

Der Ausrüstungskatalog

Kapitel 1: Ausrüstung

Dieses Kapitel beinhaltet alle Gegenstände, die jeder Mensch verwenden kann, ohne an sich irgendwelche chirurgischen Eingriffe durchführen lassen zu müssen. Normale Ausrüstung ist gegenüber Fehlfunktionen und Schäden wesentlich anfälliger als Cyber- oder Bioware.

Gewichtsangaben und Preise stehen in der Gegenstandstabelle am Ende des Buches.

Sinnesverbesserungen und -erweiterungen

Taschenlampe

Hersteller: verschiedene Hersteller

Strombedarf: 1 Standardbatterie (Lebensdauer 20h)

Regeln: keine Abzüge durch Dunkelheit im Wirkungsbereich

Taschenlampen gibt es in unzähligen Varianten und Formen. Die meisten etwas besseren lassen sich dank eines Standardsockels an viele unterschiedliche Gegenstände befestigen, auch an Waffen. Qualitativ gute Produkte besitzen eine Reichweite von etwa 40 Metern und haben einen maximalen Kegel von 4 Metern Durchmesser. Ihr Nachteil ist, dass sie nur in eine Richtung leuchten.

Handleuchte

Hersteller: verschiedene Hersteller

Strombedarf: 2 Standardbatterien (Lebensdauer 12h)

Regeln: keine Abzüge durch Dunkelheit im Wirkungsbereich

Handleuchten haben eine gewisse äußerliche Ähnlichkeit mit Fackeln: Man hält sie an einem Stiel, und sie können ihr Licht in alle Richtungen abstrahlen. Mit einer Blende kann man jedoch auch, falls gewünscht, einen Bereich bis 270° abblenden. Ein Druck auf den Stielboden lässt den Stiel in vier Stützen aufgehen, so dass man die Leuchte auch auf den Boden stellen kann.

Eine Handleuchte erleuchtet einen Bereich von 25 Metern um sich herum, und ihre Helligkeit entspricht dabei der einer Taschenlampe. Sie benötigt jedoch wesentlich mehr Energie als eine normale Taschenlampe.

Fernbrille

Hersteller: verschiedene Hersteller

Strombedarf: 1 Minibatterie (Lebensdauer 20 h)

Regeln: verringert Wahrnehmungsabzüge aufgrund großer Entfernung

Fernbrillen sind die verkleinerte Variante der alten und sperrigen Ferngläser. Im eingeschalteten Zustand hat man die Möglichkeit, die Vergrößerung durch ein kleines Stellrad an der Seite der Brille von x1 bis x100 einzustellen. Stärkere Vergrößerungen ergeben keinen Sinn, da durch die geringfügigen Bewegungen des menschlichen Körpers das Bild sonst bereits zu stark verwackelt.

Detloquence Infrarotsichtbrillen

Hersteller: Tsushida

Strombedarf: 1 Minibatterie (Lebensdauer 20 h)

Regeln: keine Abzüge durch Dunkelheit bei Wärme ausstrahlenden Zielen

Mit diesen Infrarotsichtbrillen können sowohl bei Lichteinfluss als auch ohne Licht sämtliche Wärmequellen gestochen scharf erkannt werden. Hierbei werden Wärmequellen anhand ihrer Intensität durch ein Graustufenbild in der Brille dargestellt. Befindet sich der Benutzer der Brille nicht in absoluter Dunkelheit, so überdeckt sich das Wärmequellenbild mit dem normalen Blickfeld.

Es gibt drei unterschiedliche Versionen dieser Brille auf dem Markt: Die Versionen 3.3 und 3.4 unterscheiden sich in der Empfindlichkeit: Mit der Detloquence V3.4 kann man ein Objekt wahrnehmen,

welches lediglich einen Temperaturunterschied zur Hintergrundstrahlung ab 0,4°C aufweist, während bei der preiswerten Version V3.3 erst ab etwa 5°C Unterschied ein Gegenstand erkannt werden kann. Die Version 3.4 existiert zusätzlich einmal als Standardbrille und einmal als in einem Helm integrierbare Variante, die Detloquence V3.4I. Diese kann auch an der Stromversorgung des Helms angeschlossen werden statt eine eigene Stromversorgung zu nutzen, und besitzt außerdem eine optische Datenschnittstelle zur Fernsteuerung, was besonders bei Raumanzügen wichtig ist. Als weiterer Unterschied ist in beiden Unterarten der Version 3.4 eine variable Vergrößerung von x1-x4 möglich. Brillen vom Typ V3.4 sind nur für Sicherungspersonal, Polizeieinheiten und das Militär zugelassen.

LAmPInt Lichtverstärkerbrillen

Hersteller: Tsushida

Strombedarf: 1 Minibatterie (Lebensdauer 20 h)

Regeln: verringert Abzüge durch Dunkelheit um 30 Prozentpunkte

Diese Lichtverstärkerbrille ermöglicht auch eine visuelle Wahrnehmung bei Dunkelheit, sofern noch ein Rest an Licht vorhanden ist. In einer sternklaren Nacht kann der Betreffende sehen wie am helllichten Tag. Bei völliger Dunkelheit ist jedoch die Brillentypus nutzlos. Es gibt diese Brille sowohl in der normalen, aufzusetzenden Form als Version 2.1 wie auch als integrierbare Lösung für Helme (V2.1I). In der Version 2.1 ist ein Batteriefach in der Brille integriert, während die integrierte Version an die Stromversorgung des Helms angeschlossen werden muss. In beiden Versionen steuert ein eingebauter Mikroprozessor eine möglichst konstante Anzeige, sodass der Träger nicht von lästigen Lichtblitzen geblendet werden kann. Es gibt von diesem Brillentypus außerdem eine Version mit variabler, maximal dreifacher Vergrößerung, die Version 2.1Z. Diese Version ist jedoch nicht integrierbar.

Nayalight II/III Lichtverstärkerbrillen

Hersteller: Nayami

Strombedarf: 1 Minibatterie (Lebensdauer 20 h)

Regeln: verringert Abzüge durch Dunkelheit um 35 (II) bzw. 40 (III) Prozentpunkte

Eine weitere Serie von Lichtverstärkerbrillen. Beide Versionen gibt es nur als normale Brille, ebenfalls mit integriertem Batteriefach. Der Unterschied zur LAmPInt besteht in einer besseren Lichtverstärkung Punkte aufgehoben. Allerdings besitzen weder die Nayalight II noch die Nayalight III eine interne Vergrößerungsmöglichkeit.

SAmPInt Geräuschsignalverstärker

Hersteller: Tsushida

Strombedarf: keine Batterien notwendig

Regeln: verbessert akustische Wahrnehmung um 20 Prozentpunkte

Bei diesem sehr kleinem Signalverstärker, den man sich in den Gehörgang setzt, werden sämtliche einkommenden Geräusche, solange der allgemeine Geräuschpegel unter einem bestimmten Niveau liegt, verstärkt. Ein Problem besteht in der schlechten Reaktionszeit des Mikroprozessors von einer Millisekunde, nach der die Verstärkung bei lauten Geräuschen abschaltet. In einigen Fällen sollen deswegen durch dieses Gerät Hörschäden verursacht worden sein, da das Trommelfell und die Rezeptoren zu stark beansprucht wurden. Da der Geräuschpegel, ab dem verstärkt werden soll, auch eingestellt werden kann, kann eine zu hohe Einstellung ebenfalls zu Gehörschäden führen. Die Stromversorgung des Gerätes wird dabei durch die Temperaturunterschiede zwischen Innen- und Außenohr gewährleistet.

Autokartograph

Hersteller: verschiedene Hersteller

Strombedarf: 1 Standardbatterie (Lebensdauer 50h)

Dieses Gerät ist der Schutzengel für alle Leute mit schlechtem Orientierungssinn. Es handelt sich hierbei um ein kleines Gerät, welches an einem Gurt an der Seite getragen oder an einem Gürtel befestigt wird und über eine Stereokamera verfügt. Während sich eine Person bewegt, misst das Gerät sämtliche Bewegungen und nimmt dabei über die Kamera die Umwelt auf. Diese Daten werden dazu verwendet,

um genau zu protokollieren, wo eine Person hergegangen ist, und wie die entsprechende Umgebung aussieht - natürlich nur soweit, wie das Gerät dies erfassen konnte. Mit anderen Worten: Es erstellt eine notdürftige Karte. Äußerst praktisch, da man sich eigentlich nicht mehr verlaufen können sollte, sofern sich die Umgebung nicht ändert.

Das Gerät zeichnet die Karten auf normalen holografischen Speicherchips auf, die auch auf normalen Computersystemen zum Einsatz kommen. Auf einen Speicherchip passen etwa 50 Stunden Kartenaufzeichnungen.

PositionMap planetares/stationsbasiertes Navigationssystem

Hersteller: Nayami

Strombedarf: 1 Standardbatterie (Lebensdauer 100h), oder externe Stromversorgung

Ein weiteres Gerät für Leute, die hin und wieder nicht mehr wissen, wo sie sind. Nahezu jede Kolonie verfügt über bodengebundene oder über Satelliten gesteuerte Funksignale, aus denen mobile Systeme ihre Position bestimmen können, meistens auf wenige Zentimeter genau. Weltraumstationen machen sich ebenfalls ein ähnliches Verfahren zu Nutze, auch wenn hier die Form der Signale eine andere ist, und das Gerät mit der Station kommuniziert, um seinen Standort zu ermitteln.

Mit Hilfe von eingespeicherten Karten kann so die ermittelte Position genau angezeigt werden. Auf Planeten kann dieses System bedenkenlos genutzt werden, innerhalb von Kolonien oder Weltraumstationen sollte man jedoch bedenken, dass durch die gegenseitige Kommunikation jemand theoretisch in der Lage ist, pausenlos die momentane Position von dem Benutzer zu überwachen, solange das Gerät aktiviert ist.

Lokale Karten für das PositionMap werden in jeder Kolonie verkauft, die diesen Service anbietet.

Kommunikation und Organisation

Armbandkommunikator

Hersteller: verschiedene Hersteller

Strombedarf: 2 Minibatterien (Lebensdauer im Funkbetrieb 1-25h, ohne Komm 2 Jahre)

Armbandkommunikatoren sind das Standardkommunikationsgerät in der Terranischen Union. Es ist eine Kombination aus einer Armbanduhr und einem mobilen kleinen Telekommunikationsgerät, wie sie zu Ende des 20. Jahrhunderts aufkamen. Ein typisches Armbandkomm besitzt in der Regel ein kleines 2D-Display, das gewöhnlich Uhrzeiten oder kurze Mitteilungen darstellen kann, und bei einer Verbindung den Gesprächspartner zeigt. Ein kleiner Ohrlautsprecher ist den Geräten ebenfalls beigefügt.

Neben den Kommunikationsmöglichkeiten über Bild, Ton und Text besitzt das Gerät auch weitere Funktionen. Standardmäßig besitzen Armbandkomms eine Uhr mit verschiedenen Zeitangaben für Städte auf unterschiedlichen Kolonien sowie der Standardzeit, eine Stoppuhr und einen sprachgesteuerten Taschenrechner. Einstellmöglichkeiten des Gerätes sind in Ermangelung von Tasten ebenfalls sprachgesteuert möglich, wobei das Gerät nur auf die Stimme des Besitzers reagiert. mit Hilfe von Steuercodes lassen sich auch über Funk die Einstellungen verändern, sofern die Funktion zuvor sprachgesteuert aktiviert wurde.

Die Lebensdauer der Batterien des Gerätes hängen stark von der Nutzung ab. Ohne Verwendung der Kommunikationsfunktionen reichen die Batterien ohne weiteres 2 Jahre, aber bei Dauerbetrieb benötigt das Gerät nach etwa einem Tag neue Batterien, sofern ein Empfänger in der Nähe ist. Falls jedoch das Gerät die Abstrahlleistung erhöhen muss, weil eine Empfängerstation sehr weit weg oder schlecht erreichbar ist, kann die Lebensdauer der Batterie auch nur eine Stunde betragen. Die maximale Reichweite eines Armbandkommunikators zur nächsten Empfangsstation beträgt dabei 3 Kilometer.

E-Papier, Schreibstift, Seitenklemmen

Hersteller: verschiedene Hersteller

Strombedarf: keine Batterien notwendig

Elektronisches Papier sieht so aus und fühlt sich so an wie dickeres, auf Zellstoff basierendes Papier,

hat jedoch diesem gegenüber einige Vorteile. Im Papier selber ist ein winziger Computer integriert, der einfache Funktionen im Rahmen von Handschriftenerkennung, Textverarbeitung sowie Zeichnungserstellung durchführen kann. Dadurch kann man seine handschriftlichen Unterlagen direkt auf dem Papier in gedruckte Form bringen und den Text entsprechend formatieren lassen, sowie Skizzen in eine präsentationsreife Form bringen oder Zeichnungen nachbessern. Lediglich für eine Rechtschreib- und Grammatikkorrektur oder Ausdrucksanalyse muss das Papier mit Hilfe einer Seitenklemme an ein Computersystem angeschlossen werden. Es lässt sich mit einem Spezialstift beliebig häufig beschreiben und auch gezielt auslöschen. Mit automatisch eingeblendeten Scrollfeldern können auf einem Bogen E-Papier bis zu 15 Seiten dargestellt werden. Mit Hilfe von Seitenklemmen können auch Informationen zwischen einzelnen E-Papierseiten ausgetauscht oder an einen Computer übertragen werden.

Normales E-Papier ist nur zu schwarzweißer Darstellung geeignet, und wird mit speziellen Druckstiften beschrieben. Die Auflösung der Gedruckten ist mit rund 7.500 dpi gestochen scharf und bleibt ohne Energieaufwand bestehen. Der Mikroprozessor und die Darstellung werden übrigens mit Piezotechnik betrieben, die beim Schreiben Strom aus dem Druck des Anwenders auf das Papier erzeugt.

Das Papier selber ist durch ein einblendbares Menü zu bedienen. Leider kommen viele Menschen mit den Funktionen des Papiers nicht zurecht, wodurch viele der nützlichen Funktionen nur selten genutzt werden.

In den mechanischen Eigenschaften unterscheidet sich E-Papier von normalem Papier: Es lässt sich zwar leicht verbiegen, aber nur schwer knicken oder zerknüllen. Zerreißen ist fast unmöglich. Knickt man einen Bogen oder zerteilt ihn, wird er unbrauchbar und teilweise für weitere Änderungen unempfindlich.

mobiler Translator

Hersteller: verschiedene Hersteller

Strombedarf: 1 Standardbatterie (Lebensdauer 30h)

Regeln: ermöglicht Kommunikation über Sprachgrenzen hinweg, sofern entsprechende Sprachmodule vorhanden

Mobile Translatoren übernehmen in der modernen Gesellschaft die Rolle von Dolmetschern. Diese Geräte, die mit einem intelligenten Sprachprozessor ausgestattet sind, können in zwei Betriebsmodi verwendet werden. Im Betriebsmodus der Simultanübersetzung erhält jeder Teilnehmer des Gesprächs einen kleinen Ohrlautsprecher, von denen bei jedem Gerät standardmäßig drei Stück mitgeliefert werden. Diese werden am Translator für eine bestimmte Sprache eingestellt. Wenn einer der Beteiligten spricht (das Gerät akzeptiert jedes Gespräch in seiner unmittelbaren Nähe), erhalten alle anderen, die eine andere Sprache eingestellt haben, gleichzeitig bzw. mit geringer Verzögerung eine Übersetzung. Im Modus der sukzessiven Übersetzung akzeptiert das Gerät zunächst eine gesprochene Eingabe von bis zu 30 Minuten Länge. Wird diese Eingabe abgeschlossen, übersetzt das Gerät diesen Text am Stück, und gibt diesen über einen eigenen Außenlautsprecher wieder zurück. Für diesen Modus werden die Ohrlautsprecher nicht benötigt.

Natürlich kann das Gerät auch dazu benutzt werden, bis zu 30 Minuten an beliebigen Geräuschen aufzunehmen oder gesprochene Texte und ihre Übersetzungen zwischenspeichern. Eine Schnittstelle erlaubt den Datentransfer von und zu Computersystemen sowie die Fernsteuerung des Geräts von außen.

Damit das Gerät benutzt werden kann, sind so genannte Sprachmodule notwendig. Jedes Sprachmodul übersetzt dabei eine natürliche Sprache in eine Form von Universalsprache, in der Syntax, Grammatik und Semantik in maschinenlesbarer Form standardisiert sind. Auch die Rückform ist möglich. Um eine Konversation über eine Sprachbarriere hinweg zu führen, sind also zwei Module notwendig. Für eine Kommunikation auf Englisch und Chinesisch werden also die Sprachmodule für Englisch und Chinesisch benötigt. Das Gerät kann maximal drei Module gleichzeitig aufnehmen, wodurch sich drei Personen mit unterschiedlichen Sprachen im Simultanmodus gleichzeitig unterhalten können.

Für gebräuchliche Sprachen haben sie notwendigen Sprachmodule eine sehr hohe Qualität, die auch z.B. Wortspiele so gut es geht übersetzen kann und bei Bedarf sogar rhetorische Elemente nachahmt. Für ungebräuchliche Sprachen und Sprachen von Fremdrassen ist trotz eines höheren Preises jedoch die Qualität nicht so berauschend. Insbesondere Sprachen von Fremdrassen lassen sich manchmal durch

das menschliche Universalsprachenkonzept schlecht darstellen, wodurch es leicht zu Übersetzungsfehlern kommt.

Geldchip

Hersteller: Tsushida

Strombedarf: keine Batterien notwendig

In einer Welt, in der sämtliche Transaktionen elektronisch durchgeführt werden, sind Geldchips der Ersatz für das nicht mehr existierende Bargeld. Es handelt sich hierbei um kleine Speichereinheiten, welche Anweisungen für Geldtransfers zu einer Höhe von bis zu 500 Elcut aufnehmen können. Durch einen Druck auf den Chiprand wird auf einer Anzeige auf Vorder- und Rückseite der Wertbetrag des Chips angezeigt.

Geldchips werden ausschließlich von Tsushida produziert und gelten dank einer Vielzahl an Sicherheitsmaßnahmen als fälschungssicher. Sie können an nahezu jedem Terminal mit Hilfe der GenCard eines jeden Unionsbürgers auf- und entladen werden.

Identifikationskarte

Hersteller: verschiedene Hersteller

Strombedarf: keine Batterien notwendig

Wie auch die GenCard selber, können auf Identifikationskarten beliebige Informationen in verschiedenen Zugriffsbereichen hinterlegt werden. Dabei können Lesegeräte, die auf einen Bereich zugreifen dürfen, nicht auf andere Bereiche zugreifen, wie auch bei der GenCard.

In der Regel werden solche Karten dazu benutzt, um anonyme Mitgliedschaften oder Tätigkeiten zu ermöglichen, was nicht unbedingt etwas Illegales sein muss. Auch wenn solche Karten häufig mit Sicherheitsmerkmalen wie Iris- oder Netzhautdaten oder mit DNS-Codes ausgestattet sind, ist die exakte Identität einer Person ohne zusätzliche Informationen, wie sie auf einer GenCard gespeichert sind, nur über die zentralen Gendateien der Kolonien feststellbar. Diese stehen allerdings unter erstklassigem Schutz und dürfen nur bei der Verbrechensbekämpfung eingesetzt werden.

Computerzubehör

HRAM-Speicherchips

Hersteller: verschiedene Hersteller

Strombedarf: keine Batterien notwendig

Holographische Speicherchips sind die verbreitetsten Speichermedien der Computerindustrie. Es handelt sich um quadratische Plättchen mit einer Kantenlänge von 4 Zentimetern und einer Höhe von 2 Millimetern. Eine feste Metallhülle sorgt dafür, dass diese kristallinen, zerbrechlichen Datenträger nicht sofort bei der geringsten Belastung zerspringen. Trotzdem ist etwas Vorsicht bei diesem Speichermedium angebracht, insbesondere gegenüber mechanischer Belastung.

Datenleseschreibgerät

Hersteller: verschiedene Hersteller

Strombedarf: 1 Standardbatterie (Lebensdauer 100h), oder externe Stromversorgung

Diese Geräte sind in der Lage, die meisten gängigen Speichertypen zu lesen, also holografische Speicherchips (HRAM), Polymerspeicherzellen (PRAM), und Magnetspeicher (EMRAM). Mit einer Schnittstelle kann das Gerät außerdem an beliebige Computersysteme zum Datenaustausch verbunden werden. Natürlich kann das Gerät auch auf die Speichermedien schreiben, sofern kein Schreibschutz vorliegt.

Schusswaffenzusatzrüstung

Name: Tarit Model 930/930i/930l/930x

Klasse: Zielbrille

- Hersteller:** United Target Project (Konsortium der Waffenproduzenten)
- Kosten:** Standardbrille (930): 200 Elcuts
 Integrierbare Version (930i): 300 Elcuts
 Lichtverstärkerversion (930l): 350 Elcuts
 Integrierbare Lichtverstärkerversion (930x): 490 Elcuts
 Preise der Zieleinrichtungen: siehe Zusatzausrüstung für Waffen
- Gewicht:** Zielbrille:
 930: 0,18 kg
 930i: 0,1 kg
 930l: 0,3 kg
 930x: 0,2 kg
- Strombedarf:** 2 Batterien (3 Batterien bei Al-FI und Ax-Fx), erschöpft bei einer 11 (A,C) bzw. 11-12 (B,D,E) beim Angriffswurf
- Beschreibung:** Diese Zielbrillen ermöglichen den Einsatz der Zielen-Fertigkeit während eines gewöhnlichen Angriffes. Die an der Waffe montierte Zieleinrichtung sendet ein Funksignal an die Brille, die das momentane Ziel der Waffe durch einen roten Punkt im Sichtfeld der Brille markiert. Das Verfahren funktioniert nicht bei starken elektromagnetischen Interferenzen. Eine Version mit Glasfaserkabeln hat sich jedoch als zu unhandlich und im Kampf hinderlich erwiesen. Zusätzlich zum Zielen-Bonus gibt die Tarit-Einheit dem Schützen einen Bonus von +10 auf den Angriffswurf. Die Zieleinrichtungen sind auch einzeln erwerbbar, da die Brille (nach Anpassung der Sendefrequenz der Zieleinrichtung) für alle Typen einsetzbar ist. Die Tarit-Zielbrillen sind auch mit eingebautem Lichtverstärker (max. Aufhebung +20, 2 Batterien statt einer in der Brille) oder als Helm-integrierbare Versionen erhältlich.

Kapitel 2: Bioware (genetische manipulierte Körperteile)

Unter Bioware sind alle gentechnisch manipulierten und künstlich gezüchteten Organe und Körperteile gemeint, die sich ein Mensch zwecks Leistungsverbesserung einpflanzen läßt. Während sich, mit Ausnahme des Gehirns, jeder beliebige Teil eines Körpers ersetzen läßt und zerstörte Organe neu gezüchtet werden können, besteht ebenfalls die Möglichkeit, solche Organe gentechnisch zu verbessern und mit zusätzlichen Funktionen zu versehen, bevor man sie einpflanzt.

Bei jedem Implantat ist die Operationsdauer sowie die Rehabilitationsphase des Patienten angegeben, bis die Bioware funktionstüchtig ist und der Patient aus dem Krankenhaus oder der medizinischen Station entlassen werden kann. Die Kosten für die Operation liegen im Schnitt etwa bei 200 El/h, für Rehabilitation etwa bei 40 EL/d. Diese Kosten sind beim Erwerb der Bioware zum Anschaffungspreis zu addieren.

Obwohl Techniken zur Unterdrückung der Abwehrmechanismen des Körpers sehr ausgereift ist, gibt es immer noch die Gefahr der Abstoßung von Bioware, da eine Anpassung der Bioware an das körpereigene Material nie hundertprozentig ist. Beim reinen Ersetzen von verlorenen Körperteilen tritt dieses Problem deshalb nicht auf, weil hier nicht genmanipuliertes, sondern körpereigenes Material für die Züchtung verwendet wird.

Eine Abstoßung erfolgt graduell und kündigt sich durch Beschwerden (verminderte Leistungsfähigkeit oder kurzzeitige Ausfälle des Körperteiles oder Organs) an. Die Zeitdauer zwischen den ersten Beschwerden (, die allerdings nicht immer deutlich sein müssen,) und der vollkommenen Abstoßung der Bioware liegt im Regelfall zwischen 5 Tagen und 3 Wochen und hängt von der jeweiligen Bioware ab. Die konkrete Zeitspanne ist daher bei jedem Implantat angegeben. Innerhalb dieser Zeit ist eine Reanpassung möglich. Diese besteht in einer Operation von der halben Dauer für die Einpflanzung und einer Rehabilitationsphase mit derselben Länge wie bei der Einpflanzung.

Wird vollkommen abgestoßene und damit funktionsuntüchtige Bioware nicht sofort entfernt, so stirbt diese im Körper ab und sorgt in etwa der Hälfte der Fälle für schwere Infektionen und Vergiftungen im Körper.

Bei der Charaktererschaffung erhalten Replikanten automatisch Bioware im Wert von 6000 El, wobei keine Kosten für Operation und Rehabilitation anfallen. Außerdem gibt es bei Replikanten bei so

erworbener Bioware keine Abstoßungswahrscheinlichkeit, da in diesem Fall für die komplette Züchtung dasselbe genetische Material verwendet wird.

Name: Eagle IV/V
Klasse: Sinnesverbesserung: Augen
Hersteller: Neronos
Kosten: IV: 730 Elcuts
V: 1.250 Elcuts
OP-Dauer: 1 Stunde
ReHa-Dauer: 2 Tage
Abstoßung: 2
Zeitdauer: 15 Tage bis zur vollendeten Abstoßung
Beschreibung: Diese gentechnisch manipulierten Augen wirken sowohl als Lichtverstärker, wobei sie den Abzug um maximal 30 (IV) bzw. 35 Punkte (V) senken können. Durch ein erhöhtes Auflösungsvermögen erwirken sie in Situationen mit genügender Beleuchtung einen Bonus auf visuelle Wahrnehmung von +10 (IV) bzw. +15(V). Da sich die Augen unterschiedlichen Helligkeiten anpassen müssen, kann man bei einem plötzlichen Lichtblitz für kurze Zeit geblendet werden (=1 Rd Benommenheit). Immerhin ist dieses Modell in einer großen Variation an echt aussehenden Iris-Farben zu erhalten und dadurch kaum von natürlichen Augen zu unterscheiden.

Name: Starlight II
Klasse: Sinnesverbesserung: Augen
Hersteller: Amdrine
Kosten: 2.300 Elcuts
OP-Dauer: 1 Stunde
ReHa-Dauer: 2 Tage
Abstoßung: 4
Zeitdauer: 8 Tage bis zur vollendeten Abstoßung
Beschreibung: Diese verbesserten Augen ermöglichen zu allen Situationen einen Bonus für visuelle Wahrnehmung von +25. Dies wird sowohl durch ein höheres Auflösungsvermögen und höherer Lichtempfindlichkeit als auch durch eine gewisse Wahrnehmungsfähigkeit von Infrarotstrahlen erreicht. Allerdings ist die Infrarotwahrnehmung nur in Dunkelheit nützlich, und selbst dann können keine klaren Bilder, sondern nur Wärmeschemen wahrgenommen werden. Auf der anderen Seite ist die Reflexreaktion dieser Bioware so gut, daß plötzliche Lichtblitze nur noch kaum für Blendung sorgen kann (=1 Rd lang -20 auf alle Handlungen). Ein Nachteil dieser Bio-Augen ist neben dem hohen Preis auch die vergleichsweise hohe Abstoßungsrate, da die Anpassung noch dürrig ist. Außerdem ist die Iris der Starlight-Augen nur in einem künstlichen Weiß-Grün zu erhalten, was die Augen sehr künstlich wirken läßt.

Name: Wolf II
Klasse: Sinnesverbesserung: Innenohr
Hersteller: Neronos
Kosten: 980 Elcuts
OP-Dauer: 1 Stunde
ReHa-Dauer: 1 Tag
Abstoßung: 1
Zeitdauer: 20 Tage bis zur vollendeten Abstoßung
Beschreibung: Diese Innenohrzüchtung weist sich durch ein empfindlicheres Trommelfell und sensitivere Rezeptoren aus, so daß man angeblich nach der Werbung sogar „das Gras wachsen hören kann“. Auf jeden Fall ermöglicht es eine differenziertere Geräuschuntersuchung sowie eine erheblich empfindlichere akustische Wahrnehmung

als normale Ohren und bietet hierauf einen Bonus von +30. Durch eine besonders widerstandsfähige Züchtung beschädigen auch laute Geräusche die Rezeptoren wesentlich weniger als normale Ohren, auch wenn Eigentümer der Wolf II-Ohren diese Geräusche störender empfinden als normale Menschen. Besonders hervorzuheben ist die außerordentliche Anpassung, welche für eine sehr niedrige Abstoßungsrate sorgt.

Name: Cat VI/VII
Klasse: Eigenschaftsverbesserung: Muskeln
Hersteller: Neronos
Kosten: VI: 960 Elcuts
 VII: 1.880 Elcuts
OP-Dauer: VI: 5,5 Stunden
 VII: 6 Stunden
ReHa-Dauer: VI: 8 Tage
 VII: 10 Tage
Abstoßung: 3
Zeitdauer: 15 Tage bis zur vollendeten Abstoßung
Beschreibung: Ersetzt man einen Großteil seines Muskelgewebes durch diese (ab der sechsten Version wenigstens halbwegs ausgereiften) Muskelstränge, ermöglicht es einem eine wesentlich hörere Präzision und Geschicklichkeit in den Bewegungen des eigenen Körpers. Die Version VI bietet einen Bonus von +10, Version VII einen von +15. Da nahezu alle für die Bewegung und Manipulation eingesetzten Muskeln ersetzt werden müssen, ist die Operation extrem lang, wenn auch nur mäßig kompliziert. Muß eine erneute Anpassung nach einer teilweisen Abstoßung durchgeführt werden, gelten allerdings nur 25% an OP- und ReHa-Dauern, da immer nur einzelne Implantate abgestoßen werden.

Name: Barbreaker A-C
Klasse: Eigenschaftsverbesserung: zusätzliche Muskeln
Hersteller: Spitz Tech.
Kosten: A: 480 Elcuts
 B: 1.090 Elcuts
 C: 1.940 Elcuts
OP-Dauer: A: 2,5 Stunden
 B: 3,5 Stunden
 C: 5 Stunden
ReHa-Dauer: A,B: 6 Tage
 C: 10 Tage
Abstoßung: 1
Zeitdauer: 12 Tage bis zur vollendeten Abstoßung
Beschreibung: Die Barbreaker-Muskelimplantatreihe bietet je nach Geldbeutel eine Verbesserung der Körperkraft. Hierzu werden an bestimmten Muskeln weitere Hochleistungsmuskelstränge hinzugefügt, wodurch eine größere Stärke erzielt wird. Der Stärkebonus beträgt +10 (A), +15 (B) bzw. +20 (C). Die Operation ist lang und schwerwiegend, da diese Implantate nicht an einer einzigen Stelle, sondern im Körper verteilt eingepflanzt werden müssen. Bei einer notwendigen Wiederanpassung (, die dazu noch erfreulich selten notwendig ist,) gelten allerdings nur die halben OP- und ReHa-Dauern, da für gewöhnlich nicht alle Implantate gleichzeitig abgestoßen werden.

Name: Comet I
Klasse: Eigenschaftsverbesserung: zusätzliche Muskeln
Hersteller: Amdrine
Kosten: 1.750 Elcuts
OP-Dauer: 3 Stunden

ReHa-Dauer: 5 Tage
Abstoßung: 2
Zeitdauer: 9 Tage bis zur vollendeten Abstoßung
Beschreibung: Für die Comet-Hochleistungsmuskeln gilt im Prinzip dasselbe wie für die Barbreaker-Serie, allerdings bieten sie auch eine bessere Geschicklichkeit. Comet-Muskeln liefern einen zusätzlichen Stärkebonus von +15 und einen Geschicklichkeitsbonus von +5, besitzen allerdings eine etwas größere Anfälligkeit als die Barbreaker B-Muskeln. Comet I-Muskeln lassen sich nicht mit Barbreaker-Muskeln koppeln.

Name: Snake I
Klasse: Eigenschaftsverbesserung: Nervenbahnen
Hersteller: Neronos
Kosten: 2.140 Elcuts
OP-Dauer: 3,5 Stunden
ReHa-Dauer: 15 Tage
Abstoßung: 7
Zeitdauer: 6 Tage bis zur vollendeten Abstoßung
Beschreibung: Durch den Ersatz der körpereigenen Nervenbahnen durch diese Neuzüchtungen ist der menschliche Körper wesentlich schneller in der Lage, auf äußere Einflüsse zu reagieren. Dies spiegelt sich in einem Reaktionsbonus von +15 wieder. Problematisch bei dieser Bioware ist nicht nur die hohe Abstoßungsrate, bei der Patient in der Endphase wegen fehlender funktionierender Nervenbahnen vom Hals an querschnittsgelähmt ist, sondern auch die rabiate Operation, bei der alle alten Hauptnervenbahnen entfernt und ersetzt werden. Daher benötigt ein Patient auch die lange Rehabilitation, da die Verwendung der neuen Nervenbahnen ungewohnt ist und erlernt werden muß. Daher werden Snake I-Nervenbahnen hauptsächlich in Replikanten-Neuzüchtungen verwendet, wo es keine Abstoßungswahrscheinlichkeit und Rehabilitationsdauer gibt.

Name: Debrath
Klasse: Eigenschaftsverbesserung: Lungenflügel
Hersteller: Suuree
Kosten: 450 Elcuts
OP-Dauer: 1,5 Stunden
ReHa-Dauer: 1 Tag
Abstoßung: 4
Zeitdauer: 3 Tage bis zur vollendeten Abstoßung
Beschreibung: Die enorm hohe Aufnahmekapazität des Debrath-Lungenflügels erlaubt einem Menschen, bis zu 5 Minuten die Luft anzuhalten und verleiht zusätzlich einen +10 Bonus auf Konstitution. Aufgrund der Erstickungsgefahr bei Versagen der Bioware wird für gewöhnlich nur ein Lungenflügel ersetzt. Ersetzt man beide Lungenflügel, so kann derjenige die Luft für bis zu 8 Minuten anhalten und erhält einen Bonus von +15 auf Konstitution, riskiert dafür allerdings, schon bei beginnender Abstoßung an Luftmangel zu ersticken. Ersetzt man nur einen Lungenflügel, und fällt dieser dann aus, so bedeutet dies einen Abzug von -20 auf Konstitution. Man kann jedoch trotzdem weiter atmen, auch wenn man an Kurzatmigkeit leidet.

Name: Lifer A3/B
Klasse: höherer Widerstand: Leberzusatz
Hersteller: Spitz Tech.
Kosten: A3: 720 Elcuts
 B: 1.050 Elcuts
OP-Dauer: 1,5 Stunden
ReHa-Dauer: 1 Tag

- Abstoßung:** 2
Zeitdauer: 10 Tage bis zur vollendeten Abstoßung
Beschreibung: Diese Bio-Leber, die anstelle eines Teiles der alten Leber (es wird nicht die ganze alte Leber entfernt) implantiert wird, ist ein hochwirksames Mittel zur Bekämpfung von Giften im Körper. Der Bonus gegen Gift beträgt +30 (A3) bzw. +40 (B). Bei einem Ausfall bleibt die restliche alte Leber immer noch aktiv, man erhält allerdings auf Gifte einen Abzug von -25.
- Name:** Imunite
Klasse: höherer Widerstand: Lymphknoten
Hersteller: Suuree
Kosten: 800 Elcuts
OP-Dauer: 2,5 Stunden
ReHa-Dauer: 1 Tag
Abstoßung: 1
Zeitdauer: 20 Tage bis zur vollendeten Abstoßung
Beschreibung: Diese gentechnisch verbesserten Lymphknoten, welche einige (nicht alle) Lymphknoten des menschlichen Körpers ersetzen, sorgen für eine effektivere Bekämpfung von Krankheiten als das gewöhnliche Immunsystem des Menschen. Daher geben sie einen Bonus auf Krankheiten von +50. Da allerdings der Ausfall dieser Knoten erst bemerkbar wird, wenn sie bereits abgestoßen wurden, wird bei Imunite-Bioware eine regelmäßige Untersuchung auf Funktionstüchtigkeit empfohlen, auch wenn die Abstoßrate nur sehr gering ist.

Kapitel 3: Cyberware (kybernetische Körperteile)

Cyberware ist im Prinzip die Vorstufe zur Bioware gewesen, bevor die Menschheit geschickt genug war, um die Gene des Menschen nutzbringend zu verändern. Trotzdem hat sich die Cyberware seit dem Zeitpunkt der ersten gelungenen Bioware-Verpflanzungen weiterentwickelt, da sie preiswerter ist und zumindest anfangs mit weniger Problemen verbunden war.

Auch Cyberware, bei der der Patient eine Operation und eine Rehabilitation über sich ergehen lassen muß, ist nicht problemlos. Es gelingt nämlich immer noch nicht einwandfrei, Technik mit lebendem Gewebe zu verbinden, ohne daß sich die Schnittstelle von Zeit zu Zeit entzündet oder das Gerät vom Körper abgestoßen wird. Durch unterschiedliche Technik hängt die Wahrscheinlichkeit einer Entzündung stark von der eingepflanzten Cyberware ab und wird deshalb bei jedem Implantat angegeben.

Eine Entzündung oder Abstoßung kann mit Funktionsbeeinträchtigung der Cyberware, Juckem oder Schmerzen verbunden sein, muß aber nicht. Sind solche Symptome bei einem Cyberimplantat zu bemerken, kann ein Arzt die Infektion ohne weiteres mit normalen Mitteln oder Medikamenten bekämpfen; wird die Infektion jedoch nicht frühzeitig erkannt, bricht sie nach ca. 2 Wochen richtig aus und das Implantat wird nutzlos. Dann muß mit Hilfe eines chirurgischen Eingriffes zunächst das Implantat entfernt und anschließend die offene Infektion bekämpft werden. Danach kann erst das Implantat nach der Sterilisation desselbigen wieder eingesetzt werden. Diese Operation dauert i.d.R. genauso lange wie die Operation zur ersten Einpflanzung, und auch die Rehabilitationsphase ist genauso lang. Die Kosten für Operation und Rehabilitation sind identisch mit denen bei der Einpflanzung von Bioware.

Ein weiterer Nachteil von Cyberware besteht in der Stromversorgung derselbigen. Hierfür werden an einer bestimmten Stelle der Haut (für gewöhnlich am Brustkorb oder Oberschenkel) Batteriefächer für Spezialbatterien implantiert, die mit Leitungen im Körper zu den jeweiligen Cyberimplantaten führen.

- Name:** BM 4/8/12
Klasse: Batteriemodul
Hersteller: Tsushida
Kosten: 40/70/100 Elcuts

OP-Dauer: 0,5 Stunde

ReHa-Dauer: 0,5 Tag

Entzündung: 0

Beschreibung: Dieses Batteriemodul versorgt alle kybernetischen Bauteile eines Menschen mit Strom und wird für gewöhnlich am Brustkorb, am Oberschenkel oder anderen leicht erreichbaren Stellen angebracht. Die Nummer in der Bezeichnung gibt gleichzeitig an, wie viele Spezialbatterien man gleichzeitig einsetzen kann. Leere Batterien werden angezeigt und können getrennt entfernt werden, ohne die Stromzufuhr der anderen Cyberimplantate zu unterbrechen. Um Stromausfällen bei Implantaten vorzubeugen, sollte die Größe des Batteriemoduls mindestens die Summe der Strombedarf-Werte aller Cyberimplantate plus dem Strombedarf des energiehungrigsten Implantat betragen.

Name: VImpEyes V3.2/3.3

Klasse: Sinnesverbesserung: Cyberaugen

Hersteller: Tsushida

Kosten: V3.2: 300 Elcuts

V3.3: 520 Elcuts

OP-Dauer: 1 Stunde

ReHa-Dauer: 1 Tag

Entzündung: 5

Strombedarf: 1 Batterie (Lebensdauer: V3.2: 30 Tage, V3.3: 20 Tage)

Beschreibung: Eine preiswerte und nützliche Alternative zu gezüchteten Bio-Augen bieten diese Cyberaugen durch die Verknüpfung präziser HRS-Technik (High Resolution Scanning) mit einem ONE-Konverter (Optical/Neural-Electrical). Die VImpEyes lassen sich sogar ohne ärztliche Unterstützung herausnehmen und durch Cyberaugen mit Zieleinrichtung (z.B. die TaritC-Serie) ersetzen falls dies nötig ist. An Leistungsmerkmalen bieten beide eine hohe Sichtauflösung, Lichtverstärkung und einen Überlastungsschutz mit minimaler Reaktionszeit, so daß plötzliche Blendung unmöglich wird. Ein Malus wegen schlechter Sichtverhältnisse wird um maximal 30 reduziert, bei normalen Lichtverhältnissen erhält man einen Bonus von +15 auf visuelle Wahrnehmung. Die Luxusversion V3.3 beinhaltet außerdem ein einblendbare Uhr, Richtungsanzeige (in Raumgrad) und eine Entfernungsanzeige. Die Auswahl und Einstellung der Parameter kann sowohl im eingesetzten Zustand durch spezielle Bewegungen mit den Augen bei geschlossenen Lidern als auch im herausgenommen Zustand durch Mikrotaster vorgenommen werden. Logischerweise besitzt die V3.3 allerdings auch einen höheren Energiebedarf. Beide Versionen lassen sich vom äußeren Aussehen nicht von einem normalen Auge unterscheiden.

Name: TaritC/TaritCo

Klasse: Visieraugen

Hersteller: United Target Project (gemeinsames Projekt von UAT, TT und FP)

Kosten: C: 530 Elcuts

Co: 550 Elcuts

OP-Dauer: C: 1 Stunde

Co: 2 Stunden

ReHa-Dauer: C: 1 Tag

Co: 2 Tage

Entzündung: 5 © bzw. 8 (Co)

Strombedarf: 2 Batterien (Lebensdauer: 20 Tage) + 1 Batterie (normal) in der Zieleinrichtung

Beschreibung: Diese TaritC-Cyberaugen sind verwendbar mit denselben Zieleinrichtungen der Tarit-Reihe (Kapitel Ausrüstung), die für eine sinnvolle Verwendung auch Voraussetzung sind. Die Co-Version bietet anstelle der Funkübertragung eine Lichtwellenleiterverbindung, die durch den Körper gelegt wird und deren

Anschlußbuchse sich am Unterarm befindet. Sie hat den Vorteil einer völlig störungsfreien Verbindung, verursacht aber Mehrkosten bei der Anschaffung von Spezialraumanzügen, welche am Unterarm eine optische Schnittstelle besitzen müssen. Beide Versionen sind mit einer gewissen, wenn auch geringen Lichtverstärkung ausgerüstet (max. Malusaufhebung +15). Die TaritC-Cyberaugen lassen sich genauso wie die Cyberaugen der VImpEyes-Serie herausnehmen. Aufgrund der Kennzeichnungspflicht militärischer Ausrüstungsgegenstände kann selbst ein Laie Cyberaugen der TaritC-Serie an ihrer roten Iris erkennen.

Name: SRecImp V1.4
Klasse: Sinnesverbesserung: Cyber-Innenohr
Hersteller: Tsushida
Kosten: 280 Elcuts
OP-Dauer: 1,5 Stunden
ReHa-Dauer: 1 Tag
Entzündung: 3
Strombedarf: 1 Batterie (Lebensdauer: 90 Tage)
Beschreibung: Beim SRecImp wird das Trommelfell und die Rezeptoren durch einen Mikrolautsprecher ersetzt, der die empfangenen Signale an einen EBN-Signalverstärker (Electric-Bio-Neural) weiterleitet, welcher sie in Bioneurale Signale konvertiert und über die Nervenbahnen zum Gehirn leitet. Dieses System verleiht dem Besitzer einen akustischen Wahrnehmungsbonus von +15, solange es keine elektromagnetischen Interferenzen gibt, bei denen sich diese Cyberware für die Zeitdauer der Interferenzen abschaltet, um eine Überlastung des Gehirns zu vermeiden.

Name: RXRD V2.5
Klasse: Zusätzliche Sinne: Strahlendetektor
Hersteller: Tsushida
Kosten: 450 Elcuts
OP-Dauer: 1,5 Stunden
ReHa-Dauer: 0,5 Tag
Entzündung: 4
Strombedarf: 1 Batterie (Lebensdauer: 120 Tage)
Beschreibung: Das Problem vieler Menschen, Röntgen- oder radioaktive Strahlung nicht wahrnehmen zu können, ist mit diesem Detektor Geschichte. Jede Form von radioaktiver Strahlung (Alpha-, Beta und Gammastrahlung) und Röntgenstrahlung können mit diesem Gerät erkannt werden. Der Detektor wird für gewöhnlich außen am linken Unterarm implantiert, wo es einen etwa 6x4 cm großen Teil der Haut ersetzt. Die freien Nerven werden mit dem Gerät verbunden, so daß die neue Wahrnehmung in Form von Hitze- (Alpha-), Kälte- (Beta- und Röntgen-) und Drucksignalen (Gammastrahlung) an das Gehirn übergeben wird. Die Stärke der Strahlung bestimmt ebenfalls die Stärke des Signals.

Name: Cynix 2.2/3
Klasse: Eigenschaftsverbesserung: Glasfasernerven
Hersteller: Boucher
Kosten: 2.2: 850 Elcuts
 3: 1.900 Elcuts
OP-Dauer: 3 Stunden
ReHa-Dauer: 12 Tage
Entzündung: 4
Strombedarf: 3 Batterien (Lebensdauer: 40 Tage)
Beschreibung: Das Cynix-System verwendet bei den Hauptnervensträngen des menschlichen Körpers

ONE-Konverter mit Glasfaserleitungen, durch welche die Nerveninformationen mit Lichtgeschwindigkeit übermittelt werden. Zeitverzögerungen ergeben sich lediglich in den Konvertern. Während in der 2.2er-Version noch relativ preiswerte Konverter für einen Bonus von +10 auf Reaktion sorgen, werden in der 3er-Version die kostspieligeren Hochgeschwindigkeitskonverter verwendet, was einen Reaktionsbonus von +15 zur Folge hat.

Name: Coolsteau
Klasse: Druckluftkapsel
Hersteller: Nayami
Kosten: 350 Elcuts
OP-Dauer: 1,5 Stunden
ReHa-Dauer: 1 Tag
Entzündung: 2
Strombedarf: 2 Batterien (Lebensdauer: 30 Tage)
Beschreibung: Coolsteau-Druckluftkapseln werden zusammen mit einem Ventilsystem in die Luftröhre implantiert. Es ermöglicht dem Besitzer, bis zu zehn Minuten ohne atembare Luft normal zu atmen, vorausgesetzt, er hyperventiliert nicht. Die Aktivierung erfolgt automatisch, sobald entweder der Druck der Atemluft rapide zurückgeht, die Sauerstoffmenge in der Atemluft nicht mehr ausreicht oder sich einfache Gift- oder Reizstoffe in der Atemluft befinden. In diesem Fall verschließt ein Ventil die Luftröhre nach außen, und die Druckluftkapsel gibt ihren Luftvorrat ab. Nachdem die Kapsel aufgebraucht ist, öffnet sich das Ventil nach außen wieder, und die Kapsel kann sich an normaler Atemluft wieder aufladen. Dieser Prozeß benötigt etwa zwei Stunden. Das System gilt zwar als sicher, ist aber gegen direkte Schäden nicht immun. So verursacht der Maximalschaden einer Fehlfunktion keinen Elektroschlag, sondern die Kapsel detoniert und tötet in der Regel dabei den Besitzer. Lediglich im leeren Zustand der Kapsel besitzt man bei einer schweren Fehlfunktion eine Überlebenschance.

Name: Nayakick
Klasse: Infusionsimplantat
Hersteller: Nayami
Kosten: 100 Elcuts
OP-Dauer: 1 Stunde
ReHa-Dauer: 1 Tag
Entzündung: 2
Strombedarf: 1 Batterie (Lebensdauer: 180 Tage)
Beschreibung: Dieses Infusionsimplantat bietet Platz für 2 Kartuschen mit Dopingmittel (Wahlmöglichkeiten siehe Kapitel 4). Durch einen Druck auf einen der beiden Auslösemechanismen wird eine Dosis aus der entsprechenden Kartusche in die Blutbahn des Besitzers gespritzt und löst dort den gewünschten Effekt aus. Problematisch ist der mechanische Auslösemechanismus, durch den manchmal durch einen Schlag auf das Implantat eine Dosis (unerwünscht) verabreicht wurde. Das Auswechseln einer leeren Kartusche kann auch ohne medizinische Hilfe vorgenommen werden.

Name: Highrider V1.2
Klasse: Infusionsimplantat
Hersteller: Tsushida
Kosten: 350 Elcuts
OP-Dauer: 1 Stunde
ReHa-Dauer: 1 Tag
Entzündung: 3

Strombedarf: 1 Batterie (Lebensdauer: 150 Tage)

Beschreibung: Das Highrider-Infusionsimplantat erfüllt denselben Zweck wie das Nayakick. Es bietet jedoch Platz für bis zu 4 Kartuschen und besitzt außerdem einen sicheren Auslösemechanismus. Auch hier kann eine leere Kartusche ohne medizinische Hilfe ausgewechselt werden.

Name: Horizon Alpha

Klasse: neurale Datenschnittstelle

Hersteller: Brainworks (Tochterfirma von Nayami und Neronos)

Kosten: 1.900 Elcuts

OP-Dauer: 6 Stunden

ReHa-Dauer: 15 Tage

Entzündung: 2

Strombedarf: 1 Batterie (Lebensdauer: 180 Tage)

Beschreibung: Horizon Alpha ist das erste erfolgreiche Massenprodukt einer langen Versuchs- und Forschungsreihe, die das Ziel hatte, Menschen und Computer direkt ohne die Nachteile herkömmlicher Ein-/Ausgabegeräte miteinander zu verbinden. Die Implantation der Datenschnittstelle ist extrem kompliziert und langwierig, da hierbei komplexe Eingriffe am Gehirn notwendig sind. Außerdem muß der Besitzer erst einmal daran gewöhnt werden, mit der Schnittstelle umzugehen, daher die lange Anpassungsdauer.

Die Schnittstelle selber wird an der Schläfe plaziert, wo sie entweder mit einem kleinen Funksender versehen oder per Lichtwellenleiter direkt an ein Terminal angeschlossen werden kann. Es können mit der Schnittstelle nur Daten empfangen werden, und dies auch nur begrenzt, um den Besitzer nicht zu verwirren. Diese Begrenzung dient auch gleichzeitig zum Schutz des Besitzers vor den Versuchen, ihn absichtlich mit Datenunmengen handlungsunfähig zu machen. Die übermittelten Daten weiß der Besitzer lediglich während der Benutzung der Schnittstelle, da die chemischen Muster, die während der Übertragung gebildet werden, sind extrem flüchtig und verschwinden wieder wenige Stunden nach Benutzung der Schnittstelle, solange man sie nicht durch häufige Anwendung des Wissens intensiviert.

Die Vorzüge dieser Datenbuchse bestehen in einer fünffachen Lerngeschwindigkeit, einem Bonus von +10 für Computertechnik in Bezug auf Wissenserwerb, sowie einen Bonus von +25 auf Anwendung von technischen, wissenschaftlichen oder anderen wissensbasierten Fertigkeiten, wenn man sich an ein entsprechendes Terminal anschließt. Aufgrund der besseren Übersicht über Bordinstrumente erhält der Besitzer bei Anschluß an ein Fahrzeug auch +10 auf die Steuerung von Fahrzeugen oder Waffensystemen.

Name: Horizon Beta

Klasse: neurale Kontrollschnittstelle

Hersteller: Brainworks (Tochterfirma von Nayami und Neronos)

Kosten: 2.700 Elcuts

OP-Dauer: 6 Stunden

ReHa-Dauer: 12 Tage

Entzündung: 2

Strombedarf: 1 Batterie (Lebensdauer: 150 Tage)

Beschreibung: Zum Horizon Beta ist im allgemeinen dasselbe zu sagen wie zum Horizon Alpha, nur daß es sich hier um eine reine Kontrollschnittstelle handelt, die lediglich zum Abgeben von Steuerbefehlen dient. Zum Abgeben eines Steuerbefehls genügt es, intensiv an den Befehl zu denken. Die Bedienung von Computern wird hierdurch wesentlich erleichtert (+50), ebenso die Bedienung von Waffensystemen (+20) und Fahrzeugen (+30). Man kann sich nicht beide Schnittstellen gleichzeitig implantieren lassen, da die Gefahr von ernsthaften Hirnschäden zu groß ist.

Name: Huconn V1.1
Klasse: neurale Schnittstelle
Hersteller: Huconn Project (Kooperationsprojekt von Tsushida und Amdrine)
Kosten: 6.700 Elcuts
OP-Dauer: 6,5 Stunden
ReHa-Dauer: 22 Tage
Entzündung: 5
Strombedarf: 2 Batterien (Lebensdauer: 120 Tage)
Beschreibung: Die Huconn-Schnittstelle war als Konkurrenzprodukt zur Horizon-Serie gedacht und wurde nach 3-jähriger Entwicklungszeit auf dem Markt eingeführt. Der Vorteil dieses Implantats besteht in der doppelten Funktion, im Duplexbetrieb sowohl Daten zu empfangen als auch zu senden. Diese erheblich kompliziertere Art der Verbindung zu technischen Systemen (Brainworks arbeitet schon seit etwa 5 Jahren an Horizon Gamma, welches diese Funktion ebenfalls besitzen soll) ist beim Huconn jedoch noch nicht technisch ausgereift, wodurch leichte Fehler in der Übertragung oder der Daten nicht selten einen schweren Schock beim Besitzer auslösen können, der ohne medizinische Behandlung in schweren Fällen tödlich enden kann. Daher muß man vor dem Einbau des Implantates auch bestätigen, über die Risiken des Gerätes ausreichend informiert worden zu sein, was jegliche Schadensersatzforderungen hinfällig macht. Die Vorzüge liegen in einem Bonus von +30 für die Steuerung von Fahrzeugen, +25 auf Waffensysteme, +40 auf Bedienung von Computern, sowie einem Bonus von +20 auf wissensbasierte Anwendungen. Diese Boni gelten natürlich nur bei Anschluß an eine Datenbank oder Kontrolleinrichtung.

Kapitel 4. Drogen- und Dopingkartuschen

Dopingmittel werden in der Regel in den Kartuschen für die Cyberimplantate Nayakick und Highrider V1.2 vertrieben und auch nur hierfür eingesetzt. Allgemein werden diese Medikamente in kritischen Situationen genommen, wo eine Leistungssteigerung des menschlichen Körpers notwendig ist. Es empfiehlt sich jedoch, diese Aufputzmittel nur in wirklich notwendigen Situationen zu verwenden, da eine häufige Anwendung sowohl den Körper zerstört als auch süchtig macht. Die Wahrscheinlichkeiten für die Suchtgefahr beim mehrmaligen Einsatz eines Medikamentes innerhalb von 7 Tagen sind bei jedem Medikament angegeben.

Ein Kartusche beinhaltet 3 Dosen des jeweiligen Dopingmittels.

Name: Thironphamyn
Klasse: Stimulanzmittel
Hersteller: Amdrine
Kosten: 350 Elcuts
Wirk.-Dauer: 60 Sekunden
Suchtgefahr: 30% pro Einsatz über einem innerhalb von 7 Tagen
Beschreibung: Erlaubt die doppelte Anzahl an Aktionen pro Runde.

Name: Diropsan-4
Klasse: Stimulanzmittel
Hersteller: Amdrine
Kosten: 270 Elcuts
Wirk.-Dauer: 48 Stunden
Suchtgefahr: 20% pro Einsatz über einem innerhalb von 7 Tagen
Beschreibung: Erlaubt volle Aktivität für 48 Stunden ohne irgendwelche Einschränkungen durch Übermüdung. Anschließend muß allerdings eine 12stündige Ruhephase erfolgen

Name: Maganit-8 forte
Klasse: Schmerzblocker

Hersteller: Amdrine
Kosten: 280 Elcuts
Wirk.-Dauer: 300 Sekunden
Suchtgefahr: 60% pro Einsatz über einem innerhalb von 7 Tagen
Beschreibung: Benutzer hält die doppelte Anzahl von Treffern aus, bevor er bewußtlos wird. Verringert zusätzlich schmerzensbedingte Abzüge um 25 Punkte.

Name: Goranit-3
Klasse: Schmerzblocker
Hersteller: Amdrine
Kosten: 390 Elcuts
Wirk.-Dauer: -
Suchtgefahr: 50% pro Einsatz über einem innerhalb von 7 Tagen
Beschreibung: Befreit von bis zu 8 Runden Benommenheit.

Name: Leganex-2
Klasse: Dopingmittel: Stärke/Geschicklichkeit
Hersteller: Neronos
Kosten: 330 Elcuts
Wirk.-Dauer: 120 Sekunden
Suchtgefahr: 40% pro Einsatz über einem innerhalb von 7 Tagen
Beschreibung: Gibt einen zusätzlichen Bonus in Stärke und Geschicklichkeit von+15.

Name: Fagaren
Klasse: Dopingmittel: Reaktion
Hersteller: Neronos
Kosten: 260 Elcuts
Wirk.-Dauer: 60 Sekunden
Suchtgefahr: 65% pro Einsatz über einem innerhalb von 7 Tagen
Beschreibung: Steigert den Reaktionsbonus (und alle davon abhängigen Werte) um +10.

Name: AntiDote-8/-10
Klasse: Gegengift
Hersteller: Amdrine
Kosten: 8: 170 Elcuts
10: 390 Elcuts
Wirk.-Dauer: -
Suchtgefahr: 10% pro Einsatz über einem innerhalb von 7 Tagen
Beschreibung: Erlaubt einen neuen Widerstandswurf gegen Gifte aller Art mit einem Bonus von +80 (8) bzw. +120 (10)

Name: Regenax 4/8
Klasse: Regenerationsmittel
Hersteller: Amdrine
Kosten: 4: 160 Elcuts
8: 350 Elcuts
Wirk.-Dauer: -
Suchtgefahr: 20% pro Einsatz über einem innerhalb von 7 Tagen
Beschreibung: Heilt bis zu 40 (4) bzw. 80 (8) Trefferpunkte mit einer Rate von 20 TP/Rd.

Kapitel 5: Handwaffen

Besitz und Führen einer Waffe

Viele der hier genannten Waffen sind ausschließlich dem Militär, der Polizei oder den konzerniellen Sicherheitskräften (im Randbereich) vorbehalten. Privatpersonen besitzen nur eine sehr eingeschränkte Wahl an Waffen. Dabei muß man sportliche Zwecke vom Sicherheitsbedürfnis trennen sowie die Unterscheidung zwischen Besitz und Führen einer Waffe beachten.

Allgemein zugelassene Sportwaffen sind Sportbögen und -armbrüste, Pistolen Kaliber 5,9mm, Gewehre Kaliber 5,25mm, Schrotgewehre Kaliber 14/65mm, Fokus-Betäubungsgewehre und gedrosselte Laserwaffen. Hierbei muß es sich um halbautomatische Waffen handeln; vollautomatische Waffen sind als Sportwaffen nicht zugelassen. Für den Erwerb einer Sportwaffe muß man eine Mitgliedschaft in einem entsprechenden Schützen- oder Jagdverein aufweisen können. Mit dem Erwerb erhält man eine Waffenbesitzerkarte, die auch als Datenpaket in die GIC eingespeichert werden kann. Bei Verlassen eines Schützenvereines erlischt diese Lizenz und die Waffe muß schnellstmöglich abgegeben werden. Das Führen von Sportwaffen ist nur auf dem direkten Weg zum entsprechenden Sportverein erlaubt.

Waffen für den Selbstschutz dürfen in der Regel nicht geführt werden. Ausnahmen sind für solche Berufskreise möglich, denen durch Ausübung ihrer beruflichen Tätigkeit ein Schutzbedarf besteht, zum Beispiel Leibwächter, Sicherheitspersonal, Detektive und dergleichen. In diesem Falle ist eine Waffenführungslizenz zu beantragen. Desweiteren ist das Führen einer Stunnerpistole prinzipiell in der gesamten Union gestattet. Die zur Selbstverteidigung erlaubten Waffen unterscheiden sich je nach Ort in der Terranischen Union erheblich: Das Sol-System und Drulan, die Kolonie der Arnesh haben die stärksten Auflagen: Dort sind lediglich Betäubungspistolen als Waffe zur Selbstverteidigung erlaubt. Im Kernbereich sind immerhin auch 5,9mm und 9mm-Pistolen (halbautomatisch) erlaubt. Bewohner der Kolonialbereiche besitzen weitere Freiheiten: Im galaktischen Westen (Kolonialbereiche phi bis sigma) sind zusätzlich noch 11,8mm-Pistolen gestattet, in den Kolonialbereichen alpha bis delta außerdem noch Fokus-Betäubungsgewehre und Laserpistolen. Die Randbereiche sind besonders lax in der Einschränkung des Waffenbesitzes: Dort sind zur persönlichen Selbstverteidigung zusätzlich zum bisherigen auch Maschinenpistolen und Granatwerfer, bei denen allerdings die Munitionsarten eingeschränkt sind, gestattet, an der Grenze zum militärischen Sperrgebiet und aufgrund eines Sonderrechtstatus in den Kolonien der Lengroah sogar Lasergewehre. Man sollte beachten, daß die angegebenen Waffen nur innerhalb von staatlichen Kolonien gelten, während von Konzernen geführte Kolonien in der Regel wesentlich restriktiver in Bezug auf erlaubte Waffen sind. Raumpiloten dürfen außerdem Plasmapistolen als Selbstverteidigungswaffe besitzen, allerdings nur an Bord ihres Schiffes.

Projektilwaffen

In der Technik der Projektilwaffen hat sich im Verlauf der letzten drei Jahrhunderte nicht mehr viel getan. Es gibt allerdings drei Punkte, die zur entscheideneren Verbesserung der Projektilwaffen im Laufe dieser Zeit beitrugen:

1. Hülsenlose Munition wurde schon am Ende des zwanzigsten Jahrhunderts bei einigen Waffen und Prototypen verwendet. Ihr Vorteil besteht darin, daß die Waffe keinen Auswurfschacht für Hülsen benötigt und somit unempfindlicher gegenüber Schmutzpartikel ist.
2. „Kalte“ Treibladungen wurden im 22. Jahrhundert entwickelt. Sie produzieren enorme Mengen an Verbrennungsgasen, bei deren chemischer Produktion nur geringe Mengen an Wärme anfallen. Die maximale Wärme dieser Verbrennung beträgt etwa 140°C. Damit sind die Zeiten vorbei, in denen man Projektilwaffen glühend heiß schießen konnte. Ein Nachteil bei den zuerst verwendeten Gemischen bestand darin, daß die Reaktion bei hohen Temperaturen von selbst in Gang kam. Seitdem aber seit 2185 eine Treibladung entwickelt wurde, die ausschließlich durch einen elektrischen (oder ähnlichen) Funken reagiert, gehört dieses Problem auch der Vergangenheit an.
3. Piezozündung entwickelte sich am Ende des 22. Jahrhunderts zur optimalen Zündung der kalten Treibladungen. Probleme mit der Schlagbolzenmechanik gehören seitdem zur Vergangenheit. Allerdings besitzt auch der neue Zündungsmechanismus einige Macken.

Projektilpistolen

Name: TTA
Hersteller: Target Technologies
Kosten: 120 Elcuts
Reichweite: 20m ohne Abzug, -1 pro 4m zusätzlicher Entfernung, max. 60m (Abzug -10)
Munition: 5,9mm , Kapazität 8 Schuß pro Magazin
Gewicht: 0,9 kg
Optional: Zieleinrichtung C1
Beschreibung: Die Target TTA ist eine sehr beliebte Sportwaffe, die man, wie auch ihre Munition, mit geringen staatlichen Auflagen überall erwerben kann. Die Waffe liegt sehr gut in der Hand und verursacht nur einen geringen Rückschlag, wodurch ein geübter Schütze mit dieser Waffe auch bis zu 60 Meter akzeptabel schießen kann.
Patzer/FF: 3/17

Name: TTB
Hersteller: Target Technologies
Kosten: 120 Elcuts (Halbautomatik); verl. Magazin: 9 Elcuts
Reichweite: 30m ohne Abzug, -1 pro 2m zusätzlicher Entfernung, max. 50m (Abzug -10)
Munition: 9mm, Kapazität 12 Schuß pro Magazin, 15 Schuß pro verlängertem Magazin
Gewicht: 1,0 kg
Optional: Zieleinrichtung C2, Schalldämpfer A, verlängertes Magazin
Beschreibung: Diese ausgediente Armee- und Polizeiwaffe etwas älterer Bauart wurde für den zivilen Markt auf Halbautomatik umgerüstet und wird inzwischen dort gerne zur Selbstverteidigung genutzt. Obwohl die Produktion der Vollautomatikwaffen mit einer einstellbaren Feuerrate von einer oder drei Geschossen pro Feuerstoß eingestellt wurde und die existenten Waffen umgerüstet wurden, existieren auf dem Schwarzmarkt immer noch einige dieser Exemplare für einen Preis zwischen 150 und 200 Elcuts.
Patzer/FF: 4/16

Name: TTB2
Hersteller: Target Technologies
Kosten: 150 Elcuts (Halbautomatik), 270 Elcuts (Vollautomatik); verl. Magazin: 9 Elcuts
Reichweite: 30m ohne Abzug, -1 pro 2m zusätzlicher Entfernung, max. 50m (Abzug -10)
Munition: 9mm, Kapazität 12 Schuß pro Magazin, 15 Schuß pro verlängertem Magazin
Gewicht: 1,0 kg
Optional: Zieleinrichtung C2, Schalldämpfer A, verlängertes Magazin
Beschreibung: Im Jahr 2299 wurde auf Drängen mehrerer planetaren Abwehrstreitkräfte eine Überarbeitung der Target TTB durchgeführt, um die Fehlfunktionen der Waffe zu minimieren. Das Ergebnis dieser Waffe ist die TTB2. Die automatische Version ist für den zivilen Umlauf gesperrt; daher dürfen nur Polizisten, Soldaten und Sicherheitsangestellte der Großkonzerne diese Waffe verwenden. Die Halbautomatik ist auch für zivile Personen unter den gegebenen Einschränkungen zugänglich. Äußerlich und baulich unterscheidet sich die TTB2 von der TTB abgesehen von der verbesserten Funktionsweise nicht.
Patzer/FF: 4/18

Name: TTC
Hersteller: Target Technologies
Kosten: 180 Elcuts
Reichweite: 30m ohne Abzug, -1 pro 4m zusätzlicher Entfernung, max. 70m (Abzug -10)
Munition: 11,8mm, Kapazität 12 Schuß pro Magazin
Gewicht: 1,2 kg

Optional: Zieleinrichtung C3, Schalldämpfer B

Beschreibung: Hierbei handelt es sich um die Dienstwaffe der Terranischen Polizeibehörden. Momentan findet allerdings zeitweise eine Umaufrüstung auf die modernere TTC2 statt. Als Waffe für den zivilen Selbst- und Personenschutz wird diese Waffe bereits im Kernbereich nicht zugelassen. Die TTC verschießt Geschosse größeren Kalibers, welche zwar eine verhältnismäßig geringe Geschwindigkeit aufweisen, aber trotzdem eine enorme Durchschlagskraft besitzen.

Patzer/FF: 4/16

Name: TTC2

Hersteller: Target Technologies

Kosten: 220 Elcuts

Reichweite: 40m ohne Abzug, -1 pro 4m zusätzlicher Entfernung, max. 80m (Abzug -10)

Munition: 11,8mm, Kapazität 15 Schuß pro Magazin

Gewicht: 1,2 kg

Optional: Zieleinrichtung C3, Schalldämpfer B

Beschreibung: Die Weiterentwicklung der TTC fand vor allem in Richtung der Verbesserung der Reichweite der statt, um auch noch auf Entfernungen über 50m einen präzisen Schuß platzieren zu können. Desweiteren besitzt die TTC2 einen modifizierten Magazinschacht, in deren neuen Magazinen jetzt 15 statt nur 12 Schuß passen. Momentan wird die Polizei verstärkt auf diese Waffen umgestellt. Die zivile Nutzung dieser Waffe ist wie bei ihrer Vorgängerin nur auf den Kolonialbereich und die Randsegmente beschränkt.

Patzer/FF: 4/16

Name: UT-11

Hersteller: United Arms Technologies (UAT)

Kosten: 90 Elcuts

Reichweite: 30m ohne Abzug, -1 pro 2m zusätzlicher Entfernung, max. 50m (Abzug -10)

Munition: 5,9mm , Kapazität 10 Schuß pro Magazin

Gewicht: 0,8 kg

Optional: Zieleinrichtung C1

Beschreibung: Dies ist in der Grundausstattung die billigste Schußwaffe im Katalog von UAT. Sie liegt sogar preislich weit unter der Alternative für Sportpistolen von Target Technologies, besitzt allerdings auch eine größere Streuung als diese. Durch ihren geringen Rückschlag ist diese Waffe auch für Anfänger geeignet. Alles in allem für den Preis eine durchaus brauchbare Waffe.

Patzer/FF: 3/17

Name: UT-12

Hersteller: United Arms Technologies (UAT)

Kosten: 140 Elcuts

Reichweite: 20m ohne Abzug, -1 pro 4m zusätzlicher Entfernung, max. 60m (Abzug -10)

Munition: 5,9mm , Kapazität 12 Schuß pro Magazin

Gewicht: 1,0 kg

Optional: Zieleinrichtung C1

Beschreibung: Die zweite Sportpistole von UAT liegt technisch in etwa gleichauf mit der TTA. Ihr Vorteil liegt in der größeren Magazinkapazität, was die Waffe im direkten Vergleich jedoch klobiger und unhandlicher werden läßt. Mit dieser Sportwaffe sollten besser nur geübte Schützen schießen.

Patzer/FF: 4/17

Name: UT-21
Hersteller: United Arms Technologies (UAT)
Kosten: 100 Elcuts; verl. Magazin: 11 Elcuts
Reichweite: 20m ohne Abzug, -1 pro 2m zusätzlicher Entfernung, max. 40m (Abzug -10)
Munition: 9mm , Kapazität 14 Schuß pro Magazin, 19 Schuß pro verlängertem Magazin
Gewicht: 1,1 kg
Optional: Zieleinrichtung C2, verlängertes Magazin
Beschreibung: Diese Projektilpistole mittleren Kalibers wurde bereits 2261 entwickelt und befindet sich immer noch in Produktion, auch wenn sich inzwischen die Typbezeichnung geändert hat. Als Selbstverteidigungswaffe ist sie billig und relativ effizient. Allerdings besitzt diese Waffe einen unangenehmen Rückschlag, der schon so manchen Schuß aus dieser Waffe verrissen hat. Trotzdem ist die Waffe aufgrund der hohen möglichen Magazinkapazität, auch wenn diese durch den ausschließlichen Einzelfeuermodus nicht notwendig wäre.
Patzer/FF: 4/15

Name: UT-33
Hersteller: United Arms Technologies (UAT)
Kosten: 150 Elcuts
Reichweite: 20m ohne Abzug, -1 pro 4m zusätzlicher Entfernung, max. 60m (Abzug -10)
Munition: 11,8mm , Kapazität 15 Schuß pro Magazin
Gewicht: 1,3 kg
Optional: Zieleinrichtung C3, Schalldämpfer B
Beschreibung: Die UT-33 ist die Dienstwaffe von Offizieren und Unteroffizieren der Raumflotte und dementsprechend stark verbreitet. Privaten Personen ist zum Zwecke des Selbstschutzes das Führen dieser Waffe im Kernbereich aufgrund der Kalibergröße nicht gestattet. Diese Pistole besitzt zwar häufig ein leichtes Streuungsproblem, dafür ist sie trotz der schweren Geschosse butterweich in der Handhabung und damit wesentlich angenehmer zu schießen als die TTC.
Patzer/FF: 3/16

Name: UT-34
Hersteller: United Arms Technologies (UAT)
Kosten: 190 Elcuts
Reichweite: 30m ohne Abzug, -1 pro 4m zusätzlicher Entfernung, max. 70m (Abzug -10)
Munition: 11,8mm , Kapazität 15 Schuß pro Magazin
Gewicht: 1,3 kg
Optional: Zieleinrichtung C3, Schalldämpfer B
Beschreibung: Seit 2306 arbeiten die Techniker von UAT an einer Überarbeitung der UT-33, um ihre Probleme mit der Genauigkeit zu beseitigen. Die Bemühungen gipfelten in dieser Waffe, die seit 2308 auf dem Markt ist und momentan von der Raumflotte getestet wird. Die UT-34 besitzt dasselbe Aussehen wie die 33-er Variante. Die einzige Unterschied besteht in einem wesentlich verbesserten Lauf und einer überarbeiteten Patronenlagerung, womit die UT-34 nun von der Genauigkeit der TTC ebenbürtig ist. Es ist zu erwähnen, daß diese Waffe bisher nur in kleinen Stückzahlen produziert wurde und daher nicht so einfach zu besorgen ist.
Patzer/FF: 3/16

Maschinenpistolen

Name: Jack SMG-A
Hersteller: Jack Industries
Kosten: 580 Elcuts; verl. Magazin: 16 Elcuts
Reichweite: 40m ohne Abzug, -1 pro 8m zusätzlicher Entfernung, max. 120m (Abzug -10)
Munition: 9mm , Kapazität 30 Schuß pro Magazin, 40 Schuß pro verlängertem Magazin
Gewicht: 2,6 kg
Optional: Zieleinrichtung C2, verlängertes Magazin
Beschreibung: Diese leichte, einhändig bedienbare Maschinenpistole ist berühmt für ihre Treffsicherheit auch über größere Entfernung hinweg. Gleichzeitig, wie bei allen Waffen von Jack Industries, besitzen diese Waffen kaum irgendwelche Sicherheitsvorkehrungen, so daß eine Fehlbedienung häufig ernsthafte Folgen haben kann. Aus diesem Grund wird diese Waffe auch nur vereinzelt von einigen planetaren Abwehrstreitkräften verwendet. Die Waffe bietet Einzelfeuer, 3-Schuß-Salvenfeuer und Dauerfeuer.

Patzer/FF: 6/15

Name: Java Mini
Hersteller: Java
Kosten: 550 Elcuts; verl. Magazin: 14 Elcuts
Reichweite: 30m ohne Abzug, -1 pro 8m zusätzlicher Entfernung, max. 110m (Abzug -10)
Munition: 9mm , Kapazität 25 Schuß pro Magazin, 32 Schuß pro verlängertem Magazin
Gewicht: 2,2 kg
Optional: Zieleinrichtung C2, verlängertes Magazin
Beschreibung: Java Maschinenpistolen blenden in der Regel durch gute Genauigkeit und sichere Bedienung. Da macht auch die kleine Variante der meistgekauften Maschinenpistole in der Terranischen Union keine Ausnahme. Diese ist durch ihre Größe sogar einhändig führbar. Leider hat sie den Nachteil, daß man nur zwischen Einzel- und Dauerfeuer wählen kann.

Patzer/FF: 4/16

Name: Java Orion
Hersteller: Java
Kosten: 640 Elcuts; verl. Magazin: 26 Elcuts
Reichweite: 40m ohne Abzug, -1 pro 10m zusätzlicher Entfernung, max. 180m (Abzug -10)
Munition: 9mm , Kapazität 60 Schuß pro Magazin, 70 Schuß pro verlängertem Magazin
Gewicht: 3,5 kg
Optional: Zieleinrichtung C2, verlängertes Magazin
Beschreibung: Die Java Orion derzeit die gebräuchlichste Maschinenpistole auf dem Markt. Sie ist zwar etwas unförmig durch ihre großen Walzenmagazine, macht dieses Manko jedoch durch eine einfache Bedienung und sichere Handhabung wieder wett. Ihre Genauigkeit ist ebenfalls gut. Leider ist sie bereits zu groß und schwer, als daß man diese Waffe noch mit einer Hand bedienen könnte. Diese Maschinenpistole ist in vielen Unterabteilungen der terranischen Polizei und der Streitkräfte im Einsatz, von den zahllosen Sicherheitstruppen der Konzerne einmal abgesehen, die ebenfalls im Falle der Wahl einer Maschinenpistole mit dieser liebäugeln. Diese Waffe hat zusätzlich den Vorteil, daß man die Anzahl der Kugeln eines kurzen Feuerstoßes zwischen einer und fünf Kugeln einstellen kann. Andererseits kann die Waffe auch in echten Dauerfeuerbetrieb benutzen. Hierbei zeigt sich dann für gewöhnlich die Stärke einer wie bei dieser Waffe dermaßen hohen Magazinkapazität.

Patzer/FF: 4/16

Name: UTA-1
Hersteller: United Arms Technologies (UAT)
Kosten: 520 Elcuts; verl. Magazin: 20 Elcuts
Reichweite: 50m ohne Abzug, -1 pro 8m zusätzlicher Entfernung, max. 170m (Abzug -10)
Munition: 9mm , Kapazität 30 Schuß pro Magazin, 45 Schuß pro verlängertem Magazin
Gewicht: 3,2 kg
Optional: Zieleinrichtung C2, Schalldämpfer C, verlängertes Magazin
Beschreibung: Die UTA-1 war von United Arms Tech. ursprünglich als Konkurrenzprodukt zu der Java Orion geplant, konnte sich jedoch dieser gegenüber nicht behaupten. Technische herausragende Leistungen sind bei dieser Waffe nicht zu verzeichnen, jedoch besitzen die Maschinenpistolen von UAT als einzige die Möglichkeit, mit einem Schalldämpfer (und entsprechender Munition) für „leise“ Aufträge verwendet werden zu können. Feuermöglichkeiten beinhalten Einzelfeuer, 3-Schuß-Salvenfeuer sowie Dauerfeuer. Ein gravierender Nachteil dieser Waffe besteht in ihrem Gewicht, wodurch sie einhändig nicht bedient werden kann.
Patzer/FF: 5/15

Name: UTA-1A
Hersteller: United Arms Technologies (UAT)
Kosten: 680 Elcuts
Reichweite: 40m ohne Abzug, -1 pro 10m zusätzlicher Entfernung, max. 180m (Abzug -10)
Munition: 9mm , Kapazität 60 Schuß pro Magazin
Gewicht: 3,9 kg
Optional: Zieleinrichtung C2, Schalldämpfer C
Beschreibung: Diese Maschinenpistole stellt eine grundlegende Überarbeitung der ursprünglichen UTA-1 dar, welche durchaus konkurrenzfähig zur Java Orion ist, sieht man von der etwas umständlicheren Bedienung und dem geringfügig stärkeren Fehlverhalten ab. Als derzeit schwerste Maschinenpistole auf dem Markt ist diese nur mit beiden Händen bedienbar. Sie bietet zusätzlich zu den üblichen Feuermöglichkeiten wie die Orion die Option, die Anzahl der Patronen pro Salve zwischen einer und fünf Patronen zu variieren. Ihr größter Vorteil gegenüber der Orion besteht in der Verwendung dieser Waffe mit einem Schalldämpfer.
Patzer/FF: 5/15

Projektilgewehre

Name: SBR-380
Klasse: Sportgewehr
Hersteller: Durikow
Kosten: 390 Elcuts
Reichweite: 70m ohne Abzug, -1 pro 40m zusätzlicher Entfernung, max. 470m (Abzug -10)
Munition: 5,25mm, Kapazität 15 Schuß pro Magazin
Gewicht: 3,9 kg
Optional: Zieleinrichtung D1, Zielfernrohr A
Beschreibung: Das SBR-380 ist das beliebteste, da beste Sportgewehr auf dem Markt. Diese Waffe zeichnet sich durch eine gute Bedienbarkeit, Robustheit und ein leider etwas antiquiertes Waffendesign aus. Gerade daher kommt sie allerdings vor allem bei traditionsbewußten Schützenvereinen besonders gut an. Ansonsten besitzt diese Waffe noch eine geringere Streuung als die anderen Waffen dieses Bereiches.
Patzer/FF: 4/18

Name: SR-112
Klasse: Scharfschützengewehr
Hersteller: Durikow
Kosten: 660 Elcuts (SR-112), 3.700 Elcuts (SR-112 CCM)
Reichweite: 150m ohne Abzug, -1 pro 50m zusätzlicher Entfernung, max. 650m (Abzug -10)
Munition: 6,3mm, Kapazität 25 Schuß pro Magazin
Gewicht: 5,2 kg
Optional: Zieleinrichtung D1, Zielfernrohr A, Schalldämpfer D
Beschreibung: Das SR-112 von Durikow hat sich den gut 20 Jahren seit seiner Einführung einen guten Ruf als Präzisionsgewehr erworben. Heute kommt es vor allem an solchen Orten zum Einsatz, wo Laserwaffen zu teuer oder zu schlecht erreichbar sind. Kriminelle Elemente (solche soll es auch geben) bevorzugen es manchmal, da es eine Variante dieser Waffe (das SR-112 CCM) aus modernen Materialien gibt, die sich nur schlecht orten lassen. Die Produktion dieser Waffen ist gering und der Verkauf streng limitiert an die staatlichen Spezialeinheiten, doch es passiert immer wieder, daß auf diesen Transportwegen einige Waffen durch Überfälle verloren gehen. Der Schwarzmarktpreis für das SR-112 CCM beträgt schätzungsweise 6.000 bis 7.000 Elcuts, kann aber beträchtlich variieren.
Patzer/FF: 4/17 (SR-112), 4/16 (SR-112 CCM)

Name: HR-665 „Wassilewskij“
Klasse: Scharfschützengewehr
Hersteller: Durikow
Kosten: 980 Elcuts
Reichweite: 200m ohne Abzug, -1 pro 100m zusätzlicher Entfernung, max. 1.200m (Abzug -10)
Munition: 13mm, Kapazität 10 Schuß pro Magazin
Gewicht: 11,2 kg
Optional: Schalldämpfer E, Zielfernrohr B, D oder E, Dreibein
Beschreibung: Diese Waffe ist als Scharfschützenwaffe nicht nur gegen Personen, sondern auch gegen ungepanzerte und leichtgepanzerte Fahrzeuge oder Roboter sehr effektiv. Sie verursacht weit mehr Schaden als ein Laserschuß bei einer vergleichbaren Kampfreichweite. Allerdings verursacht sie (wie alle Waffen dieses Kalibers) einen Rückschlag, der einen unvorsichtigen Schützen bewußtlos schlagen kann. Abgefeuert werden sollte diese Waffe aus dem Liegen (Sonst Abzug von -4 auf den Wurf, Patzer auf 12). Einsatzbereiche dieser Waffe sind besonders Scharfschützeneinheiten, die auch Fahrzeuge bekämpfen müssen. Bei der Effektivität der Waffe stört auch das für alle Waffen von Durikow typische altmodische Design nicht. Die Verwendung dieser Waffe mit Zielbrillen wird nicht praktiziert, da diese generell nur Vorteile beim schnellen Abfeuern aus der Hüfte bieten, was mit dieser Waffe keinesfalls zu empfehlen ist.
Patzer/FF: 8/17

Name: Series A3
Klasse: Sportgewehr
Hersteller: Taspan
Kosten: 210 Elcuts
Reichweite: 50m ohne Abzug, -1 pro 40m zusätzlicher Entfernung, max. 450m (Abzug -10)
Munition: 5,25mm, Kapazität 25 Schuß pro Magazin
Gewicht: 3,2 kg
Optional: Zieleinrichtung D1, Zielfernrohr A
Beschreibung: Die Series A3 zeichnet sich als sehr preiswerte Sportwaffe aus, welche allerdings mit der Produktionsqualität und Bedienungsfreundlichkeit der SBR-380 nicht standhalten kann. Beliebt ist diese Waffe vor allem in den einfacheren Bevölkerungsschichten.

Immerhin kostet diese Waffe auch kaum mehr als die Hälfte im Vergleich zur teureren Alternative.

Patzer/FF: 6/16

Name: Series E
Klasse: Scharfschützengewehr
Hersteller: Taspan
Kosten: 480 Elcuts
Reichweite: 100m ohne Abzug, -1 pro 50m zusätzlicher Entfernung, max. 600m (Abzug -10)
Munition: 6,3mm, Kapazität 20 Schuß pro Magazin
Gewicht: 5,5 kg
Optional: Zieleinrichtung D1, Zielfernrohr A oder C, Schalldämpfer D

Beschreibung: Auch bei dieser Waffe zeigt sich, das Taspan zwar billige, aber nicht immer gute Waffen produziert. Immerhin liegt die Series E nicht ganz so weit hinter der Konkurrenz wie bei anderen Waffen. Problematisch bei dieser Waffe zeigt sich vor allem ihre Anfälligkeit für Fehlfunktionen bei mangelnder Wartung, ein sicheres Zeichen für qualitativ unterdurchschnittliche Produktion.

Patzer/FF: 5/15

Name: Series K4
Klasse: Scharfschützengewehr
Hersteller: Taspan
Kosten: 820 Elcuts
Reichweite: 100m ohne Abzug, -1 pro 80m zusätzlicher Entfernung, max. 900m (Abzug -10)
Munition: 13mm, Kapazität 15 Schuß pro Magazin
Gewicht: 8,6 kg
Optional: Schalldämpfer E, Zielfernrohr B oder D, Dreibein

Beschreibung: Die Series K4 und die Wassilewskij sind die einzigen Gewehre, die das schwere Kaliber 13mm verschießen und sich damit auch gut für die Fahrzeugbekämpfung eignen. Hierbei opfert die Series K4 einiges an Präzision, um das Gewicht dieser Waffe so niedrig wie möglich zu halten. So beträgt der Gewichtsunterschied zwischen den beiden Waffen gut 2,5 kg - ein Unterschied, der bei häufigem Wechsel des Verstecks im wahrsten Sinne des Wortes schwer zu tragen kommt. Ein anderer Vorteil dieser Waffe liegt in der höheren Magazinkapazität, die allerdings nur selten zu tragen kommt. Diese Waffe sollte ebenfalls aufgrund ihres Rückschlags liegend und auf keinen Fall aus der Hüfte abgeschossen werden (Abzug für Schießen aus dem Stehen: -3). Ihr Einsatzschwerpunkt liegt bei den mobilen Terrorbekämpfungseinheiten der Union.

Patzer/FF: 8/16

Name: Jack AR-A
Klasse: Projektilsturmgewehr
Hersteller: Jack Industries
Kosten: 600 Elcuts
Reichweite: 100m ohne Abzug, -1 pro 40m zusätzlicher Entfernung, max. 500m (Abzug -10)
Munition: 6,3mm, Kapazität 30 Schuß pro Magazin
Gewicht: 4,8 kg
Optional: Zieleinrichtung D2, Schalldämpfer D, Zielfernrohr A oder C

Beschreibung: Das AR-A von Jack Industries ist das günstigste Sturmgewehr auf dem Markt. Dies heißt aber noch lange nicht, daß diese Waffe schlecht ist, im Gegenteil. Dieses Sturmgewehr besitzt auf mittlere Distanz die Präzision eines vergleichbaren Scharfschützengewehres. Feuermöglichkeiten sind Dauerfeuer, Salvenfeuer mit einer einstellbaren Salvengröße von einem bis 5 Geschossen, sowie Automatikfeuer, bei dem jeweils Salven von 3 Geschossen im Abstand von 2 bis 5 Sekunden (einstellbar bzw.

zufällig) gefeuert werden. Die letzte Option eignet sich vor allem für automatisiertes Deckungsfeuer. Leider besitzt das AR-A durch seine Vielzahl von Einstellungsmöglichkeiten zu viele Regler und Hebel, so daß es bei der Waffe bei unausgebildeten Schützen häufig zu Fehlbedienungen kommt. Dies stellt häufig ein nicht zu vernachlässigendes Sicherheitsrisiko dar.

Patzer/FF: 8/16

Name: Ar-14
Klasse: Projektilsturmgewehr
Hersteller: Arnag
Kosten: 660 Elcuts
Reichweite: 100m ohne Abzug, -1 pro 35m zusätzlicher Entfernung, max. 450m (Abzug -10)
Munition: 6,3mm, Kapazität 50 Schuß pro Magazin
Gewicht: 5,5 kg
Optional: Zieleinrichtung D2, Schalldämpfer D, Zielfernrohr A oder C
Beschreibung: Das Ar-14 ist im Gegensatz zum AR-A von Jack Industries primär auf Sicherheit und weniger auf Spielereien konstruiert. Aus diesem Grund wird diese Waffe auch häufiger von planetaren Abwehrstreitkräften bevorzugt. (Raumflotteneinheiten bevorzugen sowieso lieber Plasmawaffen oder Flammenwerfer, die nicht so häßliche Löcher in ungepanzerten Außenwänden hinterlassen können.) An Feuermöglichkeiten besitzt das Ar-14 Einzelfeuer, Dauerfeuer und 3-Geschoß-Salvenfeuer - eine schon fast antike Mischung. Diese bewußte Einfachhaltung ermöglicht ein nahezu intuitives Bedienen der Waffe, im Gegensatz zum AR-A, wo man als Schütze zunächst die Gebrauchsanleitung durchlesen muß...

Patzer/FF: 5/17

Name: Ar-77
Klasse: Projektilsturmgewehr / Selbstschußanlage
Hersteller: Arnag
Kosten: 1.550 Elcuts
Reichweite: 150m ohne Abzug, -1 pro 40m zusätzlicher Entfernung, max. 550m (Abzug -10)
Munition: 6,3mm, Kapazität 40 Schuß pro Magazin
Gewicht: 5,2 kg
Optional: Zieleinrichtung D2, Schalldämpfer D, Zielfernrohr A oder C, Dreibein, Selbstschußeinrichtung
Beschreibung: In der Fachpresse gilt das Ar-77 seit seiner Einführung 2301 als das ultimative Projektilgewehr der 6,3mm-Klasse, und dementsprechend kostet diese Waffe auch. Nicht nur, daß ihre Genauigkeit steckenweise sogar die der Scharfschützengewehre gleichen Kalibers schlägt, sondern auch die fantastische Robustheit der Waffe reduziert das Auftreten von Ausfällen auf ein Minimum. Als Feueroptionen besitzt diese Waffe Einzel, Drei-Geschoß-Salven, Fünf-Geschoß-Salven und Dauerfeuer. Der Auslöser ist zeitverzögerbar (bis zu 5 min) und einrastbar. In diesem Zustand feuert die Waffe im angegebenen Modus (Dauerfeuer bedeutet hierbei zwei bis vier Geschosse) und hält dazwischen unregelmäßig Pause. Es dürfte klar sein, daß diese Waffe vor allem für Ablenkungsmanöver sehr wertvoll sein kann. Die Krönung ist jedoch die optionale Selbstschußeinrichtung, die, sobald installiert, selbstständig Ziele erfaßt und bekämpft. Hierbei verwendet die Waffe den eingestellten Schußmodus. Leider kam es in diesem Zusammenhang zu einigen Unfällen, als der Besitzer unachtsam durch das Schußfeld seiner Waffe lief, ohne diese per Funk zu deaktivieren.

Patzer/FF: 6/19

Maschinengewehre

Name: Ar- 141
Hersteller: Arnag
Kosten: 2.100 Elcuts
Reichweite: 100m ohne Abzug, -1 pro 60m zusätzlicher Entfernung, max. 700m (Abzug -10)
Munition: 6,3mm, Kapazität 100 Schuß pro Magazin
Gewicht: 7,2 kg
Optional: Zieleinrichtung D3, Zielfernrohr B oder D, Dreibein (, Montageschienen)
Beschreibung: Das Ar-141 wird hauptsächlich von planetaren Abwehrstreitkräften (und einigen Konzerntruppen) in leichten Infanterieeinheiten zur Abwehr von bereits gelandeten Invasionstruppen verwendet. Es besitzt eine sehr gute Reichweite und ein relativ geringes Gewicht. Feueroptionen beinhalten Einzel-, 3 Schuß-Salven-, 5-Schuß-Salven und Dauerfeuer. Ein Zweibein für den mobilen Kampf ist bei der Waffe standardmäßig dabei. Durch ihr geringes Gewicht erhält ein stehender Schütze nur einen Abzug von -2 anstelle von -4 beim Schießen aus dieser Waffe. Das Ar-141 wird für gewöhnlich nicht montiert verwendet.

Patzer/FF: 5/17

Name: Ar-148
Hersteller: Arnag
Kosten: 2.000 Elcuts
Reichweite: 100m ohne Abzug, -1 pro 50m zusätzlicher Entfernung, max.600m (Abzug -10)
Munition: 6,3mm, Kapazität 100 Schuß pro Magazin
Gewicht: 7,9 kg
Optional: Zieleinrichtung D3, Zielfernrohr B oder D, Dreibein, Montageschienen, Munitionsbox 6,3mm
Beschreibung: Dieses noch als leicht einzustufende Maschinengewehr wird zwar ebenfalls primär für mobile Infanterieeinheiten sowohl aus Militär als auch Wirtschaft verwendet, findet aber als montierte Variante auch Verwendung als leichte Fahrzeugbewaffnung. Seine Vorzüge zum Ar-141 liegen in der größeren Bedienungssicherheit der Waffe sowie einer höheren Feuergeschwindigkeit. Für diese Waffe gilt ebenso wie für das Ar-141 ein Abzug von -2 für Schießen aus dem Stehen. Es besitzt an Feueroptionen eine variable Einstellrate von einem bis zehn Geschossen pro Salve sowie einen Dauerfeuermodus.

Patzer/FF: 4/18

Name: UTM-1B
Hersteller: United Arms Technologies (UAT)
Kosten: 950 Elcuts
Reichweite: 50m ohne Abzug, -1 pro 50m zusätzlicher Entfernung, max.550m (Abzug -10)
Munition: 6,3mm, Kapazität 80 Schuß pro Magazin
Gewicht: 8,8 kg
Optional: Zieleinrichtung D3, Zielfernrohr B oder D, Dreibein, Montageschienen, Fernsteuerung, Munitionsbox 6,3mm
Beschreibung: Ein eher mäßiges Maschinengewehr, wenn man vielleicht vom Preis absieht. Immerhin wurde diese Waffenserie schon im Jahr 2245 entwickelt und fand als eine der ersten wirklich zuverlässigen Waffen mit Piezozündung (unter einer anderen Typbezeichnung) Einzug in die diversen Abwehrstreitkräfte. Das die Waffe in einer vierten Überarbeitung immer noch produziert wird, zeigt die Beliebtheit dieser Waffe. Problematisch bei Verwendung dieser Waffe ist lediglich die geringe Magazinkapazität, falls man nicht auf die automatische Munitionszuführung einer externen Munitionsbox bauen will oder kann.

Patzer/FF: 5/17

Name: UTM-2
Hersteller: United Arms Technologies (UAT)
Kosten: 1.650 Elcuts
Reichweite: 100m ohne Abzug, -1 pro 90m zusätzlicher Entfernung, max.1.000m (Abzug -10)
Munition: 13mm, Kapazität 80 Schuß pro Magazin
Gewicht: 17,5 kg
Optional: Zieleinrichtung D4, Zielfernrohr B oder D, Dreibein, Montageschienen, Fernsteuerung, Munitionsbox 13mm
Beschreibung: Dieses sehr verlässliche Maschinengewehr schwerer Bauart wird primär als Fahrzeugbewaffnung verwendet, läßt sich allerdings auch für die nicht-motorisierte Infanterie verwenden, wenn es notwendig erscheinen sollte, bestimmte Stellungen zu verteidigen. Mit der Option der Fernsteuerung läßt sich diese Waffe sogar aus sicherer Entfernung oder im Inneren eines gepanzerten Fahrzeuges bedienen. Diese Waffe ist allerdings schon eindeutig zu schwer, um sie aus dem Stehen abfeuern zu können.
Patzer/FF: 6/17

Name: UTM-2A
Hersteller: United Arms Technologies (UAT)
Kosten: 2.100 Elcuts
Reichweite: 100m ohne Abzug, -1 pro 100m zusätzlicher Entfernung, max.1.100m (Abzug -10)
Munition: 13mm, Kapazität 120 Schuß pro Magazin
Gewicht: 19,5 kg
Optional: Zieleinrichtung D4, Zielfernrohr B oder D, Dreibein, Montageschienen, Fernsteuerung, Munitionsbox 13mm
Beschreibung: Diese Variante des UTM-2 besitzt eine andere Magazinbauart und außerdem eine verbesserte Reichweite. Diese Waffe wird wie ihr Vorgänger primär für montierte Waffensysteme verwendet. Von einer unmotorisierten mobilen Verwendung rät zwar UAT ab, ermöglicht sie aber dennoch.
Patzer/FF: 6/17

Schrotgewehre

Name: Jack AS-A
Hersteller: Jack Industries
Kosten: 450 Elcuts (Halbautomatik), 950 Elcuts (Vollautomatik)
Reichweite: 70m ohne Abzug, -1 pro 5m zusätzlicher Entfernung, max.120m (Abzug -10)
Munition: 14/65mm, Kapazität 15 Schuß pro Magazin
Gewicht: 3,1 kg
Optional: Zieleinrichtung E
Beschreibung: Diese Schrotgewehre existieren sowohl als Halbautomatik für den Sportbereich und privaten Sicherheitsbereich als auch als leichte Vollautomatik für polizeiliche Zwecke. Die halbautomatische Version erfreut sich im Sportbereich großer Beliebtheit. Obwohl diese Waffe eine sehr gute Reichweite aufweist, wird sie jedoch im militärischen Bereich sehr selten genommen. Der Grund liegt hierfür in der Anfälligkeit der Waffe für Fehlfunktionen. Technisch bietet die Vollautomatik die Wahl zwischen Einzel- und 3-Schuß-Salvenfeuer.
Patzer/FF: 5/16 (Halbautomatik), 6/14 (Vollautomatik)

Name: Jack AS-B
Hersteller: Jack Industries
Kosten: 750 (Halbautomatik), 1.350 Elcuts (Vollautomatik)
Reichweite: 80m ohne Abzug, -1 pro 5m zusätzlicher Entfernung, max.130m (Abzug -10)
Munition: 14/65mm, Kapazität 20 Schuß pro Magazin

Gewicht: 2,8 kg
Optional: Zieleinrichtung E
Beschreibung: Das AS-B ist nach über zwölfjähriger Entwicklungsarbeit als Überarbeitung des AS-A seit 2308 auf dem Markt und stellt eine Verbesserung in fast allen Optionen dar. Diese Waffe wird, trotz ihres kleinen Kalibers, inzwischen auch in der Polizei als leichte Schrotwaffe gerne genommen. Sie unterscheidet sich äußerlich von der AS-A besonders durch einen kürzeren Lauf, so daß man diese Waffe im Einzelfeuer sogar einhändig (Abzug -2) abfeuern kann. Inzwischen wird die Waffe in großen Stückzahlen produziert und ist in der Halbautomatik-Version fast überall für den Privatschützen erhältlich.
Patzer/FF: 5/15 (Halbautomatik), 6/14 (Vollautomatik)

Name: UTS-22B
Hersteller: United Arms Technologies (UAT)
Kosten: 1.200 Elcuts
Reichweite: 90m ohne Abzug, -1 pro 5m zusätzlicher Entfernung, max.140m (Abzug -10)
Munition: 22/70mm, Kapazität 15 Schuß pro Magazin
Gewicht: 4,2 kg
Optional: Zieleinrichtung E
Beschreibung: Dieses schwere Sturmschrotgewehr wird vor allem bei Polizeieinsätzen in problematischem Milieu eingesetzt und verrichtet dort seinen Dienst seit gut 20 Jahren. In den letzten Jahren kommt jedoch verstärkt das Gerücht auf, die Produktion dieser Waffe werde nach rückläufigen Produktionszahlen endgültig zugunsten des Nachfolgemodells eingestellt. Feuermodi sind Einzel-, 3-Schuß-Salven und 5-Schuß-Salvenfeuer. Die Waffe liegt recht gut in der Hand; daher ist eine Salve von mehr als drei Schuß bei dieser Waffe überhaupt möglich. Die Vielzahl unterschiedlicher Munitionstypen ermöglicht dieser Waffe vielseitige Anwendungsmöglichkeiten. Ein spezielles Design ermöglicht es, nicht nur das Magazin, sondern auch das Patronenlager gleich mitzuwechseln. Damit kann ein schnellerer Wechsel des Munitionstyps als bei den Schrotgewehren von Jack Industries stattfinden, wo sich nach Wechsel des Magazins immer noch ein Schuß der falschen Munition in der Waffe befindet.
Patzer/FF: 5/15

Name: UTS-22C
Hersteller: United Arms Technologies (UAT)
Kosten: 1.900 Elcuts
Reichweite: 100m ohne Abzug, -1 pro 5m zusätzlicher Entfernung, max.150m (Abzug -10)
Munition: 22/70mm, Kapazität 15 Schuß pro Magazin
Gewicht: 4,4 kg
Optional: Zieleinrichtung E
Beschreibung: Diese überarbeitete Version der Schrotgewehrs UTS-22B wurde vor allem hinsichtlich ihrer Bedienungssicherheit und Störanfälligkeit verbessert. Nicht umsonst gilt das UTS-22C als sicherste derzeit erhältliche Schrotwaffe. Im Entwicklungszyklus wurde außerdem an einer Verbesserung der Genauigkeit gearbeitet, die sich auch im Endmodell niedergeschlagen hat. Äußerlich sind sich beide Waffen recht ähnlich, sieht man von dem etwa 5cm längeren Lauf und den etwas anders gestalteten Griffstück ab. Innerlich sind die Proportionen der Waffe allerdings so verändert worden, daß zwischen den beiden Waffen keine Teile ausgetauscht werden können. Leider ist damit eine kostengünstige Umrüstung einer UTS-22B nicht möglich. Dieser Punkt ist auch der Hauptgrund für die spärliche Umausrüstung der Polizeibehörden auf diese neue und eindeutig bessere Waffe.
Patzer/FF: 4/17

Granatgewehre

Name: EX-A 45
Hersteller: Fire Project
Kosten: 1.750 Elcuts
Reichweite: 110m ohne Abzug, -1 pro 18m zusätzlicher Entfernung, max.290m (Abzug -10)
Munition: Granaten 45/85mm, Kapazität 5 Schuß pro Magazin
Gewicht: 5,2 kg
Optional: Zieleinrichtung F
Beschreibung: Dieses Granatgewehr besitzt trotz seiner kompakten Form eine enorme Zielgenauigkeit. Obwohl diese Waffe bereits seit über 20 Jahren im Einsatz in der Raumflotte und der planetaren Streitkräfte tätig ist, gilt sie immer noch als Referenzwaffe im Bereich Granatgewehre. Unterschiedliche Granaten feuert diese Waffe mit gleicher Zuverlässigkeit.
Patzer/FF: 4/18

Name: EX-ModA 45
Hersteller: Fire Project
Kosten: 2.600 Elcuts
Reichweite: 120m ohne Abzug, -1 pro 20m zusätzlicher Entfernung, max.320m (Abzug -10)
Munition: Granaten 45/85mm, Kapazität 6 Schuß pro Magazin
Gewicht: 6,4 kg
Optional: Zieleinrichtung F, Dreibein, Montageschienen
Beschreibung: Diese Überarbeitung des EX-A 45 ist seit 2307 auf dem Markt und weist eine deutlich verbesserte Reichweite auf. Dafür mußte allerdings der Lauf der Waffe verlängert werden, so daß dieses Granatgewehr von seiner Länge eher einem Projektilgewehr ähnelt. Die Montierbarkeit auf einem Dreibein oder mit Hilfe von Montageschienen auf ein Fahrzeug erlauben eine weitere interessante Anwendungsmöglichkeit; vor allem, da diese Waffe nicht sonderlich leicht ist.
Patzer/FF: 4/18

Name: GW 5
Hersteller: Gronbach
Kosten: 1.800 Elcuts
Reichweite: 100m ohne Abzug, -1 pro 20m zusätzlicher Entfernung, max.300m (Abzug -10)
Munition: Granaten 45/85mm, Kapazität 5 Schuß pro Magazin
Gewicht: 5,3 kg
Optional: Zieleinrichtung F
Beschreibung: Der GW 5 stellt eine gute Lösung dar, wenn ein Granatgewehr mit guter Reichweite, aber gleichzeitig geringem Gewicht gesucht wird. Er zeichnet sich durch eine ähnlich kompakte Bauform wie der EX-A 45. Leider besitzt diese Waffe eine leichte Tendenz zu Fehlfunktionen, die angeblich besonders bei Plasmagranaten auftreten soll. Gronbach arbeitet derzeit an einer Überarbeitung der Waffe, um die Probleme mit einigen Granatentypen zu beseitigen.
Patzer/FF: 4/16

Name: UTG-1D
Hersteller: United Arms Technologies (UAT)
Kosten: 1.450
Reichweite: 90m ohne Abzug, -1 pro 15m zusätzlicher Entfernung, max.240m (Abzug -10)
Munition: Granaten 45/85mm, Kapazität 5 Schuß pro Magazin
Gewicht: 4,9 kg
Optional: Zieleinrichtung F

Beschreibung: Dieses Granatgewehr wurde bereits 2218 auf dem Markt eingeführt und seitdem mehrfach überarbeitet, so z.B. 2279 auf das neue, größere Granatenmaß angepaßt. Trotzdem kann diese Waffe mit den anderen nicht standhalten. Viele Granaten verursachen immer noch Fehlfunktionen an dieser Waffe, außerdem liegt die Zielgenauigkeit weit unter der von Konkurrenzprodukten. Immerhin ist diese Waffe in preislicher Hinsicht recht attraktiv, weshalb die nur noch in kleinen Stückzahlen produzierte Waffe immer noch gekauft wird.

Patzer/FF: 5/15

Panzerfäuste

Name: EX-B 65

Hersteller: Fire Project

Kosten: 1.700

Reichweite: 200m ohne Abzug, -1 pro 20m zusätzlicher Entfernung, max.400m (Abzug -10)

Munition: Patrone 65/190mm, Kapazität 1 Schuß

Gewicht: 7,2 kg

Optional: Zielfernrohre C oder D (Spezialanfertigung)

Beschreibung: Obwohl Panzerfäuste in den letzten Jahren verstärkt durch Gravitongewehre verdrängt werden, hält sich vor allem bei etwas ärmeren oder sparsameren Planetarstreitkräften die Panzerfaust als Abwehrwaffe für gepanzerte Fahr- oder Flugzeuge oder zur Deckungsbekämpfung durch die Infanterie. Die EX-B 65 verfügt über eine ausgereifte Zielelektronik (Lebensdauer der benötigten Standardbatterie Typ M: 20 Stunden), mit der auch problemlos sich bewegende Ziele bekämpft werden können. Deren Visiereinrichtung verfügt eine einstellbare Vergrößerung von x1,5 bis x10. Diese kann jedoch durch andere Visiere (z.B. mit Lichtverstärkung) ersetzt werden. Aus der Waffe sollten nach Herstellerangaben nicht mehr als 30 Patronen abgefeuert werden.

Patzer/FF: 5/16

Name: EX-ModB 65

Hersteller: Fire Project

Kosten: 2.400

Reichweite: 250m ohne Abzug, -1 pro 20m zusätzlicher Entfernung, max.450m (Abzug -10)

Munition: Patrone 65/190mm, Kapazität 1 Schuß

Gewicht: 7,8 kg

Optional: Zielfernrohre C oder D (Spezialanfertigung)

Beschreibung: Diese überarbeitete Version der Standardpanzerfaust von Fire Project wartet mit einer besseren Zielerfassung auf, mit der man jetzt auch weiter entfernte Ziele bekämpfen kann. Außerdem wurden die Materialien des Rohrs verbessert, so daß man aus dieser Waffe angeblich beliebig viele Patronen schießen kann. Dafür ist diese Waffe geringfügig schwerer als ihr Vorgängermodell.

Patzer/FF: 5/16

Name: PF 4

Hersteller: Gronbach

Kosten: 2.100

Reichweite: 200m ohne Abzug, -1 pro 20m zusätzlicher Entfernung, max.400m (Abzug -10)

Munition: Patrone 65/190mm, Kapazität 1 Schuß

Gewicht: 6,7 kg

Optional: Zielfernrohre C oder D (Spezialanfertigung)

Beschreibung: Die PF 4 besitzt in etwa die gleichen Spezifikationen wie die EX-B 65. Mit einer (von der Firma geheim gehaltenen) ungewöhnlich stabilen und leichten Materialkomposition können jedoch aus dieser Waffe ebenfalls beliebig viele Patronen abgefeuert werden.

Außerdem besitzt diese Waffe eine geringere Störanfälligkeit; eine Tatsache, die man bei der Handhabung von hochgefährlichen Sprengkörpern zu schätzen weiß. Die technischen Daten der Zieleinrichtung decken sich mit denen der EX-B 65.

Patzer/FF: 5/17

Energiewaffen

Die ersten Energiewaffen, die die Menschheit entwickelte, waren Laserwaffen. Zuerst kam in den 30er Jahren des 21. Jahrhunderts das erste stationäre Impuls-Lasersystem auf dem Markt, welches damals noch gravierende Nachteile in Bezug auf Portabilität und Energieversorgung hatte. Dieses Lasergeschütz hatte zwar eine Reichweite von 1,5km; seine Durchschlagleistung betrug jedoch nur wenige kJ. Außerdem hatte es die Größe eines kleinen Lastkraftwagens, da die Stromversorgung durch ein portables Aggregat gewährleistet wurde. 2042 entstand schließlich die erste tragbare Laserwaffe (mit einem Gewicht von 11,3 kg), welche allerdings mit einer batteriegespeisten Schußanzahl von 3 Schuß gegenüber herkömmlichen Waffen gnadenlos im Nachteil war. Trotzdem wurden diese Waffen in Bezug auf Schußkapazität, Schaden und Gewicht weiter optimiert. Einen großen Schub in der Entwicklung gab es 2083 mit der Entdeckung eines Materials, welches bereits bei einer Temperatur von -45 Grad Supraleitfähigkeiten besaß. Hiermit konnten die Wärmeverluste durch Widerstände der elektrischen Leiter bei ausreichender Kühlung der Waffe vermieden werden, was die Schußanzahl der Batterien mit einem Schlag verdoppelte. Ansonsten sind in der Laserentwicklung noch die Entwicklung von Toran, einem Supraleiter ab -20 Grad Celsius, und Digallizium, einem besonders leistungsfähigem Kühlmittel, zu erwähnen, so daß mit diesen Entwicklungen 2179 die ersten Laserwaffen gebaut wurden, die in der Lage waren, nicht nur einzelne Impulse, sondern auch Impulssalven oder kurze Laserstrahlen zu erzeugen. Dies war bis zu diesem Zeitpunkt aufgrund der starken Überhitzung von Lasern nicht möglich gewesen: Teilweise konnten sogar die Laserwaffen nur in einem Abstand von einer halben Minute schießen. Dies machte diese Waffen für das Militär bis zu diesem Zeitpunkt nicht ausreichend interessant, obwohl die Fähigkeit eines Lasers, durch die meisten Deckungen durchzuschießen, durchaus Verwendungsmöglichkeiten erlaubte.

Zu den Eigenschaften von Laserwaffen gehört es, daß der Schuß bis zum Auftreffen vollkommen lautlos und unsichtbar ist; lediglich die Waffe an sich gibt, durch die Hochspannungselemente und die Kühlung bedingt, einige, im Vergleich zu Projektilwaffen jedoch minimale, Geräusche von sich, womit diese Waffen für leise Scharfschützen sehr praktisch sind. Sie besitzen jedoch den Nachteil, daß die Waffe aufgrund ihrer Kühlungselemente im eingeschalteten Zustand durch ihre Energieemissionen leicht zu orten ist. Zwar kann man den ersten Schuß auch noch ohne Kühlung abgeben, aber bei den dabei entstehenden Energieemissionen ist auf einem Energiesensor die Laserwaffe sowieso zu erkennen.

Laser sind allerdings nicht die einzige Form von Energiewaffen, die die Menschheit entwickelt hat. Gerade einmal zehn Jahre nach der Entwicklung des ersten portablen Lasersystems gelingt der wissenschaftliche Durchbruch für die Entwicklung von Betäubungswaffen mit Hilfe eines elektromagnetischen Schockimpulses, welcher in den Nerven die Weiterleitung elektrischer Impulse unterbindet, die Botenstoffe auflöst und zu temporären Muskellähmungen führt. 2056 wird der erste schwere Betäubungsstrahler gebaut, 2063 folgen die ersten, allerdings ebenfalls noch sehr unhandlichen Handwaffen mit dieser Technologie. Ihre Vorteile liegen vor allem in der Fähigkeit, einen Gegner schnell, aber fast ohne bleibende Schäden kampfuntauglich zu machen. Diese Waffen wurden vor allem von der Polizei mit Begeisterung aufgenommen, wenige Jahre später erfolgte dann der Durchbruch im zivilen Selbstschutz. Auch bei diesen Waffen lagen die Anfangsprobleme in Unhandlichkeit, geringer Kapazität und schneller Überhitzung der Waffe. Dies wurde jedoch ebenfalls im Laufe der folgenden Entwicklung immer weiter verbessert, so daß heutzutage Betäubungswaffen ungewöhnlich klein, genau und effizient sind. Ihren Spitznamen „Gentlemen-Waffen“ erhielten sie durch ihre Eigenschaft, einen Gegner schnell zu überwältigen, ohne ihn ernsthaft zu verletzen oder zu töten. Lediglich in den Frühzeiten der Betäubungswaffen gab es einige Probleme z.B. mit Herzschrittmachern und ähnlichen Geräten, die durch den Impuls ihren Dienst aufgaben.

Betäubungswaffen funktionieren bis zu bestimmten Größen des Gegners; daher besitzen die meisten Waffen einen Zusatzmodus zum Betäuben schwererer Gegner wie z.B. Tsrits. wird ein leichteres Wesen mit dieser Einstellung getroffen, kann dies im schlimmsten Fall zu zeitweisen Herzstillstand oder

häufiger zu Schäden an den Nervenbahnen führen, ist aber häufig lediglich mit einer längeren lokalen oder totalen Betäubung verbunden. Betäubungswaffen besitzen ebenfalls eine integrierte Kühlung, benötigen aber wesentlich weniger Energie als Laserwaffen. Daher ist ihr Einsatz in der Regel schwerer zu orten. Sie sind zum Geräuschniveau sogar noch unter den Laserwaffen anzusiedeln, besitzen allerdings auch eine wesentlich geringere Reichweite. Dadurch, daß Betäubungswaffen seit 2179 als zivile Selbstschutzwaffe zugelassen sind, hat bei diesen Waffen eine erstaunliche Miniaturisierung stattgefunden, so daß die kleinsten Betäubungspistolen sogar in eine Handfläche passen, auch wenn diese Waffen nur noch eine Schußkapazität von 2 bis 5 Schuß aufweisen können. Bis zu diesem Zeitpunkt entsprach nämlich die minimale Größe einer solchen Waffe der einer schweren Maschinenpistole. Ihr Hauptnachteil besteht darin, daß metallische Panzerung einen recht effektiven Schutz darstellt, ähnlich wie bei den experimentellen Mikrowellenwaffen des 22. und frühen 23. Jahrhunderts.

Gravitonprojektoren sind eine noch recht junge Waffengattung, an deren Weiterentwicklung auch heute noch intensiv geforscht wird. Ihre Geburtsstunde läßt sich auf das Jahr 2209 zurückverfolgen. In diesem Jahr wurde die Theorie der Gravitonendifission, der Abspaltung der mit normaler Materie verbundenen Gravitonen, experimentell bestätigt, womit der Weg zur Beeinflussung des Schwerkraftfeldes einer Masse frei war. Zwar wurde diese Technologie vor allem für die Erzeugung künstlicher Schwerkraftfelder interessant, jedoch gelang es der Menschheit bisher immer, eine bedeutende technische Entwicklung zu einer Waffe umzuformen. So kamen schon bereits 2218 die ersten Pläne für Gefechtswaffen auf dem Markt, 2229 wurde das erste provisorische Gravitongeschütz produziert, welche die konzentrierten Gravitonen von Neutronenmasse abspaltete und auf das Ziel schleuderte. Der große Vorteil gegenüber dem direkten Abfeuern von Neutronenmasse lag darin, die Neutronenmasse häufiger zu verwenden, vor allem, da diese nach dem Abspaltungsprozeß wieder selbstständig begann, Gravitonen anzusammeln. Durch den hohen Preis von Neutronenmasse erwies sich dies trotz der ungemein aufwendigeren Technik und des horrenden Energieverbrauches der Waffe als günstigere Alternative. Mit der Zeit gelang auch hier sowohl eine Verkleinerung der Waffentechnologie als auch bei beibehaltener Waffengröße eine Verbesserung der Leistung. 2276 gelang es, den ersten Prototyp eines Gravitongewehres als „Hand“-waffe (mit einem Gewicht von 38,4 kg) mit einer Schußleistung von 8 Schuß zu produzieren, bis das Energiemagazin ausgetauscht werden mußte. In Zusammenarbeit von mehreren großen Rüstungsunternehmen, welche 2279 unter der Bezeichnung „United Arms Technologies“ zu einem Ultrakonzern fusionierten, gelang es, die Gravitontechnologie in Bezug auf Portabilität weiter zu verbessern. 2299 kam eine vollkommen überarbeitete Version eines Gravitongewehres auf den Markt (das UTE-31), welches 2304 noch einmal verbessert wurde. Seit spätestens diesem Zeitpunkt rüstet die Raumflotte und einige reiche Kolonialtruppen auf diese Waffen auf. Es jedoch klar sein, daß diese Waffen bei der Raumflotte niemals bei einem Verteidigungskampf im eigenen Raumschiff verwendet werden.

Gravitongewehre zeichnen sich durch einige unübliche Eigenschaften aus, die dem Schützen erst einmal in einem Crashkurs Physik beigebracht werden. Diese Waffen eignen sich ideal zum Zerschlagen schwerer Deckungen, da Materie in unmittelbarer Nähe der Gravitonkonzentration, auch als Schwereschuß bezeichnet, zu dieser angezogen werden und in ihr komprimiert werden. Ein Schwereschuß baut sich also sein Projektil im Prinzip selber zusammen. Je mehr Material jedoch angezogen wird, desto stärker diffundiert der Schwereschuß, so daß nach gewisser Zeit dieser so gut vollständig aufgebraucht ist und „nur noch“ eine hochkomprimierte Stahlkugel übrig ist, welche eine hohe Geschwindigkeit besitzt und sich bei fortschreitendem Diffusionsprozeß wieder ausdehnt. Außerdem diffundiert der Schwereschuß auch auf größere Entfernungen selbst im Vakuum. Ein praktisches Beispiel veranschaulicht dies: Zunächst durchschlägt der Schwereschuß eine etwa 1m dicke Stahlwand und reißt dabei den gesamten Stahl auf seiner Flugbahn mit. Dieses wirkt als Geschoß verstärkend. Verliert der Schwereschuß jetzt nicht mehr sonderlich viel an Substanz, arbeitet hauptsächlich das Metallgeschoß zerstörend (z.B. auf Personen oder empfindliche Geräte). Wird der Schwereschuß jedoch zu schnell aufgebraucht (z.B. in einer weiteren Stahlwand), sorgt die Ausdehnung der Stahlkugel für eine Detonationswirkung, die ein bis zu 60cm großes Loch in massiven Stahl sprengt und diesen in Stücke reißt. In keramischen Materialien kann eine solche Detonation aufgrund der Splitterwirkung besonders gefährliche Auswirkungen für umstehende Personen haben.

Wie man erkennen kann, eignen sich Gravitongewehre vor allem für die Bekämpfung gepanzerter

Einheiten oder Raumschiffe. Gegen Personen richten sie relativ wenig Schaden an, sofern keine Deckung im Weg steht, die als Geschoßmaterial für den Schwereschuß dient. In diesem Fall ist die Waffe allerdings auch für Lebewesen extrem tödlich, aber selbst ohne Deckung reißt ein Gravitonschuß einem Menschen ein häßliches Loch in den Bauch, welches vergleichbar ist mit dem Durchschuß einer Gewehrkuugel vom Kaliber 6,3mm.

Gravitongewehre zeichnen sich immer noch als sehr schwere, umständlich handhabbare Waffen aus, die einen wesentlich stärkeren Rückstoß als Projektilwaffen verursachen. Die Waffe selber erzeugt beim Schuß einen dumpfen Knall, der durch das schrille Pfeifen des Schwereschusses sofort übertönt wird. Es sollen bereits Traumata vorgekommen sein, die durch das nervenaufreibende Geräusch verursacht wurden, das beim Zerfetzen einer Deckung durch den Schwereschuß erzeugt wird. Diese Waffen feuern generell nur einzelne Schüsse ab; Salvenfeuer findet sich nicht einmal bei Gravitongeschützen.

Strahlerpistolen

Name: EN-A
Klasse: Laser
Hersteller: Fire Project
Kosten: 250 Elcuts; gedrosselt 220 Elcuts
Reichweite: 80m ohne Abzug, -1 pro 10m zusätzlicher Entfernung, max.180m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ L1 (20 Schuß), L2 (34 Schuß)
Gewicht: 0,8 kg
Optional: Zieleinrichtung A1
Beschreibung: Diese Laserpistole ist zwar sehr günstig sowie sehr bedienungsfreundlich und robust, besitzt aber eine weniger beeindruckende Reichweite. Von dieser Waffe existiert auch eine gedrosselte Sportvariante, deren Schüsse nur die halbe Stärke aufweisen, aber sich damit die oben angegebene Magazinkapazität verdoppelt. Die Waffe ist lediglich im Einzelschußmodus bedienbar und besitzt auch keine Durchschlagsstärkenregler. Beliebt ist diese Waffe vor allem in den östlichen Territorium der UTC, wo sie als angenehm leichte Selbstschutzwaffe Anwendung findet.

Patzer/FF: 3/18

Name: LASing 1B2
Klasse: Laser
Hersteller: LASing Industries
Kosten: 350 Elcuts; gedrosselt 300 Elcuts
Reichweite: 100m ohne Abzug, -1 pro 12m zusätzlicher Entfernung, max.220m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ L1 (18 Schuß), L2 (32 Schuß)
Gewicht: 1,0 kg
Optional: Zieleinrichtung A1
Beschreibung: Diese Standardlaserpistole existiert seit 2275 auf dem Markt und wird langsam aus dem Produktionsprogramm von LASing genommen. Lediglich die gedrosselte Variante soll weiterhin produziert werden, da diese Sportwaffe ebenfalls sehr beliebt ist. Die ursprüngliche Waffe besitzt zwar eine sehr gute Reichweite, jedoch führt der Energieverbrauch der Waffe bei schießwütigen Besitzern zu einem notorischen Mangel an Energiemodulen und manchmal auch aufgrund ihrer Hitzewirkung zu verbrannten Fingern (eine heiße Waffe im wahrsten Sinne des Wortes). Außerdem ist für planetare Abwehrstreitkräfte bereits seit einiger Zeit das Nachfolgemodell auf dem Markt, welches mit seinen sehr interessanten Leistungsdaten für eine beschleunigte Überalterung dieser Waffe sorgt. Das LASing 1B2 besitzt ebenfalls nur einen Einzelschußmodus und lediglich eine einzige Stärke.

Patzer/FF: 4/17

Name: LASing 1B3

Klasse: Laser
Hersteller: LASing Industries
Kosten: 650 Elcuts
Reichweite: 120m ohne Abzug, -1 pro 12m zusätzlicher Entfernung, max.240m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ L1 (22 Einheiten), L2 (38 Einheiten)
Gewicht: 1,1 kg
Optional: Zieleinrichtung A1
Beschreibung: Das LASing 1B3 wurde 2297 als Nachfolgemodell der bis zu diesem Zeitpunkt sehr beliebten 1B2 präsentiert. Seit diesem Zeitpunkt sind alle Einheiten und Dienststellen, die sich diese Waffe leisten können, umgerüstet worden, da diese Waffe über die bis zu diesem Zeitpunkt bei Laserwaffen ungewöhnliche Optionen verfügt, die Dauer des Impulses einzustellen, so daß eine Schadensregelung bis zum Dreifachen des Schadens möglich ist. Außerdem ist diese Waffe sehr energiesparend, was wiederum der Energiekapazität zugute kommt. Einige Gerüchte besagen, daß einige dieser Verbesserungen hauptsächlich durch eine Entwicklungsgruppe von lengroahatischen Technikern zustande gekommen sind. LASing bestreitet dies jedoch und bezeichnet diese Waffe als ausschließlich von Menschen entwickelt, wohl vor allem, um die Exportrestriktionen für lengroahatische Waffentechnik umgehen zu können, falls an den Gerüchten etwas dran ist.

Patzer/FF: 4/17

Name: 3A-CN
Klasse: Laser
Hersteller: *Charrái Nésan Krruhángenán (CNK), Themis-3/Lrréa Nraódan*
Kosten: 3.300 Elcuts (Menschen und andere, max. 2.500 Stück/Jahr), 950 Elcuts (Lengroah)
Reichweite: 100m ohne Abzug, -1 pro 15m zusätzlicher Entfernung, max.250m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ L1 (26 Einheiten), L2 (45 Einheiten)
Gewicht: 1,0 kg
Optional: Zieleinrichtung A1
Beschreibung: Diese Laserpistole lengroahatischer Fertigung ist eine der am meisten begehrten Waffen in der Terranischen Union. Nur sehr wohlhabende und einflußreiche Menschen haben überhaupt Zugriff auf diese Waffen. Bei einer offiziellen Bestellung kann der Käufer momentan mit einer Wartezeit von mindestens sechs Jahren rechnen, da der Verkauf dieser Waffe an Nicht-Lengroah auf 2.500 Stück pro Jahr beschränkt ist. Diese Nachfrage erlaubt für den Exportmarkt an Menschen einen sehr hohen offiziellen Preis, der durch die Importzölle der restlichen Welten der UTC noch verdoppelt wird; die Schwarzmarktpreise dieser Waffe belaufen sich auf sogar auf fünfstellige Summen. Die 3A-CN gilt als extrem robust und sehr bedienungssicher und verbindet diese Vorteile mit einem geringen Energieverbrauch und einer sehr guten Präzision. Lediglich die LASing 1B3 nimmt es in Bezug auf Reichweite mit dieser Waffe auf. An Einstellmöglichkeiten gibt es Anpassung zwischen halber und fünffacher Stärke, die durch einen längeren Impuls erfolgt. CNK gibt auf diese Waffen bei ordnungsgemäßer Behandlung eine 10-jährige Garantie, welche allerdings aufgrund der hohen Produktionsqualität nur selten in Anspruch genommen werden muß.

Patzer/FF: 2/20

Name: EN-Bs
Klasse: EM-Betäubungsimpuls
Hersteller: Fire Project
Kosten: 70 Elcuts
Reichweite: 10m ohne Abzug, -1 pro 2m zusätzlicher Entfernung, max.30m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ S0 (4 Schuß)
Gewicht: 0,2 kg

Optional:

Beschreibung: Die EN-Bs gehört zu den kleineren Betäubungspistolen. Ihre Stärken liegen vor allem in ihrem geringen Gewicht und der dazu sehr guten Energienutzung. Zum zivilen Selbstschutz wird diese Waffe vor allem im Kernbereich gerne getragen, vor allem, da sie nahezu unauffällig in einer Hemd- oder Hosentasche getragen werden kann und kaum größer als eine Zigarettenschachtel ist. Das Design des Energiemoduls ist übrigens, wie für alle Minibetäubungspistolen, so gehalten, daß es als Teil des sonst viel zu kleinen Handgriffes genutzt werden kann. Die Sicherung dieser Waffe geschieht durch einen Kippschalter an der Position, wo bei Projektilwaffen der Abzugshahn liegt. Die EN-Bs besitzt wie die meisten Kleinst-Betäubungsstrahler, nur eine rudimentäre Visiereinrichtung.

Patzer/FF: 2/20

Name: ST-18m

Klasse: EM-Betäubungsimpuls

Hersteller: Stuntech

Kosten: 95 Elcuts

Reichweite: 20m ohne Abzug, -1 pro 2m zusätzlicher Entfernung, max.40m (Abzug -10)

Energiemodul: Typ S0 (5 Schuß)

Gewicht: 0,3 kg

Optional:

Beschreibung: Diese, ebenfalls als Mini-Version gebaute Betäubungspistole besticht durch ihre außerordentliche Energieausnutzung und ihr ungewöhnliches Design. Die Waffe ist im Transportzustand zusammengeklappt, so daß der Griff am Lauf liegt und die ST-18m ideal zu transportieren oder zu verstecken ist. Klappt man den Griff auf, so entschert dies sofort die Waffe und aktiviert die Kühlung. Mit einem Zusatzschalter kann jedoch die Waffe auch im ausgeklappten Zustand gesichert und ausgeschaltet werden. Mit diesem Aufbau erfreut sich dieser Waffe besonders großer Beliebtheit, obwohl die schwerer (und im ausgeklappten Zustand auch größer) ist als vergleichbare Konkurrenzprodukte. Ein weiterer Bonuspunkt besteht in der recht großen Reichweite und der ungewöhnlich guten Visiereinrichtung (mit zusätzlichem Pointer) für eine Pistole dieser Baugröße.

Patzer/FF: 2/19

Name: ST-18

Klasse: EM-Betäubungsimpuls

Hersteller: Stuntech

Kosten: 130 Elcuts

Reichweite: 40m ohne Abzug, -1 pro 2m zusätzlicher Entfernung, max.60m (Abzug -10)

Energiemodul: Typ S1 (19 Schuß), S2 (38 Schuß)

Gewicht: 0,8 kg

Optional: Zieleinrichtung A2

Beschreibung: Der recht gewinnbringende Markt der größeren Betäubungspistolen wird seit gut 80 Jahren von der Firma Stuntech geprägt, die im Jahre 2211 mit ihrer Pistole ST-11/30 den Betäubungswaffenmarkt gehörig aufmischte, da es die erste brauchbare Waffe dieser Gattung in Pistolengröße war. Der Siegeszug dieser Waffe im zivilen Selbstschutzbereich bedeutete für Stuntech ein dermaßen hohes Wachstum, daß die Firma inzwischen zu den 30 größten Konzernen der UTC gehört. Eine verbesserte Waffe ist die ST-18, die 2261 auf den Markt gekommen ist und seitdem einige Anpassungen erfahren hat. Auch wenn diese Waffe heutzutage nicht mehr den aktuellsten Stand der Technologie darstellt, stellt sie durch ihren attraktiven Preis immer noch eine durchwachsene Alternative gegenüber teureren Konkurrenz Waffen dar.

Patzer/FF: 1/19

Name: ST-18ND
Klasse: EM-Betäubungsimpuls
Hersteller: Stuntech
Kosten: 155 Elcuts
Reichweite: 50m ohne Abzug, -1 pro 3m zusätzlicher Entfernung, max.80m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ S1 (18 Schuß), S2 (37 Schuß)
Gewicht: 0,8 kg
Optional: Zieleinrichtung A2
Beschreibung: Diese Überarbeitung der sehr populären ST-18 wartet vor allem mit einem verbesserten Reflexionsspiegel auf, was vor allem der Reichweite der Waffe zugute kommt. Um die Reichweite der Waffe zu verbessern, mußte jedoch auch die Energieaufnahme erhöht werden, wodurch diese Waffe geringfügig schneller die Energiemodule entlädt. Desweiteren wurden einige Schwachstellen im alten Design entfernt, wodurch diese Waffe auch weniger störanfällig ist als ihr Vorgängermodell. Kritiker bemängeln an dieser Waffe den hohen Energieverbrauch sowie die fehlende Möglichkeit, die Stärke des Schockimpulses regulieren zu können. Trotzdem wird diese Pistole häufig gekauft, und stellt eine der Haupteinnahmequellen von Stuntech dar.
Patzer/FF: 1/20

Name: ST-33
Klasse: EM-Betäubungsimpuls
Hersteller: Stuntech
Kosten: 200 Elcuts
Reichweite: 50m ohne Abzug, -1 pro 3m zusätzlicher Entfernung, max.80m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ S1 (25 Einheiten), S2 (52 Einheiten)
Gewicht: 1,1 kg
Optional: Zieleinrichtung A2
Beschreibung: Die ST-33 von Stuntech gilt der Klassifikation nach als „schwere“ Batäubungspistole und ist seit 2289 auf dem Markt. Im Gegensatz zu den leichteren Pistolen besitzt die ST-33 einen Intensitätsschalter, so daß man mit dieser Waffe bei Bedarf auch größere Gegner wie z.B. Tsrit betäuben kann. Im Gegensatz zur ST-18-Serie wurde bei dieser Waffe auch Wert auf eine besonders energiesparende Impulserzeugung Wert gelegt, so daß diese Waffe aus einem Modul bis zu 7 Schuß mehr erzeugen kann, als z.B. die ST-18ND. Jedoch bedarf das Schießen aus dieser Betäubungspistole aufgrund des hohen Gewichtes der Waffe der Gewöhnung. Insgesamt ist diese Waffe durchaus ihr Geld wert, wenn eine Schädenseinstellung von Nöten ist. Zusätzlich zu vielen Privatpersonen ist einer der Hauptabnehmer die Polizei im Kernbereich, wo diese Waffe vor allem bei Einsätzen mit beschränktem Risiko genutzt wird.
Patzer/FF: 1/20

Name: Series S2
Klasse: EM-Betäubungsimpuls
Hersteller: Taspan
Kosten: 60 Elcuts
Reichweite: 10m ohne Abzug, -1 pro 1m zusätzlicher Entfernung, max.20m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ S0 (2 Schuß)
Gewicht: 0,2 kg
Optional:
Beschreibung: Diese Betäubungskleinstpistole hält zwei Rekorde: zum einen ist sie die momentan kleinste Betäubungspistole auf dem Markt, zum anderen gibt es keine Pistole, die bei ihrem Benutzer derart häufig für verbrannte Finger sorgt. Das Problem dieser Waffe liegt darin, daß sie wegen einem schlechten Kühlungssystem und mit ihren großen Wärmeverlusten sehr schnell aufheizt. Daher hat diese Waffe den Spitznamen

„Wegwerfwaffe“ erhalten, da ein Besitzer, der aus dieser Waffe die beiden verwertbaren Schüsse direkt hintereinander schießt, die Waffe sofort aus der Hand nehmen sollte, um sich nicht an ihr zu verbrennen. Nach der Abgabe beider Schüsse benötigt die Waffe etwa 5 Minuten, bis sie auf Handwärme abgekühlt ist.

Patzer/FF: 2/20

Name: UTE-11
Klasse: EM-Betäubungsimpuls
Hersteller: United Arms Technologies
Kosten: 230 Elcuts
Reichweite: 60m ohne Abzug, -1 pro 2m zusätzlicher Entfernung, max.80m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ S1 (21 Einheiten), S2 (45 Einheiten)
Gewicht: 1,0 kg
Optional: Zieleinrichtung A2
Beschreibung: Diese schwere Betäubungspistole mit einstellbarer Intensität (normal/dreifach) ist vor allem in Gebieten beliebt, wo von letztgenannter Einstellung häufig Gebrauch gemacht werden muß, z.B. bei den Kolonialisten der Planeten mit bereits eigenen, nicht immer friedlichen Lebensformen. Ansonsten wird diese Pistole auch manchmal als leichte Jagdwaffe eingesetzt, da sie über eine gute Reichweite verfügt. Durch ihren im Vergleich zu anderen Waffen hohen Preis wird die UTE-11 allerdings nicht immer gerne genommen, vor allem da die Intensitätsoption der Waffe für den reinen Selbstschutz nicht unbedingt sonderlich viel Sinn macht.

Patzer/FF: 1/20

Name: 7L-GN
Klasse: EM-Betäubungsimpuls
Hersteller: *Górrhan Nésan Krruhángenán* (GNK), *Themis-3/Lrréa Nraódan*
Kosten: 760 Elcuts (Menschen und andere, max. 3.500 Stück/Jahr), 280 Elcuts (Lengroah)
Reichweite: 60m ohne Abzug, -1 pro 3m zusätzlicher Entfernung, max.90m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ S1 (28 Einheiten), S2 (56 Einheiten)
Gewicht: 1,0 kg
Optional: Zieleinrichtung A2
Beschreibung: Die 7L-GN ist eine weitere Energiewaffe aus der Produktion der Lengroah, bei der jedoch der Unterschied in der Leistungsfähigkeit zu den vergleichbaren Waffen der menschlichen Konzerne weit weniger drastisch ausfällt wie bei den Laserpistolen. Durch ihre zweistufige (normal/doppelt) Einstellungsmöglichkeit der Intensität des Impulses zählt die 7L-GN ebenfalls zu den schweren Betäubungspistolen. Wie auch bei anderen Lengroahwaffen zeichnet sich diese Pistole vor allem durch ihre gute Reichweite und ihren geringen Energieverbrauch aus, während sie in Punkte Störanfälligkeit und Bedienungssicherheit gleichauf mit den meisten anderen Betäubungswaffen liegt, die allgemein für ihre Funktionssicherheit bekannt sind.

Patzer/FF: 1/20

Strahlergewehre

Name: EN-Mod2A 1/12
Klasse: Laser/Scharfschützengewehr
Hersteller: Fire Project
Kosten: 1.100 Elcuts
Reichweite: 300m ohne Abzug, -1 pro 80m zusätzlicher Entfernung, max.1.100m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ L2 (28 Einheiten), L3 (70 Einheiten), L4 (190 Einheiten)
Gewicht: 4,6 kg
Optional: Zieleinrichtung B1, Zielfernrohr B, D oder E, Dreibein

Beschreibung: Dieses Laser-Scharfschützengewehr wurde speziell für den militärischen Markt entwickelt. Dabei wurde besonderen Wert auf geringes Gewicht, leichte Bedienbarkeit und guter Energieausnutzung gelegt. Dies sind auch genau die Kategorien, bei denen diese Waffe punkten kann, während sie in Bezug auf Entfernung sich gegenüber den Waffen von LASing oder CNK (, die immer etwas außer der Wertung liegen,) geschlagen geben muß. Trotzdem stellt diese Waffe eine leichte Alternative gegenüber einem 13mm-Scharfschützengewehr bei vergleichbarer Entfernung dar. Bevorzugt wird diese Waffe vom Militär hauptsächlich, wenn Durchschlagskraft wichtiger ist als der am Objekt angerichtete Schaden, so z.B. bei der Sabotage von Raumschiffen. Die Veränderung der Impulsdauer ist bei dieser Waffe zwischen einfacher bis zwölfmaliger Impulsdauer möglich.

Patzer/FF: 5/15

Name: LASing 2B

Klasse: Laser/Scharfschützengewehr

Hersteller: LASing Industries

Kosten: 950 Elcuts; gedrosselt 620 Elcuts

Reichweite: 300m ohne Abzug, -1 pro 90m zusätzlicher Entfernung, max.1.200m (Abzug -10)

Energiemodul: Typ L2 (25 Einheiten), L3 (60 Einheiten), L4 (170 Einheiten)

Gewicht: 5,1 kg

Optional: Zieleinrichtung B1, Zielfernrohr B, D oder E, Dreibein

Beschreibung: Dieses schon etwas ältere Laser-Scharfschützengewehr wird vor allem in der Polizei und den Sondereinsatzkommandos sehr häufig genutzt - sofern diese noch nicht auf die verbesserte Variante umgerüstet haben. Es zeichnet sich durch eine gute Reichweite aus, während die einstellbare Dauer des Impulses von einfacher bis zehnfacher auch gute Möglichkeiten bietet, durch Deckung hindurchzuschießen. Es existiert von dieser Waffe auch eine gedrosselte Variante für den Sportbereich, die nur mit halber Impulslänge Schießen kann. Einziger leichter Nachteil ist die relativ schlechte Schußausbeute, die allerdings bei Polizei- und Sportwaffen sowieso nur eine untergeordnete Rolle spielt.

Patzer/FF: 6/15

Name: LASing 2B1/ LASing 2B1 HI

Klasse: Laser/Scharfschützengewehr

Hersteller: LASing Industries

Kosten: 1.800 Elcuts; 2.600 Elcuts (HI)

Reichweite: 500m ohne Abzug, -1 pro 120m zusätzlicher Entfernung, max.1.700m (Abzug -10)

Energiemodul: Typ L3 (60 Einheiten), L4 (170 Einheiten); L5 (360 Einheiten) (nur HI)

Gewicht: 5,9 kg

Optional: Zieleinrichtung B1, Zielfernrohr B, D oder E, Dreibein

Beschreibung: Nach mehrjähriger Kundenbefragung besaß LASing genügend Informationen, um eine kundenorientierte Überarbeitung des häufig genutzten Lasergewehres 2B durchführen zu können. Nach über achtjähriger Entwicklungszeit wurde 2306 dieses Lasergewehr in den Markt eingeführt und wurde seitdem primär von den Eliteeinheiten der Terranischen Union gekauft, da diese am ehesten die finanziellen Mittel aufbringen können, um sich diese Waffe zu leisten. Die Überarbeitungen des 2B konzentrierten sich vor allem auf die Fokussierung des Lasers, da hier noch der größte Verbesserungsspielraum lag. Angeblich soll LASing sogar einige technologische Informationen der Srakhs vorliegen gehabt haben, die auf dunklen Kanälen zum Konzern gelang sind. Dies wird von LASing jedoch vehement dementiert. Desweiteren war ein Hauptkritikpunkt am alten 2B seine Störanfälligkeit bei hohen Impulsdauern, die ebenfalls verringert wurde. An der Impulslänge wurde zunächst nicht getan; seit 2308 gibt es jedoch auch eine Version der Waffe, die 2B1 HI („Heavy Impact“), die maximal eine Verfünfzehnfachung der

Impulslänge zuläßt. Ein weiterer Vorteil ist die Möglichkeit, zusätzlich die L5-Energiemodule verwenden zu können, was dem Schützen bei höchster Impulslänge satte 24 Schuß zur Verfügung stellt (gegenüber 11 Schuß beim L4er-Modul).

Patzer/FF: 6/16

Name: EN-Af 5
Klasse: Laser/Sturmgewehr
Hersteller: Fire Project
Kosten: 1.100 Elcuts
Reichweite: 250m ohne Abzug, -1 pro 60m zusätzlicher Entfernung, max.850m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ L3 (50 Einheiten), L4 (140 Einheiten)
Gewicht: 4,4 kg
Optional: Zieleinrichtung B2, Zielfernrohr B oder D
Beschreibung: Für die Konstruktion eines robusten Lasergewehres bedarf es einer schlagfesten Fokussierung. Diese ist jedoch in der Regel nie so gut wie die eines wesentlich empfindlicheren Scharfschützengewehres, so daß die Reichweite einer Lasersturmwaffe weit unter der von vergleichbaren Scharfschützenwaffen liegt. Von dieser Regel macht auch das EN-Af keine Ausnahme, obwohl dieser Waffe noch eine außerordentlich gute Reichweite besitzt. Ihre Wahlmöglichkeiten für den Laserimpuls bestehen sowohl in der Wahl aus einfacher oder fünffacher Impulslänge sowie an Feuermöglichkeiten Einzel-, 3-Schuß-Salvenfeuer und Dauerfeuer. Durch die geringe Baugröße bedingt ist die Kühlung und die Energieausbeute dieser Waffe nicht gerade optimal.

Patzer/FF: 7/16

Name: LASing 2A
Klasse: Laser/Sturmgewehr
Hersteller: LASing Industries
Kosten: 950 Elcuts
Reichweite: 200m ohne Abzug, -1 pro 50m zusätzlicher Entfernung, max.700m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ L3 (60 Einheiten), L4 (170 Einheiten)
Gewicht: 5,3 kg
Optional: Zieleinrichtung B2, Zielfernrohr B oder D
Beschreibung: Das LASing 2A wurde 2281 von LASing Industries auf Antrag der Raumflotte entwickelt. Vorteile dieser Waffe sind die im Vergleich zum EN-Af die geringere Störanfälligkeit und die bessere Energieausnutzung. Ihre wesentlich geringere Reichweite spielt bei dem LASing 2A als alternative Bordkampfwanne nur eine untergeordnete Rolle. Besonders wichtig war für die Raumflotte die Intensitätswahl zwischen einfacher und dreifacher Impulsdauer, da ein dreifach so langer Impuls reicht, um einen Tsrit-Panzer inklusive Exoskelett zu durchschießen, aber auf der anderen Seite nicht reicht, um im Eifer des Feuergeftes versehentlich die Standardpanzerung leichter (eigener) Zerstörer oder Kreuzer zu durchdringen. Die Feueroptionen des 2A sind identisch mit denen des EN-Af.

Patzer/FF: 7/17

Name: 12RR-CN
Klasse: Laser
Hersteller: *Charrái Nésan Krruhángenán* (CNK), Themis-3/*Lrréa Nraódan*
Kosten: 4.600 Elcuts (Menschen und andere, max. 2.000 Stück/Jahr), 1.650 Elcuts (Lengroah)
Reichweite: 400m ohne Abzug, -1 pro 100m zusätzlicher Entfernung, max.1.400m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ L4 (190 Einheiten), L5 (400 Einheiten)
Gewicht: 4,9 kg
Optional: Zieleinrichtung B4, Zielfernrohr E
Beschreibung: Diese Waffe wird von CNK seit sechs Jahren produziert, und genau so lange währt

auch schon der Streit, ob diese Waffe nun zu den Sturm- oder den Scharfschützenwaffen zählt. Immerhin besitzt die Charakteristika von beiden Laserwaffentypen. Bei der Wahl der Impulslänge kann der Schütze zwischen halber, einfacher, dreifacher, fünffacher und achtfacher Stärke wählen. Die Reichweite entspricht ebenfalls derjenigen einer mittleren Scharfschützenwaffe. Auf der anderen Seite ist diese Waffe neben dem üblichen Einzelschuß mit einer 4-Schuß-Salven- und einer Dauerfeuroption ausgestattet, was die Waffe zusammen mit ihrer extremen Robustheit und Verlässlichkeit zur idealen Sturmwaffe macht. Lediglich zwei Punkte sprechen gegen ihre Verwendung: Die schwere Beschaffbarkeit und ihr Preis (für Lengroah-Waffen nichts neues). Einige wilde Gerüchte besagen, daß die Urpläne dieser Waffe und der neueren L5-Module von den Lengroah im srakhischen Territorium stammen und denen „abhanden gekommen“ sind. CNK hüllt sich diesbezüglich in Schweigen. Obwohl diese Waffe vollautomatische Eigenschaften besitzt, ist sie in den Kolonien der Lengroah als Selbstverteidigungswaffe erlaubt, in den östlichen Randbereichen zur Grenze zum Sperrgebiet aber nicht.

Patzer/FF: 4/19

Name: EN-B
Klasse: fokussierter EM-Betäubungsimpuls
Hersteller: Fire Project
Kosten: 500 Elcuts
Reichweite: 150m ohne Abzug, -1 pro 10m zusätzlicher Entfernung, max.250m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ S3 (145 Einheiten)
Gewicht: 3,5 kg
Optional: Zieleinrichtung B2, Zielfernrohr A
Beschreibung: Obwohl primär als Jagdgewehr für tiergerechte Großwildjagd gedacht, hat dieses Fokus-Betäubungsgewehr inzwischen auch, zumindest im galaktischen Osten, den privaten Sicherheitsmarkt erobert. Durch seinen (im Vergleich zum ST-90) günstigen Preis hat es vor allem die niederen Marktsegmente im Jagdbereich für sich gewinnen können. Dort werden auch die geringere Leistung und der höhere Verbrauch des Gewehr weniger störend wahrgenommen und eher als Eigenschaften einer Low-Price Waffe verstanden. Die Intensitätseinstellungen dieser Waffe lauten: normal, stark (3x), sehr stark (6x) und maximal (8x).

Patzer/FF: 3/16

Name: ST-90
Klasse: fokussierter EM-Betäubungsimpuls
Hersteller: Stuntech
Kosten: 800 Elcuts
Reichweite: 180m ohne Abzug, -1 pro 12m zusätzlicher Entfernung, max.300m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ S3 (160 Einheiten)
Gewicht: 3,9 kg
Optional: Zieleinrichtung B2, Zielfernrohr A
Beschreibung: Das ST-90 ist gegenüber dem EN-B in allem etwas größer: größere Reichweite, größere Energieausnutzung, größere Robustheit, größeres Gewicht, größerer Preis. Trotz des letzten Punktes bevorzugt jedoch jeder, der es sich leisten kann, dieses Jagdgewehr, wobei die Prestige-Gründe für die Kaufentscheidung nicht gerade unerheblich sind. Beim zivilen Selbstschutz spielt diese Waffe jedoch nur eine sehr untergeordnete Rolle, da man zum selben Preis im Bereich der Projektilwaffen wesentlich interessanteres geboten bekommt. Die Intensität der Waffe kann bis auf das zwanzigfache der Normalleistung eingestellt werden; ein Wert, der gegen Menschen tödliche Folgen haben kann.

Patzer/FF: 3/17

Name: UTE-25
Klasse: gestreuter EM-Betäubungsimpuls
Hersteller: United Arms Technologies (UAT)
Kosten: 1.300 Elcuts
Reichweite: 120m ohne Abzug, -1 pro 10m zusätzlicher Entfernung, max.220m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ S3 (150 Einheiten)
Gewicht: 3,6 kg
Optional: Zieleinrichtung B3, Zielfernrohr A oder C
Beschreibung: Die Waffengattung der Streufeuer-Betäubungsgewehre ist zwar für den zivilen Markt gesperrt, jedoch sehr beliebt im Bereich der polizeilichen und konzerniellen Sicherheit, wenn es um die Unterdrückung von Massenaufständen geht. Der Streufeuerbetrieb ist jedoch äußerst kompliziert und erfordert vom Schützen viel Erfahrung und Konzentration, da beim Schuß durch die Länge des Betätigens des Abzuges der zu bestreichende Winkel eingestellt wird. Die gute Visiereinrichtung der UTE-25 kann dabei auch nur dann helfen, wenn sie benutzt wird; daher sollte man diese Waffen ausschließlich mit Hilfe der Visier- oder der optionalen Zieleinrichtungen verwenden. Beim Zielen ermittelt ein Entfernungsmesser den Abstand zum Ziel und stellt damit automatisch die benötigte Intensität ein. Beim Durchziehen des Abzuges kann man dann im Visier durch eine rot-transparente, sich verbreiternde Ellipse erkennen, welcher Bereich gerade bestrahlt würde, wenn man losläßt. Die Verbreiterung erreicht bei 7 Metern im Ziel ihr Maximum und wächst nicht weiter an. Maximal können mit der Waffe durch korrekte Einstellung des Winkels 14 dicht nebeneinander stehende Menschen bekämpft werden, sofern ein Mindestabstand von 10 Metern möglich ist (ansonsten entsprechend weniger bei stärkerem Effekt).
Patzer/FF: 12/18

Name: ST-83
Klasse: gestreuter EM-Betäubungsimpuls
Hersteller: Stuntech
Kosten: 1.200 Elcuts
Reichweite: 120m ohne Abzug, -1 pro 10m zusätzlicher Entfernung, max.220m (Abzug -10)
Energiemodul: Typ S3 (160 Einheiten)
Gewicht: 3,8 kg
Optional: Zieleinrichtung B3, Zielfernrohr A oder C
Beschreibung: Das ST-83 zeichnet sich gegenüber dem UTE-25 vor allem dadurch aus, daß die automatische Intensitätsanpassung weit weniger gut funktioniert und häufig manuell korrigiert werden muß. Durch diesen Mehraufwand beim Schützen kommt es bei dieser Waffe vermehrt zu Bedienungsfehlern, was bei einem derart schwer bedienbaren Waffentyp wie Steufeuer-Betäubungsgewehren besonders unangenehm aufstößt. Als Vorteil der Waffe muß allerdings gewertet werden, daß die Pulserzeugung mit einem höheren Wirkungsgrad arbeitet, was letztendlich für mehr Schüsse im Energiemodul sorgt. Das ST-83 schafft es aufgrund einer maximaler Bestrahlungsbreite von 6 Metern nur auf maximal 12 Menschen bei obigen Bedingungen.
Patzer/FF: 14/18

Gravitongewehre

Name: UTE-31
Hersteller: United Arms Technologies (UAT)
Kosten: 3.900 Elcuts (inkl. Neutronen und HL-Bat.)
Reichweite: 200m ohne Abzug, -1 pro 60m zusätzlicher Entfernung, max.800m (Abzug -10)
Energiemodul: GGPS (14 Schuß), HL-Batterie Typ A (Lebensdauer: 500 Stunden)
Gewicht: 19,4 kg
Optional: Dreibein, Montageschienen, Fernsteuerung, GG-Energiezelle
Beschreibung: Das UTE-31 wurde zum ersten Mal 2299 der Öffentlichkeit präsentiert und war das erste relativ brauchbare Gravitongewehr auf dem Markt. Momentan wird es noch produziert und weiter verkauft, allerdings nur noch in geringem Maßstab. Es besitzt lediglich eine einzelne Neutronenpatrone, aus der die Gravitonen extrahiert werden, daher besitzt es eine recht lange Nachladezeit. Dafür reicht bei dieser Waffe auch eine einfache Hochleistungsbatterie vom Typ A aus, um die Neutronenmasse davon zu hindern, die Waffe zu verschrotten. Ein Wechsel der Waffe geht relativ einfach im geladenen Zustand, da für etwa 2 Minuten die Energie auch aus dem GGPS entnommen werden kann. Von den technischen Leistungsdaten überholt, wird diese Waffe nur aufgrund ihres niedrigen Preises gekauft, wobei allerdings die Käufer über die Folgekosten nicht nachdenken: Aus einer Neutronenpatrone können maximal 400 Schuß abgegeben werden, bis diese vollständig zerstrahlt ist.
Patzer/FF: 9/10

Name: UTE-32
Hersteller: United Arms Technologies (UAT)
Kosten: 9.600 Elcuts (inkl. Neutronen und HL-Bat.)
Reichweite: 300m ohne Abzug, -1 pro 80m zusätzlicher Entfernung, max.1.100m (Abzug -10)
Energiemodul: GGPS II (22 Schuß), 2 HL-Batterien Typ B (Lebensdauer: 700 Stunden)
Gewicht: 17,2 kg
Optional: Dreibein, Montageschienen, Fernsteuerung, GG-Energiezelle
Beschreibung: Diese Weiterentwicklung des UTE-31 ist insbesondere deswegen erstaunlich, daß sie über drei Neutronenpatronen verfügt und dabei trotzdem leichter ist als ihr Vorgängermodell. Außerdem wurde die Reichweite durch eine verbesserte Fokussierung des Schwereschusses deutlich erhöht. Bei jedem Schuß wird dabei die Lagerung der Neutronen gedreht, so daß die Waffe den Eindruck einer überproportionalen Tommygun hinterläßt. Die Nachladezeit ist recht zügig; der Abstand zwischen drei Schüssen besitzt jedoch dieselbe Mindestlänge wie bei der UTE-31, da dies vom Regenerationsprozeß der Neutronen abhängt. Ein Feuerstoß ist mit dieser Waffe allerdings trotzdem nicht möglich. Wie alle Gravitonwaffen wird dringend empfohlen, ohne Montage diese Waffe nicht im Stehen abzufeuern. Bis zur völligen Zerstrahlung können aus einer Neutronenpatrone 500 Schüsse abgegeben werden.
Patzer/FF: 8/13

Name: GR-A
Hersteller: Fire Project
Kosten: 6.800 Elcuts (inkl. Neutronen und HL-Bat.)
Reichweite: 250m ohne Abzug, -1 pro 75m zusätzlicher Entfernung, max.1.000m (Abzug -10)
Energiemodul: GGPS II (20 Schuß), HL-Batterie Typ B (Lebensdauer: 500 Stunden)
Gewicht: 16,1 kg
Optional: Dreibein, Montageschienen, Fernsteuerung, GG-Energiezelle
Beschreibung: Dieses einzige Konkurrenzmodell auf dem Markt zu den Gravitongewehren von UAT verwendet keine Drehung, sondern eine links-rechts-Bewegung, um die jeweils

verwendete Neutronenpatrone zu laden. Insgesamt verfügt diese Waffe über 2 Patronen, die abwechselnd genutzt werden können, womit bei dieser Waffe die konstante Regenerationsphase zwischen zwei Schüssen liegt. Der Vorteil dieser Waffe liegt hauptsächlich in dem „geringen“ Gewicht, womit diese Waffe sich am ehesten für die unmotorisierte Infanterie im beweglichen Einsatz eignet. Ihre Hauptanwendung findet sie bei kleinen Landungstrupps der Raumflotte, die aus welchen Gründen auch immer unbedingt eine derart schwere Waffenunterstützung benötigen, z.B. Sabotageeinheiten. Beim GR-A hält eine Neutronenpatrone ebenfalls etwa 500 Schuß, bevor sie ausgewechselt werden muß.

Patzer/FF: 9/13

Materiethermalwaffen

Unter dieser Rubrik sind Waffen zusammengefaßt, die zwar irgend eine Form von Materie auf den Gegner schießen, deren zerstörerische Wirkung jedoch nicht von der reinen kinetischen Energie eines Projektils, sondern von der Hitze des Geschosses abhängt. Hierzu zählen sowohl die allseits bekannten Flammenwerfer, deren Kampfwirkung aufgrund von Hitzeeinwirkung durch Verbrennung basiert, als auch die Kategorie der Plasmawaffen, die ionisiertes Plasma verschießen und damit Hitzeschäden und in wesentlich geringerem Maße auch elektrische Entladungen verursachen.

Bei Flammenwerfern hat sich am Prinzip nicht mehr sonderlich viel getan. Inzwischen werden aufgrund der neuen, pulverförmigen Brandmittel bevorzugt Flammpatronen verwendet, mit denen sich eine Waffe ähnlich leicht laden läßt wie ein Projektilgewehr mit einem Magazin. Durch den Einsatz an Orten ohne Sauerstoff in der Luft oder auch im Vakuum wurde es notwendig, dem Brennstoff einen Oxidator mitzuliefern. Dieser wird in der Regel getrennt vom Brennstoff in einer eigenen Patrone dem Flammenwerfer zugeführt, sofern es sich um eine vakuumtaugliche Waffe handelt. Die beiden Stoffe werden erst in der Waffe gemischt und beim Verlassen der Waffe elektrisch gezündet. Hierbei muß der Druck des Gemisches genügend groß sein, damit die Reaktion nicht im Inneren der Waffe abläuft und für eine Detonation sorgt. Wie man erkennen kann, sind Flammenwerfer auch für den Schützen sehr gefährliche Waffen, bei deren Fehlbedienung es zu ernsthaften Zwischenfällen kommen kann. Vor allem die Tatsache, daß man sowohl eine Brandpatrone, eine Oxidatorpatrone und eine Energiezelle benötigt, um die Waffe nutzen zu können, schreckt die potentiellen Interessenten Raumflotte und PDFs aufgrund der dadurch entstehenden Nachschubprobleme ab. Aus Sicherheitsgründen wurde die Integration aller drei Betriebsmittel in eine einzige Patrone ebenfalls abgelehnt.

Als letzte, heutzutage gebräuchliche (Hand-)Waffenkategorie existieren noch Plasmawaffen. Die ersten Anfänge für die Konstruktion dieser Waffen gehen auf die Mitte des 21. Jahrhunderts zurück, wo allerdings die ersten Prototypen (ebenfalls in Form von Geschützen mit einem bis zu 25m langen Lauf) sehr große Probleme mit der Reichweite des Schusses hatten, da sich die Plasmaladung bei zunehmender Entfernung ausdehnte und somit schnell ihre zerstörerische Wirkung verlor. Dieser Prozeß war in Atmosphäre natürlich wesentlich stärker als im Vakuum; zu dieser Zeit war jedoch eine Nutzung dieser Waffen im Vakuum noch nicht interessant. So waren diese Waffen zuerst nur von geringer Bedeutung, bis eine Form von Massenraumfahrt entstanden war, in der auch Waffen notwendig wurden. Hierbei zeigte sich, das Plasmawaffen aufgrund ihres großen Schadens, aber ihrer geringen Durchschlagleistung für den Personenkampf auf einem Raumschiff besonders geeignet waren, da die Möglichkeit, mit diesen Waffen die Außenhaut des Schiffes zu durchschlagen, praktisch nicht gegeben war, während man bei Laser- und vielen Projektilwaffen immer mit dieser Möglichkeit rechnen mußte und die Schockimpulse von Betäubungswaffen an den vielen metallischen Gegenständen an Bord eines Raumschiffes reflektiert wurden und nicht selten den Schützen selber trafen. Entscheidende Verbesserungen dieser Waffengattung wurden durch die Entwicklung des Materials Faerrion 2152 erlangt, welches wesentlich dichtere Magnetfelder erlaubte und damit die Beschleunigungs- und Fokussierungsstrecke mit einem Schlag auf ein Zehntel verringerte. Ab diesem Zeitpunkt machten diese Waffen als Handwaffen erstmals Sinn. Die üblichen notorischen Probleme von energiebetriebenen Waffen mit ihrer Schußkapazität wurden mit der Zeit ebenfalls gemindert, so daß heutzutage Kombinationsmagazine mit einer Schußkapazität von 20 bis 80 Schuß, je nach Größe der Waffe, üblich sind.

Ihr Hauptanwendungsgebiet besitzen Plasmawaffen wie gesagt im Personenkampf an Bord von

Raumschiffen und -stationen. Sie verursachen einen gewissen Rückschlag. Eine Plasmawaffe liegt im Energieverbrauch in etwa auf gleicher Höhe wie eine entsprechende Laserwaffe und ist daher ebenfalls recht leicht zu orten. Ihr Schuß sieht wie eine langgezogene bläulich glühende Kugel aus, die in Atmosphäre durch die Wechselwirkung sogar noch deutlicher zu sehen ist. Durch die hohe Geschwindigkeit entsteht in Luft zusätzlich zum Zischen des Geschosses ein Knall beim Abschuß. Sobald der Schuß auf einen massiven Körper trifft, zerplatzt die Plasmaladung und führt zu Verbrennungen und Entladungen, womit sowohl Personen mit maximal mittlerer Panzerung als auch empfindliche Geräte bekämpft werden können.

Flammenwerfer

Name: PTF 6V /PTF 6V L
Hersteller: Pyrotechnologies
Kosten: 950 Elcuts (6V), 1.020 Elcuts (6V L)
Reichweite: 30m ohne Abzug, -1 pro 3m zusätzlicher Entfernung, max.90m (Abzug -20)
Mun.-module: Oxidatorpatrone, Energiemodul E1 (6V2) bzw. E2 (6V2 L), Brandpulverpatrone A (6V2) bzw. B (6V2 L)
Gewicht: 4,9 kg
Optional: Zieleinrichtung G; 6V2L außerdem: Montageschienen, Fernsteuerung, Betriebskanister
Beschreibung: Diese beiden Flammenwerfer sind die preiswertesten vakuumtauglichen Modelle auf dem Markt. Sie unterscheiden sich lediglich durch die verwendbaren Munitionsmodule. In der Reichweite hinken zwar beide Waffen ein bißchen hinterher, bleiben aber vor allem preislich immer noch eine Alternative gegenüber den modernen Versionen der Flammenwerfer. Problematisch erweist sich bei diesen Waffen vor allem durch ihre Anfälligkeit für Störungen und die Gefährlichkeit bei Bedienungsfehlern. Diese Waffe sollte daher nur in erfahrene Hände gelangen; im Bereich des zivilen Selbstschutzes hat diese Waffe gar nichts verloren. Die 6V L wird übrigens besonders gern im Bereich der montierten Waffen bei leicht gepanzerten Fahrzeugen verwendet.
Patzer/FF: 10/14

Name: PTF 6V2 /PTF 6V2 L
Hersteller: Pyrotechnologies
Kosten: 1.100 Elcuts (6V2), 1.200 Elcuts (6V2 L)
Reichweite: 30m ohne Abzug, -1 pro 4m zusätzlicher Entfernung, max.110m (Abzug -20)
Mun.-module: Oxidatorpatrone, Energiemodul E1 (6V2) bzw. E2 (6V2 L), Brandpulverpatrone A (6V2) bzw. B (6V2 L)
Gewicht: 5,3 kg
Optional: Zieleinrichtung G; 6V2L außerdem: Montageschienen, Fernsteuerung, Betriebskanister
Beschreibung: Die überarbeitete Versionen des PTF 6V (L) wartet vor allem mit einer verbesserten Reichweite auf, während der Hauptkritikpunkt an dem Vorgängermodell, die fehlende Betriebssicherheit, auch bei dieser Waffe nicht spürbar verbessert wurde. Insgesamt wird allerdings vor allem für Landungstrupps der Raumflotte diese Waffe inzwischen bevorzugt gekauft und die ältere 6V immer stärker ausgemustert. Im Einsatzbereich der motorisierten Landungstruppen verdrängt auch die 6V2 L in letzter Zeit immer mehr die 6V L. Nach Raumflottenplänen soll die komplette Raumflotte innerhalb von sechs Jahren auf das neue Modell umgerüstet werden.
Patzer/FF: 10/14

Name: FLA-Mod2A
Hersteller: Fire Project
Kosten: 650 Elcuts
Reichweite: 10m ohne Abzug, -1 pro 3m zusätzlicher Entfernung, max.70m (Abzug -20)
Mun.-module: Energiemodul E1, Brandpulverpatrone A
Gewicht: 3,7 kg
Optional: Zieleinrichtung G
Beschreibung: Während die vakuumtauglichen Flammenwerfer primär für die Raumflotte entwickelt wurden, erfreuen sich die kolonialen Verteidigungstruppen immer noch der wesentlich bedienungsfreundlicheren und störungsärmeren Atmosphärenflammenwerfer. Das schon recht alte Modell FLA-Mod2A wird dabei allerdings nur noch von den etwas ärmeren oder weniger bedrohten Kolonien verwendet, bei denen die Umrüstung zur Zeit nicht notwendig oder finanziell nicht machbar ist. Da diese Kolonien auch immer noch dieses Modell einkaufen, befindet sich diese Waffe immer noch in Produktion. Vorteilhaft bei dieser Waffe ist vor allem das geringe Gewicht. Leider handelt es sich um eine reine leichte Infanteriewaffe, die nicht für die Montierung geeignet ist.
Patzer/FF: 8/16

Name: FLA-Mod3A
Hersteller: Fire Project
Kosten: 820 Elcuts
Reichweite: 40m ohne Abzug, -1 pro 3m zusätzlicher Entfernung, max.100m (Abzug -20)
Mun.-module: Energiemodul E2, Brandpulverpatrone B
Gewicht: 4,6 kg
Optional: Zieleinrichtung G, Montageschienen, Fernsteuerung, Betriebskanister
Beschreibung: Als Version eines montierbaren Flammenwerfers wurde 2294 der FLA-Mod3A entwickelt. Er bietet gegenüber dem Vorgängermodell nicht nur die Montierbarkeit und die größeren Betriebsmittelmodule, sondern dazu gleich eine größere Reichweite und eine höhere Bedienungssicherheit. Leider ist diese Waffe auch ein knappes Kilo schwerer als die Vorgängervariante, was sie als reine Handwaffe nicht gerade beliebt macht.
Patzer/FF: 7/16

Plasmapistolen

Name: PTP 06/20
Hersteller: Pyrotechnologies
Kosten: 220 Elcuts
Reichweite: 30m ohne Abzug, -1 pro 4m zusätzlicher Entfernung, max.70m (Abzug -10)
Magazin: Typ Kr/A
Gewicht: 1,1 kg
Optional: Zieleinrichtung H1
Beschreibung: Pyrotechnologies produziert seine Plasmapistolen hauptsächlich für den zivilen Markt für Raumpiloten. So handelt es sich bei der PTP 06/20 um eine leicht bedienbare Waffe mit brauchbarer Reichweite und optionaler Zieleinrichtung, wobei die letzten beiden Eigenschaften bei einer Verteidigungswaffe auf Raumschiffen relativ wenig Sinn machen. Sie kann lediglich die kleinen Kryptonmagazine aufnehmen, was allerdings keine große Einschränkung darstellen sollte; wer benötigt schon zur Selbstverteidigung mehr als 20 Schuß pro Magazin?
Patzer/FF: 3/17

Name: PTP 06/40
Hersteller: Pyrotechnologies
Kosten: 310 Elcuts
Reichweite: 30m ohne Abzug, -1 pro 5m zusätzlicher Entfernung, max.80m (Abzug -10)
Magazin: Typ Kr/A oder Kr/B
Gewicht: 1,3 kg
Optional: Zieleinrichtung H1
Beschreibung: Die PTP 06/40 ist eine ungewöhnlich schwere Pistole, die primär von den Waffenfetschisten unter den zivilen Raumpiloten genommen wird. Ihr Vorteil gegenüber der 06/20 besteht in der Möglichkeit, auch die kleinen kryptongefüllten Plasmagewehrmagazine verwenden zu können, was die Schußkapazität pro Magazin verdoppelt. Mit einher kommt bei dieser Waffe ein etwas längerer Lauf, welcher der Waffe eine größere Reichweite erlaubt. Leider vergrößert das nicht gerade unwesentlich das Gewicht und vermindert die Bedienungssicherheit der Waffe.
Patzer/FF: 4/17

Name: PL-A 84
Hersteller: Fire Project
Kosten: 260 Elcuts
Reichweite: 30m ohne Abzug, -1 pro 3m zusätzlicher Entfernung, max.60m (Abzug -10)
Magazin: Typ Kr/A oder Kr/B
Gewicht: 0,9 kg
Optional: Zieleinrichtung H1
Beschreibung: Diese Waffe wird häufig bei der Ausrüstung von orbitalen oder sonstigen primär im Weltraum tätigen Polizeibehörden verwendet. Auch die Raumflotte verwendet bei polizeilichen Aufgaben im Randgebiet nicht die UT-33, sondern häufig diese Waffe. Durch ihre leichte Bauart bedingt, besitzt diese Waffe eine im Vergleich zu anderen Plasmawaffen eine miserable Reichweite und eine höhere Störanfälligkeit. Immerhin kann sie sowohl die Pistolen- als auch die kleinen Gewehr-Kryptonmagazine verwenden. Trotzdem wird in einigen Einheiten überlegt, ob man nicht doch zu den qualitativ höherwertigen Pistolen von Pyrotechnologies umrüsten soll.
Patzer/FF: 4/16

Plasmagewehre

Name: PTP 09-36
Hersteller: Pyrotechnologies
Kosten: 580 Elcuts
Reichweite: 70m ohne Abzug, -1 pro 10m zusätzlicher Entfernung, max.170m (Abzug -10)
Magazin: Typ Kr/B oder Kr/C
Gewicht: 5,8 kg
Optional: Zieleinrichtung H2
Beschreibung: Dieses Krypton-Plasmagewehr zeichnet sich zwar durch eine gute Reichweite aus, wird allerdings sehr umständlich bedient, was in Konfliktsituationen nicht immer zum gewünschten Effekt führt. Außerdem ist es durch seine robuste Konstruktion ungewöhnlich schwer. Es wird vor allem im Bereich der konzerniellen Sicherheit verwendet. Feueroptionen sind einstellbares Salvenfeuer von einer bis 5 Entladungen sowie Dauerfeuer. Es fällt jedoch auf, daß die Feuerrate des PTP 09-33 geringer ist als die von anderen Krypton-Plasmagewehren.
Patzer/FF: 6/16

Name: PTP 09-54
Hersteller: Pyrotechnologies
Kosten: 720 Elcuts
Reichweite: 100m ohne Abzug, -1 pro 15m zusätzlicher Entfernung, max.250m (Abzug -10)
Magazin: Typ Xe/A oder Xe/B
Gewicht: 7,2 kg
Optional: Zieleinrichtung H3, Dreibein, Montageschienen
Beschreibung: Dieses schwere Plasmagewehr gilt als Referenzwaffe in der Xenon-Klasse. Wie die meisten Waffen von Pyrotechnologies besitzt auch das PTP 09-54 eine gute Reichweite und geringe Störanfälligkeit, die sich allerdings nur durch ein erhöhtes Gewicht der Waffe erzielen lassen, was die Bedienung nicht gerade erleichtert. Standardmäßig soll diese Waffe mit dem mitgelieferten Zweibein liegend abgefeuert werden; beim Schießen im Stehen ergibt sich ein Abzug von -2. Alternativ kann allerdings auch ein Dreibein verwendet oder die Waffe montiert werden. Die Feueroptionen dieser Waffe sind identisch mit denen der 09-36.
Patzer/FF: 7/16

Name: PL-B
Hersteller: Fire Project
Kosten: 520 Elcuts
Reichweite: 50m ohne Abzug, -1 pro 10m zusätzlicher Entfernung, max.150m (Abzug -10)
Magazin: Typ Kr/B oder Kr/C
Gewicht: 4,9 kg
Optional: Zieleinrichtung H2
Beschreibung: Das PL-B besitzt zwar im Vergleich zum PTP 09-36 eine geringere Reichweite, opfert dafür aber nur geringfügig seine Funktionssicherheit, um ein möglichst geringes Gewicht zu erhalten. Die besondere Stärke liegt in der einfachen Handhabung der Waffe; was zusammen mit dem geringen Gewicht der Hauptgrund für die breite Verwendung dieser Waffe in der Raumflotte als Sturmwaffe ist. Die Feuerrate ist eine der schnellsten bei Plasmawaffen, liegt allerdings immer noch unter der von Projektilwaffen. Feueroptionen sind Einzel-, 3-Schuß-Salven und Dauerfeuer.
Patzer/FF: 4/15

Name: PL-B 2
Hersteller: Fire Project
Kosten: 1.050 Elcuts
Reichweite: Kr: 50m ohne Abzug, -1 pro 10m zusätzlicher Entfernung, max.150m (Abzug -10)
 Xe: 80m ohne Abzug, -1 pro 15m zusätzlicher Entfernung, max.230m (Abzug -10)
Magazin: Typ Kr/B, Kr/C, Xe/A oder Xe/B
Gewicht: 5,8 kg
Optional: Zieleinrichtung H2 bzw. H3, Dreibein, Montageschienen
Beschreibung: Das PL-B 2 ist von allen Plasmawaffen die vielseitigste. Erst seit wenigen Monaten auf dem Markt, ist sie die einzige Waffe, die sowohl Krypton als auch Xenon verwenden kann, wodurch sich auch zwei unterschiedliche Kampfreichweiten ergeben. Das wesentlich geringere Gewicht und die Rückstoßdämpfung erlauben es einem Schützen auch, diese Waffe bequem aus dem Stehen zu schießen. Vor allem die Raumflotte hat sich bisher sehr interessiert über diese Waffe geäußert, und es dürfte anzunehmen sein, daß bald die ersten Einheiten mit dieser Waffe ausgerüstet werden, damit die ersten Praxiserfahrungen mit dieser Waffe gesammelt werden können. Problematisch bei dieser Waffe ist, daß an einer entsprechenden Zieleinrichtung noch gearbeitet wird, man also momentan bei Wechsel der Munitionsart auch die Zieleinrichtung gewechselt werden muß.

Patzer/FF: 6/14

Sonstige Waffen

In diese Kategorie fallen Nahkampfwaffen, Wurfwaffen von der Handgranate bis zum Wurfmesser sowie Sportschußwaffen wie Bögen oder Armbrüste. Sie wird später behandelt.

Zusatzausrüstung für Waffen

Schalldämpfer

- Typ A: 90 Elcuts, 0,1 kg Gewicht, für 9mm Pistole
- Typ B: 100 Elcuts, 0,1 kg Gewicht, für 11,8mm Pistole
- Typ C: 120 Elcuts, 0,1 kg Gewicht, für 9mm Maschinenpistole
- Typ D: 160 Elcuts, 0,1 kg Gewicht, für 6,2mm Gewehr
- Typ E: 220 Elcuts, 0,2 kg Gewicht, für 14mm Gewehr

Zieleinrichtungen (Seeker)

Zieleinrichtungen können mit Zielfernrohren nicht kombiniert werden.

- Typ A1: 110 Elcuts, 0,1 kg Gewicht (für EN-A, 1B2, 1B3, 3A-CN)
- Typ A2: 130 Elcuts, 0,2 kg Gewicht (für ST-18, ST-18ND, ST-33, UTE-11, 7L-GN)
- Typ B1: 180 Elcuts, 0,3 kg Gewicht (für EN-Mod2A 1/12, 2B, 2B1)
- Typ B2: 280 Elcuts, 0,2 kg Gewicht (für EN-Af 5, 2A, EN-B, ST-90)
- Typ B3: 400 Elcuts, 0,2 kg Gewicht (für UTE-25, ST-83)
- Typ B4: 520 Elcuts, 0,2 kg Gewicht (für 12RR-CN)
- Typ C1: 360 Elcuts, 0,2 kg Gewicht (für TTA, UT-11)
- Typ C2: 410 Elcuts, 0,2 kg Gewicht (für TTB, TTB2, UT-21, Jack SMG-A, Java Mini, Java Orion, UTA-1, UTA-1A)
- Typ C3: 430 Elcuts, 0,2 kg Gewicht (für TTC, UT-34, UT-33)
- Typ D1: 280 Elcuts, 0,4 kg Gewicht (für SBR-380, SR-112, Series A3)
- Typ D2: 380 Elcuts, 0,3 kg Gewicht (für AR-A, Ar-14, Ar-77)
- Typ D3: 420 Elcuts, 0,3 kg Gewicht (für Ar-141, Ar-148, UTM-1C)
- Typ D4: 400 Elcuts, 0,4 kg Gewicht (für UTM-2, UTM-2A)
- Typ E: 670 Elcuts, 0,3 kg Gewicht (für AS-A, AS-B, UTS-22B, UTS-22C)
- Typ F: 610 Elcuts, 0,4 kg Gewicht (für EX-A 85, EX-ModA 85, GW 5, UTG-1)
- Typ G: 580 Elcuts, 0,2 kg Gewicht (für PTF 4V, PTF 4V2, FLA-Mod2A, FLA-Mod3A)
- Typ H1: 220 Elcuts, 0,2 kg Gewicht (für PTP 06/20, PTP 06/40, PL-A 133)
- Typ H2: 290 Elcuts, 0,3 kg Gewicht (für PTP 09-33, PL-B, PL-B 2 (bei Krypton))
- Typ H3: 350 Elcuts, 0,3 kg Gewicht (für PTP 09-82, PL-B 2 (bei Xenon))

Zielfernrohre:

Zielfernrohre können mit Zieleinrichtungen nicht kombiniert werden.

keine Abzüge aufgrund von Entfernung durch Zielen im Bereich bis zum Zwanzigfachen der maximalen Vergrößerung in Metern. Geht die Distanz darüber hinaus, so erweitert sich der Abzug normal (also -1 pro 20 Meter)

- Typ A: normal/optisch, Vergrößerung x1,5-x20, Gewicht 0,2 kg, Kosten: 170 Elcuts
- Typ B: normal/digital, Vergrößerung x1,5-x50, Gewicht 0,2 kg, Kosten: 250 Elcuts
- Typ C: Infrarot/digital, Vergrößerung x1,5-x10, Gewicht 0,2 kg, Kosten: 280 Elcuts
- Typ D: Lichtverstärker/digital, Vergrößerung x1,5-x50, Gewicht 0,3 kg, Kosten: 340 Elcuts
- Typ E: Lichtverstärker/digital, Vergrößerung x1,5-x100, Gewicht 0,4 kg, Kosten: 650 Elcuts

Die digitalen Typen benötigen eine Standardbatterie Typ M. Lebensdauer: 20 Stunden

Spezialanfertigungen für Panzerfäuste: obige Typen, kein zusätzliches Gewicht für die Waffe (da Ersatz des existenten Fernrohres), Kosten: je nach Typ, zusätzlich +60 Elcuts

Sonstiges:

Dreibein: Erlaubt eine entsprechende Waffe im Stehen zu feuern, +2 auf Zielen; Gewicht 2,8 kg, Kosten: 50 Elcuts

Montageschienen: Erlaubt es, die Waffe z.B. auf ein Fahrzeug zu montieren, Zielen +2. Kosten 90 Elcuts

Fernsteuerung: Ermöglicht Bedienung der Waffe durch Konsole, die mit Steuerung durch Lichtwellenleiter oder Funk (Reichweite max. 1.000m) verbunden ist, Verwendung von Fertigkeit Waffensysteme; benötigt 1 Hochleistungsbatterie Typ A (Steuerung) und 2 Standardbatterien Typ M (Konsole); Kosten 580 Elcuts (Steuerung), 400 Elcuts (Konsole)

Selbstschußeinrichtung (nur für Ar-77): Beinhaltet Dreibein zum Aufstellen und Funksignalgeber zum Aktivieren/Deaktivieren, bekämpft mit eingestelltem Feuermodus selbstständig Ziele, maximale Bekämpfungsentfernung einstellbar, Zielerfassung einstellbar (Bewegung, Änderungen des Infrarotbildes, Bioelektrische Signale), Angriffsbonus +10, Deaktivierung durch ein Funksignal; Gewicht 6,5 kg, Kosten: 1.200 Elcuts

Munitionsbox (6,3mm): Kapazität 300, 500 oder 1.000 Schuß; Box wird über einen 80cm langen flexiblen Zuführungarm mit der entsprechenden Waffe verbunden. Benötigt Hochleistungsbatterie vom Typ A für den korrekten Munitionstransport. Gewicht (leer): 1,8kg / 2,3kg / 3,6kg; Kosten: 180 Elcuts / 320 Elcuts / 700 Elcuts

Munitionsbox (13mm): Funktionsweise und Kapazitäten wie oben, benötigt jedoch Hochleistungsbatterie vom Typ B. Gewicht (leer): 3,2kg / 4,5kg / 6,2kg; Kosten: 380 Elcuts / 600 Elcuts / 1.100 Elcuts

Betriebskanister: Große Vorratsbehälter an Oxidator, Brandpulver sowie eine spezielle Anschlußvorrichtung für die Energieversorgung. alle Kanister besitzen jeweils eine Kapazität von 5.000 Einheiten, Länge der Zuführungsschläuche 2m; Zum Betriebsmitteltransport werden Oxidator- und Brandpulverkanister mit der Energieversorgung verbunden. Preis für einen vollen Satz: 2.100 Elcuts

GG-Energiezelle: Große Energiezelle zum Anschluß an Gravitongewehre. Kapazität: 300 Schuß, nicht wiederaufladbar. Gewicht: 8,8 kg; Kosten: 500 Elcuts

Munitionsarten für Projektilwaffen:

Pistole/Maschinenpistole: 5,9mm, 9mm, 11,8mm

Gewehr: 5,25mm, 6,3mm, 13mm

Schrotgewehr: 14/65mm, 22/70mm

Granatwerfer: 45/85mm

Panzerfäuste: 65/190mm

Energiemodule für Energiewaffen:

S0, S1, S2, S3, L1, L2, L3, L4, L5

Energiemodule für Gravitongewehre:

GGPS, GGPS II

Neutronenpatrone: 1.600 Elcuts; Gewicht: 2,9 kg. Bedarf zur Lagerung oder zum Transport einer konstanten Stromversorgung durch Hochleistungsbatterie vom Typ A.

Munitionszubehör für Flammenwerfer:

Oxidatorpatrone (800 Einheiten)

Energiemodul E1 (1.400 Einheiten)

Energiemodul E2 (2.000 Einheiten)

Brandpulverpatrone A (100 Einheiten)

Brandpulverpatrone B (250 Einheiten)

Magazine für Plasmawaffen:

Krypton-Magazin (inkl. Energiezelle) Kr/A: 20 Schuß

Krypton-Magazin (inkl. Energiezelle) Kr/B: 40 Schuß
 Krypton-Magazin (inkl. Energiezelle) Kr/C: 80 Schuß
 Xenon-Magazin (inkl. Energiezelle) Xe/A: 40 Schuß
 Xenon-Magazin (inkl. Energiezelle) Xe/B: 80 Schuß

Kapitel 6: Panzerung

Die klassische Verteidigungsmöglichkeit gegenüber Angriffen verschiedener Arten ist und bleibt eine persönliche Schutzkleidung oder Panzerung. In diesem Bereich hat es in den letzten 300 Jahren einen enormen Auftrieb in Richtung Tragekomfort und Sicherheit gegeben. Während effektive Schutzkleidung im 20. und 21. Jahrhundert immer noch relativ unbequem und unhandlich war, sind inzwischen vor allem im Bereich einzelner Angriffsarten inzwischen Panzerungen auf dem Markt erhältlich, welche sich in Aussehen und Tragekomfort nicht von einem Anzug oder normaler Kleidungsstücke unterscheiden. Universeller Panzer, welcher gegen eine Vielzahl unterschiedlicher Angriffsformen schützen soll, ist allerdings auch heute noch leicht als solcher zu erkennen und behindert beim Bewegen. Dies liegt daran, dass diese Schutzkleidung gegen wesentlich mehr Angriffsformen schützen muss als ältere Modelle; vor allem im Bereich Laser-, Betäubungs- und Plasmawaffen, aber auch gegen Naniten sowie biologische, chemische und Strahlenangriffe muss eine moderne Vollpanzerung genauso schützen können wie gegen Messerstiche und Pistolenkugeln.

Ein zweiter Aspekt von Schutzkleidung ist inzwischen ebenfalls durch Gefechte außerhalb von menschenetraglichen Umweltverhältnissen hinzugekommen. Ein entsprechender Träger muss in bestimmten Einsatzgebieten genauso gegen Vakuum, giftige Atmosphären und tödlichen Temperaturen geschützt werden wie vor dem gegnerischen Feuer - und dieser Schutz muss auch nach ein paar Treffern auf die Panzerung immer noch bestehen bleiben können. Schutzkleidung, welche vor solchen Einflüssen schützt, ohne Schaden abzuwehren, ist inzwischen im Vergleich zu den altmodischen Raumanzügen der frühen Raumfahrt ebenfalls wesentlich komfortabler in der Trageweise. In der Kombination von schadensabwehrender Panzerung und vor Einflüssen schützende Schutzkleidung gibt es inzwischen teure hochtechnologische Produkte, die selbst nach einigen Durchschüssen noch begrenzten Schutz bieten können.

Name: Nepex-Kleidung
Klasse: Schutzkleidung gegen Schläge und Zerquetschung
Hersteller: verschiedene Hersteller unter Lizenzierung von Titanis
Kosten: 370 Elcuts (IV, Jacke), 340 Elcuts (IV, Hose)
 85 Elcuts (II, Fäustlinge), 45 Elcuts (II, Handflächenschoner)
Gewicht: 3,8 kg (Jacke), 3,0 kg (Hose)
 0,4 kg (Handschuhe), 0,2 kg (Handflächenschoner)
Beschreibung: Diese im Konstruktions- und Lagerbereich häufig genutzte Arbeitskleidung besitzt im Material eingearbeitete, dünne Gelbeutel aus Nepex, einem keramisierenden Silikon. Dieses zähflüssige Material besitzt die Eigenschaft, bei einem Schlag oder starken Druck sich sofort in einen keramikähnlichen Zustand mit einer elastischen Umhüllung zu verwandeln. Damit wird ein Schlag, z.B. durch einen fallenden Stein oder Transportbehälter, zum Einen abgefedert und durch das Keramikkorsett zusätzlich bis zu einer gewissen Stärke blockiert. Wird der Druck nicht mehr weiter aufrecht gehalten, geht Nepex nach einer gewissen Zeit wieder in seinen zähflüssigen Zustand zurück. Trotzdem muss eine so benutzte Kleidung anschließend nach Rissen und Löchern an den Hüllen der Gelbeutel untersucht werden, damit das Nepex nicht unter Umständen ausläuft. Gegen Stiche und Schüsse kann Nepex aufgrund der hohen punktuellen Belastung nur stark begrenzt schützen.
 Diese Arbeitskleidung ist in Form von Überziehjacken und -hosen erhältlich, die oberhalb der normalen Kleidung getragen werden. Außerdem existieren noch Handflächenschoner und Fäustlinge. Durch die notwendige Dicke der Gelpacks behindert diese Schutzausstattung geringfügig bei der Bewegung, während mit den Fäustlingen Fingerarbeit ausfällt. Schuhwerk und Helme werden in der Regel aus festen

Materialien und nicht aus Nepex gefertigt.

Name: Kevlarplus-Panzerung
Klasse: Schutzkleidung gegen Stiche, Schnitte, Schüsse, Hitze, EM-Betäubung und Laser
Hersteller: Schnarder, Titanis, verschiedene Anbieter
Kosten: 550 El (III, Mantel), 350 El (III, Hose), 380 El (III, Weste),
 750 El (IV, Hose), 850 El (IV, Weste)
Gewicht: 2,6 kg (III, Mantel), 1,4 kg (III, Hose), 1,6 kg (III, Weste),
 2,0 kg (IV, Hose), 2,2 kg (IV, Weste)
Beschreibung: Kevlarplus hat mit dem ursprünglichen Namensgeber fast nur noch seine Funktion gemein, nämlich als Schutzmaterial vor Stich- und Schussverletzungen. Die gelber Farbe des Vorgängers ist ebenfalls Geschichte wie die Behinderung beim Bewegen mit stärkeren Panzerungsklassen. Da sich das Material beim Abstoppen eines Angriffes kaum permanent deformiert und leicht reparieren lässt, kann man die Schutzkleidung bei entsprechender Wartung mehrfach verwenden. Zwischen den untersten und obersten beiden Lagen Kevlarplus-Schicht befindet sich außerdem noch eine spezielle Reflektorschicht, die gegen EM-Betäubungs- und Laserangriffe schützt. Unter der äußersten Reflektorschicht existiert außerdem noch eine nach außen isolierende Schicht, welche gegen Hitze und Plasmaangriffe schützt. Durch den Ablauf der Patente am Material gibt es inzwischen eine erfreuliche Vielfalt an Anbietern, auch wenn den entsprechenden Artikeln von Schnarder und Titanis eine höhere Qualität zugesprochen wird (abgesehen von den 5 kostenfreien Reparaturen, die beim Kauf der Panzerung inklusive sind), was sich leider auch in einem bis zu 40 Preis höheren Preis zum Marktdurchschnitt widerspiegelt.
 Die Schutzklassen III und IV, die auch gegen größere Gewehrpatronen und stärkere Laserangriffe schützen sollen, sind relativ akzeptabel zu tragen, vergleichbar mit mittlerer bzw. dicker, authentischer Winterkleidung. Die oben genannten Gewichte beziehen sich auf überhalb der normalen Kleidung zu tragende Schutzkleidung, in Klammern wird die Schutzklasse angegeben. Die Preise geben den Marktdurchschnitt wieder. Der Besitz und das Führen einer solchen Schutzkleidung ist genehmigungspflichtig.

Name: Kevlarplus-Unterziehkleidung
Klasse: Schutzkleidung gegen Stiche, Schnitte, Schüsse und Laser
Hersteller: Schnarder, Titanis, verschiedene Anbieter
Kosten: 55 El (I, ärmelloses Unterhemd), 90 El (I, Unterhemd mit Ärmel),
 60 El (I, knielange Unterhose), 80 El (I, knöchellange Unterhose)
Gewicht: 0,1 kg (I, ärmelloses Unterhemd), 0,3 kg (I, Unterhemd mit Ärmel),
 0,2 kg (I, knielange Unterhose), 0,3 kg (I, knöchellange Unterhose)
Beschreibung: Unterziehkleidung besitzt die Möglichkeit, einen gewissen Panzerungsschutz zu tragen, ohne dass dieser weiter auffällt. Dies ist vor allem bei Angriffen mit geringer gefährlichen Waffen nützlich, bei denen einen offensichtliche Panzerung den Schützen nur zum Zielen auf ungepanzerte Stellen verleiten würde. Entsprechende mehrlagige Panzerungen der einfachsten Schutzklasse lassen sich inzwischen als Unterziehkleidung nutzen, wobei sich der Tragekomfort so gut wie nicht ändert. Auch Unterziehkleidung kann durch eingearbeitete Reflektorschichten gegen Laserangriffe bis zu einer gewissen Stärke schützen. Diese Schutzklasse ist gegen permanente Deformationen bei Angriffen nicht immer gefeit, weshalb sie nach einem entsprechenden Einsatz ausgewechselt werden sollte.
 Die oberen Gewichte und Preise gelten für die einfachste Schutzklasse in Form von Unterziehkleidung, welche unter normaler Kleidung getragen wird. Da auch dieser Markt durch viele Anbieter geprägt ist, stehen oben ebenfalls nur mittlere Preise für Standardware.

Name: Kleidung mit Kevlarplus-Einlage
Klasse: Schutzkleidung gegen Stiche, Schnitte, Schüsse und Laser
Hersteller: Schnarder, Titanis, verschiedene Anbieter
Kosten: 90 € (I, Hose), 110 € (I, Hemd), 40 € (I, Handschuhe), 250 € (II, Jacke), 350 € (II, Mantel)
Gewicht: 0,2 kg (I, Hose), 0,2 kg (I, Hemd), 0,1 kg (I, Handschuhe), 0,3 kg (II, Jacke), 0,5 kg (II, Mantel)
Beschreibung: Da die Kevlarplus-Schichten für einfachen Schutz inzwischen außerordentlich dünn sind, gibt es die Möglichkeit, in normale Kleidung ebenfalls eine Kevlarschicht unterzubringen. Die Raumflotte nutzt beispielsweise wie auch viele Polizeieinheiten in ihren Standard-Arbeitsuniformen eine entsprechend eingewebte Panzerung. Ebenso existieren diverse Geschäftsanzüge mit eingewebten Kevlarplus-Panzerungen. Hierbei wird zwischen dem Innenfutter und dem Außengewebe der Kleidung die Schutzschicht eingenäht. Auch hier sorgt eine einfache Reflektorschicht für einen gewissen Schutz gegen Laserangriffe.
 Eine mit Kevlarplus gefütterte Jacke lässt sich nahezu genau so bequem tragen wie ohne Einlage. Auch hier ist es zu empfehlen, im Einsatz genutzte Kleidungsstücke auszuwechseln oder flicken zu lassen, einmal abgesehen vom unschönen Loch im Außengewebe.
 Da die Preise solcher Kleidungsstücke sehr stark auch vom entsprechenden Außengewebe (Geschäftsanzug / Sportkleidung) abhängt, stehen oben nur das Extragewicht und die Zusatzkosten, welche für die Einarbeitung von Schutzschichten in entsprechende existente Kleidungsstücke anfallen.

Name: Keflex
Klasse: Multi-Schutzkleidung
Hersteller: Keflex (Tochterfirma von Schnarder)
Kosten: 480 € (III, Jacke), 450 € (III, Hose), 700 € (III, Mantel)
Gewicht: 2,2 kg (III, Jacke), 2,0 kg (III, Hose), 4,0 kg (III, Mantel)
Beschreibung: Diese neuartige, insgesamt interessante Schutzkleidung bietet nicht nur durch eine spezielle kevlarplus-ähnliche Faser Schutz gegen Stiche, Schüsse und Schnitte und mit eingewobener Spezialreflektoren Schutz gegen elektromagnetischer Betäubung und Laserstrahlen - durch hyperelastische Fasern existiert sogar ein effektiver Schutz vor Schlägen und Hieben, während eine Isolationsschicht auch Schutz vor Hitze und Plasma bietet.
 Diese vielfältigen Schutzmechanismen haben jedoch auch den Nachteil, dass Keflex-Kleidungsstücke relativ dick, schwer und unbeweglich sind, wenn auch immer noch leichter tragbar als starre Plastikpanzerung.
 Keflex ist ein geschütztes Markenzeichen gleichnamiger Firma, welche eine Monopolstellung auf das Material besitzt. Es sind Gerüchte im Umlauf, dass Keflex Verbesserungen des Materials bereits seit Jahren zurückhält, um den Markt besser abschöpfen zu können. Dies erklärt auch die relativ hohen Preise des Materials. Außerdem sind Besitz und Führen einer solchen Panzerung genehmigungspflichtig.

Name: Ferroplast PA (Personal Armor)
Klasse: Plastik-Vollpanzerung
Hersteller: Ferroplast
Kosten: 1.900 € (IV, Harnisch), 1.200 € (IV, Beinschienen), 900 € (IV, Armschienen), 550 € (I, Kunststoffhaut)
Gewicht: 4,0 kg (IV, Harnisch), 2,5 kg (IV, Beinschienen), 1,4 kg (IV, Armschienen), 0,6 kg (I, Kunststoffhaut)
Beschreibung: Der Werkstoff, aus dem von Ferroplast Körperpanzerungen gefertigt werden, ist dem Material zum Schutz für Kriegsmaterial (Panzer, Kriegsschiffe) nicht unähnlich. Es

handelt sich um eine in Schwereelosigkeit hergestellte Verbindung aus geschäumten Metall und keramikartiger Plastik. Das Ergebnis ist ein relativ leichter, starrer Panzer, der aus mehreren Elementen besteht, die separat erworben können. Jedes Teil ist für Tragekomfort innen gefüttert. Zusätzlich kann eine vollständige Kunststoffhaut unter dem Panzer getragen werden, falls Schutz gegen chemische, biologische und Naniten-Angriffe benötigt wird, am besten in Kombination mit einem luftdichten Helm, wodurch der Panzer sogar weltraumtauglich wird und gegen jede Waffe als Schutz taugt. Durch eine in der Kunststoffhaut integrierte nanitenversetzte Flüssigharzeinlage verschließt der Anzug sogar kleinere Einschusslöcher.

Name: Kevlarplus Footwear / Safety Footwear
Klasse: verstärkte Schuhe
Hersteller: verschiedene Anbieter
Kosten: 55 El (I), 120 El (II)
Gewicht: 0,2 kg (I), 0,5 kg El (II)
Beschreibung: Diese besonders stabilen Schuhe existieren in zwei Variationen: Die leichtere Version besteht noch aus angenehm flexiblem Material mit einer Kevlarplus-Einlage. Durch die Biegsamkeit des Schuhwerks passt sich dieses schnell dem Fuß an, wodurch die Schuhe kaum eingelaufen werden müssen. Die verstärkte Variante ist wesentlich fester und bietet in der Regel auch die Möglichkeit, diese luftdicht mit einem Schutzanzug zu verknüpfen. Da auf diesem Markt eine große Anzahl verschiedener Anbieter mit qualitativ drastisch verschiedenen Produkten existiert, sind die obigen Daten nur als durchschnittliche Kosten für marktübliche Qualität zu verstehen.

Name: Caprotect / Caprotect Pro / Caprotect Pro Airtight / Caprotect Airtight
Klasse: Schutzhelm
Hersteller: Industrial Protections Inc. (Tochtergesellschaft von Ferroplast)
Kosten: 65 El (II, Halbhelm), 200 El (III, Vollhelm Pro),
 250 El (III, Vollhelm Pro Airtight), 80 El (I, Vollhelm Airtight)
Gewicht: 0,2 kg (II, Halbhelm), 0,3 kg (III, Vollhelm Pro),
 0,7 kg (III, Vollhelm Pro Airtight), 0,6 kg (I, Vollhelm Airtight)
Beschreibung: Wird es aufgrund von Sicherheitsanforderungen notwendig, einen Helm zu tragen, fällt üblicherweise die Wahl auf Helme der Caprotect-Serie von Industrial Protections. Während der Standardhelm der Serie nur einen effektiven Schutz für die obere Hälfte des Kopfes bietet, schützt der Vollhelm der Pro-Serie auch Gesicht und Hals, ohne dass der Träger in seiner Sicht zu stark eingeschränkt wird. Außerdem lassen sich die Helme der Airtight-Serie mit Schutzanzügen verbinden, um ein hermetisch versiegeltes System zu schaffen. Die in den Airtight-Helmen eingebaute Luftpatrone hat eine Kapazität von zwei Stunden, bevor sie verbraucht wird. Die Patrone ist selbstverständlich wiederfüllbar.

Kapitel 7: Medizinische Feldausrüstung

Manchmal reicht es nicht mehr, einfach nur gut gepanzert oder schnell zu sein. Früher oder später wird man trotzdem von einem glücklichen Gegner erwischt. Manchmal passieren auch im Umgang mit gewöhnlicher Technik und einfachen Ausrüstungsgegenständen kleinere und größere Unfälle. Um den Schaden an Leib und Leben zu behandeln, sind die Gegenstände dieses Kapitels geschaffen worden. Einige der vorgestellten Gegenstände kommen in jedem Erste-Hilfe-Kasten vor, andere hingegen befinden sich nur in den Ausrüstungstaschen von Sanitätern. Alle Gegenstände sind jedoch für die Benutzung am Einsatzort gedacht, und für gewöhnlich nicht in einem desinfizierten Operationssaal, obwohl dort zum Teil ähnliche Ausrüstung genutzt wird, wenn auch professionellere.

Verbrauchsmaterial

Gerinnungsspray

Hersteller: Amdrine, Neronos

Regeln: versiegelt leichte Blutungen, stoppt mittlere Blutungen, heilt kleinere Schäden wie Hautabschürfungen, leichte Schnittwunden oder lokale Brandwunden binnen weniger Minuten.

Gerinnungsspray ist einer der wichtigsten Gegenstände in einem Erste-Hilfe-Kasten. Es ermöglicht das Versiegeln von leichten bis mittleren Blutungen, bildet einen schützenden Verband um Hautabschürfungen und verklebt Schnittverletzungen an der Haut und an Muskelgewebe. Auch Brandwunden können mit Gerinnungsspray verwendet und behandelt werden. Bei anderen Organen und Verletzungen ist es hingegen nicht zu verwenden, dort kann sogar durch die Anwendung irreparabler Schaden entstehen! Nicht in die Augen sprühen.

Kunstblutreserve

Hersteller: verschiedene Hersteller

Regeln: Behebt Schäden aufgrund von Blutverlust zu 20% der Gesundheit eines Menschen.

Im Falle starker Blutverluste kann es häufig sinnvoll sein, den Körper mit Kunstblut zu versorgen. Hierbei handelt es sich um gewöhnliches Blutplasma, das mit körperneutralen Blutzellen für den Sauerstofftransport durchsetzt ist, dem aber jede Möglichkeit zur Gerinnung fehlt. Zunächst gilt es also im Falle von Blutungen, die Gefäße mit Gerinnungsspray oder Organkleber zu reparieren, bevor eine Infusion mit Kunstblut durchgeführt werden kann.

Die Blutzellen besitzen etwa eine Lebensdauer von 20 Tagen, bevor sie sich zersetzen und mit der Niere ausgeschieden werden. Somit hat der Körper genügend Zeit, das Kunstblut mit eigenem Blut zu ersetzen. Dies ist vor allem deswegen notwendig, da Kunstblut lediglich den Transport von Sauerstoff und Kohlendioxid gewährleistet, aber keine weiteren Aufgaben des Blutkreislaufs übernimmt. Eine Einheit beinhaltet 1 Liter Kunstblut und wird mit entsprechendem Infusionsbesteck geliefert. Die Infusion sollte von entsprechendem Personal durchgeführt werden.

Mikrosonden

Hersteller: verschiedene Hersteller

Regeln: erleichtern Diagnose und Behandlung um 20 Prozentpunkte

Wie auch Medizinische Wissensbasen werden Mikrosonden eher im stationären Einsatz genutzt als auf dem Schlachtfeld. Hierbei handelt es sich um einen Satz kleiner Roboter von etwa einem halben bis zwei Millimeter Größe, die mit verschiedenen Sensoren und Miniwerkzeugen ausgestattet sind. Diese werden in den Körper über den Magen-Darm-Trakt oder in Form einer herkömmlichen Spritze in den Körper eingeführt und können dort „vor Ort“ Untersuchungen und Behandlungen vornehmen. Besonders im Einsatz bei der Bekämpfung von Tumoren, dem Schließen von inneren Blutungen, dem Auflösen von Blutgerinnsel usw. sind diese Sonden ein häufiges Einsatzinstrument. Nach erfolgter Programmierung arbeiten die Sonden größtenteils eigenständig, können aber außerdem noch extern mit Hilfe z.B. einer erweiterten medizinischen Wissensbasis gesteuert werden.

Mikrosonden werden in der Regel nur einmal verwendet. Ihre maximale Einsatzdauer, bevor ihnen die Energie ausgeht, beträgt etwa 5 Stunden. Kurz vor ihrer Deaktivierung arbeiten sie sich in den Magen-Darm-Trakt vor, um über diesen ausgeschieden zu werden.

Naniten-Neuronennäher

Hersteller: Neronos

Regeln: heilt Nervenverletzungen, z.B. aufgrund von kritischen Treffern

Naniten-Neuronennäher werden sowohl im Feldeinsatz als auch im stationären Einsatz abgewendet. Hierbei handelt es sich um eine mit Nanorobotern durchsetzte zähe Paste, die als Verbindungsstoff zwischen zertrennten Nervenbahnen eingesetzt wird. Mit der Zeit fangen die Naniten damit an, die Nervenbahnen in der richtigen Art wieder zusammenzufügen. Dafür notwendiges Zellgewebe

produzieren sie aus der Paste, in welcher sie der Stelle zugeführt wurden. Können die Naniten für länger als zwei Stunden keine weiteren defekten Nervenbahnen finden, schließen sie sich kurz und deaktivieren sich damit.

Besonders häufig werden Neuronennäher bei Verletzungen an der Wirbelsäule angewendet. Eine abgetrennte Nervenbahn benötigt mit diesem Wundermittel der Nanotechnologie rund 12 Stunden, bis sie wieder halbwegs funktionstüchtig und verheilt ist. Im Anschluss an eine solche Behandlung sind allerdings weitere Zelltherapien nötig, um eine völlige Genesung zu erwirken.

Da es sich hierbei um eine extrem empfindliche Technologie handelt, ist für die Vorbereitung und Durchführung einer solchen Behandlung eine qualifizierte Kraft nötig. Selbst Sanitäter besitzen nicht immer die dafür notwendige Ausbildung. So können zum Beispiel während einer fehlgeschlagenen Behandlung bei dem Versuch, die Nervenenden zu finden und zu fixieren, versehentlich weitere Nervenbahnen verletzt werden.

Organkleber

Hersteller: verschiedene Hersteller

Regeln: Versiegelt mittlere und schwere Blutungen, fixiert beschädigte innere Organe und beschleunigt dort die Heilung um das Fünffache.

So, wie Gerinnungsspray für Blutungen und Schnitte in der Haut verwendet wird, kommt Organkleber im Falle von verletzten inneren Organen zum Einsatz. Hierbei wird biologisch neutrales Gewebe an die Stelle der Verletzung gegeben, welches die verletzten Teile eines Organs zusammenhält und bei einer gewöhnlichen Genesung nach und nach durch gesundes Gewebe ersetzt wird. Der Prozess der Heilung läuft hierbei wesentlich schneller als bei einer gewöhnlichen Behandlung ab.

Beim Auftragen verwandelt sich Organkleber sofort in eine dicke Masse, die nach einem Kontakt von ein paar Sekunden mit nahezu allem organischen Gewebe verklebt. Kurz nach dieser Phase bildet sich um die Außenhülle des Materials eine Schicht, die weiteres Verkleben verhindert. Durch dieses trickreiche Verhalten ist Organkleber etwas schwieriger zu handhaben und sollte nur von Sanitätern oder ähnlich ausgebildetem Personal verwendet werden. Vorteilhaft ist bei diesem Material, dass damit auch schwere Verletzungen an wichtigen Blutgefäßen wie Hauptschlagadern durchgeführt werden können.

Organkleber ist kein universelles Heilmittel für alle verschiedenen Rassen im Universum. Man benötigt für jede Rasse ein spezielles Kleber. Verwendet man z.B. Organkleber für Menschen bei Lengroah, so hält dieser nicht wie gewünscht die verletzten Organteile zusammen, sondern bleibt nicht haften.

Variplast Verbandsstoff

Hersteller: verschiedene Hersteller

Regeln: Zum Richten von Brüchen, z.B. bei kritischen Schussverletzungen oder schweren Hiebsschäden (Verringern von Abzügen); zum Verbinden von Wunden (eliminiert Wahrscheinlichkeit einer Blutinfektion)

Variplast Verbandsstoff eignet sich sowohl zum Anlegen gewöhnlicher, elastischer Verbände zum Ruhigstellen von verletzten Gliedern, als auch zum Richten von Brüchen mit Hilfe starrer Verbände. Hierzu legt man zunächst einen elastischen Verband an und bestreicht diesen anschließend mit der zu jedem Verbandspaket beigelegten speziellen Flüssigkeit, die den Verband sofort erstarren lässt. Das Aufbrechen geht ebenso komfortabel mit einer zweiten Flüssigkeit, die ebenfalls einfach aufgetragen wird. Anschließend lässt sich der Verbandsstoff mit einer einfachen Verbandsschere aufschneiden.

Verbandsspray

Hersteller: verschiedene Hersteller

Regeln: zum Verbinden von Wunden (eliminiert Wahrscheinlichkeit einer Blutinfektion), zum Schutz bei Prellungen (Verringern von Abzügen)

Zum Schutz einer frisch aufgetragenen Schicht Gerinnungsmittel oder zum einfachen Verbinden eines Körperteils eignet sich dieses Mittel, welches interessanterweise eine zivile, menschlichen Bedürfnissen angepasste Anwendung der Einwehaffen der Tsrit ist. Das entsprechende Körperteil wird einfach von

verschiedenen Seiten mit diesem Spray besprüht, und bei Verlassen der Dose bildet sich sofort ein faseriger Stoff, der das Körperteil umhüllt und ihm eine gewisse Festigkeit verleiht. Später lässt sich der Stoff mit einer herkömmlichen Verbandsschere entfernen.

Technisches Gerät

Druckspritze

Hersteller: verschiedene Hersteller

Strombedarf: 1 Minibatterie (Lebensdauer 20 Anwendungen)

Regeln: Ermöglicht Verabreichung von Medikamenten

Druckspritzen werden dazu verwendet, um einem Patienten Medikamente zu verabreichen. Dabei wird das Medikament mit hohem Druck in den Körper des Patienten gespritzt. Dies geschieht ohne eine Nadel; der dünne Strahl reicht aus, um selbst tiefere Schichten zu erreichen. Um ein Medikament in die Blutbahn zu verabreichen, wird die Druckspritze beispielsweise an der Halsschlagader angebracht. Den Austrittsdruck kann man je nach Situation und Hautbeschaffenheit variieren, daher sollten Druckspritzen nur von entsprechend ausgebildeten Personen verwendet werden.

Laserskalpell

Hersteller: verschiedene Hersteller

Strombedarf: 3 Minibatterien (Lebensdauer 3h)

Regeln: Kann für die erfolgreiche Anwendung von Organkleber oder Naniten-Neuronennäher notwendig sein

Laserskalpelle werden im Feldeinsatz häufig dazu genutzt, um für die Behandlung eines Patienten mit Organkleber im Weg befindliches Bindegewebe entfernen zu können. Dabei zeigt ein Laserpunkt zunächst nur die Stelle an, an der das Skalpell sich durchschneiden würde. Drückt der Sanitäter auf einen Schalter auf diesem stiftförmigen Gegenstand, wird für kurze Zeit ein Laserstrahl aktiviert, der an der angezeigten Stelle das Gewebe erhitzt und zerteilt. Der Laserstrahl ist auf Entfernungen bis 10 Zentimeter fokussiert; danach verliert der Laser drastisch an Schneidkraft.

Verständlicherweise hat ein solches Gerät nichts in den Händen von Laien zu suchen.

Mobiler Biorekorder

Hersteller: verschiedene Hersteller

Strombedarf: 1 Standardbatterie (Lebensdauer 100h)

Regeln: erleichtert Diagnose und Behandlung um 20 Prozentpunkte

Biorekorder überwachen den Zustand einer Person und zeichnen ihn auf. Hierbei werden zwei Sonden am Kopf nebeneinander auf der Stirn angebracht, um Gehirnströme messen zu können. Eine weitere Sonde wird am Brustkorb angebracht, wo Atmungstätigkeit, Körpertemperatur und Herzfrequenz überwacht werden. Eine vierte Sonde, die in einer Manschette am Oberarm befestigt wird, zeichnet den Blutdruck auf.

Auch wenn durch einen Biorekorder selbst keine heilende Wirkung erzielt wird, sind die Daten, die er über einen Patienten sammelt und über eine Schnittstelle an Computersysteme weitergibt, für einen behandelnden Arzt sehr hilfreich in Bezug auf Diagnose und Behandlung des Patienten. Ungeschulte Personen machen manchmal kleinere Fehler beim Anlegen der Messgeräte, insgesamt ist die Bedienung eines Biorekorder aber verhältnismäßig leicht.

Vitalkonserver

Hersteller: verschiedene Hersteller

Strombedarf: 1 Hochleistungsbatterie (Lebensdauer 20h)

Regeln: Wiederbelebung bis maximal 5 Minuten nach Eintritt des Todes

Ein Vitalkonserver ist ein sehr drastisches Mittel, um Leben zu retten. Schlägt nach einer versuchten Herzmassage im Rahmen einer versuchten Wiederbelebung das Herz immer noch nicht, so kann man dieses Gerät dazu ansetzen, um den Patienten mehr oder weniger am Leben zu erhalten. Hierzu

entkleidet man den Oberkörper des Toten, legt das Gerät auf den Brustkorb, spannt die Manschette fest um den Oberkörper und befestigt die Schulterbügel. Das Gerät muss hierbei exakt auf dem Brustbein sitzen und darf keinesfalls verwackeln. Wenn man das Gerät nun aktiviert, bohrt es sich seinen Weg durch den Brustkorb, schließt sich anstelle des Herzens an die Hauptadern des Körpers an und übernimmt ab dann die Herz- und Lungenfunktion des Körpers.

Manchmal geschieht es, dass Patienten bei aktiviertem Gerät erwachen. Für diese ist es äußerst beklemmend, aufgrund der festgezurrten Manschette nicht atmen zu können und ihr Herz nicht fühlen. Viele fallen zunächst in Panik und versuchen, den Vitalkonserver abzunehmen. Aus diesem Grund werden entsprechende Patienten vom Sanitätspersonal häufig in einem künstlichen Koma gehalten.

Vitalkonserver lassen sich zwar auch von verhältnismäßig unerfahrenen Personen anlegen, dies sollte jedoch das allerletzte Mittel der Ersten Hilfe sein. In sehr gut ausgerüsteten Erste-Hilfe-Stationen befindet sich meistens auch ein Vitalkonserver. Um einen Vitalkonserver wieder abzunehmen, sind komplizierte chirurgische Eingriffe notwendig. Damit der Patient bei einem Batteriewechsel nicht stirbt, kann man die Batterie im laufenden Betrieb auswechseln.

Blutfilter

Hersteller: verschiedene Hersteller

Strombedarf: 1 Standardbatterie (Lebensdauer 30h)

Regeln: bekämpft gewöhnliche Krankheiten und Vergiftungen sowie Naniten im Blut

Blutfilter eignen sich im Rahmen eines Ersthelfereinsatzes dazu, um einen Patienten mit einer sehr ernsten Blutvergiftung oder gesundheitsschädigenden Naniten zu behandeln. Theoretisch ist auch ein Einsatz bei tödlichen Krankheitserregern möglich, sollt aber nur durchgeführt werden, wenn die Situation keine andere Therapie zulässt.

Ein Blutfilter wird mit einer Manschette fest um den Hals des Patienten gelegt, sodass das Gerät Kontakt mit der Halsschlagader erhält. In einem ähnlich drastischen Prozess wie beim Vitalkonserver trennt der Blutfilter die Halsschlagader auf und leitet den Blutstrom durch das Gerät, wo er von Viren sowie anderen Krankheitserregern, Giftstoffen und Nanorobotern gereinigt wird. Außerdem schickt ein Blutfilter eigene Nanoroboter ins Blut, die sich in das Gewebe des Patienten setzen, um dort ebenfalls Jagd auf Krankheitserreger oder andere Naniten zu machen. Dabei unterscheidet das System nicht zwischen schädlichen und nützlichen Fremdkörpern, sondern greift alle an.

Auch Blutfilter finden sich in erstklassigen Erste-Hilfe-Ausstattungen, und können relativ leicht angelegt werden. Auch bei diesen Geräten ist ein Batteriewechsel im laufenden Betrieb möglich. Die Abnahme eines solchen Gerätes erweist sich wie beim Vitalkonserver als sehr schwierig.

Neurostimulator

Hersteller: verschiedene Hersteller

Strombedarf: 1 Standardbatterie (Lebensdauer 30h)

Regeln: Patient erleidet keine Beeinflussung aufgrund von Benommenheit oder Schmerzen.

Neurostimulatoren sind ein sehr mächtiges Werkzeug im Rahmen der ersten Hilfe, Sie erlauben, eine bewusstlose oder im Koma liegende Person wieder aufzuwecken. Gleichzeitig werden die Schmerzrezeptoren unterdrückt, wodurch Patienten von den Schmerzen ihrer Verletzung kaum beeinflusst werden. Das Gerät selber sieht wie eine Art Helm aus, der einfach auf dem Kopf aufgesetzt wird. Sehr gute Ausrüstung zur Ersten Hilfe besitzt häufig auch einen Neurostimulator.

Man sollte bei Einsatz dieses Gerätes bedenken, dass der Verlust des Bewusstseins auch eine Schutzfunktion des Körpers ist, um weiteren Schaden zu verhindern und um den Heilungsprozess zu beschleunigen. Dieses Gerät sollte also nur dazu genutzt werden, um Personen mit schwersten Verletzungen aus der unmittelbaren Gefahrenzone zu holen. Besonders gefährlich ist dieses Gerät vor allem deswegen, weil verletzte Personen, die mit einem Neurostimulator behandelt werden, gar nicht mitbekommen, dass sie verbluten, sich Giftstoffe in ihrem Körper ausbreiten oder ihnen ganze Körperteile fehlen. Solche Personen fühlen sich in der Regel wie bei entsprechenden Schmerzmitteln in Kombination mit Aufputzmitteln völlig in Ordnung - bis sie plötzlich umfallen und tot sind. In diesem Fall kann auch ein Neurostimulator nicht mehr weiterhelfen.

Medizinische Wissensbasis

Hersteller: verschiedene Hersteller

Strombedarf: 1 Standardbatterie (Lebensdauer 20h), oder externe Stromversorgung

Regeln: erleichtert Diagnose und Behandlung um 50 Prozentpunkte

Medizinische Wissensbasen sind im Prinzip kleine mobile Computer in der Größe eines Laptops, in denen Unmengen an Wissen über Verletzungen, Krankheiten, Vergiftungen und sonstige Einschränkungen des menschlichen Körpers steht. Zu allem existieren natürlich Diagnosemöglichkeiten und Behandlungsmethoden. Aufgrund der Fachsprache in der Wissensbasis und der notwendigen Praxiserfahrung in der Abschätzung der Information und Anwendung der Behandlungsmethoden kann eine solche Wissensbasis nur für medizinisches Personal von Vorteil sein.

Entsprechende Schnittstellen und Datenleseschreibgeräte erlauben den Datenaustausch der Wissensbasis mit anderen Geräten, um so immer auf dem aktuellen Stand zu bleiben. Für jede Rasse benötigt man verständlicherweise eine eigene medizinische Wissensbasis, oder entsprechende Datensätze. Wissensbasen werden zwar auch im Feldeinsatz genutzt, haben ihr Haupteinsatzgebiet jedoch in der stationären Behandlung. Erweiterte Geräte besitzen außerdem eine Funkschnittstelle, mit der sie Mikrosonden programmieren und kontrollieren können.

Preislisten

Gegenstand / Klasse	Gewicht in kg	Preis in €	Steuersatz in Prozent	Legalität	Nettopreis in €	Bemerkung
Sinnesverbesserungen und -erweiterungen						
Taschenlampe	0,2	6	20%	legal	5	Reichweite 40m, max. Kegel 4m, 1 Batterie
Handleuchte	0,4	24	20%	legal	20	Erleuchtet Umkreis von 25m, 2 Batterien
Fernbrille	0,1	30	20%	legal	25	1 Minibatterie
Detloquence V3.3	0,22	75	200%	legal	25	Infrarotbrille, 1 Minibatterie
Detloquence V3.4	0,22	400	400%	beschr	80	verbesserte Version der V3.3
Detloquence V3.4I	0,15	525	400%	beschr	105	wie V3.4, aber in Helm integrierbar, externe Stromversorgung
LAmplnt V2.1	0,15	210	200%	legal	70	Restlichtverstärkerbrille, 1 Minibatterie
LAmplnt V2.1I	0,1	425	400%	legal	85	wie V2.1, aber in Helm integrierbar, externe Stromversorgung
LAmplnt V2.1Z	0,2	500	400%	beschr	100	wie V2.1, aber mit Vergrößerung (x1-x3)
Nayalight II	0,24	285	200%	legal	95	Restlichtverstärkerbrille, 1 Minibatterie
Nayalight III	0,24	405	200%	legal	135	verbesserte Version von II
SAmplnt V1.0	0,01	150	400%	legal	30	Geräuschverstärker
Autokartograph	0,7	450	200%	legal	150	1 Batterie
PositionMap Navigationssystem	0,3	240	200%	legal	80	1 Batterie
Karte für PositionMap (EMRAM-Speicher)	0	90	200%	legal	30	enthält 1 Karte, Preis für kleinen Planeten oder große Station
Kommunikation und Organisation						
Armbandkommunikator	0,1	30	0%	legal	-	Eigenleistung 3 km, 2 Minibatterien
10 Bogen E-Papier	0,05	2	0%	legal	-	
Schreibstift	0,02	5	0%	legal	-	für E-Papier
Seitenklemme	0,1	10	0%	legal	-	Datenschnittstelle für E-Papier
mobiler Translator	0,25	80	0%	legal	-	1 Sprachmodul, max. 3 Personen, 1 Batterie
Ohrlautsprecher	0,01	1	0%	legal	-	für mobilen Translator
Sprachmodul (HRAM-Speicher)	0,02	50	0%	legal	-	enthält 1 Sprache, Preis nach oben offen
Sprachmodul „Raftnepkal“	0,02	250	0%	legal	-	Arnesh-Sprache, akzeptabl. Qualität
Sprachmodul „Kall“	0,02	350	0%	legal	-	Lengroah-Sprache, akzep. Qualität
Sprachmodul „Fsaliss“	0,02	100	0%	legal	-	Srakh-Sprache, akzeptabl. Qualität
Geldchip	0,01	1	0%	legal	-	max. Aufladung 500 €
Identifikationskarte	0,01	5	0%	legal	-	
Computerzubehör						
HRAM-Speicherchip	0,01	2	0%	legal	-	
Datenleseschreibgerät	0,5	20	0%	legal	-	1 Batterie, oder extern
Batterien und Energiezellen						
Minibatterien	0,01	3	200%	legal	1	Typ W
Batterien	0,03	6	200%	legal	2	Typ K
Energiezellen	0,1	15	200%	legal	5	Typ M
Hochleistungsbatterien	0,2	30	200%	legal	10	Typ A
Super- Hochleistungsbatterien	0,5	100	400%	beschr	20	Typ B
Cyber- Hochleistungsbatterien	0,05	36	200%	legal	12	Für Einsatz in Cyberware- Batteriemodule

Gegenstand / Klasse	Gewicht in kg	Preis in €	Steuersatz in Prozent	Legalität	Nettopreis in €	Bemerkung
Kleidung (Preise je nach Qualität, Werkstoff und Verarbeitung nach oben offen)						
Arbeitsoverall	4,5	50	0%	legal	-	inkl. Schuhwerk
Anzug/Kleid, Synthetik	4,5	600	200%	legal	200	inkl. Schuhwerk
Anzug/Kleid, Natur	5,5	2000	400%	legal	400	inkl. Schuhwerk
Uniform, Arbeits-	5	70	0%	beschr	-	inkl. Schuhwerk, ohne Schutz
Uniform, Ausgeh-	5,5	150	0%	beschr	-	inkl. Schuhwerk
Straßenkleidung, Synthetik	5,5	60	0%	legal	-	inkl. Schuhwerk
Straßenkleidung, Leder (Synthetik)	6,5	300	100%	legal	150	inkl. Schuhwerk
Straßenkleidung, Leder (echt)	7,5	4.000	400%	legal	800	inkl. Schuhwerk
Straßenkleidung, Natur	6	240	100%	legal	120	inkl. Schuhwerk
Thermoanzug	4,5	250	0%	legal	-	bis -60° C; Jacke mit Kapuze, Hose, Handschuhe
Thermostiefel	2,5	100	0%	legal	-	Temperaturen bis -60° C
Sportbekleidung, lang	1,5	75	50%	legal	50	
Sportbekleidung, kurz	0,8	45	50%	legal	30	
Sportschuhe	1	90	50%	legal	60	
Badebekleidung	0,2	15	50%	legal	10	
Freizeitkleidung	1,5	40	0%	legal	-	
Leibwäsche	0,1	5	0%	legal	-	
Pyjama	0,4	15	0%	legal	-	
Reizwäsche	0,2	30	200%	legal	10	
Nahrung und Getränke (jeweils 1 Portion, Preise je nach Delikatessengrad nach oben offen)						
Nährstoffkonzentrat	0,5	0,8	0%	legal	-	Flüssignahrung, Geschmacksstoffe
Thermotütenmahlzeit	0,8	0,5	0%	legal	-	synthetisch
Traditionelles Fast Food	0,8	4,5	50%	legal	3	in gewisser Weise natürlich
Kantinenmahlzeit	1	4	20%	legal	3,3	synthetisch
Kantinenmahlzeit	1	15	50%	legal	10	natürlich
Restaurantbesuch	2	40	100%	legal	20	natürlich, gutbürgerlich (inkl 1 Getr)
Restaurantbesuch	1	600	500%	legal	100	natürlich, nobel (inkl. 1 Getränk)
Frühstück	0,5	4	0%	legal	-	synthetisch, einfach; umfangreich: Kosten x3
Frühstück	0,5	18	50%	legal	12	natürlich, einfach; umfangreich: Kosten x3
Gebäck	0,4	2	100%	legal	1	Großfertigung
Süßigkeiten	0,3	2	100%	legal	1	Großfertigung
Brotmahlzeit	0,5	3	50%	legal	2	Brot natürlich, Belag teilweise synthetisch
Kaffee	0,2	1	0%	legal	-	synthetisch, 1 Tasse
Kaffee	0,2	3	50%	legal	2	Bohnenkaffee, 1 Tasse
einfache Alkoholika	v	3	50%	legal	2	z.B. Bier, Schnaps; synthetisch
einfache Alkoholika	v	9	200%	legal	3	z.B. Bier, Schnaps; natürlich
besondere Alkoholika	0,2	25	400%	legal	5	z.B. Likör, Wein, Sekt; natürlich
Synthetikgetränke	0,3	1,5	0%	legal	-	z.B. Cola, Limonade, Koffeindrinks
Nichtalkoholika	0,3	2	0%	legal	-	z.B. Fruchtsaft, Tee, Milch; synthetisch
Nichtalkoholika	0,3	6	50%	legal	4	z.B. Fruchtsaft, Tee, Milch; natürlich
Mineralwasser/Soda	0,3	1	0%	legal	-	aufbereitet
Mineralwasser/Soda	0,3	3	50%	legal	2	Quellwasser

Gegenstand / Klasse	Gewicht in kg	Preis in EI	Steuersatz in Prozent	Legalität	Nettopreis in EI	Bemerkung
Medizinische Feldausrüstung, Verbrauchsmaterial (jeweils 1 Anwendung)						
Gerinnungsspray		15	0%	legal	-	Blutungen, Schnittwunden
Kunstblutreserve		5	0%	beschr	-	1 Liter
Mikrosonden		360	20%	beschr	300	Behandlung, Diagnose +20%
Naniten-Neuronennäher		350	0%	beschr	-	Reparieren verletzte Nerven
Organkleber		60	0%	beschr	-	Verl. an Organen und Blutgefäßen
Variplast Verbandsstoff		20	0%	legal	-	Verband flexibel/starr
Verbandsspray		10	0%	legal	-	rein flexibler Verband
Medizinische Feldausrüstung, Technisches Gerät						
Druckspritze		5	0%	beschr	-	mehrfach verwendbar
Laserskalpell		300	0%	beschr	-	Reichweite 10 cm
Mobiler Biorekorder		150	0%	beschr	-	Behandlung, Diagnose +20%
Vitalkonserver		2.400	20%	legal	2.000	Übernimmt Herz- & Lungenfunktion
Blutfilter		1.800	20%	legal	1.500	bei Krankheit, Gift, Naniten
Neurostimulator		3.000	20%	legal	2.500	weckt Bewusstlose auf
Medizin. Wissensbasis		900	50%	beschr	600	Behandlung, Diagnose +50%
erweiterte Wissensbasis		3.200	100%	beschr	1.600	s.o., programmiert Mikrosonden
Gegenstand / Klasse						
	Gewicht in kg	Preis in EI	Steuersatz in Prozent	Legalität	Nettopreis in EI	Bemerkung
Dienstleistungen (Preise je nach Qualität von x0,5 bis x20 variabel)						
Tachyon-Übertragung		300	500%	legal	50	100 Byte
Quanten-Übertragung		20	100%	legal	10	100.000 Byte
Laser-Übertragung		1	0%	legal	1	500 Mbyte
Kurierdienst, interstellar		6	20%	legal	5	1 Datenchip
Frachttransport, planetar		12	20%	legal	10	1 m ³ oder 1 t
Frachttransport, orbital		180	20%	legal	150	s.o., vom Planeten in den Orbit
Frachttransport, orbital		60	20%	legal	50	s.o., vom Orbit auf den Planeten
IP-Frachttransport		240	50%	legal	200	s.o., zwischen Planeten, pro AE
IS-Frachttransport, passive Antriebe		120	20%		100	s.o., zwischen Systemen, pro LJ
IS-Frachttransport, aktive Antriebe		600	100%		300	s.o., zwischen Systemen, pro LJ
Personentransport, planet.		4	0%	legal	4	1 Person, 1 Koffer, Handgepäck
Personentransport, orbital		200	20%	legal	167	s.o., in den Orbit/ aus dem Orbit
IP-Personentransport		300	20%	legal	250	s.o., zwischen Planeten, pro AE
IS-Personentransport, passive Antriebe		150	20%		125	s.o., zwischen Systemen, pro LJ
IS-Personentransport, aktive Antriebe		700	100%		350	s.o., zwischen Systemen, pro LJ
Zusatzversicherung I (Tarif für riskante Berufe)		4.500	200%	legal	1.500	Kosten pro Jahr, Biologischer Ersatz v. Körperteilen und Organen
Zusatzversicherung II (Tarif für riskante Berufe)		7.500	200%	legal	2.500	Kosten pro Jahr, Eviren- und Nanitentherapien
Zahnersatz		6.000	200%	legal	2.000	Ersatz aller Zähne durch praktisch ewig haltbare Implantate
Bioware/Cyberware Operation		500	400%	legal	100	Kosten pro Stunde
Bioware/Cyberware Regeneration		100	400%	legal	20	Kosten pro Tag
Verjüngungskur		96.000	500%	legal	16.000	verjüngt biologisch um 5 Jahre, minimales Alter 25 Jahre, nur für Menschen, bis zu einem effektiven Alter von 150 Jahren praktikierbar

Regeln zur Ausrüstung:

Allgemein: Angabe von Werten

In den Kapitel 1 bis 4 gemachte Angaben entsprechen alle einem Prozentsystem und damit für das Spiel mit Spacemaster-Regeln optimiert. Hierbei bedeutet Prozentsystem, dass der entsprechend angegebene Bonus bzw. Malus die Wahrscheinlichkeit für einen Erfolg bei Einsatz der betroffenen Eigenschaft oder Fertigkeit in genau dieser Höhe beeinflusst. Bei einem beispielsweise Bonus von +10 auf Geschicklichkeit verbessert sich die Wahrscheinlichkeit einer entsprechenden Fertigkeit wie etwa Klettern um zehn Prozentpunkte. Hatte ein Charakter vorher eine Wahrscheinlichkeit von 55% für einen Erfolg, so beträgt diese mit der entsprechenden Ausrüstung nun 65%. Diese Überlegungen sind bei Konvertierungen in anderen Systemen zu betrachten.

In Kapitel 5 existieren zum Einen Abzüge für größere Entfernungen, zum Anderen Angaben für Fehlfunktionen und Patzer. Die Abzüge für Entfernungen entspringen einem System mit einer Skala von 20, dementsprechend müssten diese Abzüge mit 5 multipliziert werden, um in einem Prozentsystem zur Anwendung zu kommen.

Die Regelung von Fehlfunktionen und Patzern hingegen läuft anders. Zeigt das Regelsystem an, dass ein Patzer oder eine Fehlfunktion vorliegt, so wird mit einem W20 gewürfelt. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Wert für einen Patzer, so hat der Charakter gepatzt. Ist das Ergebnis größer oder gleich einer Fehlfunktion, so ist die Waffe defekt. Die Schwere der Fehlfunktion bzw. des Patzers hängt davon ab, wie weit das Ergebnis von 1 (bei einem Patzer) bzw. 20 (bei einer Fehlfunktion) entfernt ist. Dieser Abstand soll dem Spielleiter lediglich als Indikator für die Schwere dienen, die Ausformulierung genauer Auswirkungen ist dem Spielleiter überlassen.

Zu Kapitel 2 und 3: Ausfall von Implantaten

Beim Ausfall von Bio- und Cyberware muß man zwischen der Abstoßung der Materialien und den Fehlfunktionen von Cyberware unterscheiden.

Abstoßung:

Für jeden Charakter, der Bioware oder Cyberware verwendet, muß eine Abstoßungstabelle angelegt werden. Hierzu nimmt man die Abstoßungs- bzw. Entzündungswerte der Implantate und addiert sie in einer Tabelle auf. Die Reihenfolge der Implantate spielt dabei keine Rolle. Insgesamt sollte ein Charakter keine Implantate mit einer Gesamtabstoßung von über 40 besitzen. Auf dieser Tabelle wird viermal pro Spieljahr mit einem W100 ausgewürfelt, ob Komplikationen vorliegen. Wird ein Wert erwürfelt, der in den Bereich von einem Implantat fällt, so wird dieses vom Körper in diesem Zeitraum abgestoßen bzw. es bildet sich eine Entzündung am Schnittstellengewebe. Würfelt man eine 91-100, so ist der Wurf zweimal zu wiederholen. Dies stellt die Möglichkeit dar, daß mehrere Implantate gleichzeitig ausfallen. Wird ein Implantat mehrfach bestimmt, so hat dies keine zusätzlichen Auswirkungen.

Beispiel: Der Söldner Marc Taylor besitzt folgende Implantate mit den gegebenen Komplikationswerten: Cat VII-Muskeln (3), Comet I-Muskelzusätze (2), Batteriemodul BM-4 (0), TaritC-Visieraugen (5), Nayakick-Infusionsimplantat (2). Hieraus ergibt sich folgende Tabelle für den Ausfall:

Wurf	Ausfall von
01-03	Cat VII
04-05	Comet I
-	BM 4
06-10	TaritC
11-12	Nayakick
13-90	-
91-100	Zweimal Würfeln!

Auf dieser Tabelle würfelt der Spielleiter viermal pro Spieljahr (alle drei Spielmonate), ob irgendwelche Geräte in dieser Zeit ausfallen. Würfelt er z.B. eine 07, so entzündet sich in diesem Zeitabschnitt die neurale

Schnittstelle der Augennerven mit den TaritC-Visieraugen.

Fehlfunktionen:

Fehlfunktionen treten nur bei Cyberware auf, und auch nur bei ungewöhnlicher Belastung des Implantates, hauptsächlich durch hohes Alter des Implantats oder starke mechanische Belastung. Ansonsten können die Implantate als sicher angenommen werden.

Ist ein Implantat älter als zehn Jahre, besteht eine 20%-ige Chance, daß das Implantat eine Fehlfunktion erleidet. Diese ist jährlich zu überprüfen. Bei starker mechanischer Belastung (Stürze, Kritische Treffer) besteht eine 10- bis 50%ige Chance für eine Fehlfunktion, abhängig von der Schwere der Belastung. Existiert eine Fehlfunktion, kann man diese mit der folgenden Tabelle handhaben:

Wurf	Effekt
01-25	Momentan kein Schaden, nach W20 Tagen fällt das Implantat jedoch aus
26-50	Durch einen internen Kurzschluß entzieht das Implantat dem Batteriemodul zuviel Energie. Eine Batterie wird innerhalb von 4 Stunden durch das Implantat entladen.
51-85	Das Implantat arbeitet nur noch mit halber Effektivität bzw. nur zur Hälfte der Zeit.
86-95	Das Implantat fällt aus; es muß ausgetauscht werden.
96-100	Das Implantat schließt kurz und fügt seinem Besitzer einen Kritischen Elektrizitätstreffer der Klasse „B“ zu, bevor die Sicherungen des Batteriemoduls die Leitung notabschalten. Das Implantat fällt aus und muß ausgetauscht werden.

Zu Kapitel 5: Munitionsverbrauch bei Energiewaffen

Laser- und Betäubungswaffen besitzen sie Eigenschaft, ihre Impulsdauer bzw. Impulsstärke zu variieren. Zur Einfachheit halber sollten, abgesehen von der Einstellung „halbe Stärke“, nur ganzzahlige Stärken genommen werden. Ein Schuß aus dieser Waffe benötigt dann genau so viele Energieeinheiten, wie durch seine Intensität oder Durchschlagskraft angegeben wird. Aus diesem Grund besitzen Energiewaffen auch so große Energiemodule: Bei ausschließlichem Feuer mit maximaler Leistung schrumpfen diese nämlich auch zu 20er oder 30er-Magazinen zusammen...

Energiemodule von Laser- und Betäubungswaffen existieren in zwei Varianten: Eine Einwegvariante und eine wieder aufladbare Variante. Die Kapazitäten der aufladbaren Module betragen jeweils 75 Prozent der einmal verwendbaren Module, deren Kapazitäten angegeben sind. Verwendet man mit seiner Energiewaffe die aufladbaren Module, muss man also die angegebenen Kapazitäten um ein Viertel reduzieren.

Zur Bestimmung des Munitionsverbrauches bei streuenden Betäubungswaffen ist folgendes zu beachten: Die Anzahl der verwendeten Energieeinheiten ist doppelt so groß wie die Breite der Bestrahlung. Wird zum Beispiel ein Bereich von 5 Metern betrahlt, so benötigt die Waffe 10 Einheiten. Im Gefecht gibt der Spieler die gewünschte Bestrahlungsbreite an (in der Regel, in dem er sein linkes und sein rechtes Ziel angibt), woraus sich dann sofort die Anzahl der verbrauchten Energieeinheiten ergibt.

AD 2309 - Der Kampf ums Dasein

Urheberrecht-Hinweis

Das hier vorgestellte Rollenspiel ist geistiges Eigentum des Autors und als solches urheberrechtlich geschützt. Es existieren allerdings regeltechnische Anlehnungen an das von Iron Crown Enterprises rechtlich geschützte Rollenspiel Space Master.

Dieses Dokument ist im Internet zu finden unter: <http://www.2309-kud.de/>

© 1997-2001 by Peter Hildebrand

Rückfragen an: ph@2309-kud.de

Das Rollenspiel „AD 2309 - Der Kampf ums Dasein“, auch kurz „AD 2309“ genannt, ist frei erhältlich, wird aber ausschließlich zur privaten Nutzung kostenlos zur Verfügung gestellt. Es ist gestattet, Kopien dieser Datei anzufertigen und unentgeltlich und unverändert weiter zu geben. Dabei muss dieser urheberrechtliche Hinweis mit übernommen werden.

Erwerb, Nutzung, Vervielfältigung und Weitergabe von „AD 2309“ sind ausschließlich zu privaten Zwecken kostenlos. Jegliche Veröffentlichung, kommerzielle Nutzung oder sonstige Weiterverwendung des Materials ist ohne die ausdrückliche Erlaubnis des Autors untersagt.