.000	150.000	30.000.000
18	1.000.000	250.000	75.000.000

Sternenbürger : Raumfahrt

19	2. 000. 000	450. 000	150. 000. 000
20	4. 000. 000	800. 000	300. 000. 000

Paralysatoren

Diese Waffe richtet sich nur gegen die Schiffsbesatzung. Es wird eine besondere Strahlung verwendet, die direkt auf das Nervensystem wirkt und eine Lähmung aller bewußten Körperfunktionen hervorruft. Das Opfer sinkt gelähmt zu Boden, verliert aber nicht das Bewußtsein, sondern kann noch denken und wahrnehmen. Paralysatoren werden ab TS B eingeführt. Sie haben eine sehr geringe Reichweite und sind gegen Schutzschirme praktisch nutzlos.

Faktor	Verdrängung	Preis / MCr	EP-Bedarf
1	1	2,5	5
2	2	4,5	10
3	5	10	25
4	10	18	50
5	20	30	100
6	50	60	250
7	100	120	500
8	200	250	1. 000
9	500	500	2. 500
10	1. 000	1. 000	5. 000
11	2. 000	2. 000	10. 000
12	5. 000	5. 000	25. 000
13	10. 000	10. 000	50. 000
14	20. 000	25. 000	100. 000
15	50. 000	50. 000	250. 000
16	100. 000	100. 000	500. 000
17	200. 000	250. 000	1. 000. 000
18	500. 000	500. 000	2. 500. 000
19	1. 000. 000	1. 000. 000	5. 000. 000
20	2. 000. 000	2. 500. 000	10. 000. 000

Desintegratoren

Ein Waffensystem, dessen Schwingungsstrahlung direkt die Bindungskräfte zwischen den Atomen angreift. Dementsprechend zerfällt das Ziel in einzelne Atome. Die Einführung erfolgt auf TS C.

Als Waffe haben sie hauptsächlich den Vorteil, dass Panzerung gegen sie nutzlos ist, und einen relativ hohen Schaden auf mittlere und große Distanz.

Faktor	Verdrängung	Preis / MCr	EP-Bedarf
1	2	10	20
2	4	30	40
3	10	50	100
4	20	75	200
5	40	120	400
6	100	200	1. 000

7	200	350	2. 000
8	400	750	4. 000
9	1. 000	1. 400	10. 000
10	2. 000	2. 500	20. 000
11	4. 000	4. 500	40. 000
12	10. 000	8. 000	100. 000
13	20. 000	15. 000	200. 000
14	40. 000	25. 000	400. 000
15	100 . 000	45. 000	1.000. 000
16	200. 000	80. 000	2. 000. 000
17	400. 000	150. 000	4. 000. 000
18	1. 000. 000	250. 000	10. 000. 000
19	2. 000. 000	450. 000	20. 000. 000
20	4. 000. 000	800. 000	40. 000. 000

Waffeninstallation

Es ist notwendig, für jedes Waffensystem die Art der Installation festzulegen, da dies Auswirkungen auf sein Verhalten im Raumgefecht hat.

Waffentürme

Häufigste Form der Installation sind **Waffentürme**. Es handelt sich um Aufsätze auf der Außenhülle, welche den Vorteil eines relativ großen Schußfeldes bieten. Außerdem lassen sich Turm Waffen vergleichsweise leicht durch andere ersetzen, sofern diese die gleiche Verdrängung besitzen. Einzelheiten siehe Raumfahrt und Raumgefechte.

Ein Waffenturm kann aus statischen Gründen nie größer sein als 10% der Schiffsverdrängung, es sei denn, der Spielleiter läßt Ausnahmen zu und rechtfertigt diese. Wie viele Türme plziert werden dürfen und wie groß ihr Schußfeld ist, ist Sache des Spielleiters, wird sich in den meisten Fällen aber kaum feststellen lassen, ohne Konstruktionspläne zu erstellen. Da dies für 99% der Spieler übertriebener Aufwand sein dürfte, wiederholen wir hier nur die Faustregel aus dem Kampfsystem, daß bei einem Schiff, das maximal einen Waffenturm je 100 Tonnen Schiffsverdrängung besitzt, die Türme nach allen Seiten feuern können.

Waffentürme kosten 0,1 MCr je Tonne Verdrängung, wobei diese der Summe der installierten Waffensysteme einschließlich freigehaltener Plätze entspricht. Die Turmtonnage ist nicht zusätzlich zur Waffentonnage zu verstehen.

Beispiel: Ein Schiff wird mit einem Turm für einen 1-t-Laser konstruiert, die Waffe aber nicht installiert. Dennoch wird 1 t beansprucht und es fallen Kosten in Höhe von 0,1 MCr an.

Es ist möglich, Mehrfachtürme zu konstruieren. Hierbei kann es sich um Zwilling-, Drillings- oder gar Vierlingtürme handeln. Dies hat besondere Wirkungen im Gefecht (s. Basisregeln), aber auch den Vorteil, daß weniger Tonnage beansprucht wird:

Zwillingstürme beanspruchen nur 80% der oben genannten Tonnage, kosten aber 1 MCr je Tonne.

Drillingstürme beanspruchen 70% der oben genannten Tonnage, kosten aber 2 MCr je Tonne.

Vierlingstürme beanspruchen 60% der oben genannten Tonnage und kosten 3 MCr je Tonne.

Sternenbürger : Raumfahrt

Beispiel: Ein Drillingsturm mit Lasergeschützen zu je 100 Tonnen Basisverdrängung beansprucht nicht 300 Tonnen, sondern nur 210 Tonnen.

Innerhalb eines Turmes eingebaute Waffen dürfen unterschiedlich sein, jedoch darf die Basisverdrängung der kleinsten Waffe eines Turmes sich maximal um 25% von derjenigen der größten Waffe unterscheiden.

Starre Waffen

Zweite wichtige Einbaumöglichkeit sind starre Systeme, deren besondere Wirkungen im Gefecht in den Basisregeln geschildert werden. Starre Waffen haben statische Vorteile, so daß es keine Obergrenze für ihre Tonnage gibt.

Wird entschieden, eine Waffe starr einzubauen, muß die Schußrichtung (normalerweise nach vorne oder nach hinten, selten zu einer Schiffseite) bei der Konstruktion festgelegt werden. Der Preis der Waffe sinkt um 25% ab.

Beispiel: Unser Freihändlerschiff braucht nicht gerade vor Waffen zu strotzen. Das geben Budget und Reaktorleistung gar nicht her, und es würde auch nur Ärger mit den Behörden provozieren. Dennoch, ein Waffenturm zur Selbstverteidigung ist keine schlechte Idee. Wir wählen einen Zwilling-Röntgen-Strahllaserturm aus zwei Faktor-3-Waffen. Dies kostet 100 EP. Der Turm benötigt 7,2 Tonnen (10 Tonnen Waffenbasistonnage auf TS B, - 10 %, d.h. - 1 Tonne, für TS C; anschließend - 20%, d.h. - 1,8 Tonnen, für Zwillingstellung) und kostet einschließlich Waffen 15,2 MCr. Die Masse beträgt 7,2 Tonnen.

Beiboote und Bordfahrzeuge

Die meisten Schiffe werden in der einen oder anderen Form Beiboote oder zumindest Bordfahrzeuge mitführen. Vor allem bei Schiffen, die nicht zur Landung auf Planeten vorgesehen sind, stellen sie die einzige Möglichkeit dar, in Atmosphären zu fliegen. Beiboote und Bordfahrzeuge werden mit ihrer Masse dem Mutterschiff zugerechnet.

Hangarraum

Der für den Transport von Beibooten oder Bordfahrzeugen vorgesehene Raum heißt Hangarraum. Er errechnet sich nach Beibootverdrängung x 1,5 und kostet 2.000 Cr je Tonne.

Schleusen

Um den Start von Beibooten und Bordfahrzeugen zu ermöglichen, werden normalerweise Schleusen vorgesehen. Die Schleusenverdrängung errechnet sich wie folgt:

größte zugelassene Beibooteverdrängung / 100

Sie beträgt je Schleuse mindestens eine Tonne. Der Preis von Schleusen beträgt 10.000 Cr je Tonne. Jede Schleuse erlaubt je Runde Start oder Landung eines Beibootes.

Beispiel: Wegen der Vorschriften sind wir verpflichtet, zwei Rettungskapseln zu je 6 Tonnen mitzuführen. Diese benötigen 2 x 9 = 18 Tonnen Hangarraum zu 2.000 x 18 = 36.000 Cr. Eine Schleuse (1 Tonne) zu 10.000 Cr kommt dazu. Die Kapselmasse von 12 Tonnen wird hinzugerechnet.

Schnellstarteinrichtungen

Vor allem auf größeren Jägermutterschiffen finden sich häufig Schnellstarteinrichtungen in Form von Startröhren, eine Art Katapultsystem, das den Start von bis zu 20 Fahrzeugen je Runde gestattet.

Die Verdrängung errechnet sich nach

größte zugelassene Beibootverdrängung x 10.

Der Preis beträgt 100.000 Cr je Tonne.

Offener Transport

Schiffe, welche in der Form einer Offenen Struktur gebaut wurden, können Beiboote an der Außenhülle andocken lassen. Dies macht Schleusen oder andere Starteinrichtungen überflüssig und ermöglicht den Start oder die Landung aller Beiboote in einer Runde.

Die zugewiesene Tonnage als "Hangarraum" beträgt Beibooteverdrängung / 2 Tonnen. Die Kosten liegen bei 500 Cr je Tonne. Wenn die Bordfahrzeuge angedockt sind, steigt die Verdrängung des Mutterschiffes um die halbe Beibooteverdrängung.

Spezielle Einbauten

Zur Ergänzung eines Schiffes können verschiedene besondere Systeme installiert werden. Im folgenden ein paar Vorschläge.

Transmitteranlagen

Auf TS E wird der sogenannte Zwei-Wege-Transmitter eingeführt. Dieses Gerät, welches eine Sende- und eine Empfangsstation benötigt, kann Materie einschließlich Lebewesen direkt durch den Hyperraum zum Empfänger befördern, ähnlich einem Überlichtantrieb oder -Funkgerät. Die Funktionsweise wird im entsprechenden Abschnitt erläutert.

Typische Transmitter, welche sowohl als Sende-, als auch als Empfangsstation geschaltet werden können, haben die folgenden Daten: Das Basismodell hat eine Reichweite von 10.000 Kilometer und eine Kapazität von 0,1 Tonnen Verdrängung, was in etwa für einen Menschen ausreichen würde. Es kostet 10 MCr; der EP-Bedarf bestimmt sich nach speziellen Regeln. Jede Verdoppelung der Transportkapazität verdoppelt den Preis; jede Verdoppelung der Reichweite verdoppelt ebenfalls den Preis.

Die Basisverdrängung beträgt 10 Tonnen (Massenwert 1); jede Kapazitätsverdoppelung verdoppelt auch diese Verdrängung; jede Reichweitenverdoppelung verdoppelt ebenfalls die Verdrängung.

Beispiel: Ein Transmitter mit 0,8 Tonnen Kapazität (8 Lebewesen) und einer Reichweite von 160.000 km hat folgende Daten: Verdrängung 1.280 Tonnen, Preis 1.280 MCr.

Die Imperiumstechnologie kannte den Fiktivtransmitter (TS *). Dieser benötigt keine Gegenstation; auch sein Einsatz wird an anderer Stelle erläutert. Ein Fiktivtransmitter hat dieselben Daten wie ein Zweiwege-Transmitter, kostet im Basismodell jedoch 100 MCr und hat eine Verdrängung von 20 Tonnen.

Medo-Station

Schiffe können auf Wunsch mit einer Medo-Station ausgestattet werden. Die ist eine Art kleines Krankenhaus für die Besatzung. Die Mindestverdrängung der Medo-Station beträgt 5 Tonnen; empfohlen werden 3 Tonnen je Besatzungsmitglied des Schiffes, um ausreichende Kapazität bieten zu können. Hierbei sind je Tonne Medo-Station (Massenwert 1) 100.000 Cr zu bezahlen.

Vorteil einer Medo-Station ist, daß die Schiffsmediziner sehr viel effektiver arbeiten können, vergleiche hierzu die Basisregeln von Omnirole zur Behandlung von Verletzungen. Medo-Stationen gelten nämlich als Krankenhausausrüstung.

Traktorstrahl-Projektoren

Traktorstrahlen dienen dazu, Objekte festzuhalten oder zu bewegen. Es handelt sich um ein gerichtetes Kraftfeld, welches sehr nützlich ist, um z.B. Gegenstände aufzusammeln, aber auch, bei entsprechender Stärke, z.B. ganze Schiffe festzuhalten.

Traktorstrahl-Projektoren haben die gleiche Verdrängung, EP-Bedarf und Preis wie Strahllaser. Ihr Massenwert beträgt

Sternenbürger : Raumfahrt

1. Sie treten ab TS A auf und werden in der Tonnage wie Waffensysteme reduziert.

Emotio-Adapter

Ein Schiff kann dazu ausgelegt werden, daß es mittels eines Emotio-Adapters gesteuert wird. Typische Systeme hierfür sind die Pilotenfunktion und / oder die Bordwaffen.

Im Fall der Bordwaffen verdoppelt sich der Preis einer Bordwaffe, wenn im Bereich des Kanoniers ein Emotio-Adapter angebracht wird. Ein Gegenstück in einer Feuerleitzentrale erfordert nochmals 100% des Waffenpreises, aber keine zusätzliche Verdrängung.

Ein Emotio-Adapter für den Piloten kostet 10.000 Cr je Tonne Schiffsverdrängung, wenigstens aber 1 MCr.

Ab TS E sind Induktionshelme erhältlich, welche wie ein Stufe-1- Emotioadapter arbeiten, aber keine Cyberimplantate mehr erfordern. Ein solcher Helm hat den doppelten Preis eines gewöhnlichen, oben geschilderten Systems.

Beispiel: Abschließende Berechnungen. Es ist ein Freihändlerschiff entstanden, das 300,7 MCr zuzüglich des Preises der Rettungskapseln (in der Peripherie verzichten viele darauf) kostet. Es hat einen Freiraum (= Laderaum) von 81,8 Tonnen zuzüglich 18 Tonnen Hangarraum. Die Masse beträgt 397,2 Tonnen (bzw. 409,2 mit Rettungskapseln), was für die Impulstriebwerke eine Realbeschleunigung von 5 g in unbeladenem Zustand erlaubt.

Ermittlung der Besatzung

Zum Betrieb eines jeden Raumschiffes wird eine qualifizierte Besatzung benötigt. Fehlende Besatzungsmitglieder erhöhen das Unfallrisiko (s. Raumfahrtregeln) oder machen bestimmte Aktionen sogar fast unmöglich.

Im einzelnen benötigt man als Besatzung die folgenden Personen, wobei als Voraussetzung jeweils der Mindestfertigkeitwert angegeben ist.

- **Pilot:** in jedem Fall (Raumpilot+50), außerdem einer je Beiboot

- **Kommandant:** auf Kampfraumern ab 100 Personen Crew Pflicht, ansonsten freiwillig

- **Kommandantenstellvertreter:** s. Kommandant, aber 200 Personen

- **Sanitäter:** falls 10 oder mehr Personen im Regelfall an Bord (Besatzung + Passagiere). 1 Sanitäter je angefangene 50 Personen. (Medizin oder Erste Hilfe+50)

- **Arzt:** falls 100 oder mehr Personen an Bord (Medizin+75)

- **Computeroffizier:** falls 100 oder mehr Tonnen Computerverdrängung (Programmieren+50 oder Kybernetik+50)

- **Navigator:** auf allen Schiffen mit UL-Triebwerken (Astrogation+50)

- **Ortungssoffizier:** falls 100 oder mehr Tonnen Ortungsanlagenverdrängung (Ortung+50)

- **Zahlmeister:** falls 100 oder mehr Personen an Bord (Verwaltung+50 oder Wirtschaft+50)

- **Funkoffizier:** falls UL-Funk an Bord (Kommunikation[UL]+50)

- **Flugleitoffizier:** falls mehr als 10 Beiboote (Spezielle Fertigkeit Flugleitung+50)

- **Stewards:** einer je angefangene 10 Passagiere I.Klasse, 25 Passagiere II.Klasse oder 100 Passagiere III.Klasse (Steward+50)

- **Servicepersonal:** 1 je volle 20 belegte Kabinen (z.B. Steward+50 oder geeignete technische Fertigkeiten)

- **Wartungscrew:** 1 je angefangene 1.000 Tonnen Beiboote (nur falls über 100 Tonnen Beiboote); 1 je 10 Bordfahrzeuge (Nicht-Raumschiffe); 1 je 50 Roboter (z.B. Ingenieur+50, Robotik+50, Elektronik+50 oder andere geeignete Fertigkeit)

- **Maschinencrew:** 1 je volle 100 Tonnen Aggregate (ÜL-, UL-Triebwerke, Reaktoren, Speicherbänke, Antigrav. ÜL-Triebwerke zählen doppelt bei der Tonnageermittlung.) (Ingenieur+50)

- **Leitender Ingenieur (LI):** bei mehr als 10 Personen in Maschinencrew (Ingenieur+75)

- **Schutzschirmcrew:** 1 je volle 100 Tonnen Schutzschirmtonnage (Waffentechnik [Schutzschirme] +50 oder andere geeignete Fertigkeit)

- **Hilfspersonal:** 1 je angefangene 100 t Startröhren, 1 je volle 10 Schleusen, 1 je volle 5.000 Tonnen Schiffsverdrängung (beliebige technische Fertigkeit+50).

- **Waffentechniker:** 1 je volle 100 Tonnen Waffenverdrängung (Waffentechnik+50)

- **Kanoniere:** 1 je starre Waffe bzw. je Turm, falls keine Feuerleitzentrale bzw. keine für Feuerleitung eingeteilte Crew (s.u.). Ansonsten freiwillig. (Bordwaffen+50)

- **Feuerleitoffizier:** falls Feuerleitzentrale eingerichtet, oder falls keine Kanoniere vorgesehen. Ansonsten freiwillig, aber notwendig für Breitseitenfeuer. (Bordwaffen+50 mit allen an Bord installierten Systemen)

- **Feuerleitpersonal:** falls Feuerleitzentrale eingerichtet, oder falls keine Kanoniere vorgesehen. Ansonsten freiwillig, aber notwendig für Breitseitenfeuer. 1 je zwei starre Waffen oder zwei Waffentürme. (Bordwaffen+50)

Beispiel: Unser Freihändlerschiff benötigt die folgende Besatzung: einen Piloten, einen Navigator, einen Ingenieur (oder mehrere, da diverse Fertigkeitsspezialisierungen notwendig sind) und einen Kanonier. Wollen wir Passagiere befördern, kommen ein Steward und ein Sanitäter hinzu. Dies bedeutet eine Stammbesatzung von 4 bis 8 Personen.

Grundsätzlich ist es denkbar, daß eine Person zwei oder mehr Stellen an Bord ausführt. Da jedoch der Fertigkeitwert jeweils dafür ausreichen muß, heißt dies, daß z.B. jemand, der zwei Maschinencrew-Positionen einnehmen möchte, entsprechend über Fertigkeitwert+100 verfügen müßte. Sich widersprechende Positionen (z.B. an zwei räumlich entfernten Orten, wie Kanonier und Ingenieur) sind nicht gestattet. Umgekehrt könnte der Spielleiter die Ausübung zweier verschiedener Positionen gestatten, auch wenn der Fertigkeitwert nur jeweils 50 erreicht - gesetzt den Fall, die Positionen werden normalerweise nicht gleichzeitig benötigt (eventuell bei Kombinationen wie Steward + Kanonier oder Zahlmeister + Funkoffizier, usw.).

Der durchschnittliche Fertigkeitwert einer Besatzung, der im späteren Abschnitt Raumfahrt immer wieder auftaucht, errechnet sich wie folgt:

Summe Fertigkeitwerte Besatzung der Sektion / Mindestbesatzung der Sektion.

Beispiel: Ein Schiff benötigt 10 Personen Maschinencrew. Es arbeiten dort acht Personen mit Fertigkeitwert+50 und zwei mit Fertigkeitwert+80. Der durchschnittliche Fertigkeitwert der Maschinencrew beträgt $(8 \times 50 + 2 \times 80) / 10 = + 56$.

Raumschiffsklassen

Als Klassen bezeichnet man Bauserien von Raumfahrzeugen, die anhand der gleichen Konstruktionspläne erstellt werden. Dies bedeutet, sie unterscheiden sich allenfalls in Details wie der Lackierung oder unter Umständen der Art der in den Türmen installierten Waffen.

Vorteil von Klassen ist, daß man die Daten standardisiert, was die Bauzeit verkürzt (s.u.) und auch Reparaturen er-

Sternenbürger : Raumfahrt

leichtert, da Werften passende Ersatzteile häufig gebauter Schiffe eher bereithalten werden und auch besser mit ihren Besonderheiten vertraut sind.

Hinzu kommt eine Senkung des Gesamtbaupreises um 20 bis 50% für jedes Schiff mit Ausnahme des Klassenprototyps. Außerdem sind die Entwurfskosten für den Konstruktionsplan nur ein einziges Mal zu entrichten.

Beispiel: Für das Freihändlerschiff, das in großer Stückzahl gebaut wird, sinkt der Baupreis auf 200 MCr alles inklusive.

Die Namengebung von Schiffen einer Klasse erfolgt normalerweise mit Beziehung zueinander, zum Beispiel bei Schiffen der Städteklasse mit den Namen Washington, Braunschweig, München, London usw.

Bauzeiten

Die Bauzeit eines Raumfahrzeuges ist grundsätzlich abhängig von dessen Verdrängung. Grundsätzlich läßt sich sagen, daß folgende Formel annähernd den Zusammenhang beschreibt:

Bauzeit = Wurzel aus Schiffsverdrängung Tage.

Die Mindestzeit beträgt jedoch 10 Tage.

Beispiel: Das Freihändlerschiff von 300 Tonnen Verdrängung hat eine Grundbauzeit von 17 Tagen.

Zeitverkürzungen

Verschiedene Faktoren können die Bauzeit verkürzen: Baut eine Raumwerft ein Schiff nach den gleichen Konstruktionsplänen, nach denen sie schon mindestens ein weiteres Fahrzeug errichtet hat, so sinkt die Bauzeit dank der besseren Vertrautheit mit den Plänen auf 75% der Grundzeit ab. Dies ist auch ein wichtiger Grund für die Verwendung von Schiffsklassen.

Beispiel: Die reale Bauzeit für den Freihändler beträgt also 13 Tage.

Zweite Verkürzungsmöglichkeit ist ein Eilauftrag. Hier schwanken die Bedingungen wie auch das Limit von Raumwerft zu Raumwerft. Üblich ist eine Preiserhöhung von 5% je Senkung der Bauzeit um 1%, maximal aber läßt die Zeit sich halbieren.

Raumschiffsentwurf

Wenn ein neues Raumfahrzeug konstruiert werden soll, oder die Absicht besteht, größere Umbauten vorzunehmen, so ist es notwendig, einen Konstruktionsplan anzufertigen. Hierzu ist ein Spezialist, d.h. ein Charakter mit der Fertigkeit Raumschiffsbau und entsprechender Ausrüstung notwendig. Will ein Charakter diese Aufgabe selbst übernehmen, handelt es sich um eine Tätigkeit mit einer Basiszeit von 4 Wochen und er benötigt einen mittleren Computer zur Ausführung der Berechnungen.

Der übliche Weg ist die Beauftragung eines Konstruktionsbüros. Ein solches Büro, wie man sie an allen Werften und auch auf vielen anderen Welten antreffen kann, ist in der Lage, binnen 4 Wochen einen verwendbaren Plan zu liefern. Die Kosten betragen 1% des Wertes der Umbauten bzw. des ermittelten Raumschiffspreises.

Eilaufträge sind denkbar: Jede Reduzierung der Zeitspanne um einen Tag erhöht den Preis der Dienstleistung um 5%.

Raumschiffsumbau

Es ist denkbar, Raumschiffe umzubauen. Dies geschieht meist, um sie neuen Aufgaben anzupassen, oder um sie zu modernisieren, wenn die Technik Fortschritte gemacht hat oder man endlich in der Lage ist, sich diese finanziell leisten zu können.

Ein solcher Umbau erfordert einen Werftaufenthalt auf gleicher oder höherer TS, wie üblich. Man unterscheidet einfache und komplexe Umbauaktionen. Einfache Umbauten sind der Austausch von Waffen innerhalb eines Turmes oder das Ersetzen des Bordcomputers oder einer Funk- oder Ortungsanlage durch ein anderes Modell gleicher Verdrängung. Alle anderen Umbauten, die meist eine Veränderung der Außenhülle erfordern, gelten als komplex.

Einfache Umbauten dauern maximal einen Tag. Die Kosten liegen bei 10% der Kosten des modifizierten Teiles als Arbeitskosten, zuzüglich der Anschaffungskosten bei Einbau neuer Teile, versteht sich. Altteile werden meist zu 10 bis 60% (1W6 x 10%) ihres Kaufpreises in Zahlung genommen, wenn sie nicht zu verbraucht sind.

Komplexe Umbauten erfordern die Erstellung eines neuen Konstruktionsplanes (s. Entwurf), was eine Woche dauert und Kosten von 1% des Wertes der Umbauten hat. Die anschließende Durchführung hat eine Bauzeit, die wie die Bauzeit eines Schiffes der Gesamtverdrängung der Umbauten berechnet wird, jedoch mit halbiertem Endergebnis. Die Mindestzeit beträgt entsprechend 5 Tage.

Beispiel: Man führt Umbauten durch, bei denen 3.000 Tonnen Impulstriebwerke ersetzt werden. Die Bauzeit beträgt Wurzel 3.000 = 55, / 2 = 28 Tage.

Der Preis komplexer Umbauten entspricht dem Preis der neu angeschafften Geräte zuzüglich 25%.

Raumschiffsreparaturen

Wenn Raumschiffe beschädigt werden, gleich ob durch Unfälle oder ein Gefecht, so ist es notwendig, diese ordnungsgemäß zu reparieren. Die im Kapitel Raumgefechte der Basisregeln beschriebenen notdürftigen Reparaturen reichen bekanntlich nicht für einen längeren Betrieb aus.

Eine Reparatur erfordert einen Werftaufenthalt, wie immer auf gleicher oder höherer TS. Die Zeitspanne bestimmt sich nach der Art der Reparatur.

Zerstörte Anlagen müssen durch neue ersetzt werden. Dies erfordert eine Bauzeit, die sich nach der Anlagenverdrängung berechnet (s. Umbauten) und dann halbiert wird, wenigstens aber 5 Tage beträgt. Der Preis bestimmt sich grundsätzlich aus dem Anschaffungspreis der neuen Anlage zuzüglich 25%.

Beschädigte Anlagen werden instandgesetzt. Jeweils angefangene 5% Systempunkteverlust stellen eine Reparatureinheit dar. Eine solche Einheit erfordert eine Zeitspanne, die anhand von

Wurzel aus (Anlagenverdrängung/20) Tage

berechnet wird. Bei höheren Systempunkteverlusten ist entsprechend mehrmals die Reparaturzeitspanne aufzuwenden. Die Gesamtreparaturzeit eines Systems beträgt immer wenigstens einen Tag. Die Kosten betragen je Einheit 1W6% des Systemneupreises.

Rumpfpunkteverluste werden nach dem gleichen Schema repariert, jedoch ist in diesem Falle die Schiffsverdrängung und nicht die Anlagenverdrängung maßgeblich. Der Preis bestimmt sich nach dem Rumpfpneupreis.

Grundsätzlich ist es erlaubt, mehrere Systeme gleichzeitig reparieren zu lassen, wenn die Kapazität der Werft hierzu ausreicht.

Raumschiffsfinanzierung

In Anbetracht der hohen Baukosten von Raumschiffen ist es wohl verständlich, daß in den seltensten Fällen Raumschiffe sofort vollständig bezahlt werden. Dies bleibt Regierungen und Megakonzernen mit ihren riesigen Etats vorbehalten, und vielleicht einigen Milliardären. Üblicher Finanzierungsweg ist ein Leasing- oder ein Kreditvertrag.

Sternenbürger : Raumfahrt

Leasingverträge

Leasing stellt eine Art Kombination aus Kredit und Miete dar. Der Leasingnehmer (Kunde) schließt einen Vertrag mit einer Bank, Raumwerft oder einem anderen Leasingunternehmen und ist verpflichtet, regelmäßige Raten zu entrichten. Nach Ablauf der Vertragsdauer gibt er das Raumschiff an den Leasinggeber zurück, d.h. er erwirbt nicht das Eigentum daran. Allerdings ist es möglich, das Schiff dann gegen eine Abschlußzahlung zu erwerben; dies hängt vom Vertrag ab.

Typische Leasingverträge verlangen eine Anzahlung von 10% des Schiffspreises aus Eigenmitteln. Anschließend sind während einer Zeitspanne von 15 Jahren alle 30 Tage (d.h. monatlich) Leasingraten in Höhe von 1/250 des Schiffspreises zu entrichten, so daß man nach Ablauf der 10 Jahre 82 % des Preises bezahlt hätte und nunmehr das Schiff an den Vertragspartner zurückgibt. Eine typische Abschlußzahlung zum endgültigen Erwerb würde in diesem Fall übrigens um die 30% des Preises betragen. Einzelheiten erfrage man aber am besten bei den Vertragspartnern - der Wettbewerb führt zu stark schwankenden Konditionen.

Raumschiffskredite

Ein typischer Kredit zur Finanzierung eines Raumschiffes läuft über eine Bank. Diese verlangt in jedem Fall die Konstruktionspläne des Fahrzeuges sowie eine Berechnung, daß das Schiff ausreichende Einnahmen erbringen kann (bzw. der Besitzer aus anderen Quellen ausreichend Geld einnimmt), um die Raten bezahlen zu können.

Ist dies gewährleistet, kann der Vertrag abgeschlossen werden. Die häufigste Variante ist ein Vertrag mit einer Laufzeit von 25 Jahren, bei dem 12 jährliche Raten fällig sind. Alle Raten haben die gleiche Höhe. Verlangt wird eine Anzahlung aus eigenem Kapital von 20% des Schiffspreises. Anschließende Ratenhöhe sind 0,5% des Schiffspreises, so daß man am Ende des Vertrages insgesamt 170% des Preises bezahlt hat. Auch im Falle von Krediten schwanken übrigens die Vertragsbedingungen von Bank zu Bank; es kann also nie schaden, sich gründlich umzuhören.

Es ist keinesfalls selten, daß ein Schiffseigner seinen Verpflichtungen nicht nachkommen kann. In diesem Fall kommt es üblicherweise zur Zwangsversteigerung des Schiffes - das Eigentum bleibt nämlich bis Zahlung der letzten Rate bei der Bank - falls nicht der Eigner versucht, in einen anderen Staat oder die Peripherie zu flüchten. Diese "Kreditflucht" wird allerdings stark bestraft: Bis zu zehn Jahre Haftstrafe sind denkbar.

Raumhandel

Zu den wichtigsten Einnahmequellen der meisten Raumschiffsbesitzer gehört der Raumhandel in seinen verschiedenen Formen. Tatsächlich ist es so, daß trotz der riesigen Entfernungen und hohen Kosten viele Arten von Gütern zwischen den Sonnensystemen transportiert werden.

Typische Frachtobjekte sind Luxusgüter aller Art, aber auch High-Tech für unterentwickelte Welten, Erze und Rohstoffe für Industriewelten, Lebensmittel für Welten mit großer Bevölkerung oder ungünstigen Bedingungen, Industriegüter für Agrar- oder Bergbauwelten, Siedler für Kolonien und vieles andere mehr. Grundsätzlich kann man sagen, daß es nur lohnt, Dinge interstellar zu befördern, die am Zielort nicht vorkommen oder die dort nur unter noch höheren Kosten produziert werden könnten. Ziegelsteintransporte werden wohl nicht rentabel sein...

Speditionstätigkeit

Unter dem Sammelbegriff der Speditionstätigkeit laufen alle typischen Warentransporte auf fremde Rechnung, d.h. der Raumschiffseigner ist nicht Eigentümer der Fracht, sondern er transportiert sie im Auftrag eines anderen und erhält

hierfür eine Bezahlung, üblicherweise abhängig von der geflogenen Strecke und der Zeitspanne.

Gängige Tarife liegen bei Speditionsflügen mit durchschnittlicher Konkurrenz in einem Bereich von 1.000 Cr je Tonne Fracht und angefangene 10 Lichtjahre Strecke. Interplanetarer Verkehr, d.h. innerhalb eines Sonnensystems, bewegt sich meist um die 100 Cr je Tonne. Hinsichtlich der Zeitfrage gilt, daß der genannte Tarif bei interstellarem Transport von einer Zeit von einer Woche ausgeht (7 Standardtage). Jede Zeitverkürzung um 10% bedeutet meist eine Tarifierhöhung um 25%, wobei dies aber vorher im Vertrag festgelegt wird. Wer kein Expressgut verlangt hat, wird auch nicht den entsprechenden Tarif bezahlen, selbst wenn seine Fracht schon nach zwei Tagen am Ziel ist!

Größere Frachtchancen (z.B. 100 oder gar 100.000 Tonnen) bedeuten normalerweise Nachlässe im Tarif, so daß dann die Kosten sich im Bereich zwischen 50 und 800 Cr je 10 Lichtjahre bewegen werden. Ähnlich steigen die Tarife bei Fracht, deren Transport spezielle Einrichtungen erfordert (z.B. Gefahrgüter, lebende Tiere).

Schließlich sei noch der Posttransport erwähnt, der oft ebenfalls auf normalen Raumschiffen erfolgt. Ja, es gibt noch Post, die Glückwunschkarte ist nicht totzukriegen... Normale Portokosten liegen bei 10 Cr je 10 Lichtjahre. Sollte ein Raumschiffseigner das Glück haben, einen Postvertrag zu erhalten (meist nur, wenn er eine konstante Pendelroute abfliegt), bedeutet dieser meist eine bis drei Tonnen Fracht zu einem Tarif um die 10.000 Cr je Tonne und angefangene 10 Lichtjahre.

Spekulationshandel

Bei dieser deutlich gewinnträchtigeren, aber auch riskanteren Variante des Raumhandels kauft der Raumschiffseigner selbst Waren an und transportiert diese auf einen anderen Planeten in der Hoffnung, sie dort teurer wieder zu verkaufen. Wer sie billiger wieder verkauft oder seine Transportkosten nicht bedenkt, bleibt meist nicht lange im Geschäft. Risiko ist natürlich, daß es nicht immer einfach ist, zu sagen, welche Waren auf einem anderen Planeten gerade nachgefragt werden, und ob dies auch noch gilt, wenn man einige Zeit später endlich mit der Fracht eingetroffen ist.

Der Spielleiter sollte für jeden Planeten eine Tabelle anfertigen, der er entnehmen kann, welche Waren dort typischerweise eingekauft werden können. Im folgenden einige Beispieltabellen für typische Weltkategorien.

a) Agrarplaneten:

Dies sind Welten, die in erster Linie landwirtschaftliche Produkte herstellen und meist über wenig eigene Industrien verfügen.

Warenart	Grundpreis Cr / t
Hölzer	2.200
Vieh	6.000
Fleisch	2.500
Verarbeitete Nahrung	5.000
Faserstoffe	3.000
Gemüse	1.000
Luxusnahrung	11.000
Obst	1.200
Kräuter	4.000

b) Rohstoffwelten:

Sternenbürger : Raumfahrt

Auf diesen Planeten werden Rohstoffe abgebaut, aber nicht vor Ort verarbeitet.

Warenart	Grundpreis Cr / t
Erze	4. 500
Verarbeitete Erze	12. 000
Seltene Erden	55. 000
Radioaktivstoffe	25. 000
Kohlenwasserstoffe	5. 000
Medizinische Grundstoffe	10. 000
Edelmetalle	60. 000
Kristalle	90. 000
Stickstoffverbindungen	4. 000

c) Industriewelten:

Als Industriewelt gilt ein dicht besiedelter Planet mit umfangreicher Industrie, der meist große Teile der Produktion exportiert.

Warenart	Grundpreis Cr / t
Fahrzeuge	nach Typ
Waffen	12. 000
Ind. Halbfertigprodukte	5. 000
Arzneimittel	25. 000
Kybernetika	350. 000
Elektronika	100. 000
Raumschiffteile	160. 000
Kunststoffe	10. 000
Verbrauchsgüter	4. 000

Der Grundpreis aus der Tabelle kann beim Einkauf modifiziert werden, indem man erfolgreich die Kaufmanns-Fertigkeit einsetzt. Hierbei wird ein Duell gegen den Verkäufer geführt, für den der Einfachheit halber Kaufmann + 85 angenommen werden kann. Der Sieger kann je 20 Punkte Erfolgsspanne den Preis um 10% zu seinen Gunsten verändern, maximal aber auf 50% bzw. 150% des Grundpreises.

Der Verkauf läuft ähnlich ab. Ausgehend vom Grundpreis der Ware erfolgt eine Modifikation durch die TS-Differenz und durch das Verhältnis von Ware und Welt. Im einzelnen gilt:

- Jeder Punkt, um den die TS der Herkunftswelt der Ware höher ist als jene der Zielwelt, erhöht den Grundpreis um 25%.
- Jeder Punkt, um den die TS der Herkunftswelt der Ware unter jener der Zielwelt liegt, senkt den Grundpreis um 20%.
- Bei Waren von Rohstoffwelten wird der Grundpreis auf Industriepianeten mit 1W3 und auf Rohstoffwelten mit $(1 / 1W6) + 1$ multipliziert.
- Bei Waren von Industriewelten erfolgt keine Modifikation.
- Der Grundpreis von Waren von Agrarplaneten wird auf Agrarwelten mit $(1 / 1W6) + 1$ und auf allen dichtbevölkerten Welten mit 1W3 multipliziert.

Weitere Modifikatoren kann der Spielleiter festlegen, wenn sie für bestimmte Welten oder Warenarten typisch erscheinen.

Will man nun seine Waren verkaufen, wird der modifizierte Grundpreis als Ausgangspreis genommen. Erneut kann ein Duell: Kaufmann den Preis verschieben. Auch Einsatz der Wirtschafts-Fertigkeit kann hilfreich sein: Eine erfolgreiche Probe erhöht den Preis um 5% je volle 20 Punkte über 80.

Anmerkung: Wenn der Spielleiter es wünscht, kann er auch z.B. Gegenstände aus den Ausrüstungskapiteln als Waren verwenden.

Passagierflüge

Eine dritte Einnahmequelle im wirtschaftlichen Leben ist die Mitnahme von zahlenden Passagieren. Diesen müssen natürlich Kabinen und eine dem gebuchten Standard entsprechende Qualität geboten werden.

Typische Passagiertarife lauten wie folgt:

Art	Preis / Cr
I. Klasse	ab 4.000
II. Klasse	2. 000
III. Klasse	1. 000
Tiefschlafkammer	100

Diese Tarife gelten je Flugstrecke von angefangenen 50 Lichtjahren, bei einer angenommenen Reisegeschwindigkeit von $\text{ÜL-Faktor } 5 \text{ bis } 6$ (bei TS D - E) und einem Start- und Zielplaneten mit durchschnittlicher Konkurrenz. Die Preise schwanken aber je nach Konkurrenz auf der Strecke, dem gebotenen Komfort und der tatsächlich angekündigten Reisegeschwindigkeit. Reisen innerhalb eines Sonnensystems haben meist Tarife, die in etwa ein Fünftel der obigen Zahlen entsprechen.

I. Klasse bedeutet eine sehr ruhige, geräumige Kabine mit allem Komfort. Benutzung der Freizeiteinrichtungen des Schiffes, eine gute Betreuung durch Stewards, Lebensmittel hoher Qualität usw. sind üblich. Mitnahme von 1.000 kg Gepäck ist im Tarif inbegriffen.

II. Klasse ist immer noch eine angenehm eingerichtete Kabine. Der Steward hat sich um mehr Passagiere zu kümmern, aber immerhin. Die Lebensmittel sind durchschnittlich, und man bekommt nicht jedes Luxusgut, anders als in der I. Klasse. Auch könnte eine gewisse Geräuschbelästigung durch Nähe zum Maschinenraum nicht auszuschließen sein. Die Freizeiteinrichtungen stehen nur begrenzt offen. Mitnahme von 400 kg Gepäck ist inbegriffen

III. Klasse-Passagiere reisen meist in einer Doppelkabine. Diese ist spartanisch eingerichtet, und der Steward hat im wesentlichen damit zu tun, das Essen vorzubereiten. Dieses ist von einfachster Qualität - nahrhaft, aber synthetisch, und oft von geringem Geschmack. Freizeiteinrichtungen gibt es nicht, und mit Nähe zum Maschinenraum muß schon fest gerechnet werden. Mitnahme von 100 kg Gepäck ist inbegriffen.

Tiefschlafkammer bedeutet, daß man die Reise in einer Kälte- oder auch Stasis-Kapsel verbringt, also nichts davon mitbekommt. Demzufolge entfallen Verpflegung und Freizeiteinrichtungen, Geräusche sind gleichgültig. Eine sehr billige Reiseform, bei der 25 kg Gepäck im Preis eingeschlossen sind.

Für unabhängige Raumschiffseigner werden Passagierflüge eher selten bleiben, da diese meist Sache der regelmäßig verkehrenden großen Gesellschaften sind. Einzig Flüge zu

Sternenbürger : Raumfahrt

abgelegeneren Welten oder momentane Marktlücken (z.B. eine Überbuchung aller regulären Flüge) werden meist eine Möglichkeit bilden, mit Passagiertransporten zu Geld zu kommen - oder man richtet selbst eine Pendelverbindung zwischen zwei oder mehr Sonnensystemen ein.

Staatliche Einflußnahme

Die verschiedenen Staaten sind bemüht, die Raumfahrt zu reglementieren und zu ordnen. Die folgenden Angaben gelten im wesentlichen für die Föderation.

Besteuerung

Raumschiffe sind verschiedenen Formen der Besteuerung unterworfen. Hier wäre zunächst die Raumschiffsteuer zu nennen, eine Art Abgabe, die von allen Raumschiffseignern erhoben wird, deren Schiffe im betreffenden Staat registriert sind. Der Satz in der Föderation beträgt normalerweise jährlich 100 Cr je Tonne Verdrängung eines Schiffes für die Zentralregierung, zuzüglich eines schwankenden Satzes von 10 bis 200 Cr je Tonne je nach Mitgliedswelt, auf der das Schiff registriert ist.

An dieser Stelle sei gleich auf den Punkt der Registrierung hingewiesen: Diese hat den Vorteil, daß man staatliche Einrichtungen aller Art zum Gemeinwohl kostenlos oder zumindest verbilligt nutzen kann (z.B. Abschleppen aus Notsituationen, Landegebühen). Daher sollte man sich überlegen, ob sich die Registrierung auf einer "Billigwelt" in der Peripherie wirklich rechnet... Außerdem ist bekannt, daß bei Kontrollen Schiffe "von außerhalb" strenger untersucht werden.

Weitere Steuern fallen nicht an, sieht man davon ab, daß manche Planeten einen gewissen Prozentsatz der aus dort verkauften Waren erzielten Gewinne als Steuern einziehen.

Kontrollen

Ohne ausführlich auf den Komplex der Gesetzgebung zur Raumfahrt einzugehen, sollen hier exemplarisch einige Elemente der Einflußnahme des Staates dargestellt werden. Hier wären zunächst die Zollkontrollen zu nennen, welche bei Einflug aus den nicht zur Föderation gehörenden Raumsektoren vorgenommen werden dürfen. Des weiteren unternehmen Föderations- und planetare Raumflotten regelmäßige Kontrollen auf der Suche nach illegaler Fracht wie Drogen, Militärwaffen usw. Dies gilt natürlich vor allem im Grenzgebiet und nahe Krisenregionen. Eine Gesetzesübertretung kann hier mit der Beschlagnahme von Fracht und Schiff enden...

Ähnlich sieht es im Falle des Besitzes illegaler Einbauten wie schwerer Waffensysteme ohne Genehmigung aus. Gemäß Föderationsraumfahrtgesetz (FRfG) § 35 ist für Privattraumschiffe im Föderationsterritorium keine Verwendung von Waffensystemen mit Faktoren über 8 mit Ausnahme von Paralysatoren zulässig. Des weiteren sind alle Arten von Kernsprengköpfen und Antimateriewaffen sowie Hypnowaffen verboten. Ausnahmegenehmigungen sind alles andere als leicht zu bekommen.

Weitere Kontrollen erfolgen bei Landung auf Raumhäfen, um zu vermeiden, daß Krankheiten eingeschleppt werden. Manche Planeten kontrollieren außerdem die Identitätsnachweise von Passagieren, dies ist vor allem auf Planeten mit Einwanderungsbeschränkungen der Fall.

Nicht zu vergessen die Vorschrift, daß alle Raumschiffe in der Föderation über Rettungseinrichtungen (Boote oder Kapseln) für alle transportierten Personen verfügen müssen, siehe Föderationsraumfahrtgesetz (FRfG) § 23 Abs. 1.

Raumhäfen

Raumreisen, das bedeutet auch Raumhäfen. Ein Raumhafen ist eine einem Flughafen des terranischen 20. Jahrhunderts vergleichbare Einrichtung, welche den Raumverkehr eines Planeten abwickelt. Raumhäfen unterscheiden sich dabei stark in Größe und Ausstattung. Je nach planetaren Bedingungen kann es sich bei ihnen auch um alles von einem einfachen Flugfeld bis zu einer riesigen Einrichtung mit mehreren Terminals und vielen Quadratkilometer Fläche handeln, desgleichen könnten ein Raumhafen auch ganz als Orbitalstation angelegt sein. Die Föderation unterscheidet grob folgende Einstufungen anhand der Daten:

Einstufung	Beschreibung
A	Großraumhafen mit Orbitalstation, Werft für überlichtschnelle Schiffe im 100.000-Tonnen-Bereich, Treibstoffverkauf, Passagierterminal(s), Überlichtfunk
B	Großraumhafen mit Orbitalstation, kleinere Werft, Treibstoffverkauf, Passagierterminal, Überlichtfunk
C	Raumhafen mit Orbitalstation, Treibstoffverkauf (nur Fusion), Werft für unterlichtschnelle Schiffe
D	Raumhafen, d.h. Terminals und Landefelder, Treibstoffverkauf (nur Fusion), Kleinwerft im 100-Tonnen-Bereich
E	Kleinraumhafen, d.h. Landefelder, Terminal, Treibstoffverkauf (nur Fusion, kleine Mengen)
F	Kleinraumhafen, d.h. Landefelder mit Verwaltungsgebäude
G	einfaches markiertes Landefeld, unbefestigt, einfacher Kontrollturm
0	kein Raumhafen vorhanden

Hierbei wird man in unbedeutenderen Sonnensystemen, oder auf neubesiedelten Kolonien, wenn überhaupt nur einen Raumhafen antreffen, andere Planeten wie z.B. die Erde hingegen werden mehrere Raumhäfen besitzen. Einstufungsdaten in den Informationen zu einer Welt enthalten meist nur die drei größten Raumhäfen.

Großkonzerne unterhalten hierbei oft auch eigene Raumhäfen, die mitunter dieselbe Größe erreichen wie die offiziellen staatlichen Einrichtungen.

Gesetzlich gelten Raumhäfen als extritorial, d.h. sie sind nicht Staatsgebiet des Planeten. Das Tragen von Waffen aller Art ist üblicherweise verboten und Kontrollen häufig, jedenfalls auf besseren Häfen.

Unterlichtflüge

Als Unterlichtflüge bezeichnet man alle Flüge eines Raumfahrzeuges im Weltall, bei denen dieses nicht in den Hyperraum eintritt. Hierbei geschieht der Antrieb normalerweise durch Fusions- oder Impulstriebwerke. Da Unterlichtflüge relativ lange dauern, findet man sie in erster Linie während des Fluges zu einem Sprungpunkt (s.Sprünge) oder bei Reisen innerhalb eines Sonnensystemes, in dem Sprünge verboten sind.

Beschleunigen und Abbremsen

Normalerweise besteht ein Unterlichtflug aus einer Beschleunigungsphase bis zur Mitte der Flugstrecke. Dort wird dann eine Bremsphase begonnen, die genauso lange dauert. Folgende Formeln spielen eine Rolle:

Sternenbürger : Raumfahrt

$$s = a/2 \times t^2 \text{ bzw. } t = \text{Wurzel aus } (2s/a)$$

$$v = a \times t$$

Hierbei ist a die Beschleunigung in m/s^2 (1 g entspricht ungefähr $10 m/s^2$), v die Geschwindigkeit, t die Zeit in Sekunden und s die zurückgelegte Strecke in Meter. Wird nun wie oben angedeutet eine Beschleunigungs- und Bremsphase angenommen, kann folgende Formel die benötigte Zeit für eine gegebene Strecke bestimmen:

$$t = 2 \times \text{Wurzel aus } (s/a)$$

Im folgenden einige Beispielflugzeiten für bestimmte Strecken und Beschleunigungen:

Beschl.	5 g	20 g	50 g	100 g	200 g
km					
1 Mio	2,5 h	75 min	47 min	33 min	24 min
10 Mio	7,8 h	4 h	2,5 h	1,8 h	75 min
100 Mio	25 h	12,4 h	7,8 h	5,5 h	4 h
1 Mrd.	3,2 Tage	1,6 Tage	25 h	17,6 h	12,4 h
10 Mrd.	10 Tage	5,1 Tage	3,2 Tage	2,3 Tage	1,6 Tage
100 Mrd.	33 Tage	16 Tage	10 Tage	7,3 Tage	5,1 Tage

Zeitdilatation (Zusatzregel)

Wie bereits in den Raumgefechtsregeln des Grundsystems angedeutet, besteht das Problem einer Zeitdilatation erkennbaren Größen, sobald die Geschwindigkeit eines Raumschiffes sich der Lichtgeschwindigkeit c nähert (300.000 km/s), welche bekanntlich im Normalraum nie erreicht oder gar überschritten werden kann. Wirkung der Zeitdilatation ist, daß an Bord des Raumschiffes relativ z.B. nur eine Sekunde für die Besatzung verstreicht, im Universum "außerhalb" aber vielleicht viele Jahre. Folgende Formel ermittelt den Dilationsfaktor, d.h. man multipliziert diese Zahl mit der im Schiff verstreichenden Zeit, um die im restlichen Universum vergehende Zeit zu erhalten.

$$d = 1 / \text{Wurzel aus } (1 - v^2 / c^2)$$

Schwerefelder

Schiffe im Normalraum werden bei ihren Manövern durch Gravitationseinflüsse von Himmelskörpern, d.h. Sternen, Planeten und anderen kosmischen Objekten, beeinflusst. Dies spielt allerdings in erster Linie in sehr großer Nähe zum Objekt eine Rolle, oder bei Objekten mit sehr hoher Gravitation (z.B. Sterne, Schwarze Löcher). Wir verzichten schnell darauf, die Formeln der Gravitation abzudrucken. Im Bedarfsfall lassen sie sich jedem besseren Physik- oder Astronomiebuch entnehmen.

Spieltechnisch sollte bestimmt werden, wie die Gravitation sich zum Kurs des Schiffes verhält. Wirkt sie in der gleichen Richtung, oder entgegengesetzt, oder teils, teils? Bei gleicher Wirkungsrichtung beschleunigt das Schiff effektiv schneller (addieren Sie die Gravitation zur Beschleunigung), bei Gegenrichtung ist es umgekehrt. Schlimmstenfalls könnte die Beschleunigung eines Schiffes nicht ausreichen, um einer starken Gravitationsquelle zu entkommen. In diesem Fall wird man immer weiter auf sie zu bewegt, bis zum Aufprall. Nicht zuletzt dies macht Sterne und vor allem Schwarze Löcher so gefährlich.

Sollte der Antigrav eines Schiffes noch Kapazitäten frei haben (nach Neutralisation der Beschleunigung durch den

Antrieb), so kann er benutzt werden, um die Gravitationswirkung zu neutralisieren. Jene Gravitationskräfte, die auf diese Weise neutralisiert werden, wirken nicht mehr auf das Schiff.

Wenn ein Schiff mit Gravitationswirkungen zu kämpfen hat, sollte auf alle Fertigkeitsproben: Raumpilot und auch z.B. Ausweichwürfe im Raumgefecht ein WM von -5 je wirkenden 1 g angerechnet werden.

Atmosphärenflüge

Wenn ein Schiff in eine Atmosphäre eintaucht, gelten besondere Regeln. Meist fliegt man hier einzig mit dem Antigrav (mittels der nach Neutralisation der Gravitation noch freien Leistung als Maximalbeschleunigung), kann aber auch durchaus Unterlicht-Triebwerke verwenden. Da diese aber leicht Schäden an Bodenbauten hervorrufen können, sollte zumindest auf besiedelten Welten in Bodennähe darauf verzichtet werden.

Ähnliches gilt für Maximalgeschwindigkeiten. Die Schallgeschwindigkeit (800 km/h) sollte wenigstens in Bodennähe (einige Kilometer) nicht überschritten werden. Die Druckwelle eines hochhausgroßen Körpers, der sich mit Mach 3 (dreifache Schallgeschwindigkeit) bewegt, dürfte nämlich ausreichen, um ganze Wälder zu entwurzeln und Verheerungen ähnlich einem Wirbelsturm der Windstärke 12 anzurichten.

Entscheidend ist bei allen diesen Dingen die Form des Rumpfes. Stromlinienförmige Schiffe können auch ohne Antigrav in einer Atmosphäre von Erddichte fliegen, ohne abzustürzen. Sie sind bedingt gleitflugtauglich. Es gelten keine WM auf Pilotenproben.

Teilweise stromlinienförmige Schiffe erfordern einen Antigrav, der wenigstens ihr Gewicht neutralisiert. Es gilt WM-25 auf Pilotenproben in einer Atmosphäre (und z.B. Ausweichwürfe), und Ausfall des Antigravs bedeutet einen Absturz ohne große Manörmöglichkeiten.

Nicht stromlinienförmige Schiffe erfordern ebenfalls einen Antigrav. Außerdem gilt ein WM von -75 auf alle Pilotenproben, da die Form direkt den Flug behindert.

Überlichtflüge

Der übliche Weg interstellarer Reisen ist ein Sprung durch den Hyperraum. Hierbei öffnet das Raumschiff mittels seines Sprungtriebwerkes eine Art Loch im normalen Raumzeitkontinuum und tritt durch dieses in einen übergeordneten Raum, den Hyper- oder Sprungraum, ein. In diesem Raum gelten andere Naturgesetze als im Einsteinuniversum (= der uns bekannte Normalraum). So liegt die minimal mögliche Geschwindigkeit in diesem Universum oberhalb der Lichtgeschwindigkeit, d.h. man kann sich theoretisch nach unserem Wissensstand beliebig schnell bewegen, minimal aber mit einer Geschwindigkeit über der Lichtgeschwindigkeit.

Grundsätzlich hat der Hyperraum die Tendenz, einen eingedrungenen Fremdkörper wie z.B. ein Schiff sofort wieder abzustößen und ins Einsteinuniversum zurückzuwerfen. Bereits eine kurze Aufenthaltszeit im Hyperraum kann aber eine beachtliche Ortsveränderung, bezogen auf den Normalraum, hervorrufen. Dies ist das Grundprinzip des Sprunges: Das Schiff tritt in den Hyperraum ein (es "entmaterialisiert" aber keinesfalls dabei, sondern verläßt nur den Normalraum) und nimmt einen Bewegungsimpuls mit - die Zielrichtung. Anschließend bestimmt man anhand der im Hyperraum verbrachten Zeitspanne die relativ im Normalraum zurückgelegte Strecke. Um die Abstoßung entsprechend lange zu verhindern, wird dabei das Schiff mit einem speziellen Energiefeld im Hyperraum gehalten.

Hierbei unterscheidet man sogenannte "Niveaus" des Hyper-raums. Auf jedem dieser Niveaus gibt es eine wirtschaftliche Geschwindigkeit, die interessanterweise einem X-mal-Zehnfachen der Lichtgeschwindigkeit zu entsprechen

Sternenbürger : Raumfahrt

scheint. Diese ist zugleich die Minimalgeschwindigkeit für das entsprechende Niveau. Die Niveaus sind noch nicht richtig verstanden worden, da sie für die Denkweise aller bekannten Wesen kaum richtig vorstellbar sind. In jedem Fall kann man auf einem Niveau eine Art "Strömung" wahrnehmen, die ein Schiff bewegen kann, und zwar je nach Eingangsimpuls in eine andere Richtung. Die Geschwindigkeit kann hierbei variieren, je nachdem, wie man das oben erwähnte Abschirmungsfeld moduliert. Je weiter sich die Geschwindigkeit aber nach oben von der Idealgeschwindigkeit entfernt, um so stärker steigt der Energiebedarf an.

Allgemein wird die Geschwindigkeit im Hyperraum als Überlichtgeschwindigkeit bezeichnet und kurz in $\ddot{U}L$ gemessen, wobei ein $\ddot{U}L$ der Lichtgeschwindigkeit entspricht. Man trifft auch die Bezeichnung Überlichtfaktor an.

Die Kursprogrammierung

Innerhalb des Hyperraums ist es nicht möglich, zu navigieren. Man kann sich nur in einer einmal gewählten Richtung bewegen, die Geschwindigkeit ändern oder durch Abschalten des Abschirmfeldes den Hyperraum verlassen. Daher erfolgt vor einem Hyperraumeintritt eine Kursprogrammierung, d.h. es wird ermittelt, mit welchem Kurs der Eintritt erfolgen muß.

Diese Programmierung ist Aufgabe des Astrogators und sie erfordert einen Computer mit einem Astrogationsprogramm. Es wird eine Fertigungsprobe: Astrogation ausgeführt, mit einer Basiszeit von 10 Stunden modifiziert durch das Astrogationsprogramm und den Computer (s. Computer).

WM werden angerechnet, wenn keine exakten Sprungdaten für den Start- oder Zielpunkt vorliegen. Hierbei sind exakte Sprungdaten entweder die Informationen eines bereits dort hin ausgeführten Sprunges durch ein beliebiges Schiff (d.h. Daten aus der interstellaren Datenbank), das Anpeilen eines Überlicht-Funkfeuers am Ziel oder das Ergebnis einer zusätzlichen astronomischen Aktion mit Basiszeit 1 Stunde je angefangene 10 LJ Entfernung. Näherungswerte lassen sich dabei bereits in einer Zeit von 1 Stunde je angefangene 1000 LJ bestimmen.

Für den Startpunkt ist es einfacher, solange man weiß, wo man sich befindet. Schiffe, die sich z.B. nach einem Fehlsprung in unbekanntem Gebiet befinden, müssen dagegen nach demselben Verfahren ihre Position bestimmen, wie für den Zielpunkt - wenn sie überhaupt einen markanten Stern oder ein Funkfeuer entdecken können.

Für die WM gilt in jedem Fall:

- **völlig fehlende Start- oder Zielkoordinaten:** WM-50 und alle Zeitspannen x 5

- **völlig fehlende Start- und Zielkoordinaten:** keine Berechnung möglich (automatischer Zufallssprung, d.h. zufällige Bestimmung von Sprungrichtung und -distanz).

- **ungenauere Start- oder Zielkoordinaten:** jeweils WM -25 und doppelte Zeit.

Die Probe wird geheim durch den Spielleiter ausgeführt. Ein Mißerfolg bedeutet Ungenauigkeiten, die Abweichungen hervorrufen können, oder auch schlimmere Fehler (s. Abschnitt Risiken). Daher ist es üblich, eine Sicherheitsberechnung auszuführen: Man führt eine zweite Berechnung durch (halbe Basiszeit) und vergleicht die Resultate. Abweichungen bedeuten üblicherweise, daß eine dritte Probe zur Überprüfung fällig ist. Alle Proben nach der ersten haben hierbei nur halbe Basiszeit.

Der Hyperraumeintritt

Der eigentliche Eintritt in den Hyperraum ist ein sehr energieaufwendiger Vorgang, da ein Loch im Normalraum geschaffen werden muß und das Abschirmfeld aufzubauen ist.

Hierbei ist der Energiebedarf abhängig von der Schiffsverdrängung und dem Zielniveau, wobei höhere Niveaus einen überproportionalen Anstieg bedeuten. Folgende Formel bestimmt den Grundbedarf für einen Hyperraumeintritt:

0,5 x Verdrängung x Niveau² x EPh.

Eine EPh (Energiepunkt-Stunde) entspricht der Leistung eines Konverters, der je Runde 1 EP liefert und eine Stunde betrieben wird. Üblicherweise entnimmt man die Energie den Speicherbänken.

Die Energie reicht nur für den Eintritt, d.h. die Aufenthaltszeit bleibt unmeßbar kurz. Anschließend muß, wie im folgenden Abschnitt beschrieben, weitere Energie aufgewendet werden, um im Hyperraum zu bleiben und ihn damit sinnvoll als Transportmedium zu benutzen.

Mindestgeschwindigkeit: Es ist keinesfalls möglich, oder jedenfalls empfehlenswert, bei jeder beliebigen Normalraumgeschwindigkeit zu versuchen, in den Hyperraum einzutreten. Allgemein gelingt ein Eintritt um so leichter, d.h. risiko- und energieärmer, je schneller sich ein Raumschiff bewegt. Dies wird durch folgende Formel simuliert, deren Ergebnis mit dem Energiebedarf der ersten Formel zu multiplizieren ist:

Modifikator = 1 + (1000/v)²

Hierbei ist v in km/s einzusetzen. Demzufolge liegt die ideale Geschwindigkeit bei 1.000 km/s. Im folgenden einige Zeitangaben, die ein Schiff benötigt, um aus ruhendem Zustand diese Geschwindigkeit zu erreichen:

Beschleunigung in g	Zeitspanne
1	1 Tag 3 Stunden...
5	5 Stunden 33 Minuten...
10	2 Stunden 46 Minuten...
25	1 Stunde 6 Minuten...
50	33 Minuten 20 Sekunden
100	16 Minuten 40 Sekunden
200	8 Minuten 20 Sekunden
300	5 Minuten 33 Sekunden
500	3 Minuten 20 Sekunden
1 000	100 Sekunden

Energiebedarf im Flug

Aufgrund der Abstoßungstendenz des Hyperraumes muß bekanntlich ein Abschirmfeld um das Schiff aufrechterhalten werden. Dessen Energiebedarf hängt natürlich von der Schiffsverdrängung ab. Es spielt aber auch der Unterschied zwischen der gewählten Geschwindigkeit und jenem Bereich, für den das Sprungtriebwerk konstruiert wurde, eine wichtige Rolle, und natürlich die Geschwindigkeit als solche. Folgende Formel ist anzuwenden:

$$((\ddot{U}L/Std.-\ddot{U}L)^2 + 1) \times$$

$$Verdrängung \times ((\ddot{U}L/10^5)^{1,28} + 1) \times 0,5 \text{ EPH}$$

je Stunde Aufenthalt. Der Std- $\ddot{U}L$ -Wert eines Triebwerkes entspricht 10 hoch dessen Einstufung.

Im folgenden beispielhaft der Energiebedarf je Tonne Verdrängung für einige Geschwindigkeiten, bei einer Annahme eines Fluges mit Geschwindigkeit = Standardwert des Triebwerkes.

Sternenbürger : Raumfahrt

Geschwindigkeit (ÜL)	EPh je Tonne
2	1
10	1
100	1
1 000	1
10 000	1
100 000	2
1 000 000	20
10 000 000	364
100 000 000	6 919
1 000 000 000	131 827
10 000 000 000	2 511 887

Wie oben erwähnt, beeinflusst außerdem der Unterschied zwischen der realen Geschwindigkeit und der für das Aufenthaltsniveau idealen Geschwindigkeit eine Rolle. Die folgende Formel liefert diese Information:

Korrekturwert : ([lg ÜL - Niveau] x 10) ² x Verdrängung EPh.

Der Korrekturwert wird einfach zum Energiebedarf aus der obigen Formel addiert.

Risiken

Ein Hyperraumeintritt ist nicht ganz ungefährlich, was wohl kaum verwundert, wenn man bedenkt, daß von "Löchern" im Universum und einem Abstoßungseffekt die Rede ist. Verschiedene Gefahren bestehen, die von Abweichungen aufgrund von Berechnungsfehlern über Beschädigungen des Antriebes bis hin zu Schäden am Schiff und dessen Zerstörung oder gar dem Eintritt in einem Paralleluniversum (der Hyperraum verbindet alle Universen) oder ähnlich bizarren Ereignissen führen können.

Es wird jeweils beim Hyperraumeintritt mit 1W100 gewürfelt (die Regel der 11, 22, 99, 100 gilt). Bei einem Ergebnis von weniger als 99 gelingt der Eintritt als solcher ohne Probleme. Im einzelnen sind folgende WM anzurechnen:

Allgemeine WM

- alle WM durch bestehende Schäden am Antrieb oder fehlende Wartungen (s.u.)
- alle WM durch fehlende Besatzungsmitglieder (s.u.)

WM durch Eintrittsgeschwindigkeit

Ein WM von + 10 bei einer Eintrittsgeschwindigkeit unter 1.000 km/ s, mit zusätzlichen WM + 10 je Zehntelung dieser Geschwindigkeit (d.h. + 20 bei unter 100 km/ s; + 30 unter 10 km/ s usw.).

WM durch Programmierungsfehler

Wenn die Kursprogrammierung scheiterte und dies unbeachtet blieb, ist ein WM von + 100 - Ergebnis der Astrogationsprobe zu addieren.

WM durch Nähe zu Objekten (Gravitationseffekte)

Sehr gefährlich ist es auch, zu versuchen, innerhalb ausgeprägter Gravitationsfelder in den Hyperraum einzutreten. Daher hält man üblicherweise einen Mindestabstand zu Planeten und Sonnen und vermeidet Sprünge innerhalb eines Sonnensystems möglichst ganz.

Gefährlich sind grundsätzlich alle Körper in unmittelbarer Nähe. Die WM auf den Unfallwurf lassen sich wie folgt ermitteln:

Abstand in Weltdurchmessern	WM
200	0
190	+ 5
180	+ 10
170	+ 15
160	+ 20
150	+ 25
100	+ 50
75	+ 75
50	+ 100
48	+ 105
46	+ 110
44	+ 115
42	+ 120
40	+ 125

Die Abstände sind jeweils in Vielfachen des Durchmessers des entsprechenden Körpers (Planet oder Sonne) angegeben. Beachten Sie, daß oftmals der Einfluß der Sonne viel entscheidender ist als der des Planeten.

Beispiel: Nehmen wir einen Planeten von 12.000 km Durchmesser, welcher in 150 Millionen km Entfernung einen Stern von 1,5 Millionen km Durchmesser umkreist. Um 200 Durchmesser Entfernung zu erreichen (WM+0) ergibt sich für den Planeten $200 \times 12.000 = 2,4$ Millionen km. Jedoch ergibt sich für den Stern $1,5 \text{ Millionen} \times 20 = 300$ Millionen km! Man befindet sich bereits in 150 Millionen km Distanz, so daß für einen sicheren Sprung weitere 150 Millionen km von Stern und Planet weg (nicht etwa nur 2,4 Millionen !) zurückzulegen sind.

Körper mit im Verhältnis zur Größe ungewöhnlich hoher oder geringer Masse (schwarze Löcher, Gasriesen) sollten wie Körper mit einem entsprechend anderen Durchmesser (z.B. Schwarze Löcher wie entsprechend große Sonnen) behandelt werden.

Die Tabelle liefert nur auszugsweise die WM. Weitere WM zwischen den Stufen und im unteren Bereich lassen sich im Bedarfsfall aus ihr sicherlich herleiten.

Der Hyperraumaustritt

Schiffe verlassen den Hyperraum mit der gleichen Flugrichtung, in der sie ihn betreten haben. Ihre Geschwindigkeit beträgt 1.000 /1W10 km/sec. Es ist dann ein zweiter Wurf auf Unfallgefahr auszuführen, wobei nur WM durch Nähe zu einem Objekt und durch Schäden am Antrieb bzw. fehlende Besatzung zu berücksichtigen sind. Demzufolge bemüht man sich, nicht in starken Gravitationsfeldern den Hyperraum zu verlassen.

Bekämpfung von WM durch die Kursberechnung

Schließlich ist es möglich, durch besonders aufwendige Kursberechnung die Risiken wieder zu verringern. Wenn der Navigator entscheidet, bei der Kursberechnung negative WM in Kauf zu nehmen, kann er diese entsprechend auch vom Eintrittswurf subtrahieren, falls die Programmierung erfolgreich war.

Sternenbürger : Raumfahrt

Beispiel: Ein Schiff will relativ nahe an einem Planeten in den Hyperraum gehen. Der entsprechende WM beträgt +60. Der Navigator entscheidet, eine Probe mit WM-50 durchzuführen, und diese gelingt. Damit wird beim Eintrittswurf nicht 1W100 + 60, sondern 1W100 +10 gewürfelt, und die Unfallrisiken sind deutlich kleiner.

Unfallwirkungen

Ein Unfall tritt ein, wenn das Ergebnis bei 100 und mehr liegt. Hierbei gilt im einzelnen, daß man in diesem Fall nochmals 1W100 zur Fehlschlagsspanne addiert (übliche Regel s.o.), um die Auswirkungen zu ermitteln.

Ergebnis	Auswirkungen
bis 39	Sprungabweichung: Zurückgelegte Strecke um 2W6 - 7% verändern.
40 und mehr	Fehlsprung: Zurückgelegte Strecke mit 1W100 / 1W100 (übliche Regeln) multiplizieren...
60 und mehr	Bizarre Effekte: Besatzungsmitglieder sehen ihre Alpträume wahr werden. Jeder würfelt eine Panikprobe mit WM-50. Das Schiff führt den Flug aber wie geplant durch, abgesehen von einer Sprungabweichung (s.o.).
80 und mehr	Extremer Fehlsprung: s.o., aber außerdem in einer zufällig bestimmten Richtung!
100 und mehr	Schäden am Antrieb: Verlust von 3W10% der Systempunkte. Außerdem Fehlsprung (s.o.).
120 und mehr	Schäden an der Hülle: Verlust von 3W10% der Rumpfpunkte. Das Schiff tritt wie geplant in den Hyperraum ein, es sei denn, der RP-Verlust führt zu seiner Zerstörung.
140 und mehr	Schäden am Antrieb: Verlust von 2W6 x 10 % der Systempunkte. Außerdem Fehlsprung (s.o.).
160 und mehr	Antriebssystem fällt bis zu Reparatur aus und verliert 2W6 x 10% der Systempunkte. Außerdem Fehlsprung (s.o.).
180 und mehr	Es kommt zu einer Zeitdilatation: Als das Schiff aus dem Hyperraum austritt, ist die geplante Aufenthaltsspanne x 1W100 / 1W100 (übliche Regeln) verstrichen...
200 und mehr	Antriebssystem wird zerstört. Explosionsgefahr! Es erfolgt kein Eintritt in den Hyperraum!
220 und mehr	Das Schiff erscheint in einem zufällig auszuwählenden Paralleluniversum. Da wir keinen funktionierenden Parallelweltenantrieb kennen und es wohl ungeheuer viele Parallelwelten gibt, ist eine Rückkehr sehr fraglich.
250 und mehr	Das Schiff verwandelt sich in Antimaterie (Schiffe aus Antimaterie werden zu Normalmaterie). Außerdem Fehlsprung (s.o.). Oh oh!
300 und mehr	Das Schiff wird vollständig zerstört; seine Elemente zerstreuen sich im Hyperraum.

Unfälle beim Hyperraumaustritt führen nie zu Fehlsprüngen oder Abweichungen. Entsprechende Resultate bedeuten,

daß das nächsttiefere passende Unfallergebnis an ihre Stelle tritt.

Der PSI-Antrieb

Als PSI-Antrieb bezeichnet man die Verwendung psionischer Verstärkerzellen, welche die Teleportationskraft eines oder meist mehrerer Psioniker verstärken. Diese Psioniker, üblicherweise in einem Multiplikationsblock zusammengeschlossen, schleudern dann das Schiff mittels einer Exoteleportation an sein Ziel.

Dies heißt nichts anderes, als daß man wenigstens einen Exoteleporter benötigt, um einen PSI-Antrieb einzusetzen. Normalerweise schließen sich aber mehrere Psioniker, nicht notwendigerweise alles Exoteleporter, zu einem multiplikativen Block (s.PSI-Regeln) zusammen.

Ein solcher PSI-Sprung, wie man die Verwendung des PSI-Antriebes auch nennt, erfordert keine meßbare Zeitspanne - ganz wie die Kraft der Teleportation. Seine Reichweite ist nur durch die Kraft der beteiligten Psioniker begrenzt.

Hierbei muß natürlich deren Kraft zunächst zur Beförderung des Schiffes reichen. Dessen Masse (nicht Verdrängung) ist maßgeblich. Das PSI-Kapitel der Omnirole-Basisregeln ergibt, daß eine Kraftstufe von 20 die Beförderung von 20 kg ermöglicht, während für eine Tonne eine Stufe von 24 erforderlich ist. Also gilt die Formel:

Benötigte Kraftstufe = (Masse in Tonnen - 0,2) x 5 + 20.

Beispiel: Ein 10-Tonnen-Raumer erfordert eine Kraftstufe von 69.

Wesentlich entscheidender ist aber die Reichweite. Die Reichweitentabelle aus den PSI-Regeln liefert für Stufe 20 eine Distanz von 1.000 km, während jede weitere Stufe dies um 1.000 km anhebt. Dementsprechend lautet unsere Formel:

Benötigte Kraftstufe = (Sprungdistanz in km - 1.000) +20.

Zur Erinnerung: 1 Lichtjahr = 9,46 Billionen km, d.h. die Formel lautet auch (vereinfacht um die - 1.000 km und die +20):

Kraftstufe = (Distanz in LJ) x 9,46 Milliarden !

Derartige Werte wird wohl kein einzelner PSI erreichen, obwohl jetzt die Funktion der Verstärkerzellen erläutert wird, welche den PSI-Antrieb bilden: Die effektive Kraftstufe eines Exoteleporters wird durch diese mit einem Faktor von 100 auf TS C, 1.000 auf TS D, 10.000 auf TS E und 100.000 auf TS * multipliziert. Beachten Sie aber, daß nur die Kraft des stärksten Psionikers im Block diese Multiplikation erfährt.

Beispiel: Wir befinden uns auf TS D. Zehn Psioniker befinden sich in den Verstärkerzellen, sie haben die Kraftstufe 20 für den Anführer und alle anderen 15. Damit erreichen sie laut Blockregeln (s. PSI-Regeln im Basiswerk) 20 x 3 (denn 15 / 5 = 3) hoch 9 (9 weitere Psioniker) x 1.000 (Antrieb) = 393 Millionen, nicht aber etwa 20 x 3 hoch 9 x 10.000 hoch 9 x 10.000 !

Wie bei einem normalen ÜL-Flug erfordert auch die Benutzung des PSI-Antriebes eine vorherige Programmierung, damit die Teleporter wissen, wohin sie springen sollen. Das Verfahren entspricht dem für die Programmierung eines Hyperraumfluges, aber das benutzte Programm heißt PSI-Navigation und es ist eine eigene Spezialisierung von Astro-gation erforderlich. Fehler führen aber immer nur zu Abweichungen oder Fehlsprüngen, nie zu Schäden am Schiff oder dem Antrieb. Bei entsprechenden Resultaten gilt das nächsttiefere anwendbare Resultat der Unfalltabelle. Die Nähe zu

Sternenbürger : Raumfahrt

einem Gravitationsfeld spielt keine Rolle beim PSI-Sprung, gleiches gilt für die aktuelle Schiffsgeschwindigkeit.

Mindestbesatzung

Wenn die Besatzung eines Schiffes nicht ausreichend groß oder qualifiziert ist (vgl. Konstruktionsregeln), so steigen die Unfallgefahren. Es ist zu allen Unfallwürfen ein WM von + 0,5 x (50- Durchschnittliche Fertigungsstufe Crew) zu addieren. Demzufolge kann eine überdurchschnittliche Crew auch negative WM verursachen, also die Unfallgefahren senken.

Entscheidend ist jeweils die Fertigungsstufe der Besatzung im entsprechenden Sektor, also z.B. Maschinencrew oder Schutzschirmcrew.

Treibstoffbedarf und Nachtanken

Wie sich bereits dem Abschnitt über Raumschiffskonstruktion entnehmen läßt, benötigen die Reaktoren eines jeden Raumschiffes Brennstoff. Dies ist bei Fusionsreaktoren normalerweise ein fusionsfähiges Medium von hoher Reinheit, z.B. Wasserstoff, und bei Antimaterie-Reaktoren handelt es sich um Antimaterie-Pellets.

An den besseren Raumhäfen ist es problemlos möglich, Treibstoff zu erwerben (s.dort). Typische Preise lauten wie folgt:

1.000 Cr je Tonne Fusionstreibstoff

1.000.000 Cr je Tonne Antimaterie-Pellets.

Es sind auch Mengen unter einer Tonne erhältlich.

Beachten Sie, daß der Verbrauch im Konstruktionskapitel (vgl. Treibstofftanks) sich auf maximale Auslastung der Reaktoren bezieht. Dies wird in den seltensten Fällen eintreten, da z.B. Schutzschirme und Waffensysteme, die wahre Stromfresser sind, meist nur sehr kurze Zeit betrieben werden. Daher sollte der tatsächliche Treibstoffverbrauch durch den Spielleiter geschätzt werden. Er wird sich meist zwischen 20 und 60% des Maximalbedarfes bewegen, je nach Anteil der selten betriebenen Systeme an der Schiffsverdrängung.

Theoretisch ist es denkbar, Fusionsreaktoren mit unreinem, selbst gesammeltem Brennstoff zu betreiben. Denkbar wären getanktes Wasser oder geschöpfter atmosphärischer Wasserstoff eines Riesenplaneten vom Jupitertyp, oder auch im Leerraum beim Flug gesammelter Wasserstoff (Bussard-System). Diesen Abschnitt überlassen wir bis auf weiteres dem Spielleiter, schlagen aber vor, daß derart unraffinierter Treibstoff einen WM von +5 bis +10 auf Unfallwürfe bedeutet und der Verbrauch wenigstens auf das anderthalbfache ansteigt.

Laufende Kosten

Verschiedene weitere Kosten kennzeichnen den Betrieb eines Raumschiffes, und sie bilden oft einen nicht zu unterschätzenden Ausgabenfaktor, vor allem was die Besatzungsgehälter betrifft.

Besatzungsgehälter

Folgende Gehälter sind üblicherweise an Besatzungsmitgliedern nach Position zu zahlen:

Position	Gehalt je Monat
Kommandant	7.500 Cr
Kommandantenstellvertreter	5.500 Cr

Pilot	6.000 Cr
Arzt, Navigator, Leitender Ingenieur	5.000 Cr
Kanonier	2.000 Cr
Computeroffizier	3.000 Cr
Funkoffizier	3.000 Cr
Flugleitoffizier	3.000 Cr
Ortungsoffizier	3.000 Cr
Zahlmeister	3.500 Cr
Feuerleitoffizier	3.500 Cr
Steward	2.000 Cr
Servicepersonal	2.000 Cr
Wartungscrew	2.000 Cr
Maschinencrew	3.000 Cr
Waffentechniker	3.000 Cr
Hilfspersonal	2.000 Cr
Beibootpiloten	6.000 Cr
Schirmcrew	3.000 Cr
Wachpersonal	2.000 Cr

Besatzungsmitglieder auf Mehrfachpositionen erhalten meist entsprechend beide Gehälter. Besonders qualifizierte Charaktere (d.h. Fertigkeitswert über Minimum) sollten wenigstens 20% mehr Gehalt je 10 Punkten über dem Mindestfertigkeitswert erhalten.

Beispiel: Ein Pilot+80 sollte um die 9.600 Cr erhalten (6.000 + 3 x 20% von 6.000).

Lebenshaltung

Die Lebenshaltung für Besatzung und Passagiere eines Raumschiffes erfordert diverse Ausgaben für Grundsubstanzen für den Lebensmittelsynthetisierer, diverse Austauschteile, konservierte Nahrung usw. Typische Kosten je Tag Leben liegen je Person bei:

- 50 Cr in einer normalen Kabine

- 100 Cr für II. Klasse-Passagiere

- 200 Cr für I. Klasse-Passagiere

Sind exotische Lebensbedingungen zu schaffen, steigen die Kosten entsprechend dem im Abschnitt Konstruktion unter Kabinen und Unterkünfte geschilderten Verfahren an.

Landegebühren

Für die Benutzung eines Raumhafens durch ein Raumschiff werden normalerweise Landegebühren erhoben, welche je nach Planet und Hafen stark schwanken. Oft sorgen staatliche Subventionen, um Handelsraum anzulocken, für den völligen Wegfall dieser Gebühren. Genauso kommt es vor, daß sehr kleine Raumhäfen keine oder nur geringe Gebühren erheben.

Durchschnittliche Landegebühren betragen 100 Cr je angefangene 100 Tonnen Schiffsverdrängung und angefangenem Aufenthaltstag.

Wartungen (Zusatzregel)

Raumschiffe sind komplexe technische Systeme, die zwar eine Lebensdauer von vielen Hundert oder gar Tausend Jahren erreichen können, aber der regelmäßigen Kontrolle

Sternenbürger : Raumfahrt

und Betreuung bedürfen. Andernfalls sind schnell Ausfälle und Funktionsstörungen die Folge.

Generalüberholung

Einmal je Betriebsjahr (360 Tage) sollte jedes Raumfahrzeug einer Generalüberholung unterzogen werden. Diese erfordert einen Aufenthalt in einer Werft, deren TS wenigstens der des Raumschiffes entspricht.

Eine Generalüberholung dauert 3W3 Tage und kostet 1/1.000 des Baupreises des Schiffes. Man sollte sie übrigens rechtzeitig vorher anmelden, da viele Werften schon Monate im voraus ausgebucht sind.

Wird eine Generalüberholung ausgelassen, ist zu allen Unfallwürfen ein WM von +10 je folgenden 100 Betriebstagen (kumulativ) zu addieren.

Beispiel: In den ersten 100 Tagen nach Ablauf des Betriebsjahres ohne Generalüberholung gilt WM+10, nach 101 bis 20 Tagen WM+20, anschließend WM+30 usw.

Inwieweit es möglich ist, eine Generalüberholung auch mit Mitteln unterhalb einer Werft durchzuführen, entscheidet der Spielleiter. Im Zweifel sollten die WM reduziert oder die notwendigen Zeitspannen verschoben werden, wenn eine erfolgversprechende Methode gefunden wurde.

Routineinspektionen

Neben der Generalüberholung muß ein Schiff, d.h. seine wesentlichen technischen Systeme, regelmäßig inspiziert und gewartet werden, um Verschleiß und Unfällen vorzubeugen. Diese Routineinspektionen müssen einmal je Betriebstag vorgenommen werden. Sie umfassen im wesentlichen die Reaktoren, Triebwerke, (Über- und Unterlicht-) und den Antigrav. Ein Werftaufenthalt ist nicht nötig, sondern es reicht die normale Besatzung aus.

Ein Abschalten der Systeme ist grundsätzlich nicht notwendig, wäre im Falle der Reaktoren auch unpraktisch. Übliche Dauer sind 30 Minuten, wobei die einzelnen Systeme, falls genug Ingenieure zur Verfügung stehen, gleichzeitig geprüft werden können. Wird das System zum Check abgeschaltet, dauert die Prozedur übrigens nur 15 Minuten.

Um die Routineinspektion durchzuführen, sind diverse Werkzeuge und kleinere Ersatzteile (für den Verschleiß) notwendig. Dies bedeutet Kosten von ca. 3 / 10.000 des Systempreises je Betriebstag.

Üblich ist es dabei, diese Werkzeuge und Ersatzteile an Bord mitzuführen (der Kauf ist auf jedem Raumhafen der gleichen oder höheren TS möglich). Sie beanspruchen 3 / 10.000 der Systemverdrängung je Inspektion. Vor allem vor längeren Flügen sollte also hier vorsorglich ein Vorrat an Bord genommen werden.

Jede ausgelassenen Routineinspektion bewirkt WM+1 auf Unfallwürfe, bis sie nachgeholt wurde.

Allgemeine Unfallwürfe

Es sollte je Betriebstag für die Reaktoren und für das Antriebssystem überprüft werden, ob es zu einem Unfall kommt. Für das Überlicht-System ist dies nicht nötig, da es hierfür bekanntlich eigene Regeln gibt, vgl. den Abschnitt Überlichtflüge.

Für die Unfallwürfe gilt: Es wird 1W100 geworfen, mit den üblichen Regeln der 11,22,99,100. Ein Resultat von wenigstens 100 bedeutet einen Unfall. Folgende WM sind anzuwenden:

- WM durch unzureichende Besatzung (s. dort)
- WM durch Beschädigung (s.dort)
- WM wegen ausgelassener Wartungen (s.o.)

Die Auswirkungen eines Unfalles werden wie im Kapitel Raumgefechte der Basisregeln beschrieben ermittelt.

Weitere allgemeine Regeln

Es folgen diverse Ergänzungen zu den allgemeinen Raumfahrtregeln, d.h. Hinweise für den Einsatz verschiedener technischer Geräte, wie sie sich häufig auf Raumschiffen befinden werden.

Überlichtfunk (Zusatzregel)

Die Kommunikation mittels überlichtschneller Impulse erfolgt nach ähnlichen Prinzipien wie der Flug durch den Hyperraum. Mittels der Überlichtfunktanlage wird ein Tor zwischen Normalraum und Hyperraum geöffnet und die Funkwellen hierdurch abgestrahlt. Ergebnis ist, daß sie sich mit Überlichtgeschwindigkeit bewegen können. Nachteil ist jedoch, daß Überlicht-(ÜL-) Funk sehr viel Energie benötigt.

Für die Benutzung von Überlichtfunktanlagen, zum Beispiel denen eines Raumschiffes, gilt das folgende Verfahren:

Energiebedarf

Das Tor zum Hyperraum wird wie beim ÜL-Antrieb nach der dortigen Formel, also für Niveau ² Eph (die Verdrängung fällt weg), geöffnet. Dieses Tor bleibt dann für eine Sekunde bestehen. Sollte eine Sendung mehr Zeit erfordern als eine Sekunde (z.B. ein Gespräch in Realzeit, oder eine längere Mitteilung, die nicht komprimiert wird), muß zum Offenhalten des Tores je Sekunde erneut derselbe Eph-Betrag aufgewendet werden, oder das Tor schließt sich wieder.

Anschließend berechne man, wie lange die Sendung im Hyperraum verweilen soll. Dies heißt nichts anderes, als welche Strecke sie zurücklegen soll, ehe sie in den Normalraum zurückfällt und zur lichtschnellen Funksendung wird. Der Zusammenhang von Zeit und Strecke ist bekanntlich der, daß Strecke / ÜL-Faktor die Zeit ergibt.

Beispiel: Eine Sendung soll 10 Lichtjahre zurücklegen, und zwar auf Niveau 8 (ÜL-Faktor 100.000.000). Sie muß also 3 Sekunden im Hyperraum verweilen.

Der EP-Bedarf der Sendung ist, anders als bei einem ÜL-Flug, hierbei komplett zu entrichten, d.h. Öffnen des Tores zuzüglich Eph-Verbrauch für das entsprechend lange Verweilen im Hyperraum. Es gilt die Formel wie folgt:

$$((\text{ÜL}/10^5)^{1,28} + 1) \text{ Eph je Verweilstunde,}$$

d.h. bei kürzeren Spannen proportional weniger.

Bei Sendungen von mehr als einer Sekunde können die Kosten je Sendesekunde (nicht Verweilsekunde) getrennt entrichtet werden.

Beispiel: Eine Sendung mit ÜL-Faktor 100.000.000 soll 10 LJ zurücklegen, was 3 Sekunden dauert. Sie kostet also je Sendesekunde 64 Eph für das Tor (8^2) + 6 Eph ($6.919 / 60 / 60 \times 3$) für das Verweilen = 70 Eph. Wird mehr als eine Sekunde lang gesendet, kostet also jede Sekunde 70 Eph aus den Speichern oder $70 \times 3600 = 252.000$ EP laufende Konverterleistung.

ÜL-Funksendungen bewegen sich immer mit der Idealschwindigkeit eines Niveaus, d.h. der entsprechenden Potenz von 10 als ÜL-Faktor.

Die gängigen ÜL-Sendeanlagen können grundsätzlich jedes Niveau zum Hyperraum öffnen, einschließlich für Schiffe bisher nicht erreichter Ebenen über 10. Meist begrenzt nur die zur Verfügung stehende Energie die Geschwindigkeit. Übliche Sendungen in der alltäglichen Kommunikation bewegen sich meist auf den Niveaus 10 bis 12.

Programmierung und Reichweite

Sternenbürger : Raumfahrt

Die gängigen ÜL-Sender besitzen eine Standardreichweite (s. Konstruktionsregeln). Diese beeinflusst ihre Erfolgsaussichten, eine sinnvolle Kommunikation herzustellen. Es wird nämlich bei jeder ÜL-Sendung eine Probe ausgeführt, um zu prüfen, ob eine verständliche Sendung die Antennen verläßt. Es gilt:

1W100 (Regel der 11, 22, 99, 100 gilt)

+ halber Fertigkeitswert des Funkoffiziers

- ((Ziel-Reichweite / Std.-Reichweite) - 1) x 10

+ (tatsächliche EPh-Investition / Bedarf) - 1) x 10.

Man sieht, ein höherer Energieaufwand kann durchaus die Reichweite steigern. Ein Ergebnis von wenigstens 100 muß beim Wurf erzielt werden, um eine verständliche Sendung und nicht nur Störgeräusche zu erzeugen.

Desweiteren unterscheidet man Bündelsendungen und Sendungen "an alle". Eine Sendung des letzteren Typs breitet sich in einer Kugel vom Sender weg aus, sofern nicht Störungen Teilbereiche abschirmen. Normale Materie behindert eine ÜL-Sendung aber nicht. Jeder innerhalb dieser Kugel, der einen ÜL-Empfänger besitzt, kann die Sendung auffangen.

Eine Bündelsendung hingegen geht an einen ganz bestimmten Punkt, z.B. einen Planeten oder ein anderes Schiff. Sie ist deutlich effektiver, d.h. die Std.-Reichweite wird mit dem Faktor 10 multipliziert. Jedoch ist in diesem Fall eine Koordinatenprogrammierung ähnlich wie beim ÜL-Flug nötig, um das Ziel auch zu erreichen. Es gilt:

Diese Programmierung ist Aufgabe des Funkers und sie erfordert einen Computer mit einem ÜL-Kommunikationsprogramm. Es wird eine Fertigkeitsprobe: Kommunikation ausgeführt, mit einer Basiszeit von einer Stunde modifiziert durch das Kommunikationsprogramm und den Computer (s. Computer).

WM werden angerechnet, wenn keine exakten Daten für den Start- oder Zielpunkt vorliegen. Hierbei sind exakte Daten entweder die Informationen einer bereits dorthin ausgeführten Sendung durch einen beliebigen Sender (d.h. Daten aus der interstellaren Datenbank), das Anpeilen eines Überlicht-Funkfeuers am Ziel oder das Ergebnis einer zusätzlichen astronomischen Aktion mit Basiszeit 1 Stunde je angefangene 10 LJ Entfernung. Näherungswerte lassen sich dabei bereits in einer Zeit von 1 Stunde je angefangene 1000 LJ bestimmen. Das Problem ist es, vor allem bei einem Zielschiff dessen exakte Position zu bestimmen. Dies wird meist unmöglich sein, es sei denn, dieses sendete z.B. vorher über universale Sendung seine Koordinaten oder es bestände eine andere Verbindung, wie z.B. PSI-Kontakt. Bei Planeten liegt die Schwierigkeit mehr darin, ihre Position um ihren Stern zu bestimmen. Hier reichen meist entsprechende astronomische Daten aus.

Für den Startpunkt ist es einfacher, solange man weiß, wo man sich befindet. Schiffe, die sich z.B. nach einem Fehlsprung in unbekanntem Gebiet finden, müssen dagegen nach demselben Verfahren ihre Position bestimmen, wie für den Zielpunkt - wenn sie überhaupt einen markanten Stern oder ein Funkfeuer entdecken können.

Für die WM gilt in jedem Fall:

- **völlig fehlende Start- oder Zielkoordinaten:** WM-50 und alle Zeitspannen x 5

- **völlig fehlende Start- und Zielkoordinaten:** keine Berechnung möglich und damit auch keine Bündelsendung

- **ungenauere Start- oder Zielkoordinaten:** jeweils WM -25 und doppelte Zeit.

Die Probe wird geheim durch den Spielleiter ausgeführt. Ein Mißerfolg bedeutet Ungenauigkeiten, die als WM in Höhe der Fehlschlagsspanne auf die Erfolgsprobe der Sendung (s.o.)

angerechnet werden. Ein Desaster läßt die Sendung irgendwohin gehen.

Allgemeines

Auf allen wichtigen Planeten befindet sich wenigstens ein überlichtschneller Sender, der meist eine Reichweite von 100 und mehr Lichtjahren besitzt. Er ist mit einem anderen Planeten oder einer Relaisstation im Leerraum verbunden. Mehrmals am Tag werden dann Nachrichten, meist in Form hochkomprimierter Datensendungen, ausgetauscht. Verbindungen in Quasi-Realzeit über ÜL-Funk (ähnlich einem Telefon des 20. Jahrhunderts), vielleicht sogar mit Bild, sind die absolute Ausnahme, denn die Kosten sind astronomisch. Nicht nur kostet die Funkanlage viele Milliarden Credit, auch ihre Wartung und der Energiebedarf wollen berücksichtigt werden.

Typische Sendungen mittels einer ÜL-Funkanlage kosten um die 100 Cr je Einheit (etwa eine DIN-A-4Seite mit einfacheren Grafiken, ähnlich einem Fax des 20. Jahrhunderts) und angefangene 50 Lichtjahre Distanz. Verbindungen in Realzeit kosten mindestens (wenn man sie überhaupt bekommen kann) 10.000 Cr je Sendesekunde und angefangene 50 Lichtjahre.

Kompressionsprogramme an Bord von Raumschiffen ermöglichen es meist, innerhalb einer Sekunde eine Datenmenge zu übertragen, die sich auf hundert Schreibmaschinenseiten unterbringen läßt. Aufgrund der Störbedingungen des Hyperraums ist nämlich längst keine so hohe Kompression möglich wie beispielsweise bei einem planetaren Übertragung mit Glasfaserkabeln oder Energiefeldleitern. Notrufe erfolgen meist im Klartext oder mittels einer markanten Verschlüsselung, um als solche kenntlich zu sein. Selbst Morseimpulse sind hier nicht selten anzutreffen.

Transmitter (Zusatzregel)

Transmitter funktionieren ähnlich Überlichtfunk, nur transportieren sie nicht Funkwellen, sondern Objekte durch den Hyperraum. Auch sie öffnen ein Tor, und das transportierte Objekt braucht nicht selbst einen Hyperantrieb zu besitzen. Dies macht sie praktisch für die Landung auf Planeten (Beamen, jedenfalls mit TS *) und für den schnellen Austausch von Personen oder kleineren Objekten auf größere Entfernung, z.B. auf einem Planeten oder zwischen zwei Schiffen. Man diskutiert sogar in der Wissenschaft, ob nicht eines Tages entsprechend leistungsfähige Transmitter in der Lage sein werden, die Raumschiffe als Transportmittel zu ersetzen.

Energiebedarf

Das Tor zum Hyperraum wird wie beim ÜL-Antrieb nach der dortigen Formel, also $\text{Niveau}^2 \times \text{Objektverdrängung}$ in Tonnen x 10 EPh, geöffnet. Dieses Tor bleibt dann für eine Sekunde bestehen und das zu befördernde Objekt verschwindet im Hyperraum.

Anschließend berechne man, wie lange die Sendung im Hyperraum verweilen muß. Dies heißt nichts anderes, als welche Strecke sie zurücklegen soll, ehe sie ihr Ziel erreicht hat. Der Zusammenhang von Zeit und Strecke ist bekanntlich der, daß $\text{Strecke} / \text{ÜL-Faktor}$ die Zeit ergibt.

Beispiel: Eine Sendung soll 10 Lichtjahre zurücklegen, und zwar auf Niveau 8 (ÜL-Faktor 100.000.000). Sie muß also 3 Sekunden im Hyperraum verweilen.

Der EP-Bedarf der Sendung ist, anders als bei einem ÜL-Flug, hierbei komplett zu entrichten, d.h. Öffnen des Tores zuzüglich EPh-Verbrauch für das entsprechend lange Verweilen im Hyperraum. Es gilt die Formel wie folgt:

((ÜL/10⁵)^{1,28} + 1) x Objektverdrängung in t x 10 EPh je Verweilstunde,

Sternenbürger : Raumfahrt

d.h. bei kürzeren Spannen proportional weniger.

Transmissionen bewegen sich immer mit der Idealgeschwindigkeit eines Niveaus, d.h. der entsprechenden Potenz von 10 als ÜL-Faktor.

Die gängigen Transmitter können grundsätzlich jedes Niveau zum Hyperraum öffnen, einschließlich für Schiffe bisher nicht erreichter Ebenen über 10. Meist begrenzt nur die zur Verfügung stehende Energie die Geschwindigkeit. Übliche Sendungen bewegen sich meist auf den Niveaus 10 bis 12.

Programmierung und Reichweite

Die gängigen Transmitter besitzen eine Standardreichweite (s.Konstruktionsregeln). Diese beeinflusst ihre Erfolgsaussichten, eine sinnvolle Übermittlung durchzuführen. Es wird nämlich bei jeder Sendung eine Probe ausgeführt, um zu prüfen, ob das transportierte Objekt auch am Zielort ankommt - und intakt. Es gilt:

1W100 (Regel der 11, 22, 99, 100 gilt)

+ halber Fertigkeitswert des Transmittertechnikers (Ingenieur mit Spezialisierung Transmitter)

- ((Ziel-Reichweite / Std.-Reichweite) - 1) x 10

+ (tatsächliche EPh-Investition / Bedarf) - 1) x 10.

Man sieht, ein höherer Energieaufwand kann durchaus die Reichweite steigern. Ein Ergebnis von wenigstens 100 muß beim Wurf erzielt werden, um eine erfolgreiche Transmitterbenutzung sicherzustellen. Normale Materie behindert eine Transmitterbenutzung nicht, Verzerrungsschirme kann sie aber nicht durchdringen.

Transmissionen haben immer einen Start- und einen Zielpunkt, wobei dies im Falle von Zweiwegetransmittern immer aktive Transmitter sein müssen, während ein Fiktivtransmitter es ermöglicht, Objekte von einem beliebigen Punkt in Reichweite an einen beliebigen Punkt in Reichweite zu befördern. Eine Koordinatenprogrammierung ist erforderlich. Es gilt:

Diese Programmierung ist Aufgabe des Transmittertechnikers und sie erfordert einen Computer mit einem speziellen Berechnungs-Programm. Es wird eine Fertigkeitsprobe: Ingenieur ausgeführt, mit einer Basiszeit von 1 Stunde modifiziert durch das Programm und den Computer (s. Computer).

WM werden angerechnet, wenn keine exakten Daten für den Start- oder Zielpunkt vorliegen. Hierbei sind exakte Daten entweder die Informationen einer bereits dorthin ausgeführten Sendung durch einen beliebigen Sender (d.h. Daten aus der interstellaren Datenbank), das Anpeilen eines Überlicht-Funkfeuerers am Ziel oder das Ergebnis einer zusätzlichen astronomischen Aktion mit Basiszeit 1 Stunde je angefangene 10 LJ Entfernung. Näherungswerte lassen sich dabei bereits in einer Zeit von 1 Stunde je angefangene 1000 LJ bestimmen. Das Problem ist es, vor allem bei einem Zielschiff dessen exakte Position zu bestimmen. Dies wird meist unmöglich sein, es sei denn, dieses sendete z.B. vorher über universale Sendung seine Koordinaten oder es bestände eine andere Verbindung, wie z.B. Funk-Kontakt. Bei Planeten liegt die Schwierigkeit mehr darin, ihre Position um ihren Stern zu bestimmen. Hier reichen meist entsprechende astronomische Daten aus. Empfehlenswert ist es eigentlich immer, sich die Daten per Funk gegenseitig zu übermitteln.

Für den Startpunkt ist es einfacher, solange man weiß, wo man sich befindet. Schiffe, die sich z.B. nach einem Fehlsprung in unbekanntem Gebiet finden, müssen dagegen nach demselben Verfahren ihre Position bestimmen, wie für den Zielpunkt - wenn sie überhaupt einen markanten Stern oder ein Funkfeuer entdecken können.

Für die WM gilt in jedem Fall:

- völlig fehlende Start- oder Zielkoordinaten: WM-50 und alle Zeitspannen x 5

- völlig fehlende Start- und Zielkoordinaten: keine Berechnung möglich und damit auch keine Transmitterbenutzung

- ungenaue Start- oder Zielkoordinaten: jeweils WM -25 und doppelte Zeit.

Die Probe wird geheim durch den Spielleiter ausgeführt. Ein Mißerfolg bedeutet Ungenauigkeiten, die als WM in Höhe der Fehlschlagsspanne auf die Erfolgsprobe der Sendung (s.o.) angerechnet werden. Ein Desaster läßt die Sendung irgendwohin gehen, was zum Verlust des transportierten Objekts im Hyperraum führt, wenn es sich um Zwei-Wege-Transmitter handelt. Dies ist einer der Gründe, warum man üblicherweise wie bei einem ÜL-Flug eine Kontrollberechnung ausführen läßt.

Unfälle

Wenn eine Transmission fehlschlägt, d.h. das Ergebnis der Durchführungsprobe kleiner war als 100, ist mit 1W100 zu würfeln und hierzu die Fehlschlagsspanne zu addieren. Die folgende Tabelle liefert das Unfallresultat:

Ergebnis	Effekt
bis 40	Die Transmission scheitert. Objekt bleibt im Sendetransmitter.
bis 80	Objekt erscheint im Empfangstransmitter, aber beschädigt: 3W6 LK-Verlust bzw. Strukturschaden.
bis 120	Objekt erscheint erst nach einer Verzögerung von 1W6 Stunden im Zielbereich, ist aber unverändert.
bis 160	Objekt erscheint stark verändert im Zielbereich: Arme und Beine vertauscht, Innenseite nach außen gekehrt,...
über 160	Objekt geht im Hyperraum verloren

Traktorstrahlen (Zusatzregel)

Traktorstrahlen, auch als Zugstrahlen bekannt (allerdings können sie auch durchaus als Schubstrahlen wirken), sind gerichtete Kräftefelder, welche Objekte festhalten oder bewegen können. Ihre Std-Reichweite entspricht der normalen Reichweite von Paralytoren des gleichen Faktors.

Ein Traktorstrahl hat eine Basiskapazität von sovielen Tonnen, wie sein EP-Bedarf angibt. Dies entspricht der üblicherweise maximal manipulierbaren Masse.

Man verwendet Traktorstrahlen normalerweise, um Objekte zu bewegen, z.B. bei der Wrackbergung, dem Einsammeln erhaltiger Asteroiden usw. Es wird bei jedem Einsatz eine Erfolgsprobe ausgeführt, für die gilt:

1W100

+ halber Fertigkeitswert (Bordwaffen, Spezialisierung Traktorstrahlen)

- ((tatsächliche Distanz/ Std-Reichweite) - 1) x 10

+ ((tatsächliche Masse / Basiskapazität) - 1) x 10

Ein Ergebnis von wenigstens 100 bedeutet erfolgreiches Ergreifen eines Objektes. Dieses kann nun bewegt werden, was in jeder Runde eine neue Probe verlangt, mit einem WM durch das Bewegungstempo: Basisannahme ist eine Geschwindigkeit von 1 E/R (entspricht ca. 35 km/sec). Dies bedeutet WM-25. Jede Erhöhung der Geschwindigkeit um 100% führt erneut zu WM-25. Ein Mißerfolg läßt das Objekt entgleiten, d.h. es muß neu erfaßt werden. Abbremsen eines Objekts erfolgt nach gleichem Muster.

Sternenbürger : Raumfahrt

Zur Manipulation von Objekten mit hoher Masse dürfen mehrere Traktorstrahlen zusammenarbeiten. Dies bedeutet aber für jeden eine Erfolgsprobe, mit WM - 10 je Traktorstrahl im Einsatz mit Ausnahme des ersten.

Wenn das Objekt selber nicht ruht, ist seine Erfassung schwieriger (z.B. wichtig, wenn ein Raumschiff an der Flucht gehindert werden soll.). Es gilt ein WM von -10 je 1 E/R Objektgeschwindigkeit. Dasselbe Verfahren wirkt, wenn das Objekt beschleunigt, was z.B. ein Raumschiff versuchen wird, wenn es der Traktorfessel entkommen will. Es gilt daher ein WM von -10 je angefangenen 10 g (d.h. 1 E/R²) Beschleunigung.

Grundsätzlich wäre es auch denkbar, bleibt aber dem Spielleiter überlassen, daß ein Raumpilot versucht, sich mittels eines Fertigkeitssduelles zu befreien.

Aktive Verzerrungsschirme um ein Objekt machen es unmöglich, dieses mit Traktorstrahlen zu erfassen. Bei aktiven Feldschirmen gilt ein WM von -50.

Ortungsverfahren

Sehr wichtig ist die rechtzeitige Ortung von anderen Objekten im All, denn auf die optische Wahrnehmung kann man sich bei den dortigen Bedingungen nicht mehr verlassen. Man unterscheidet zunächst passive und aktive Ortung.

Passive Ortung beschränkt sich auf das Sammeln eintreffender Impulse. Sie hat den Vorteil, daß man selber nicht so leicht anzumessen ist, liefert aber vergleichsweise wenig Informationen und ist meist auf Distanzen unter einer Lichtsekunde beschränkt, da Energie- und andere Impulse maximal Lichtgeschwindigkeit erreichen; bei größeren Distanzen wären also die Daten bereits stark veraltet.

Aktive Ortung dagegen bedeutet, daß das Schiff selbst Ortungsimpulse ausschickt, welche reflektiert werden. Sie reicht deutlich weiter, macht es aber auch einem Gegner leichter, das eigene Schiff zu entdecken. Im übrigen arbeitet sie ab TS A überlichtschnell.

Aktive Ortung äußert sich dadurch, daß die Standard-Reichweite das fünffache beträgt.

Im folgenden befassen wir uns mit den allgemeinen Verfahren für Ortung. Üblicherweise wird je Runde ein Ortungswurf ausgeführt. Dieser ist eine Fertigungsprobe, für die gilt:

$1W100 + \text{halber Fertigkeitwert (!) des Ortungsoffiziers} + \text{WM}$.

Die WM lauten:

- (Distanz zum Objekt / Standard-Ortungsreichweite) x 10, falls Distanz größer als Standard-Ortungsreichweite; ansonsten

+ (Standard-Ortungsreichweite/ Distanz zum Objekt) x 5

Außerdem erfolgt ein WM je nach Ortungsart.

Bei Masseortung beträgt dieser + (lg Objekttonnage - 5) x 10. Entscheidend ist nicht die Verdrängung, sondern die Masse. Dies führt zu typischen WM in folgender Abstufung:

- 100-Tonnen-Raumer: WM - 30

- 10.000-Tonnen-Raumer: WM - 10

- 1-Million-Tonnen-Raumer: WM +10

- Typischer Mond: WM + 120

- Erdgroßer Planet: WM + 150

- Gasriese: WM + 170

- Stern der Größe unserer Heimatsonne: WM+210

Bei Energieortung ist mit (lg Aktive EP - 5) x 10 zu rechnen. Hierbei sind aktive EP die EP-Summe aller in Betrieb befind-

lichen Anlagen, d.h. normalerweise der momentane Verbrauch. Waffensysteme in Bereitschaft sind mit ihren vollen EP anzurechnen. Bei aktiver Ortung des Objektes ist der EP-Betrag von dessen Ortungsanlagen zehnfach anzurechnen. Waffenfeuer bedeutet einen Multiplikator von 100 auf den EP-Wert.

Beispiel: Ein Schiff benutzt Impulstriebwerke für 1.000 EP, diverse Anlagen wie die Lebenserhaltung für weitere 1.000 EP und hat Waffensysteme für 800 EP, die in Bereitschaft sind. Damit wird die Summe der Aktiven EP mit 2.800 bestimmt. Feuert aber das Schiff mit seinen Waffen, verändert die Summe sich auf 82.000 EP (1.000 + 1.000 + 800 x 100).

Verzerrungsortung schließlich benutzt zwei WM:

+ (lg Objekttonnage - 5) x 5 und

+ (benutztes Hyperraumniveau - 5) x 5.

Sie kann nur ansprechen, wenn ein Objekt den Hyperraum betritt oder verläßt, einschließlich Betrieb von UL-Funkanlagen.

PSI-Ortung wird ganz anders verwendet: Man benutze die PSI-Regeln (für das ESP-Talent PSI-Sinn) unter Annahme eines Fertigkeitswertes von +75 auf TS B, +25 je weiterer TS. Die Kraftstufe beträgt Faktor² x 50.

Andere Ortungsverfahren bleiben den zusätzlichen Weltbüchern und dem Spielleiter überlassen.

Sind mehrere interessante Objekte innerhalb der potentiellen Ortungsweite zu finden, so sollte nur ein Wurf ausgeführt werden. Der Spielleiter ermittelt dann, für welche Objekte das Würfelergebnis reichte. Bei einem Ergebnis von 100 oder mehr erfolgte eine Ortung.

Beispiel: Es befinden sich bei Masseortung ein 10.000-Tonnen-Schiff (WM-10) in Standardweite (WM-0) und ein 1.000-Tonnen-Schiff (WM-20) in 2 x Standardweite (WM-20), sowie ein weiteres 10.000-Tonnen-Schiff (WM-10) in 10 x Standardweite (WM-100). Der Ortungswurf (1W100 + Fertigkeitswert / 2) ergibt 155 ohne WM. Demzufolge wurden geortet: Das erste Schiff mit Ergebnis 155-10= 145, das zweite Schiff mit 155-40= 115. Für das dritte Schiff (155 - 110 = 45) reichte das Ergebnis nicht, also erfährt man nichts von seiner Existenz.

Die Höhe des Ergebnisses beim Ortungswurf bestimmt die Art der erhaltenen Informationen. Es gilt:

100 - 119: Man erfährt die Existenz eines Objektes und dessen ungefähre Distanz auf 50% genau.

120 - 139: Man erfährt eine relativ exakte Position, sowie die Tonnage bzw. Energiesumme auf zwei Größenordnungen genau, d.h. z.B. "zwischen 1.000 und 100.000 Tonnen" oder "ein Stern".

140 - 159: Man erfährt die Daten auf eine Größenordnung genau ("zwischen 1.000 und 10.000 Tonnen" oder "ein Planet von etwa Erdgröße").

160 - 179: Daten auf 10% genau.

180 und mehr: Genaue Datenangabe; eventuell ist eine Identifikation möglich, z.B. anhand einer Datenbank oder bereits bekannter Ortungsergebnisse von früher.

Beispiel: In der oben geschilderten Situation beschreibt der Spielleiter das erste Objekt als von ca. 5.000 bis 50.000 Tonnen Verdrängung und mit einer genauen Positionsangabe. Vom zweiten Schiff hingegen erfährt man nur "eine weitere Ortung in ca. 1 Million km Entfernung".

Ein weitere Möglichkeit ist, daß ein Ortungsoffizier gezielt arbeitet, um genauere Daten zu erhalten oder einen Rundumscan durchzuführen. Dies dauert 5 Runden und ermöglicht es, den vollen Fertigkeitswert einzusetzen. War ein Objekt bereits vorher mit seiner Position bekannt, gilt zusätzlich ein WM von +50. Bedingung ist aber jeweils aktive Ortung.

Sternenbürger : Raumfahrt

Anti-Ortungs-Schirme und Verzerrungsdämpfer

Ist ein Schiff mit aktiven Antiortungsschirmen ausgerüstet, ist deren Tarnungswert von allen "gegenerischen" Ortungswürfen mit Masse-, Energie- oder anderer Ortung mit Ausnahme von Verzerrungsortung, die es zu erfassen versuchen, als negativer WM abzuziehen.

Gleiches gilt für Schiffe mit Verzerrungsdämpfern im Falle von Verzerrungsortungswürfen.

Beispiel: Ein 10.000-Tonnen-Schiff in Std-Reichweite wird durch einen Antiortungs-Schirm mit Tarnungswert 50 geschützt. Demzufolge wird beim Ortungswurf eines Gegners 1W100 + halber Fertigkeitwert - 10 (da 10.000 Tonnen) - 50 (für Schirm) gewürfelt.

Sehr wichtig ist jedoch, daß der Technikstufen-Unterschied sich hier besonders auffallend bemerkbar macht. Bei gleicher TS von Schirm und Ortungsanlage gilt das unveränderte Verfahren. Jede TS Vorsprung des Ortungssystems dividiert jedoch den Tarnungswert durch 5, während jede Stufe Vorsprung des Schirmes ihn entsprechend vervielfacht. In diesem Fall kann der Wert 100 ausdrücklich überschritten werden!

Beispiel: Nehmen wir an, im obigen Fall versucht ein TS-D-Orter, einen TS-B-Schirm zu durchdringen. Der Tarnungswert beträgt damit nicht mehr 50, sondern $50 / 5 / 5 = 2$! Wäre es dagegen umgekehrt (TS-B-Orter gegen TS-D-Schirm), so betrüge der Tarnungswert $50 \times 5 \times 5 = 1.250$!

Regeln für Raumgefechte

Dieser Abschnitt befaßt sich mit den Modifikationen des Raumgefechtssystems aus den Basisregeln bzw. liefert gewisse Ergänzungen hierzu. Wir wollen aber hoffen, daß Raumgefechte selten bleiben, denn sie sind alles andere als harmlos, wenn man sich einmal die üblichen Waffensysteme und ihre Wirkungen näher anschaut...

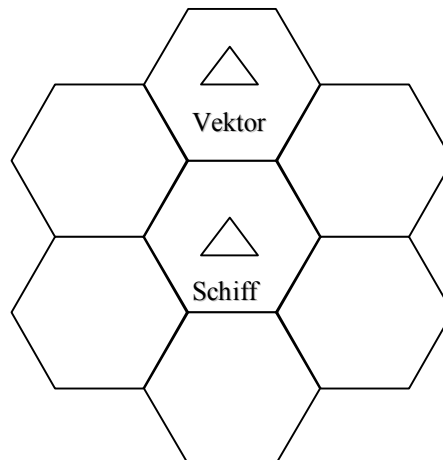
Zeit- und Distanzmessung

Eine Kampfrunde (Runde = R) im Raumgefecht dauert in dieser Welt 360 Sekunden. Distanzen sollten in Feldern (=Entfernungseinheiten, kurz E) zu 12.500 km gemessen werden, um ein eventuelles Spielfeld nicht allzu groß werden zu lassen. Bemühen Sie sich bitte nicht, Hundertstel-Bewegungen darstellen zu wollen, sondern notieren Sie in solchen Fällen einfach, daß das Schiff z.B. ein Feld (E) in 10 Runden zurücklegt, und schieben es in der zehnten schließlich weiter. Man sollte nicht vergessen, daß die Raumschiffe in dieser SF-Welt vergleichsweise langsam sind.

Felder sind im Normalfall Hexfelder, d.h. sechseckige Waben. Die Bewegung ist aus Gründen der praktischen Handhabung auf eine Ebene, d.h. zweidimensionale Bewegungsmöglichkeiten, beschränkt.

In einem Feld können sich auch mehrere Schiffe aufhalten. Die Entfernung zwischen ihnen beträgt dann 0 E.

Für jedes Schiff ist neben seiner Position noch der aktuelle Geschwindigkeitsvektor dazustellen. Dies geschieht, in dem ein separater Marker in das entsprechende Hexfeld platziert wird. Die Ausrichtung eines Schiffes kann in einer Runde beliebig geändert werden, so dass sie für Bewegungszwecke (nicht aber für Waffenangriff, siehe z.B. starre Waffen) irrelevant ist.



Dividieren Sie die Beschleunigung eines Schiffes durch 10g und runden Sie mathematisch auf oder ab, um die Beschleunigung in E/R² zu erhalten. Das bedeutet dass z.B. ein Schiff mit 50g Beschleunigung nach einer Runde eine Geschwindigkeit von 5 E/R erreicht hat.

Ein Schiff, das weder beschleunigt noch abbremst, legt in jeder Runde eine Strecke in E zurück, die seiner aktuellen Geschwindigkeit entspricht. Bei Beschleunigung oder Abbremsen ist eine Strecke in E, die der halben Beschleunigung des Schiffes entspricht, zu addieren bzw. zu subtrahieren.

Beispiel: Ein Schiff mit einer Anfangsgeschwindigkeit von 10 E/R beschleunigt in einer Runde mit 4 E/R². Seine Geschwindigkeit am Beginn der folgenden Runde liegt dann bei 14 E/R und es hat eine Strecke von 12 E (10 E Anfangsgeschwindigkeit plus Hälfte von 4 E/R²) zurückgelegt.

Schiffe können sich nur in einer der sechs auf dem Hexraster dargestellten Richtungen bewegen. Beschleunigt ein Schiff in der gleichen Richtung wie sein Geschwindigkeitsvektor (0°), so wird die Beschleunigung zum Vektor addiert. Bei Beschleunigung in der entgegengesetzten Richtung (180°) wird subtrahiert.

Schwieriger ist die Handhabung in anderen Richtungen (d.h. 60°, 120°, 240° oder 300°). Da dies ein Rollenspiel und keine Einführung in die Vektorrechnung sein soll, sind eine Reihe von Vereinfachungen und Regeln geboten. Diese weichen bei manchen Wertebereichen stärker von mit Hilfe der analytischen Geometrie ermittelten Zahlen ab.

Alle folgenden Ausführungen zur Vektorbewegung sind optional. Wenn sie zu kompliziert erscheinen, der sollte einem Schiff verbieten, entsprechend zu beschleunigen, d.h. vor einer Kursänderung ist dann erst ein Bremsmanöver bis zu einer Geschwindigkeit von Null verpflichtend!

Bei einer Beschleunigung in der Richtung 60° oder 300° muss die Beschleunigung größer sein als die Geschwindigkeit in E/R, damit tatsächlich eine Kursänderung des Schiffes erfolgt. Alle geringeren Beschleunigungen ändern den Kurs des Schiffes nicht. Vielmehr werden sie spieltechnisch wie eine Beschleunigung in der gleichen Richtung wie der Geschwindigkeitsvektor behandelt.

Beispiel: Ein Schiff hat einen Geschwindigkeitsvektor von 6 E/R in Richtung 0°. Es beschleunigt mit 4 E/R² in Richtung 60°. Der neue Geschwindigkeitsvektor entspricht 10 E/R in Richtung 0°, d.h. es erfolgt keine Kursänderung.

Ist die Beschleunigung größer als die Geschwindigkeit, so erfolgt eine Kursänderung auf die entsprechende Richtung (d.h. 60° oder 300°). Die neue Geschwindigkeit entspricht

Sternenbürger : Raumfahrt

aus Vereinfachungsgründen der halben alten Geschwindigkeit zuzüglich der Beschleunigung.

Beispiel: Das obige Schiff beschleunigt mit $8 E/R^2$. Der neue Geschwindigkeitsvektor zeigt in Richtung 60° und entspricht $11 E/R$.

Bei einer Beschleunigung in der Richtung 120° oder 240° muss die Beschleunigung größer sein als die halbe Geschwindigkeit in E/R , damit tatsächlich eine Kursänderung des Schiffes erfolgt. Alle geringeren Beschleunigungen ändern den Kurs des Schiffes nicht. Vielmehr werden sie spieltechnisch wie eine Beschleunigung in der gleichen Richtung wie der Geschwindigkeitsvektor behandelt.

Allerdings bewirkt eine Beschleunigung, die größer als die halbe Geschwindigkeit und nicht größer als die doppelte Geschwindigkeit ist, nur eine tatsächliche Kursänderung um 60° (d.h. auf Kurs 60° bzw. 300°). Der neue Geschwindigkeitsvektor entspricht der alten Geschwindigkeit abzüglich einem Viertel der Beschleunigung, wenn diese kleiner ist als die Geschwindigkeit. Ist die Beschleunigung gleich der Geschwindigkeit, ändert sich die Geschwindigkeit nicht, sondern nur die Flugrichtung. Bei Beschleunigung größer Geschwindigkeit ist die Hälfte der Differenz aus Beschleunigung und Geschwindigkeit zur bisherigen Geschwindigkeit zu addieren.

Ist die Beschleunigung größer als die doppelte Geschwindigkeit, so wird der Kurs wie beabsichtigt um 120° geändert. Der neue Geschwindigkeitsvektor entspricht der Beschleunigung abzüglich der halben alten Geschwindigkeit.

Das Angriffsverfahren

Angriffswürfe erfolgen nach den üblichen Omnirole-Raumgefechtsregeln aus dem Basisregelwerk mit einem Grundwert von 0. Neben den WM durch Computerprogramme (s.u.) können die Fertigkeiten der Kanoniere und Feuerleitoffiziere noch die Erfolgsaussichten beeinflussen. Es gilt nämlich ein WM von

+ Fertigkeitwert Bordwaffen/4

auf den Angriffswurf. Hierbei ist der Wert des Kanoniers maßgeblich, wenn es sich um Einzelfeuer eines Turmes oder einer Waffe handelt, und der des Feuerleitoffiziers bzw. seines entsprechenden Hilfspersonals, wenn es sich um zentral gelenktes Feuer handelt.

Gegen Schiffe mit aktiven Anti-Ortungsschirmen gilt ein WM von - ein Viertel des Tarnungswertes des Schirms auf den Angriffswurf, der aber nie mehr als -100 betragen kann. Die meisten militärischen Schiffe sind mit Anti-Ortungsschirmen versehen.

Beispiel: Der Gegner hat einen Schirm mit Tarnungswert 56. Auf die Angriffe gegen dieses Schiff gilt dann WM-14.

Die Qualität der Ortungsanlagen (Sensoren) eines Schiffes spielt ebenfalls eine Rolle. Hierbei sind die Energie- und Masseort von Bedeutung. Bestimmen Sie den abgerundeten Mittelwert der Stufen der beiden Ortungsanlagen und addieren Sie einen WM von

+ Mittelwert Ortung $\times 2$

Schließlich ist noch die Kommandantenerfahrung zu berücksichtigen. Der Einfachheit halber geschieht dies durch einen WM von

+ Fertigkeitwert Raumgefechtstaktik / 10.

Die Reichweiten der Waffensysteme wurden in 12.500 km (d.h. in E) angegeben. Beachten Sie, daß alle diese Waffenstrahlen sich mit Lichtgeschwindigkeit bewegen.

Der Distanz-Größen-Wert ist ausgehend von einer Zielgröße von 1 und der Entfernung in E zu bestimmen.

Eine Reichweite von 0 bedeutet, dass die Waffe entsprechend nur gegen Ziele im gleichen Feld eingesetzt werden kann.

Bei Angriffen auf Ziele im gleichen Feld beträgt der Angriffs-WM (nach den Grundregeln) +40. Dies entspricht einer tatsächlichen Distanz von 0,5 als Mittelwert.

Jede Waffe kann in einer Runde Schüsse entsprechend ihrer Feuergeschwindigkeit abgeben. Alle Impulslaser verwenden die Regeln für automatische Laserwaffen.

Das Verteidigungsverfahren

Verteidigungswürfe finden wie in den Omnirole-Grundregeln beschrieben statt. Allerdings wird der Grundwert für die Verteidigung wie folgt berechnet:

Schiffe mit einer Verdrängung von 10.000 Tonnen haben einen Grundwert von +25.

Bei einer Verdrängung über 10.000 Tonnen gilt ein Modifikator von $-10 \times (\lg \text{Verdrängung} - 4)$. Der Grundwert kann aber nie kleiner sein als Null.

Bei einer Verdrängung unter 10.000 Tonnen gilt ein Modifikator von $+25 \times (4 - \lg \text{Verdrängung})$. Verdrängungen unter 1 Tonne sind wie 1 Tonne zu behandeln.

Das Beschleunigungsvermögen von Schiffen spielt in diesem Universum angesichts der eher niedrigen Werte und aufgrund der Tatsache, dass Strahlwaffen verwendet werden, keine Rolle.

Diese Regeländerung ist ein Vorgriff auf die Überarbeitung der Raumkampfregeln in der 2. Auflage von Omnirole.

Ähnlich den Kanonieren können auch die Raumpiloten das Gefecht beeinflussen. Es gilt ein WM von + Fertigkeitwert Raumpilot/4 auf den Ausweichwert eines Schiffes.

Ähnlich wie bei Angriffen ist auch hier noch die Kommandantenerfahrung zu berücksichtigen, und zwar ebenfalls durch einen WM von

+ Fertigkeitwert Raumgefechtstaktik / 10.

Lichtschnelle Waffenstrahlen

Alle Waffenstrahlen sind nur lichtschnell. Daher brauchen sie geraume Zeit, um größere Entfernungen zurückzulegen, was den Computern und dem Piloten des Zielschiffes das Ausweichen erleichtern kann. Es gilt ein WM von +25 auf den Ausweichwurf je voller Lichtsekunde (d.h. 24 Felder bzw. E) Kampfdistanz.

Rammen

Auf das Pilotenduell (siehe Grundregeln) sind WM durch das Verhältnis der Wendigkeiten der Schiffe anzurechnen, wie sie sich aus der Tabelle des abstrakten Gefechtsverfahrens ergeben.

Energieabgabe aus Speicherbänken

Speicherbänke können benutzt werden, um die in ihnen gespeicherte Energie den Schiffssystemen zukommen zu lassen. Grundsätzlich entspricht 1 EPh der Möglichkeit, in einer Runde 10 EP zur Verfügung zu stellen. Die Abgabemöglichkeiten werden aber durch die Belastbarkeit des Speichers und das Stromnetz des Schiffes begrenzt.

Sobald die Abgabe in einer Runde eine der folgenden Grenzen überschreitet, ist nach dem Verfahren für nach Mehrleistung laufende Konverter (s.Basisregeln) ein Unfallwurf durchzuführen. Die Grenzen lauten:

- maximal 200 EP je Runde und Tonne Schiffsverdrängung

Beispiel: Speicherbänke eines 100-Tonnen-Raumers könnten maximal 20.000 EP je Runde zur Verfügung stellen.

Sternenbürger : Raumfahrt

- maximal 50 EP je Runde und Tonne Speicherbank

Beispiel: 10 Tonnen Speicherbänke dürfen in einer Runde gefahrlos maximal 500 EP abgeben.

Besondere Waffensysteme und Einrichtungen

In der Raumfahrt des 27. Jahrhunderts sind verschiedene Einrichtungen in Gebrauch, für deren Einsatz spezielle Regeln gelten.

Schutzschirme allgemein

Der Aufbau eines Schutzschirmes beliebiger Art dauert eine Runde.

PSI-Schirme

PSI-Schirme schützen ein Schiff vor psionischen Angriffen und allgemein dem Einsatz von PSI-Kräften. Es wird verfahren, als ob auf das geschützte Schiff und einen gewissen Umkreis von einigen Prozent des Schiffsdurchmessers die Antipsi-Ausprägung der psionischen Resistenz wirken würde. Deren Stufe beträgt effektiver Schirmfaktor Punkte.

Verzerrungsschirme

Alle Verzerrungsschirme haben einen Flackerwert, der eine Zahl zwischen 1 und 100 ergibt. Wenn ein Angriff gegen ein durch einen Verzerrungsschirm geschütztes Schiff einen Treffer ergeben hat, so wird geprüft, ob das Schiff nicht gerade in einer Hyperraumphase gewesen ist. In diesem Fall ist das Schiff nicht Bestandteil des Normalraumes und der Angriff geht harmlos vorbei, ohne Schirmbelastungen oder Schäden verursachen zu können.

Dies tritt ein, wenn ein Wurf von 1W100 + Flackerwert wenigstens 100 ergeben hat.

Einschränkend muß jedoch gesagt werden, daß Verzerrungsschirme auch Nachteile haben: Das Flackern behindert eigenes Waffenfeuer, so daß ein WM von - halber Flackerwert auf alle Angriffswürfe angerechnet werden muß.

Beispiel: Ein Schiff mit einem Verzerrungsschirm mit Flackerwert 45 wird von einem Laserstrahl getroffen. Fällt beim Wurf auf Flackern wenigstens eine 55 (+ 45 = 100), so richtet dieser keinen Schaden an. Umgekehrt gilt jedoch auf alle eigenen Angriffswürfe WM-23 (45 / 2).

Gravo-Strahler

Gravo-Strahler erzeugen bekanntlich ein starkes Schwerfeld, welches Verformungseffekte hervorruft. Gegen sie ist der Schutzwert eines Schiffes, den dessen Panzerung ihm verleiht, völlig nutzlos, also als 0 zu lesen. Schutzschirme sind jedoch normal wirksam.

Antipartikel-Beschleuniger

Ein Antipartikel-Beschleuniger verschießt Antimaterie-Ionen. Diese reagieren beim Auftreffen mit der Materie des Zielobjektes. Entsprechend wird dessen Schutzwert durch Panzerung halbiert und ein eventuelles Schadensergebnis verdoppelt. Dies gilt jedoch nicht für Schirmbelastungen, da die Antimaterie gegen ein Energiefeld keine speziellen Wirkungen hat.

In der Waffentabelle sind Antipartikel-Beschleuniger wie Partikelbeschleuniger mit um 3 Stufen erhöhtem Waffenfaktor einzuordnen, d.h. ein Antipartikel-Beschleuniger Faktor 1 hat die Daten eines Partikelbeschleunigers mit Faktor 4.

Desintegratoren

Desintegratoren, eine Waffe, welche die molekularen Bindungen auflöst, ignorieren jeglichen Schutz durch Panzerung eines Zielschiffes.

Raketen

Das Waffensystem der Rakete, auch Raumtorpedo genannt, hat im Universum von Sternembürger keine praktische Bedeutung. Die Tatsache, dass aufgrund technischer und physikalischer Anforderungen Impulstriebwerke eine bestimmte Mindestgröße haben, macht den Bau brauchbarer kleiner Kampfraketen unmöglich, da diese viel zu langsam wären.

Theoretisch wäre es denkbar, Großkampfschiffe zu konstruieren, die Raketen mit einer Größe von z.B. 50 oder 100 Tonnen verwenden. Diese Raketen wären jedoch vergleichsweise leichte Ziele für Energiewaffen und nach herrschender Doktrin einer Energiebewaffnung unterlegen, da sie große Magazine sowie teure Sprengköpfe und Leitsysteme benötigen und im übrigen durch Beschuss abgewehrt werden können. Keine der bekannten Rassen setzt daher Raketen als Waffe ein.

Raumminen als stationäre Sprengwaffen sind bekannt, aber nicht Gegenstand dieses Buches.

Raumjäger

Raumjäger im klassischen Sinne, d.h. kleine Einmannfahrzeuge, die sich analog den Trägerflugzeugen des Zweiten Weltkrieges oder des späteren 20. Jahrhunderts verhalten, gibt es im Sternembürger-Universum nicht. Ähnlich wie im Falle der Raketen hängt dies mit der Mindestgröße von Impulstriebwerken zusammen. Theoretisch wäre es denkbar, Kleinkampfeinheiten zum Beispiel von 100 Tonnen Verdrängung zu konstruieren. Es fehlt jedoch an einer geeigneten sehr starken Nahkampfbewaffnung (Äquivalent von Bomben bzw. Torpedos). Klassische Doktrin der bekannten Völker hat dieses Konzept daher bisher nicht weiter verfolgt.

Computerprogramme

Ein wichtiges Element der meisten Raumschiffe bilden deren Computer. Im folgenden die Leistungsparameter der gängigen Typen. Hierbei gibt die Arbeitskapazität an, wie groß der Laufspeicher des Computers ist, d.h. wieviele Programme welcher Größe er simultan bearbeiten kann. Die Speicherkapazität schließlich mißt den Bedarfsspeicher des Computers, d.h. wieviele Programme in Reserve gehalten werden können, ohne daß von externen Speichern nachgeladen werden muß. Diese Kapazitäten sind jeweils in **Programmpunkten** angegeben.

Faktor	Arbeitskapazität	Speicherkapazität
0	5	10
1	10	20
2	20	50
3	50	100
4	100	200
5	200	500
6	500	1.000
7	1.000	2.000
8	2.000	5.000
9	5.000	10.000
10	10.000	20.000

Die Programme

Die Software der heutigen Computer kann erstaunliches leisten, und viele Raumfahrtmanöver wären ohne sie wohl

Sternenbürger : Raumfahrt

unmöglich, man denke nur an die Kursprogrammierung beim Überlichtflug. Die meisten Programme haben eine **Stufe**, welche ihre Leistungsfähigkeit mißt. Folgende Programme sind allgemein üblich:

- **Astrogation:** Dieses Programm berechnet die Daten für Hyperraumflüge. Die Berechnungszeit für die Programmierung ergibt sich, indem die Basiszeit (s. ÜL-Flüge) durch die Programmstufe dividiert wird.

PSI-Astrogation: Dieses Programm berechnet die Daten für PSI-Sprünge. Es gelten die unter Astrogation gemachten Angaben.

- **ÜL-Kommunikation:** Dieses Programm berechnet die Daten für ÜL-Funksendungen. Es gelten die unter Astrogation gemachten Angaben.

- **Transmitter-Berechnung:** Dieses Programm berechnet die Daten für Transmissionen. Es gelten die unter Astrogation gemachten Angaben.

- **Manöver:** Ein Manöver-Programm unterstützt den Piloten im Gefecht, indem es mögliche Ausweichkurse berechnet, wenn ein Schiff unter Beschuß liegt. Dies führt zu WM auf den Ausweichwurf, und zwar +2 je Programmstufe.

- **Angriff:** Angriffs-Programme sind das Gegenstück. Sie berechnen den gegnerischen Kurs und liefern den Waffen möglichst exakt dessen Position. Dies führt zu WM von + 2 auf den Angriffswurf je Programmstufe.

- **Infodata:** Ein Infodata-Programm ist eine Datenbank, welche allgemeine Informationen über Welten, Völker und Kulturen enthält. Es ist eine Art elektronische Bibliothek, die z.B. die Geschichte der Wachali, die Formeln der Relativitätstheorie oder die Werke Shakespeares liefern könnte. Wann immer die Frage auftaucht, ob eine Information vorhanden ist, würfelt der Spielleiter 1W100 (übliche Regeln) + Stufe x 20. Ein Ergebnis von wenigstens 100 zeigt Informationen an; die Detailfülle steigt mit zunehmendem Resultat. Bei Allerweltsinformationen braucht nicht gewürfelt werden; speziellere Dinge sollten zu WM von -10 (Macbeth, Dritter Akt, Szene Eins) bis -75 (Hobbies eines vor 10.000 Jahren gefallenen Wachali-Admirals) führen.

Es ist möglich, Infodata-Programme zu kaufen, die auf eine Welt oder einen Sektor beschränkt sind, oder auf ein Wissensgebiet.

- **Translator:** Ein Übersetzungs-Programm. Jede Sprache ist einzeln hinzuzukaufen, wenn auch Geräte ab TS C in der Lage sind, unbekannte Sprachen selbst zu verstehen: Das Analysieren einer unbekannten Sprache ist möglich, wenn der Translator ausreichend lange (ca. 30 Minuten) die entsprechende Sprache hört und analysieren kann. Zu diesem Zwecke würfelt er eine Probe mit Fertigkeitswert 50 + Stufe x 10. Bei Erfolg beherrscht er die Sprache auf Niveau Grundkenntnisse; ab 150 sind es Fortgeschrittenenkenntnisse und ab 200 sogar die eines Erfahrenen. Ein Desaster liefert falsche Übersetzungen. Bei einem normalen Fehler ist nach weiteren 30 Minuten ein neuer Versuch gestattet. Um das Niveau anschließend zu verbessern, ist je 12 Stunden erneut eine Probe erlaubt, wenn die Sprache weiterhin praktiziert wird. Ein Erfolg verbessert das Niveau um eine Stufe, maximal aber auf Niveau 4, also Muttersprachäquivalent. Sehr fremdartig strukturierte Sprachen können negative WM bedeuten oder eine Analyse gar unmöglich machen, Beispiel wären Sprachen, die keine Laute verwenden oder die sich nur durch Tonmodulation (eine Sirene in unterschiedlicher Tonhöhe) ausdrücken.

Es gibt dieses Programm mit den Stufen 1 bis 10.

- **Defense:** Diese Software steuert interne Verteidigungsanlagen eines Schiffes, wie z.B. Einbauwaffen in den Gängen, Türverriegelungen, Mikrokameras usw. Die Stufe gibt grob die Leistungsfähigkeit an und reicht üblicherweise von 1 bis 10.

- **Autofire:** Dieses Programm übernimmt die Steuerung aller Schiffsgeschütze und damit sowohl die Funktionen von Kanonieren als auch die von Feuerleitpersonal. Es ist erforderlich, die Waffenverdrängung um 25% anzuheben, zu einem Preis von 1 MCr je Tonne, da spezielle Kontroll- und Steuervorrichtungen notwendig sind. Der Fertigkeitswert Bordwaffen beträgt 20 + Stufe x 5; die maximale Programmstufe ist bei 10 anzusiedeln. Für jeden Bordwaffentyp (d.h. die entsprechende Fertigkeitsspezialisierung) ist ein eigenes Programm erforderlich.

- **Autopilot:** Als Gegenstück zum Autofire-Programm steuert diese Software das Schiff, ersetzt also einen Piloten. Es müssen Kontrollen in Höhe von 5% der Schiffsverdrängung zu 1 MCr je Tonne eingebaut werden, und der Fertigkeitswert beträgt Stufe x 5 + 10. Die maximal erhältliche Stufe ist 10.

- **Autoingenieur:** Ein Autoingenieur-Programm ersetzt die Maschinencrew durch computergesteuerte Anlagen. Es ist erforderlich, Kontrollen in Höhe von 25% der Maschinenverdrängung zu 1 MCr je Tonne vorzusehen. Der Fertigkeitswert beträgt Stufe x 5 + 20. Die maximale Stufe ist 10. Für jede Fertigkeit bzw. Spezialisierung ist ein eigenes Programm erforderlich, also z.B. Ingenieur (Fusionsreaktoren), Ingenieur (Impulstriebwerke) usw.

- **Autonavigator:** Diese Software ersetzt den Astrogator. Sie erfordert keine Kontrollen. Der Fertigkeitswert liegt bei Stufe x 5 + 20, die maximale Stufe bei 10. Jede Spezialisierung (ÜL-Antrieb, PSI-Antrieb) erfordert ein eigenes Programm.

- **Autoortung:** Autoortungs-Programme erfordern Einrichtungen in Höhe von 25% der Verdrängung der Ortungsanlagen zu 1 MCr je Tonne. Sie ersetzen den Ortungsoffizier. Ihr Fertigkeitswert beträgt 20 + 5 x Stufe; die maximale Stufe ist 10.

Die folgende Tabelle liefert die Basisgröße in Programmpunkten und den Grundpreis für die verschiedenen Programme.

Programm	Preis	Größe
Infodata	10.000 Cr	10
Defense	0,5 MCr	10
Astrogation	2 MCr	40
PSI-Astrogation	3 MCr	40
ÜL-Kommunikation	2 MCr	40
Transmitter-Berechnung	2 MCr	40
Manöver	1 MCr	10
Angriff	1 MCr	10
Translator	100.000 Cr	10
Autofire	2 MCr	40
Autopilot	3 MCr	50
Autoingenieur	2 MCr	40
Autoortung	2 MCr	40
Autonavigator	2 MCr	40

Die Tabelle bezieht sich auf Stufe 1. Jede weitere Stufe verdoppelt Größe und Preis.

Schreiben von Software

Es ist möglich, die Programme zu den oben genannten Preisen zu kaufen. Programmierer könnten aber auf den Gedanken kommen, Geld zu sparen und ihre Software selber zu schreiben. Dies erfordert einen geeigneten Computer und

Sternenbürger : Raumfahrt

eine erfolgreiche Fertigkeitsprobe: Programmieren, deren Basiszeiten und zusätzlich notwendige Fertigkeiten der folgenden Tabelle zu entnehmen sind. Die Probe wird geheim durch den Spielleiter ausgeführt. Hierbei gilt der schlechtere Fertigkeitswert aus Programmieren und der oder den anderen Fertigkeiten. Teamarbeit ist möglich.

Programm	Basiszeit	Fertigkeit
Infodata	1 Tag	-
Defense	1 Tag	Taktik
Astrogation	10 Tage	Astrogation
PSI-Astrogation	10 Tage	Astrogation
ÜL-Kommunikation	10 Tage	Kommunikation
Transmitter-Berechnung	10 Tage	Ingenieur
Manöver	5 Tage	Raumpilot
Angriff	5 Tage	Bordwaffen
ECM	10 Tage	Elektronik
Translator	2 Tage	Sprachen
Autofire	12 Tage	Bordwaffen
Autopilot	12 Tage	Raumpilot
Autoingenieur	12 Tage	Ingenieur
Autoortung	12 Tage	Ortung
Autonavigator	12 Tage	Astrogation

Die Tabelle gilt jeweils für Stufe 1. Jede Stufe über 1 erhöht die Zeiten auf das Doppelte.

Normale Fehlschläge bedeuten, daß die Arbeit nur gescheitert ist, der Programmierer hiervon aber weiß. Er hat lediglich seine Zeit vergeudet. Ein Desaster produziert aber ein Programm mit einem fatalen Bug: Es arbeitet zunächst mit normalen Parametern, aber bei jedem Einsatz (jede Runde bei Gefechtsprogrammen, jede Berechnung bei Rechenprogrammen usw.) würfelt der Spielleiter geheim eine Funktionsprobe. Er wirft 1W100 (übliche Regeln) und addiert 50. Bei einem Erfolg (mindestens 100) arbeitet das Programm fehlerfrei. Ein Mißerfolg aber führt zum Systemabsturz! Schlimmer noch (ja, das gibt es!), ein Desaster bedeutet falsche Ergebnisse: Das Programm liefert Daten, die von vorne bis hinten falsch sind. Gefechtsprogramme liefern negative statt positive WM, ein Navigationsprogramm liefert Ergebnisse, die einem Desaster bei der Programmierung entsprechen, usw.

Ein solcher Bug ist nur durch eine Untersuchung (selbe Basiszeit wie Programmieren, Fertigkeitsprobe) festzustellen, oder wenn man anhand eines Systemabsturzes oder der Wirkungen des Fehlers darauf schließen muß...

Sternenbürger : Raumfahrt

Tabelle: Bordwaffensysteme

Bezeichnung	Faktor	Fertigkeit	TS	Feuer	normal	weit	extrem	Schadens- multiplikator	Belastungs- multiplikator	Bemerkungen
Impulslaser	1	Laserwaffen	A	3 x 10	4 (1)	8 (1)	16 (1)	W8	1	
Impulslaser	2	Laserwaffen	A	3 x 10	4 (2)	9 (1)	18 (1)	W8	1	
Impulslaser	3	Laserwaffen	A	3 x 10	5 (4)	9 (2)	18 (1)	W8	1	
Impulslaser	4	Laserwaffen	A	3 x 10	5 (10)	10 (5)	20 (2)	W8	1	
Impulslaser	5	Laserwaffen	A	3 x 10	6 (20)	11 (10)	22 (5)	W8	1	
Impulslaser	6	Laserwaffen	A	3 x 10	6 (40)	12 (20)	24 (10)	W8	1	
Impulslaser	7	Laserwaffen	A	3 x 10	6 (80)	12 (40)	25 (20)	W8	1	
Impulslaser	8	Laserwaffen	A	3 x 10	6 (100)	13 (50)	27 (25)	W8 x 2	1	
Impulslaser	9	Laserwaffen	A	3 x 10	7 (140)	14 (70)	28 (35)	W8 x 3	1	
Impulslaser	10	Laserwaffen	A	3 x 10	7 (200)	15 (100)	30 (50)	W8 x 4	1	
Impulslaser	11	Laserwaffen	A	3 x 10	8 (400)	16 (200)	32 (100)	W8 x 5	1	
Impulslaser	12	Laserwaffen	A	3 x 10	8(6)	16 (300)	33 (150)	W8 x 7	1	
Impulslaser	13	Laserwaffen	A	3 x 10	9 (1.000)	17 (500)	35 (250)	W8 x 10	1	
Impulslaser	14	Laserwaffen	A	3 x 10	9 (1.200)	18 (600)	36 (300)	W8 x 15	1	
Impulslaser	15	Laserwaffen	A	3 x 10	9 (1.600)	19 (800)	38 (400)	W8 x 25	1	
Impulslaser	16	Laserwaffen	A	3 x 10	9 (1.800)	20 (900)	40 (450)	W8 x 50	1	
Impulslaser	17	Laserwaffen	A	3 x 10	9 (2.000)	20 (1.000)	40 (500)	W8 x 100	1	
Impulslaser	18	Laserwaffen	A	3 x 10	9 (2.200)	20 (1.100)	40 (550)	W8 x 200	1	
Impulslaser	19	Laserwaffen	A	3 x 10	9 (2.400)	20 (1.200)	40 (600)	W8 x 400	1	
Impulslaser	20	Laserwaffen	A	3 x 10	9 (2.600)	20 (1.300)	40 (650)	W8 x 800	1	
Strahllaser	1	Laserwaffen	A	3 x 1	5 (5)	10 (2)	20 (1)	W6	1	
Strahllaser	2	Laserwaffen	A	3 x 1	5 (10)	11 (5)	22 (2)	W6	1	
Strahllaser	3	Laserwaffen	A	3 x 1	6 (20)	12 (10)	24 (5)	W6	1	
Strahllaser	4	Laserwaffen	A	3 x 1	6 (50)	13 (25)	26 (12)	W6	1	
Strahllaser	5	Laserwaffen	A	3 x 1	7 (100)	14 (50)	28 (25)	W6	1	
Strahllaser	6	Laserwaffen	A	3 x 1	7 (200)	15 (100)	30 (50)	W6	1	
Strahllaser	7	Laserwaffen	A	3 x 1	8 (400)	16 (200)	32 (100)	W6	1	
Strahllaser		Laserwaffen	A	3 x 1	8 (500)	17 (250)	34 (120)	W6 x 2	1	
Strahllaser	9	Laserwaffen	A	3 x 1	9 (700)	18 (350)	36 (170)	W6 x 3	1	
Strahllaser	10	Laserwaffen	A	3 x 1	9 (1.000)	19 (500)	38 (250)	W6 x 4	1	
Strahllaser	11	Laserwaffen	A	3 x 1	10 (2.000)	20 (1.000)	40 (500)	W6 x 5	1	
Strahllaser	12	Laserwaffen	A	3 x 1	10()	21 (1.500)	42 (750)	W6 x 7	1	
Strahllaser	13	Laserwaffen	A	3 x 1	11 (5.000)	22 (2.500)	44 (1.200)	W6 x 10	1	
Strahllaser	14	Laserwaffen	A	3 x 1	11 (6.000)	23 (3.000)	46 (1.500)	W6 x 15	1	
Strahllaser	15	Laserwaffen	A	3 x 1	12 (8.000)	24 (4.000)	48 (2.000)	W6 x 25	1	
Strahllaser	16	Laserwaffen	A	3 x 1	12 (9.000)	25 (4.500)	50 (2.300)	W6 x 50	1	
Strahllaser	17	Laserwaffen	A	3 x 1	12 (10.000)	25 (5.000)	50 (2.500)	W6 x 100	1	
Strahllaser	18	Laserwaffen	A	3 x 1	12 (11.000)	25 (5.500)	50 (2.800)	W6 x 200	1	

Sternenbürger : Raumfahrt

Strahlaser	19	Laserwaffen	A	3 x 1	12 (12.000)	25 (6.000)	50 (3.000)	W6 x 400	1	
Bezeichnung	Faktor	Fertigkeit	TS	Feuer	normal	weit	extrem	Schadens- multiplikator	Belastungs- multiplikator	Bemerkungen
Strahlaser	20	Laserwaffen	A	3 x 1	12 (13.000)	25 (6.500)	50 (3.300)	W6 x 800	1	
Paralysator	1	Paralysatoren	B	3 x 1	0 (10)	n/a	1 (2)	W6	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	2	Paralysatoren	B	3 x 1	0 (20)	n/a	1 (5)	W6	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	3	Paralysatoren	B	3 x 1	0 (50)	n/a	1 (12)	W6	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	4	Paralysatoren	B	3 x 1	0 (100)	n/a	1 (25)	W6	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	5	Paralysatoren	B	3 x 1	0 (200)	n/a	1 (50)	W6	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	6	Paralysatoren	B	3 x 1	1 (400)	n/a	2 (100)	W6	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	7	Paralysatoren	B	3 x 1	1 (500)	1 (250)	2 (120)	W6 x 2	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	8	Paralysatoren	B	3 x 1	1 (700)	n/a	2 (170)	W6 x 3	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	9	Paralysatoren	B	3 x 1	1 (1.000)	n/a	2 (250)	W6 x 4	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	10	Paralysatoren	B	3 x 1	1 (2.000)	n/a	2 (500)	W6 x 5	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	11	Paralysatoren	B	3 x 1	2 (3.000)	n/a	3 (750)	W6 x 7	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	12	Paralysatoren	B	3 x 1	2 (5.000)	n/a	3 (1.200)	W6 x 10	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	13	Paralysatoren	B	3 x 1	2 (6.000)	n/a	3 (1.500)	W6 x 15	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	14	Paralysatoren	B	3 x 1	2 (8.000)	n/a	3 (2.000)	W6 x 25	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	15	Paralysatoren	B	3 x 1	2 (9.000)	n/a	3 (2.300)	W6 x 50	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	16	Paralysatoren	B	3 x 1	3 (10.000)	n/a	4 (2.500)	W6 x 100	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	17	Paralysatoren	B	3 x 1	3 (11.000)	n/a	4 (2.800)	W6 x 200	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	18	Paralysatoren	B	3 x 1	3 (12.000)	2 (6.000)	4 (3.000)	W6 x 400	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	19	Paralysatoren	B	3 x 1	3 (13.000)	2 (6.500)	4 (3.300)	W6 x 800	/ 10	ignoriert Schutz
Paralysator	20	Paralysatoren	B	3 x 1	3 (14.000)	2 (7.000)	4 (3.500)	W6 x 1.500	/ 10	ignoriert Schutz
Desintegrator	1	Desintegratoren	C	1 x 1	8 (40)	16 (30)	24 (20)	W10	1	ignoriert Schutz
Desintegrator	2	Desintegratoren	C	1 x 1	8 (100)	17 (75)	26 (50)	W10	1	ignoriert Schutz
Desintegrator	3	Desintegratoren	C	1 x 1	9 (200)	18 (150)	28 (100)	W10	1	ignoriert Schutz
Desintegrator	4	Desintegratoren	C	1 x 1	10 (400)	20 (300)	30 (150)	W10	1	ignoriert Schutz
Desintegrator	5	Desintegratoren	C	1 x 1	10 (800)	21 (600)	32 (300)	W10	1	ignoriert Schutz
Desintegrator	6	Desintegratoren	C	1 x 1	11 (1.000)	22 (750)	34 (500)	W10 x 2	1	ignoriert Schutz
Desintegrator	7	Desintegratoren	C	1 x 1	12 (1.400)	24 (1.050)	36 (700)	W10 x 3	1	ignoriert Schutz
Desintegrator	8	Desintegratoren	C	1 x 1	12 (2.000)	25 (1.500)	38 (1.000)	W10 x 4	1	ignoriert Schutz
Desintegrator	9	Desintegratoren	C	1 x 1	13 (4.000)	26 (3.000)	40 (2.000)	W10 x 5	1	
Desintegrator	10	Desintegratoren	C	1 x 1	14(6)	28 (4.500)	42 (3.000)	W10 x 7	1	ignoriert Schutz
Desintegrator	11	Desintegratoren	C	1 x 1	15 (10.000)	30 (7.500)	44 (5.000)	W10 x 10	1	ignoriert Schutz
Desintegrator	12	Desintegratoren	C	1 x 1	15 (12.000)	31 (9.000)	46 (6.000)	W10 x 15	1	ignoriert Schutz
Desintegrator	13	Desintegratoren	C	1 x 1	16 (16.000)	32 (12.000)	48 (8.000)	W10 x 25	1	ignoriert Schutz
Desintegrator	14	Desintegratoren	C	1 x 1	17 (18.000)	34 (13.500)	50 (9.000)	W10 x 50	1	ignoriert Schutz
Desintegrator	15	Desintegratoren	C	1 x 1	17 (20.000)	34 (15.000)	50 (10.000)	W10 x 100	1	ignoriert Schutz
Desintegrator	16	Desintegratoren	C	1 x 1	17 (22.000)	34 (16.500)	50 (11.000)	W10 x 200	1	ignoriert Schutz
Desintegrator	17	Desintegratoren	C	1 x 1	17 (24.000)	34 (18.000)	50 (12.000)	W10 x 400	1	ignoriert Schutz
Desintegrator	18	Desintegratoren	C	1 x 1	17 (26.000)	34 (19.500)	50 (13.000)	W10 x 800	1	ignoriert Schutz

Sternenbürger : Raumfahrt

Desintegrator	19	Desintegratoren	C	1 x 1	17(28.000)	34 (21.000)	50 (14.000)	W 10 x 1.500	1	ignoriert Schutz
Desintegrator	20	Desintegratoren	C	1 x 1	17 (30.000)	34 (22.500)	50 (15.000)	W 10 x 3.000	1	ignoriert Schutz
Fusionswerfer	1	Fusionswerfer	B	1 x 1	1 (30)	2 (10)	4 (2)	2W 10	2	
Bezeichnung	Faktor	Fertigkeit	TS	Feuer	normal	weit	extrem	Schadens- multiplikator	Belastungs- multiplikator	Bemerkungen
Fusionswerfer	2	Fusionswerfer	B	1 x 1	1 (60)	2 (20)	5 (7)	2W 10	2	
Fusionswerfer	3	Fusionswerfer	B	1 x 1	1 (150)	2 (50)	5 (19)	2W 10	2	
Fusionswerfer	4	Fusionswerfer	B	1 x 1	1 (300)	3 (100)	6 (37)	2W 10	2	
Fusionswerfer	5	Fusionswerfer	B	1 x 1	1 (600)	3 (200)	6 (75)	2W 10	2	
Fusionswerfer	6	Fusionswerfer	B	1 x 1	2 (1.200)	3 (400)	6 (150)	2W 10	2	
Fusionswerfer	7	Fusionswerfer	B	1 x 1	2 (1.500)	3 (500)	7 (180)	2W 10 x 2	2	
Fusionswerfer	8	Fusionswerfer	B	1 x 1	2 (2.000)	4 (660)	7 (250)	2W 10 x 3	2	
Fusionswerfer	9	Fusionswerfer	B	1 x 1	2 (3.000)	4 (1.000)	8 (370)	2W 10 x 4	2	
Fusionswerfer	10	Fusionswerfer	B	1 x 1	2 (6.000)	4 (2.000)	8 (750)	2W 10 x 5	2	
Fusionswerfer	11	Fusionswerfer	B	1 x 1	2 (9.000)	4 (3.000)	8 (1.100)	2W 10 x 7	2	
Fusionswerfer	12	Fusionswerfer	B	1 x 1	2 (15.000)	4 (5.000)	9 (1.800)	2W 10 x 10	2	
Fusionswerfer	13	Fusionswerfer	B	1 x 1	2 (18.000)	4 (6.000)	9 (2.200)	2W 10 x 15	2	
Fusionswerfer	14	Fusionswerfer	B	1 x 1	2 (24.000)	5 (8.000)	10 (3.000)	2W 10 x 25	2	
Fusionswerfer	15	Fusionswerfer	B	1 x 1	2 (27.000)	5 (9.000)	10 (3.200)	2W 10 x 50	2	
Fusionswerfer	16	Fusionswerfer	B	1 x 1	2 (30.000)	5 (10.000)	10 (3.700)	2W 10 x 100	2	
Fusionswerfer	17	Fusionswerfer	B	1 x 1	2 (33.000)	5 (11.000)	10 (4.100)	2W 10 x 200	2	
Fusionswerfer	18	Fusionswerfer	B	1 x 1	2 (36.000)	5 (12.000)	10 (4.500)	2W 10 x 400	2	
Fusionswerfer	19	Fusionswerfer	B	1 x 1	2 (39.000)	5 (13.000)	10 (4.800)	2W 10 x 800	2	
Fusionswerfer	20	Fusionswerfer	B	1 x 1	2 (42.000)	5 (14.000)	10 (5.200)	2W 10 x 1.500	2	
Plasmawerfer	1	Fusionswerfer	A	1 x 1	1 (10)	2 (3)	4 (1)	2W 8	2	
Plasmawerfer	2	Fusionswerfer	A	1 x 1	1 (20)	2 (7)	4 (2)	2W 8	2	
Plasmawerfer	3	Fusionswerfer	A	1 x 1	1 (40)	2 (13)	5 (5)	2W 8	2	
Plasmawerfer	4	Fusionswerfer	A	1 x 1	1 (100)	2 (33)	5 (12)	2W 8	2	
Plasmawerfer	5	Fusionswerfer	A	1 x 1	1 (200)	3 (66)	6 (25)	2W 8	2	
Plasmawerfer	6	Fusionswerfer	A	1 x 1	1 (400)	3 (130)	6 (50)	2W 8	2	
Plasmawerfer	7	Fusionswerfer	A	1 x 1	2 (800)	3 (260)	6 (100)	2W 8	2	
Plasmawerfer	8	Fusionswerfer	A	1 x 1	2 (1.000)	3 (330)	7 (120)	2W 8 x 2	2	
Plasmawerfer	9	Fusionswerfer	A	1 x 1	2 (1.400)	4 (460)	7 (170)	2W 8 x 3	2	
Plasmawerfer	10	Fusionswerfer	A	1 x 1	2 (2.000)	4 (660)	8 (250)	2W 8 x 4	2	
Plasmawerfer	11	Fusionswerfer	A	1 x 1	2 (4.000)	4 (1.300)	8 (500)	2W 8 x 5	2	
Plasmawerfer	12	Fusionswerfer	A	1 x 1	2 (6.000)	4 (2.000)	8 (750)	2W 8 x 7	2	
Plasmawerfer	13	Fusionswerfer	A	1 x 1	2 (10.000)	4 (3.300)	9 (1.200)	2W 8 x 10	2	
Plasmawerfer	14	Fusionswerfer	A	1 x 1	2 (12.000)	4 (4.000)	9 (1.500)	2W 8 x 15	2	
Plasmawerfer	15	Fusionswerfer	A	1 x 1	2 (16.000)	5 (5.300)	10 (2.000)	2W 8 x 25	2	
Plasmawerfer	16	Fusionswerfer	A	1 x 1	2 (18.000)	5 (6.000)	10 (2.300)	2W 8 x 50	2	
Plasmawerfer	17	Fusionswerfer	A	1 x 1	2 (20.000)	5 (6.600)	10 (2.500)	2W 8 x 100	2	
Plasmawerfer	18	Fusionswerfer	A	1 x 1	2 (22.000)	5 (7.300)	10 (2.800)	2W 8 x 200	2	
Plasmawerfer	19	Fusionswerfer	A	1 x 1	2 (24.000)	5 (8.000)	10 (3.000)	2W 8 x 400	2	

Sternenbürger : Raumfahrt

Plasmawerfer	20	Fusionswerfer	A	1 x 1	2 (26.000)	5 (8.600)	10 (3.300)	2W8 x 800	2	
Partikelbeschl.	1	Partikelbeschl.	A	3 x 1	7 (10)	15 (5)	30 (2)	W10	1	
Partikelbeschl.	2	Partikelbeschl.	A	3 x 1	8 (20)	16 (10)	33 (2)	W10	1	
Partikelbeschl.	3	Partikelbeschl.	A	3 x 1	9 (40)	18 (20)	36 (5)	W10	1	
Bezeichnung	Faktor	Fertigkeit	TS	Feuer	normal	weit	extrem	Schadens- multiplikator	Belastungs- multiplikator	Bemerkungen
Partikelbeschl.	4	Partikelbeschl.	A	3 x 1	9 (100)	20 (50)	39 (25)	W10	1	
Partikelbeschl.		Partikelbeschl.	A	3 x 1	10 (200)	21 (100)	42 (50)	W10	1	
Partikelbeschl.	6	Partikelbeschl.	A	3 x 1	10 (400)	22 (200)	45 (100)	W10	1	
Partikelbeschl.	7	Partikelbeschl.	A	3 x 1	12 (800)	24 (400)	48 (200)	W10	1	
Partikelbeschl.	8	Partikelbeschl.	A	3 x 1	12 (1.000)	25 (500)	51 (250)	W10 x 2	1	
Partikelbeschl.	9	Partikelbeschl.	A	3 x 1	13 (1.400)	26 (700)	54 (350)	W10 x 3	1	
Partikelbeschl.	10	Partikelbeschl.	A	3 x 1	14 (2.000)	28 (1.000)	57 (500)	W10 x 4	1	
Partikelbeschl.	11	Partikelbeschl.	A	3 x 1	15 (4.000)	30 (2.000)	60 (1.000)	W10 x 5	1	
Partikelbeschl.	12	Partikelbeschl.	A	3 x 1	15()	32 (3.000)	63 (1.500)	W10 x 7	1	
Partikelbeschl.	13	Partikelbeschl.	A	3 x 1	16 (10.000)	33 (5.000)	66 (2.500)	W10 x 10	1	
Partikelbeschl.	14	Partikelbeschl.	A	3 x 1	17 (12.000)	34 (6.000)	70 (3.000)	W10 x 15	1	
Partikelbeschl.	15	Partikelbeschl.	A	3 x 1	18 (16.000)	36 (8.000)	72 (4.000)	W10 x 25	1	
Partikelbeschl.	16	Partikelbeschl.	A	3 x 1	18 (18.000)	38 (9.000)	75 (4.500)	W10 x 50	1	
Partikelbeschl.	17	Partikelbeschl.	A	3 x 1	18 (20.000)	38(10.000)	75 (5.000)	W10 x 100	1	
Partikelbeschl.	18	Partikelbeschl.	A	3 x 1	18 (22.000)	38 (11.000)	75 (5.500)	W10 x 200	1	
Partikelbeschl.	19	Partikelbeschl.	A	3 x 1	18 (24.000)	38 (12.000)	75 (6.000)	W10 x 400	1	
Partikelbeschl.	20	Partikelbeschl.	A	3 x 1	18 (26.000)	38 (13.000)	75 (6.500)	W10 x 800	1	
Gravostrahler	1	Gravostrahler	C	1 x 1	4 (40)	8 (40)	12 (40)	2W12	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	2	Gravostrahler	C	1 x 1	4 (100)	8 (100)	13 (100)	2W12	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	3	Gravostrahler	C	1 x 1	4 (200)	9 (200)	14 (200)	2W12	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	4	Gravostrahler	C	1 x 1	5 (400)	10 (400)	15 (400)	2W12	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	5	Gravostrahler	C	1 x 1	5 (800)	10 (800)	16 (600)	2W12	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	6	Gravostrahler	C	1 x 1	5 (1.000)	11 (1.000)	17 (1.000)	2W12 x 2	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	7	Gravostrahler	C	1 x 1	6 (1.400)	12 (1.400)	18 (1.400)	2W12 x 3	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	8	Gravostrahler	C	1 x 1	6 (2.000)	12 (2.000)	19 (2.000)	2W12 x 4	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	9	Gravostrahler	C	1 x 1	6 (4.000)	13 (4.000)	20 (4.000)	2W12 x 5	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	10	Gravostrahler	C	1 x 1	7(6)	14 (6.000)	21 (6.000)	2W12 x 7	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	11	Gravostrahler	C	1 x 1	7 (10.000)	15 (10.000)	22 (10.000)	2W12 x 10	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	12	Gravostrahler	C	1 x 1	7 (12.000)	15 (12.000)	23 (12.000)	2W12 x 15	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	13	Gravostrahler	C	1 x 1	8 (16.000)	16 (16.000)	24 (16.000)	2W12 x 25	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	14	Gravostrahler	C	1 x 1	8 (18.000)	17 (18.000)	25 (18.000)	2W12 x 50	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	15	Gravostrahler	C	1 x 1	8 (20.000)	17 (20.000)	25 (20.000)	2W12 x 100	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	16	Gravostrahler	C	1 x 1	8 (22.000)	17 (22.000)	25 (22.000)	2W12 x 200	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	17	Gravostrahler	C	1 x 1	8 (24.000)	17 (24.000)	25 (24.000)	2W12 x 400	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	18	Gravostrahler	C	1 x 1	8 (26.000)	17 (26.000)	25 (26.000)	2W12 x 800	5	ignoriert Schutz
Gravostrahler	19	Gravostrahler	C	1 x 1	8(28.000)	17 (28.000)	25 (28.000)	2W12 x 1.500	5	ignoriert Schutz

Sternenbürger : Raumfahrt

Gravostrahler	20	Gravostrahler	C	1 x 1	8 (30.000)	17 (30.000)	25 (30.000)	2W 12 x 3.000	5	ignoriert Schutz
Gamma-Impuls laser	1	Laserwaffen	D	3 x 10	5 (12)	10 (6)	20 (3)	W 12	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	2	Laserwaffen	D	3 x 10	6 (24)	11 (12)	22 (6)	W 12	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	3	Laserwaffen	D	3 x 10	6 (48)	12 (24)	24 (12)	W 12	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	4	Laserwaffen	D	3 x 10	6 (96)	12 (48)	25 (24)	W 12	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	5	Laserwaffen	D	3 x 10	6 (120)	13 (60)	27 (30)	W 12 x 2	1	Schutz / 3
Bezeichnung	Faktor	Fertigkeit	TS	Feuer	normal	weit	extrem	Schadens- multiplikator	Belastungs- multiplikator	Bemerkungen
Gamma-Impuls laser	6	Laserwaffen	D	3 x 10	7 (168)	14 (84)	28 (42)	W 12 x 3	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	7	Laserwaffen	D	3 x 10	7 (240)	15 (120)	30 (60)	W 12 x 4	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	8	Laserwaffen	D	3 x 10	8 (480)	16 (240)	32 (120)	W 12 x 5	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	9	Laserwaffen	D	3 x 10	8 (72)	16 (360)	33 (180)	W 12 x 7	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	10	Laserwaffen	D	3 x 10	9 (1.200)	17 (600)	35 (300)	W 12 x 10	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	11	Laserwaffen	D	3 x 10	9 (1.400)	18 (700)	36 (350)	W 12 x 15	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	12	Laserwaffen	D	3 x 10	9 (1.900)	19 (950)	38 (470)	W 12 x 25	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	13	Laserwaffen	D	3 x 10	9 (2.200)	20 (1.100)	40 (550)	W 12 x 50	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	14	Laserwaffen	D	3 x 10	9 (2.400)	20 (1.200)	40 (600)	W 12 x 100	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	15	Laserwaffen	D	3 x 10	9 (2.600)	20 (1.300)	40 (650)	W 12 x 200	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	16	Laserwaffen	D	3 x 10	9 (2.900)	20 (1.450)	40 (700)	W 12 x 400	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	17	Laserwaffen	D	3 x 10	9 (3.200)	20 (1.600)	40 (800)	W 12 x 800	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	18	Laserwaffen	D	3 x 10	9 (3.400)	20 (1.700)	40 (850)	W 12 x 1.500	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	19	Laserwaffen	D	3 x 10	9 (3.600)	20 (1.800)	40 (900)	W 12 x 3.000	1	Schutz / 3
Gamma-Impuls laser	20	Laserwaffen	D	3 x 10	9 (3.800)	120 (1.900)	40 (950)	W 12 x 6.000	1	Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	1	Laserwaffen	D	3 x 1	6 (60)	13 (30)	26 (15)	W 10		Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	2	Laserwaffen	D	3 x 1	7 (120)	14 (60)	28 (30)	W 10	1	Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	3	Laserwaffen	D	3 x 1	7 (240)	15 (120)	30 (60)	W 10	1	Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	4	Laserwaffen	D	3 x 1	8 (480)	16 (240)	32 (120)	W 10	1	Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	5	Laserwaffen	D	3 x 1	8 (600)	17 (300)	34 (150)	W 10 x 2	1	Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	6	Laserwaffen	D	3 x 1	9 (840)	18 (420)	36 (210)	W 10 x 3	1	Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	7	Laserwaffen	D	3 x 1	9 (1.200)	19 (600)	38 (300)	W 10 x 4	1	Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	8	Laserwaffen	D	3 x 1	10 (2.400)	20 (1.200)	40 (600)	W 10 x 5	1	Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	9	Laserwaffen	D	3 x 1	10 ()	21 (1.800)	42 (900)	W 10 x 7		Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	10	Laserwaffen	D	3 x 1	11 (6.000)	22 (3.000)	44 (1.500)	W 10 x 10	1	Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	11	Laserwaffen	D	3 x 1	11 (7.200)	23 (3.600)	46 (1.800)	W 10 x 15	1	Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	12	Laserwaffen	D	3 x 1	12 (9.600)	24 (4.800)	48 (2.400)	W 10 x 25	1	Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	13	Laserwaffen	D	3 x 1	12 (10.800)	25 (5.400)	50 (2.700)	W 10 x 50	1	Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	14	Laserwaffen	D	3 x 1	12 (12.000)	25 (6.000)	50 (3.000)	W 10 x 100	1	Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	15	Laserwaffen	D	3 x 1	12 (13.200)	25 (6.600)	50 (3.300)	W 10 x 200	1	Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	16	Laserwaffen	D	3 x 1	12 (14.400)	25 (7.200)	50 (3.600)	W 10 x 400	1	Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	17	Laserwaffen	D	3 x 1	12 (15.600)	25 (7.800)	50 (3.900)	W 10 x 800	1	Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	18	Laserwaffen	D	3 x 1	12 (16.800)	125 (8.400)	50 (4.200)	W 10 x 1.500	1	Schutz / 3
Gamma-Strahl laser	19	Laserwaffen	D	3 x 1	12 (18.000)	20 (9.000)	30 (4.500)	W 10 x 3.000	1	Schutz / 3

Sternenbürger : Raumfahrt

Gamma-Strahlaser	20	Laserwaffen	D	3 x 1	12 (19.200)	22 (9.600)	33 (4.800)	W 10 x 6.000	1	Schutz / 3
Röntgen-Impulsaser	1	Laserwaffen	B	3 x 10	4 (2)	9 (1)	18 (1)	W 10	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	2	Laserwaffen	B	3 x 10	5 (4)	9 (2)	18 (1)	W 10	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	3	Laserwaffen	B	3 x 10	5 (11)	10 (5)	20 (2)	W 10	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	4	Laserwaffen	B	3 x 10	6 (22)	11 (11)	22 (5)	W 10	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	5	Laserwaffen	B	3 x 10	6 (44)	12 (22)	24 (11)	W 10	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	6	Laserwaffen	B	3 x 10	6 (88)	12 (44)	25 (22)	W 10	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	7	Laserwaffen		3 x 10	6 (110)	13 (55)	27 (27)	W 10 x 2	1	Schutz / 2
Bezeichnung	Faktor	Fertigkeit	TS	Feuer	normal	weit	extrem	Schadens- multiplikator	Belastungs- multiplikator	Bemerkungen
Röntgen-Impulsaser	8	Laserwaffen	B	3 x 10	7 (154)	14 (77)	28 (38)	W 10 x 3	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	9	Laserwaffen	B	3 x 10	7 (220)	15 (110)	30 (55)	W 10 x 4	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	10	Laserwaffen	B	3 x 10	8 (440)	16 (220)	32 (110)	W 10 x 5	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	11	Laserwaffen	B	3 x 10	8(6)	16 (330)	33 (160)	W 10 x 7	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	12	Laserwaffen	B	3 x 10	9 (1.100)	17 (550)	35 (270)	W 10 x 10	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	13	Laserwaffen	B	3 x 10	9 (1.300)	18 (650)	36 (320)	W 10 x 15	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	14	Laserwaffen	B	3 x 10	9 (1.750)	19 (900)	38 (440)	W 10 x 25	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	15	Laserwaffen	B	3 x 10	9 (2.000)	20 (1.000)	40 (500)	W 10 x 50	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	16	Laserwaffen	B	3 x 10	9 (2.200)	20 (1.100)	40 (550)	W 10 x 100	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	17	Laserwaffen	B	3 x 10	9 (2.400)	20 (1.200)	40 (600)	W 10 x 200	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	18	Laserwaffen	B	3 x 10	9 (2.600)	20 (1.300)	40 (650)	W 10 x 400	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	19	Laserwaffen	B	3 x 10	9 (2.900)	20 (1.400)	40 (700)	W 10 x 800	1	Schutz / 2
Röntgen-Impulsaser	20	Laserwaffen	B	3 x 10	9 (3.200)	20 (1.600)	40 (800)	W 10 x 1.500	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	1	Laserwaffen	B	3 x 1	5 (11)	11 (5)	22 (2)	W 8	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	2	Laserwaffen	B	3 x 1	6 (22)	12 (11)	24 (5)	W 8	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	3	Laserwaffen	B	3 x 1	6 (55)	13 (28)	26 (14)	W 8	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	4	Laserwaffen	B	3 x 1	7 (110)	14 (55)	28 (28)	W 8	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	5	Laserwaffen	B	3 x 1	7 (220)	15 (110)	30 (55)	W 8	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	6	Laserwaffen	B	3 x 1	8 (440)	16 (220)	32 (110)	W 8	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	7	Laserwaffen	B	3 x 1	8 (550)	17 (270)	34 (130)	W 8 x 2	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	8	Laserwaffen	B	3 x 1	9 (770)	18 (380)	36 (190)	W 8 x 3	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	9	Laserwaffen	B	3 x 1	9 (1.100)	19 (550)	38 (270)	W 8 x 4	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	10	Laserwaffen	B	3 x 1	10 (2.200)	20 (1.100)	40 (550)	W 8 x 5	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	11	Laserwaffen	B	3 x 1	10()	21 (1.600)	42 (800)	W 8 x 7	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	12	Laserwaffen	B	3 x 1	11 (5.500)	22 (2.700)	44 (1.300)	W 8 x 10	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	13	Laserwaffen	B	3 x 1	11 (6.600)	23 (3.300)	46 (1.600)	W 8 x 15	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	14	Laserwaffen	B	3 x 1	12 (8.800)	24 (4.400)	48 (2.200)	W 8 x 25	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	15	Laserwaffen	B	3 x 1	12 (9.900)	25 (4.900)	50 (2.400)	W 8 x 50	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	16	Laserwaffen	B	3 x 1	12 (11.000)	25 (5.500)	50 (2.700)	W 8 x 100	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	17	Laserwaffen	B	3 x 1	12 (12.100)	25 (6.000)	50 (3.000)	W 8 x 200	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	18	Laserwaffen	B	3 x 1	12 (13.200)	25 (6.600)	50 (3.300)	W 8 x 400	1	Schutz / 2
Röntgen-Strahlaser	19	Laserwaffen	B	3 x 1	12 (14.300)	25 (7.100)	50 (3.500)	W 8 x 800	1	Schutz / 2

Sternenbürger : Raumfahrt

Röntgen-Strahllaser	20	Laserwaffen	B	3 x 1	12 (15.400)	25 (7.700)	50 (3.800)	W8 x 1.500	1	Schutz / 2
---------------------	----	-------------	---	-------	-------------	------------	------------	------------	---	------------

Sternenbürger : Index

Index

All-Gelände-Fahrzeug	72	Energieversorgung	56
Alterung	20, 48	Energiezellen	56
Altes Imperium	7	Enterpistole	68
Alt-Imperial	34	Erde	8
Analysator	65	Erweckungsverfahren	32
Antidot	62	Erziehung	24
Antigravmodule	73	Fahrzeughtabelle	84
Antigravplatten	73	Familie	24
Antigravsystem	101	FBI	20
Antigravtomister	73	Federation Bureau of Investigation	20
Antimateriereaktoren	99	Fehlsprung	116
Antiortungschirme	122	Feinde	37
Antiornungs-Schirme	104	Feldschirme	103
Antiparalyse	62	Fernkampfaffen	85
Antipsi	62	Fertigkeiten	52
Antipsi-Schild	60	Fertigkeitsschulung	62
Antirad	62	Fesselfeld-Projektor	60
Antischmerz	62	Florn-Abkommen	17
Arbeit	23	Fiktivtransmitter	108
Artefakte	56, 73	Filtermasken	68
Arzt	41	Fingerabdrucks-Schloß	67
Atlantis	7	Flottenveteran	41
Atmosphärenflüge	114	Fluggürtel	73
Aufputzmittel	62	Föderation	12
Ausrüstungsgegenstände	80	Föderationsflotte	18
Ausweise	23	Föderationsgarde	19
Autodoc	61	Föderationsgerichtshof	13
Autosuggestion	33	Föderationskrise	10
Barbar	41	Föderationsrat	13
Bauzeiten	109	Form (eines Raumschiffes)	97
Beiboote	107	Fotokameras	66
Berserkerdroge	62	Foumaneraner	30
Besatzung	108	Freie Welten	12
Besteuerung	112	Freihändler	41
Betäubungsmittel	62	Freizeit	23
Bio-Analysator	65	Froydia	15
Bioan zug	68	Froydian	35
Bioplast-Verkleidungsset	67	Froydianer	9, 12, 26
Bioscanner	64	Funkanlagen	103
Blendschutz	65	Funkgeräte	64
Blutherz	37	Fusionsreaktoren	98
Blutungsstop	62	Fusionstriebwerke	100
Bordcomputer	102	Fusionswaffen	58
Breitband-Antibiotika	62	Fusionswerfer	105
Brücke	102	Galaktische Raumpatrouille	20
Bürgerkrieg	8	Galaktisches Commonwealth	17
Ceres-Werften	18	Gammalaser	58
Chemsensor	65	Gangster	42
Clans	12, 16	Gasmaske	68
Computer	23	Gedächtnisblocker	62
Computerprogramme	125	Gedächtniskopien	74
Credit	56	Gefechtsabzeichen	37
Cybertech	28, 50	Gehirntransplantation	21
Datenlesegerät	66	Generalüberholung	118
Desintegratoren	57, 106, 125	Genetik	22
Desintegrator-Granaten	59	Gesellschaft	22
Desintegrator-Messer	57	Gesetze	22
Dienstplichten	37	Gleiter	72
Disruptoren	57	Glücksritter	41
Dominium der Loffati	14	Grav-Laster	72
Drogen	83	Gravo-Gewehr	73
Drucker	66	Gravo-Strahler	106, 125
Druckzelt	68	Grav-Transporter	72
Dub	10, 11, 26	Großkonzerne	17
Dub-Konföderation	15	Häuser	24
Ehe	24	H-Ch-R'Har'H'M	35
Elektronischer Dietrich	67	H'Ch-R'Harl	9, 11, 15, 26
Elektronisches Schloß	67	Heiliges Imperium der Yrianer	14
Emotio-Adapter	69, 108	Heilplasma	62
Energieorter	64	Hohlraumorter	64
Energiepunkte	99	Holoprojektor	65

Sternenbürger : Index

HUD	65	Muskelverstärkung	70
Hypercoagulin	62	Mutanten	22, 31
Hyperraum	8	Myrrther	30
Hyperraumeintritt	115	Nahkampfaffen	77
Hypertriebwerke	100	Nervengift	63
Hypno-Schuler	61	Neu-Imperial	34
Hypno-Waffen	58	Neuralpeitschen	57
ID-Karte	23	Neutrale Zonen	16
Immunisierungen	29	Nimatún	7
Imperiale Groschen	56	Normal-Raumanzug	70
Imperiale Krone	56	Nukleardämpfer	59
Imperiales Jahr	7	Offene Struktur	97
Imperium der Wachali	14	Orach	15
Imperiumstechnik	73	Orachaner	12, 27
Impulslaser	105	Orachanisches Kombinat	15
Impulstriebwerke	99	Orden	37
Infodata	126	Ortungsanlagen	102
Infrarot-Spürer	67	Ortungsverfahren	121
Interkosmische Handelsgesellschaft	17	Panzerung	98
Kabinen	101	Para-Korps	19
Kaltlicht-Lampe	68	Paralysatoren	57, 106
Kampfdroge	63	Paralyse-Granaten	59
Kampfkombination	72	Partikelbeschleuniger	105
Karn Azud, Bündnis von	17	Partikelwaffen	58
KiloCredit	56	Passagierflüge	112
Kletter-Schuhe	67	Peripherie	16
Klonen	21	Personal-Computer	66
Kometenorden	38	Plasmawaffen	58
Königreich der Sklick	15	Plasmawerfer	105
Kontrolldroge	63	Posttransport	111
Kopfgeldjäger	42	Präsident der Föderation	13
Krell	15	Prospektor	40
Krellianer	11, 26	Prospektoren-Basisset	69
Kryo-Kapseln	101	PSI-Antrieb	100, 117
künstliche Intelligenz	23	PSI-Empfänger	60
Künstlicher Gedankenschild	60	PSI-Erwecker	60
Kursprogrammierung	114	PSI-Kräfte	32
Lähmungsgift	63	Psionik	22
Landegebühren	118	Psioniker	32
Laserschwert	57	Psionische Wissenschaft	33
Laserwaffen	104	PSI-Orter	60
Leasing	110	PSI-Schirme	103, 124
Lebendes Metall	73	PSI-Sender	60
Lebenserhaltung	101	PSI-Sprung	117
Legalität	56	PSI-Technologie	60
Leibwächter	42	Raketen	125
Leichtbauweise	98	Ränge	39
Leichter Raumanzug	70	Raum- und Kampfanzüge	69
Lesen und Schreiben	35	Raumfahrt	23
Lichtwellenumlenker	103	Raumgarde	19
Lichtwellen-Umlenker	59	Raumgefechte	123
Loffat	14	Raumhäfen	113
Loffati	11, 27	Raumhandel	110
Loffatim	34	Raumjäger	125
Manager	41	Raum-Kampfanzug	71
Marsianer	31	Raumkampfrüstung	72
Marsianische Kybernetik	18	Raumpirat	42
Masse	97	Raumschiffsbesitzer	40
Masseorter	64	Raumschiffsentwurf	109
Massivbauweise	98	Raumschiffsfinanzierung	110
MCR	56	Raumschiffsklassen	109
Medizin	20	Raumschiffskonstruktion	97
Medkit	61	Raumschiffskredite	110
Medo-Drogen	62	Raumschiffsreparaturen	110
Medo-Set	62	Raumschiffssteuer	112
Medscanner	61	Reaktoren	57
Medsensor	61	Regenerationstank	61
MegaCredit	56	Regenerative	63
Mentalstabilisierung	29	Regosianer	30
Mikro-Molekular-Technik	73	Religion	24
Mini-Computer	66	Reporter	41
Mini-Gravitator	73	Retina-Schloß	67
Mini-Lab	67	Richtmikrofon	67
Monowaffen	58	Robo-Factory	67
Multiorter	65	Roboter	22

Sternenbürger : Index

Röntgenlaser	57	Titanier	31
Routineinspektion	119	Todesgift	63
Rumpf	97	Traktorstrahlen	121
Rüstungen	78	Traktorstrahler	58
Schall-Schirm	59	Traktorstrahl-Projektoren	108
Schiffszentralen	102	Tramp	41
Schlafmittel	63	Translator	64
Schleusen	107	Transmitter	120
Schußwaffen	75	Transmitteranlagen	107
Schutzherren	37	Tregulonier	30
Schutzschilde	59	Treibstoffbedarf	117
Schutzschirme	59	TriVid-Projektor	66
Schutzschirmgeneratoren	79	Überlichtantrieb	100
Schwerer Raumanzug	71	Überlichtflüge	114
Schwerer Raum-Kampfanzug	71	Überlichtfunk	64, 119
Scout	41	Überlicht-Funkgerät	74
Scoutflotte	19	Überwachungstechnik	66
Sessel	101	UFOS	7
Sklick	12, 27	Umbau	109
Sklickan	16	Umweltangepaßte	29
Sklicki	35	Umwelt-Schild	68
Solare Raumschiffslinien	17	Universal-Schreibstift	68
Solarmetall	18	Unterhaltung	24
Söldner	40	Unterlichtflüge	113
Sonarschocker	58	Verdichter-Maske	68
Sonnenstern	38	Verdienstabzeichen	38
Spacer	29	Verdienstmedaille	38
Speditionstätigkeit	110	Verdünnungs-Maske	68
Speicherbänke	99	Vereinigte Raumwerften	18
Speicherkristalle	66	Verstärker-Zelle	60
Speichermedien	66	Vertrag von Pologinon	17
Spekulationshandel	111	Verzerrungsdämpfer	104, 122
Spezialkommando der Föderationsflotte	19	Verzerrungsortung	102
Spion	42	Verzerrungsschirme	73, 104, 125
Spiralnebel-Orden	38	Vibrowaffen	58
Sprachen	34	VR-Helm	65
Starre Waffen	107	Wachal	14
Startkapital	56	Wachali	9, 11, 28
Stasisfeld	74	Waffenfertigkeiten	54
Status	35	Waffen-Sensorverbindungen	59
Status Quo	16	Waffentürme	107
Sternenmetall	17	Waffenzubehör	83
Störsender	67	Wahrheitsdroge	63
Strahlaser	105	Wanze	66
Stromlinienform	97	Wanzenscanner	66
Superstim	63	Wartungen	118
Suprafaser	58	Weltraummenschen	29
Supra-Medo-Tank	61	Werkstatt	63
Syndikat, galaktisches	20	Werkzeug	63
TAD	19	White-Noise-Generator	67
Tapferkeitsmedaille	38	Wiederbelebungen	21
Tech	41	Wirtschaft	17
Technikstufen	56	Wirtschaftssystem	56
Telefone	64	Wissenschaftler	41
Teleskopsicht	65	Wurboner	31
Temperatur-Anzug	68	Xenomeditzin	21
Terra-Info Eins	18	Yrianer	12, 28
Terraner	11, 28	Yrlalog	14
Terranisch	34	Zahlungsverkehr	23
Terranische Föderation	12	Zeitdilatation	113
Terranischer Abschirmdienst	19	Zeitraffer-Feld	74
Terranischer Krieg	9	Zeitrechnungen	7
terrantisches Jahr	7	Zollkontrollen	112
Terrestrial Space Exploration Agency	8	Zufallsverfahren	42
Thermalbeschichtung	58		