

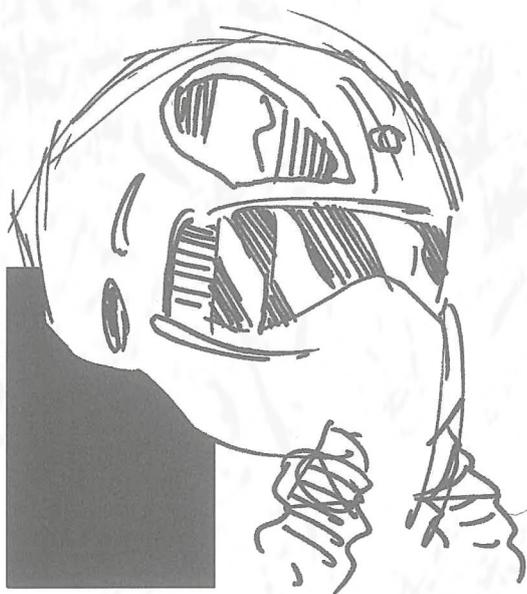
SPACE GOTHIC

Overkill II



Der Einsatz von gepanzerten Kampffahrzeugen schont
in der Regel menschliches Leben.
Der Einsatz von panzerbrechenden Waffen vernichtet
in der Regel Panzerkampfwagen und deren Insassen.

Diese Gleichung sagt eines deutlich aus:
Kriege sind sinnlos! Immer . . .



SPACE[®] GOTHIC

Overkill II Fahrzeuge und Zubehör



Fantastische Spiele
GbR Winkler, Greiss, Schneider & Steinmetz
Wiesbaden

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

- **Space Gothic®**-Grundregelwerk (ISBN 3-929754-10-X)
- Der fünfte Engel - Modulband (ISBN 3-929754-20-7)
- Tödliche Ferien - Modulband (ISBN 3-929754-21-5)
- Blut und Tränen - Quellenband (ISBN 3-929754-11-8)
- Traumzeit - Modulband (ISBN 3-929754-22-3)
- Nachtstrom - Quellenband (ISBN 3-929754-23-1)
- In Hoc Signo Vinces - Quellenband (ISBN 3-929754-16-9)
- Schattenspiel - Modulband (ISBN 3-929754-24-X)
- Wolfsbrut - Modulband (ISBN 3-929754-25-8)
- Overkill I - Quellenband (ISBN 3-929754-12-6)
- Ace of Aces - Modulband (ISBN 3-929754-26-6)
- Ravenfall - Modulband (ISBN 3-929754-27-4)
- Strangeworld - Modulband (ISBN 3-929754-28-2)
- Overkill III - Quellenband (ISBN 3-929754-17-7)
- Overkill - Das Kartenspiel für Fahrzeug- und Raumkampf (ISBN 3-929754-00-2)

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

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

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

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

© 2001 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild: Hans Schneider, Frankfurt

Zeichnungen: Hans Schneider, Wiesbaden; Markus Marchlewski, Groß-Gerau; Nils H. Hamm, Ratingen

Autoren: Michael Greiss, Wiesbaden; Gerhard Winkler, Wörrstadt

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

Herstellung: Michael Greiss, Wiesbaden

Belichtung: Clemens Schleussner Fotosatz, Wiesbaden

Druck: Brauch + Steidler Druck/WerbeProduktionsgesellschaft mbH, Wuppertal

Vertrieb: Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Fantastische Spiele GbR

c/o Michael Greiss

Eisenstraße 3

65760

Wiesbaden www.spacegothic.de

www.tsu-starweb.de



ISBN: 3-929754-15-0



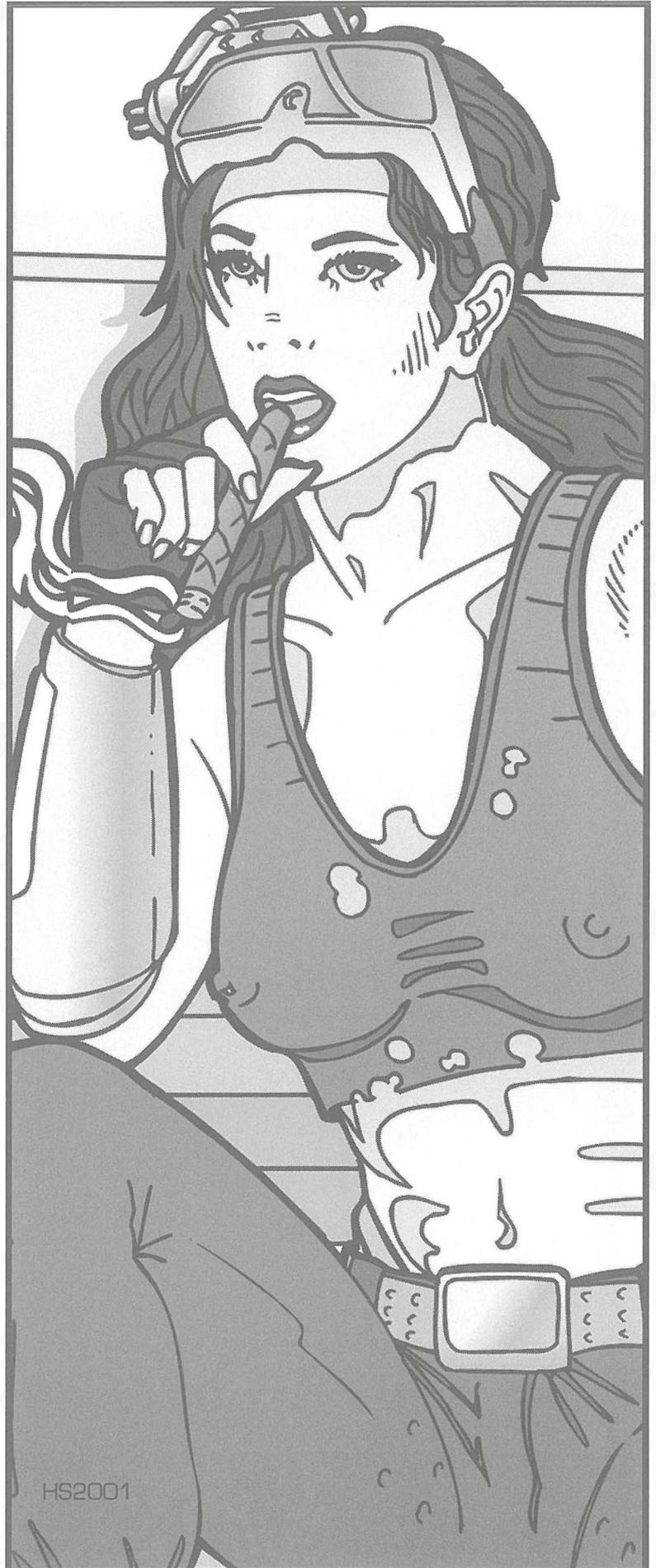
Inhalt:

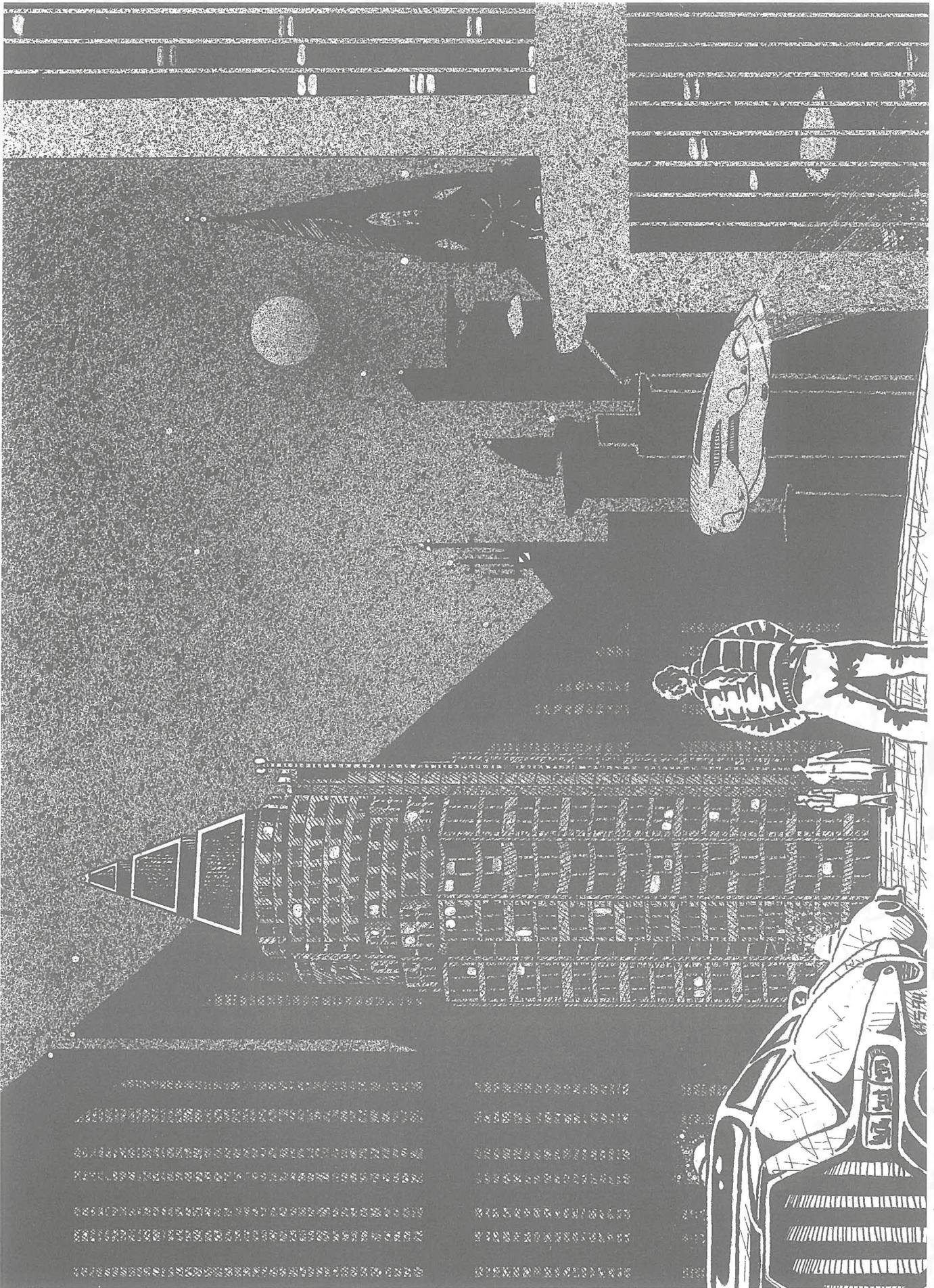
1.  **Fahrzeuge
und Zubehör**
Seite 7
2.  **Fahrzeug
Typen**
Seite 27
3.  **Fahrzeug-
kampfgeln**
Seite 99
4.  **Tabellenteil**
Seite 107

Die Dornen hatten sich trotz der gut sitzenden Schutzkleidung ihren Weg nach innen gesucht. Soerenson fluchte leise vor sich hin. Der Hinterhalt war perfekt gewählt, und laut den Sensor-meldungen war der erwartete Konvoi nicht mehr weit entfernt. Trotzdem kam dem gewissenlosen Söldner jede Minute wie eine Ewigkeit vor. Wenn nur die Dornen nicht wären.

Motorengeräusch! Sie kommen! Plötzlich war der Schmerz wie weggeblasen. Soerenson visierte die Kurve mit seiner Panzerbüchse an und schmierte seinen Körper voll an den dornigen Untergrund. Er konnte die Silhouette des Führungsfahrzeugs durch die Visiereinrichtung deutlich erkennen. Näher. Noch ein wenig näher. Die Seiten-lackierung des Galaktischen Friedenscorps füllte das Okkular völlig aus. Er konnte die Tropfnasen der Farbe erkennen und mußte unwillkürlich lächeln. Noch ein winziges Stück näher.

Soerenson fühlte den Rückstoß der Panzerbüchse kaum. Die Seite des PTF pilzte mit einem grell-weißen Licht auf. Er hörte die hallenden Detona-tionen und grinste. Der Tag fing gut an. Sehr gut ...





Das Herz der TSU ist nicht die Demokratie. Es ist das Transportwesen . . . (Benjamin Weiss, Präsident)

1. Fahrzeuge und Zubehör

Fahrzeuge und Chopper sind unermüdliche Hilfsmittel auf jedem kolonisierten Planeten. Sie transportieren Lasten und überwinden Entfernungs- und Höhenunterschiede. Ein unentbehrliches logistisches Werkzeug im Frieden wie im Krieg.

In diesem Kapitel finden sich die Beschreibungen der Herstellerfirmen, grundsätzliche Typenklassifikationen, Erweiterungen und Zubehör.

I. Der TSU-Industriestandard

Der Krieg der drei Systeme, der im Jahr 2154 aufgeflammt war, hat für grundlegende Veränderungen im Bereich der Militärlogistik gesorgt. Nach dem furchtbaren Ende der Auseinandersetzung sind die Auswertungen der nicht beteiligten Militärs zügig beendet worden. Den Ergebnissen der Untersuchungen zufolge war die logistische Situation erbärmlich gewesen. Die von den verfeindeten Kolonien (*Time Square, Ganges, Neu Kenia*) eingesetzten Fahrzeuge, Raumschiffe und Waffensysteme hatten insgesamt eine sehr schlechte Kompatibilitätsrate aufgewiesen. Zahlreiche Einheiten waren wegen der schlechten Nachschubsituation wochenweise nicht einsatzfähig gewesen. Wenn Ersatzteillieferungen doch mal an Ort und Stelle angekommen waren, so mußte man meist feststellen, daß falsche Schrauben, unpassende Bauteile oder Material von den falschen Herstellern geliefert worden war. Ob dieser Sachverhalt zwingend zur endgültigen Vernichtung der drei Kolonien geführt hat, konnte im Nachhinein nicht mehr geklärt werden.

Die Untersuchungsergebnisse haben jedenfalls für die Befehlshaber der terranischen Raummarine eine Initialzündung dargestellt. Da die Erhaltung der Kampfkraft von militärischen Einheiten zu einem großen Teil von den richtigen Nachschublieferungen abhängt, haben die Offiziere der Raummarine von den zuständigen Politikern eine entsprechende Änderung der Gesetzeslage gefordert. Dem Militär ist es damals besonders auf eine strikte Vereinheitlichung von truppentauglichem Gerät angekom-

men. Mit einer sorgfältig abgestimmten Normierung, so ihre Argumentation, sei die Bewältigung der logistischen Aufgaben in Konfliktsfällen erheblich vereinfacht und der Kostenrahmen deutlich niedriger anzusetzen. Nach umfangreichen Konsultationen mit Wehrausschüssen und Herstellerfirmen ist es schließlich zu einer bahnbrechenden Einigung gekommen. Alle an den Gesprächen beteiligten Interessensgruppen haben schlußendlich einer Standardisierungsnorm für Militärgerät zugestimmt. Die TSU-Streitkräfte haben sich im Gegenzug bereiterklärt, den Rüstungsbetrieben 25% der anfallenden Umrüstungs- und Anpassungskosten zu finanzieren.

Am 25.03.2168 verabschiedet das Parlament der TSU auf Terra das *Industriestandard-Gesetz* nach kurzer Beratung einstimmig. Danach verpflichten sich die Hersteller, die zu produzierenden Gerätschaften so zu planen und herzustellen, daß wichtige Ersatzteile auch firmenübergreifend verwendet werden können.

Diese Zwangskooperation bereitet den Waffenherstellern im ersten Jahrzehnt der Durchführung große Schwierigkeiten. Firmenpolitische Schachzüge, Mißtrauen und grobe Spionageversuche verhindern eine optimale Anwendung des Gesetzes. Erst nachdem die Regierung in ihrer Verzweiflung rigoros durchgreift und den Firmen hohe Geldstrafen androht, kommt ein wenig Bewegung in die festgefahrene Situation. Gemeinsame Planungsstäbe – deren Mitglieder aus den betroffenen Firmen und der Politik kommen – koordinieren und kontrollieren von nun an den Ablauf jedes Auftrags. Nach einigen Probeläufen stellt sich heraus, daß diese Methode relativ schmerzlos funktioniert.

Zwölf Jahre nach der Einführung des Gesetzes beginnt die Herstellung nach dem Industriestandard zu funktionieren. Dieser Zustand hat sich bis heute erhalten.

II. Who is who?

Nachfolgend findet man die wichtigsten Hersteller von Choppnern, Land- und Wasserfahr-

Mit diesem Gesetz können wir Spitzenleistungen erreichen. Jedenfalls sobald es funktioniert.

Hermo Datschil, Politiker

Zwölf Jahre! Man muß sich das vorstellen. Ein TSU-Gesetz, daß erst nach zwölf Jahren leidlich funktioniert. Wirklich prachtvoll!

Vica Uhrbradt, Politikerin

zeugen in der Terranischen Staatenunion. Alle erwähnten Firmen richten sich nach dem Industriestandard-Gesetz aus dem Jahr 2168. Über den Sitz der Firmenfilialen und eventueller Handelsvertretungen verfügt der Spielleiter.

Du Idiot! Wozu haben wir wohl einen Sportwagen! Gib Gas! GAAAS!

*Atze Pauswang,
Hitman*

Donovan Gleiterproduktion

Der irischstämmige Familienbetrieb setzt voll auf Qualität und Kundenservice. Die Firma ist im Bereich Personen- und Sportfahrzeuge tätig. Der Firmensitz befindet sich auf der Kolonie *Psychon*.

Firmenwahlspruch: *Donovan, die Marke der Sieger!*

Gettone Sportwagen

Gettone ist auf dem terranischen Markt vor allem für seine hochgezüchteten Sportwagen bekannt. Allerdings produziert die Firma auch Kleinserien an Nutzfahrzeugen. Der Firmensitz befindet sich auf der Kolonie *Avino*. Firmenwahlspruch: *Motoren ohne Limit. Erleben Sie Raketen auf Rädern.*

Toll! Und wo soll hier das Pedal sein?

*Hans Hacker,
Hitman*

Gomez Gleitertechnik

Neben der Herstellung von Waffen beschäftigt sich die Firma auch mit der Produktion von Fahrzeugen. Der Firmensitz ist auf der Wohnkolonie *Attika* zu finden.

Firmenwahlspruch: *Geschwindigkeit ist keine Fiktion.*

Larson Gleiterfabriken

Hersteller von Fahrzeugen und Transportern der Mittelklasse. Der Hauptsitz findet sich auf dem Planet *Loydhaven*.

Firmenwahlspruch: *Serienfahrzeuge mit Qualität und Geschmack.*

Lotus AG Kfz- und Gravtechnik

Die weitverzweigte Aktiengesellschaft hat ihren Schwerpunkt in der Fahrzeug-Grundlagenforschung und im Fahrzeugbau. Der Hauptsitz des Konzerns befindet sich auf *Terra*.

Firmenwahlspruch: *Schnell, sicher, komfortabel – Lotus AG.*

Nikita Grav- und Fahrzeugtechnik

Weitverzweigter Konzernzusammenschluß, der unter anderem auch Fahrzeuge entwickelt und vertreibt. Die *Nikita Automobile Group* hat ihren Firmensitz auf *Nippon*.

Firmenwahlspruch: *Gleiter für die TSU.*

Rabenstein Karosserien & Fahrzeugbau

Traditioneller Hersteller mit bestem Ruf. Produziert Kleinserien mit exklusivem Material. Die hergestellten Fahrzeuge können sich nur Kunden mit wohlgefülltem Bankkonto leisten. Die Hauptverwaltung befindet sich auf der Kolonie *New Tirol*.

Firmenwahlspruch: *Edle Gleiter für den besonderen Geschmack. Fahrzeuge mit Tradition.*

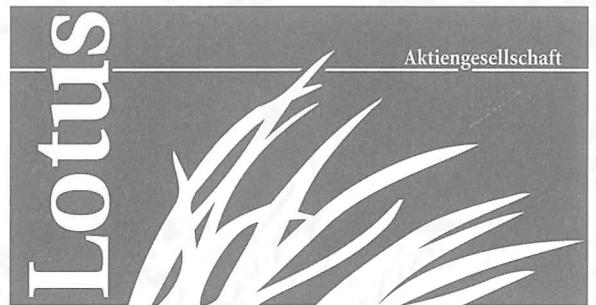
Gettone



Nikita



Lotus AG



Gomez



Donovan



Larson



Schiffswerften Neu Hamburg

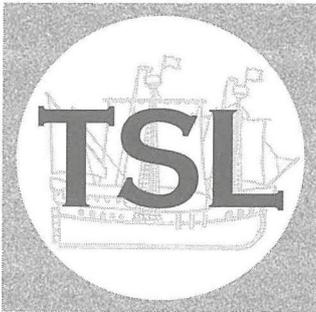
SCHIFFSWERFTEN NEU HAMBURG

Schiffswerften Neu Hamburg

Die Firma ist ein alter Traditionsbetrieb. Die Fertigung unterliegt strengen Richtlinien, die noch aus der terranischen Frühzeit stammen. Außer Patrouillenbooten und U-Booten können hier auch Raumschiffe und Chopper gefertigt werden. Firmenzentrale und Werftanlagen findet man auf dem Planet *Neu Hamburg*. Firmenwahlpruch: *Ausgewählte Qualität in hanseatischer Tradition.*



Tiefurt Shipyards Ltd.



Volksgleiter



☆☆☆ **Weiss-Werke**

Weiss-Werke

Tiefurt Shipyards Ltd.

Nicht zur TSU gehörende Firma. Hat durch ein Handelsabkommen die Erlaubnis, Chopper und Raumschiffe für die TSU zu bauen. Fertigt darüberhinaus Serien für Privatkunden. Der Firmensitz ist auf der unabhängigen Kolonie *Tiefurt* zu finden. In der TSU sind Büros von Handelsvertretern etabliert. Seit 2245 ist TSL auch in die Fertigung von Panzern (Typ *Wanzenklasse*) eingestiegen.

Firmenwahlpruch: *Tiefurt – Durch Qualität zum Erfolg.*

Volksgleiter Gleiterproduktion

Massenhersteller für die Bereiche Konsum- und Nutzfahrzeuge. Der Hauptsitz ist auf dem Planeten *Terra* zu finden.

Firmenwahlpruch: *Robuste Fahrzeuge für den täglichen Gebrauch. Die Marke der TSU-Bürger.*

Weiss-Werke

Größter Rüstungsbetrieb der TSU. Im Privatbesitz der Familie Weiss. Das prominenteste Familienmitglied ist wohl ohne Frage Benjamin Weiss, der Präsident der TSU. Der Hersteller fertigt Militärfahrzeuge, Patrouillenboote, U-Boote, Chopper und Raumschiffe. Der Hauptsitz befindet sich auf der Minenkolonie *Weiss-Werke*, im gleichen System wie *Prometheus*.

Firmenwahlpruch: *Fahrzeug- und Chopperbau in Vollendung.*

III. Typenklassifikation

Die in der TSU eingesetzten Transportmittel gliedern sich in drei Klassen: Wasser-, Land- und Luftfahrzeuge/Raumschiffe.

Landfahrzeuge

Ob Kolonisierung oder Kriegsführung, die gesamte Menschheit kann auf die Verwendung von Landfahrzeugen nicht verzichten. Die verschiedenen Fahrzeuge sind ganz auf die Bedürfnisse der Nutzer zugeschnitten.

Militärfahrzeuge

Die hier beschriebenen Typenklassen finden sich in den Arsenalen der TSU-Streitkräfte und des Ming-Imperiums. Fahrzeuge mit militärischer Panzerung (Reaktivpanzer) können nur von speziellen panzerbrechenden Waffensys-



Die Hanse gibt es heutzutage wieder. Nur mit negativen Vorzeichen. Damals waren es gerissene Kaufleute, heute blutgierige Piraten. Wer von denen schlimmer ist, kann man nicht sagen. Nur auf die Werft kannst Du voll vertrauen.

Egbert Kösken,
Lademeister

Beim Blute des Erlösers! Jeder Dreck kommt von den Weiss-Werken. Helme, Panzer, Schokoriegel und demnächst wohl auch noch Fäkalfilter für die Rüstungen . . .

Taru Tokahide,
Feldweibel

Space Gothic · Fahrzeuge und Zubehör

Ortung erfolgreich, Käpt'n. Positiver Kontakt in einem Klick auf elf Uhr. Die Bastarde verstecken sich in dem Mangroven-dickicht. Raketen-einsatz, Käpt'n?

*Ollie Frinckel,
Matrose*

Auf Periskoptiefe, Wachoffizier! Ich will mir die Luxusyachten in Ruhe ansehen, bevor wir sie in die Hölle blasen.

*Jay Dekker,
Kapitän*

Du bist ein geistiger Tiefflieger mit Vollschatten und Rückwärtsgang! Die Karre ist ja voll krass auffällig. Kannst Du keine andere klauen?

*Lale Walburg,
Schmuggler*

temen wirkungsvoll angegriffen werden. Siehe hierzu auch den Abschnitt *VIII. Panzerung* (siehe Seite 24) und das Kapitel *Fahrzeugkampfregeln* (Seite 99).

Eine detaillierte Beschreibung dieser Militärfahrzeuge findet man im Kapitel *Fahrzeugtypen* ab Seite 63. Der Spielbogen ist zum kostenfreien Download als pdf-Datei unter der Website www.spacegothic.de in der Rubrik *Service* enthalten.

Panzer (PTF)

Panzer-Transportfahrzeuge sind mit einer Reaktivpanzerung versehen und werden bei militärischen Konflikten oder Sicherungspatrouillen eingesetzt. Es werden drei verschiedene Größenklassen gebaut: PTF *Standard*, PTF *Nashorn* und PTF *Bronto*. Es existieren weitere Modelle für Spezialaufgaben oder von Herstellern außerhalb der TSU. Besatzungsstärke und Zuladung variieren nach Typ. Die Kampfswagen können mit Grav-, Ketten- oder Allradfahrwerken ausgerüstet sein.

Transporter

Dienen in der militärischen Variante zum Transport von Munition, Truppen und sonstigem Nachschub. Militärtransporter und die zuladbaren Container sind mit einem Reaktivpanzer geschützt. Die Besatzung besteht aus einem Fahrer und einem Beifahrer (Lademeister). Die Lastwagen können mit Grav-, Ketten, Halbketten- oder Allradfahrwerken ausgerüstet sein.

Kampfläufer

Zweibeinige Gehmaschinen (auch Walker genannt), die selbst in unwegsamem Gelände sicher vorankommen. Kampfläufer verfügen über Reaktivpanzerung und sind als Infanterieunterstützung gedacht, wenn der Einsatz von herkömmlichen Fahrzeugen nicht möglich ist. Ein Fahrer und ein Kanonier bilden die Minimalbesatzung.

Die Balancesteuerung wird durch eine mit Flüssigkeit gefüllte Kugel ermöglicht. Steigungen und Bewegungen erzeugen eine Bewegung der enthaltenen Flüssigkeit. Durch hochempfindliche Sensoren wird dann im Bedarfsfall das mechanische Ballast-Ausgleichssystem aktiviert.

Zivildfahrzeuge

Diese Typenklassen können von TSU-Bürgern frei gekauft werden. Werkstätten oder begabte Techniker können Modifikationen an den Beförderungsmitteln vornehmen (siehe hierzu auch den Abschnitt *Tuning* ab Seite 21).

Eine detaillierte Beschreibung dieser Zivildfahrzeuge findet man im Kapitel *Fahrzeugtypen* ab der Seite 28. Der Spielbogen ist zum kostenfrei-

en Download als pdf-Datei unter der Website www.spacegothic.de in der Rubrik *Service* enthalten.

Funmobile

Die Freizeit wird in der Terranischen Staatenunion von den mündigen Bürgern gut genutzt. Natürlich verlangen die Käufer auch ausgefallenes Spielzeug zum Austoben:

Funboard: Ob Asphalt- oder Wellensurfen, das Hoverboard bietet grenzenlosen Freizeitspaß. Das Gleitbrett ist mit einem Gravfahrwerk ausgestattet und wird in der Grundversion mit Muskelkraft angetrieben. Bequeme Naturen können auch einen Treibsatzantrieb aufmontieren lassen. Zugelassen für den Transport von einem TSU-Bürger.

Speedroller: Ideal für Trekking-Touren in der freien Natur. Ein Gravkissen sorgt für luxuriöse Federung. Sportliche Bürger bevorzugen den manuellen Tretantrieb. Natürlich läßt sich ein Treibsatzantrieb zurüsten. Als Erweiterung ist ebenfalls ein gepolsterter Sitz montierbar. Traditionalisten können, je nach Landschaft und Vorliebe, zwischen Grav-, Ketten- und Allradfahrwerk wählen. Zugelassen für den Transport von bis zu zwei TSU-Bürgern.

Teppich: Findige Hersteller haben auch für die Umsetzung von Märchenfahrzeugen gesorgt. Der fliegende Teppich schwebt auf einem Gravkissen und bewegt sich mittels Treibsatzantrieb. Ein Familienausflug ist durchaus möglich, da es den fliegenden Teppich auch in verschiedenen Größen gibt. Je nach Größenausführung für den Transport von bis zu sechs TSU-Bürgern zugelassen.

Kraftfahrzeuge

Sammelbegriff für alle Fahrzeuge/Gleiter, die in der TSU zum Privatgebrauch oder zivilen Personentransport verwendet werden. Ein Fahrer kann je nach Bauart und Größe des Automobils bis zu 10 Personen befördern. Handelsübliche Fahrwerktypen sind Grav- und Allradfahrwerke. Halbkettenfahrwerke werden nur mit einer Spezialgenehmigung der Behörden zur Zulassung freigegeben.

Krafträder

Diese Fahrzeugklasse wird hauptsächlich im Privat- bzw. Freizeitbereich eingesetzt. Die meisten Motorräder erreichen hohe Beschleunigungswerte und fordern von den Lenkern trotz der Stabilisationseinrichtungen Einfühlungsvermögen. Neben dem Fahrer können bei Montage eines Beiwagens und/oder Soziussitzes bis zu drei Passagiere transportiert werden.

Krafträder sind mit den Fahrwerkvariationen Allrad, Gravfelder und Gleisketten erhältlich.

Transporter

Fahrzeuge dieser Klasse transportieren Güter und Personen. Sie werden zumeist gewerblich genutzt:

Frachttransporter: Befördern Schwerlastgüter und Waren über die Planetenoberfläche. Diese Transporteinheiten können Frachtcontainer zuladen. Ein Fahrer und ein Beifahrer (Lademeister) sind die Idealbesetzung. Die Lastwagen können, je nach Einsatzgebiet, mit Grav-, Ketten, Halbketten- oder Allradfahrwerken ausgerüstet sein. Beim Transport von extremen Schwerlasten werden auf manchen Planeten Chopper und Zeppeline eingesetzt (siehe auch *Overkill III*).

In der TSU existieren darüberhinaus auch noch spezielle Fracht- und Laderoboter. Diese werden entweder von einem Lademeister ferngesteuert oder laufen nach festen Programmparametern. Für solche Roboter sind in diesem Band keine Beschreibungen enthalten. Der Spieler kann diese je nach Modulbedürfnissen entwerfen.

Personentransporter: Der Einsatz von Bussen ist in der TSU im Laufe der Jahre immer weiter zurückgegangen. Diese Aufgabe wird vielerorts bereits von Choppern erledigt. Trotzdem kann man auf dichtbesiedelten Planeten noch sehr oft auf diese Beförderungssysteme treffen.

Luftfahrzeuge/Raumschiffe

Die handelsüblichen Chopper-, Zeppelin- und Raumschiffstypen werden im Band *Overkill III* ausführlich behandelt.

Wasserfahrzeuge

Im Jahr 2245 ist das klassische Transportmittel "Schiff" nicht mehr von überragender Bedeutung. Güter und Personen werden im planetaren Verkehr überwiegend von Choppern oder Raumern befördert. Einige reiche Bürger halten sich aber auf Urlaubsplaneten üppig ausgestattete Luxusyachten zum privaten Gebrauch. Wir unterscheiden die Klassen *Luftkissenboot*, *Seeschiff* und *U-Boot*.

Eine detaillierte Beschreibung dieser Wasserfahrzeuge findet man im Kapitel *Fahrzeugtypen* ab Seite 27. Der Spielbogen ist zum kostenfreien Download als pdf-Datei unter der Website www.spacegothic.de in der Rubrik *Service* enthalten.

Luftkissenboot

Fahrzeuge, die dieses Transportkonzept verwenden, halten sich über einer Boden- oder

Wasserfläche durch ein erzeugtes Luftkissen in der Schwebelage. Von Wasserstoffreaktoren angetriebene Hubgebläse blasen Luft durch einen schmalen Ringspalt zwischen Fahrzeugunterseite und Bodenfläche aus, wodurch das Luftkissen sowohl erzeugt als auch gegen den Außendruck abgedichtet wird. Der für die Fortbewegung des Luftkissenfahrzeugs benötigte Vortrieb wird überwiegend durch zusätzliche Luftschauben erzeugt; die Steuerung erfolgt durch angeblasene Ruder oder schwenkbare Luftschauben.

Die Hovercrafts werden von 4 Besatzungsmitgliedern bedient. Die Boote werden hauptsächlich zu Transportzwecken verwendet.

Seeschiff

Ein Hauch von Nostalgie umweht die kleineren und größeren Fahrzeuge, mit denen sich Menschen auf ressourcenarmen oder traditionsbewussten Welten über Wasser und ähnliche Substanzen bewegen. Von der kleinen Jolle über Patrouillenboote bis hin zu den großen vielmastigen Seglern der Piraten auf *Riff* (System *Beta Pictoris*) werden die unterschiedlichsten Typen verwendet. Dementsprechend unterscheiden sich die Besatzungsstärken. Der Antrieb besteht aus mächtigen Wasserstoff-Fusionsgeneratoren, Dampfmaschinen, Segeln oder auch purer Muskelkraft.

Als Daumenregel kann man sagen, daß man Seeschiffe um so häufiger antrifft, je weiter man sich von Terra entfernt. Auf den Innenkolonien finden eher die vielseitigeren Luftkissenboote oder Chopper Verwendung, um Seen und Meere zu überqueren.

U-Boot

Druckbeständiges Unterwasserfahrzeug, das in der TSU als Forschungs- beziehungsweise Arbeitsfahrzeug für Tiefseebergbau oder für militärische Zwecke eingesetzt wird. Im Rumpf, der als stabiler Druckkörper ausgelegt ist, befinden sich die Aufenthalts- und Versorgungsräume für die Besatzung, die Operationsräume mit Ortungs-, Navigations- und Kommunikationseinrichtungen und der Kommandozentrale, die Antriebsanlagen, die Trimm- und Regelzellen mit ihren Leitungen zum Manövrieren des Unterseeboots, Wasserstofftanks sowie bei militärischen Unterseebooten die Bewaffnung, die im Allgemeinen aus zielsuchenden Torpedos und/oder Raketen besteht. Das Tauchen beziehungsweise Auftauchen des Unterseeboots erfolgt durch Fluten beziehungsweise Leerpumpen der Tauch- und Ballastzellen. Die Energie wird normalerweise aus gemantelten Laesumreaktoren gewonnen. An Bord können sich bis zu 20 Besatzungsmitglieder befinden. Durch die hochwirksame Luftregeneration und



Die wichtigste Eigenschaft eines U-Boot-Fahrers sollte das tadellos funktionierende Gehirn sein. Denn wer taucht und die Einstiegs Luke offen läßt, eignet sich wohl eher zum Fahrhahn-pfleger. Das war's dann wohl, mein Junge!

Kevin O'Kline,
Ausbilder

Wasserbomben können gefährlich werden. Sogar sehr gefährlich, wenn man die Detonationstiefe zu flach wählt. In diesem Kurs sind wirklich nur Versager vertreten! Und mit so was will die TSU den nächsten Krieg gewinnen!

Kevin O'Kline,
Ausbilder

Natürlich verlierst
Du den Boden-
kontakt, wenn Du
über den Rand des
Abgrunds fährst!
Kreiiiiisch!

Ute Dolmate,
Scout

Der Kampfäufer
ist echt be-
eindruckend. Es
fehlt nur noch
eine wichtige
Funktion, die wir
zumontieren
können. Er kann
nämlich kein Bein
zum Pinkeln
heben!

Zoltan Schilter,
Techniker

Die Fahrzeugher-
steller produzie-
ren Modellent-
würfe am laufen-
den Band. Die
verwöhnte
Kundschaft muß
mit ausgefallenem
Design gelockt
werden.

dem Einsatz von Nahrungskonzentraten kann ein U-Boot theoretisch 2 Jahre unter Wasser autark bleiben.

Der Titanplastikrumpf kann enormen Druckbelastungen widerstehen und ist bis in Tiefen von ungefähr 9000 Metern (Werksgarantie) verwendbar.

IV. Fahrwerkklassifizierung

Bodenkontakt und Fortbewegung eines Fahrzeugs wird durch das Fahrwerk sichergestellt. Nachfolgend werden die sieben unterschiedlichen Klassifizierungen kurz vorgestellt.

Alle Fahrzeuge der TSU (besonders die zivilen Varianten) haben eine im Antrieb implantierte Geschwindigkeitsregelung. Diese verhindert ab einem gewissen Tempo eine zusätzliche Beschleunigung. Da geschickte Techniker mit genügend Zeit an diesem Sachverhalt noch etwas ändern können, haben wir in den Beschreibungen eine theoretische Höchstgeschwindigkeit in Kilometer/Stunde und Meter/Phase für das jeweilige Fahrwerk zugefügt. Der Wert ist kein Maximalwert im physikalischen Sinn, vielmehr orientiert sich die eingezogene Grenze an den industriellen Fertigungsmöglichkeiten. Im Bedarfsfall hat natürlich der Spielleiter das letzte Wort in dieser Angelegenheit.

Beine

Die eingesetzten Kampfäufer – gemeinhin auch Walker genannt – verlassen sich auf heb- und senkbare Beinstützen, die mit Hilfe einer ausgeklügelten Balancesteuerung ihre Fortbewegung optimieren können.

Die maximal mögliche Geschwindigkeit dieses Fahrwerktyps ist 55 m/ph (99 km/h).

Bootsrumpf

Genaugenommen ist ein Bootsumpf kein Fahrwerk. Da die Außenhaut aber in direktem Kon-

takt mit dem tragenden Element steht, wollen wir auch darauf eingehen.

Die Fortbewegung von Unterwasserfahrzeugen hat im Jahr 2110 eine Neuerung erfahren. Mit der Einführung des Superkavitationsprinzips ist es U-Booten und Torpedos möglich, Geschwindigkeiten von bis zu 700 km/h zu erreichen. Schon in der terranischen Frühzeit hat der Wissenschaftler *Isaac Newton* erkannt, daß sich bei Unterwassergeschwindigkeiten von rund 180 km/h Kavitationsblasen bilden. Denn der Druck an der Außenhaut jedes bewegten Schwimmkörpers sinkt. Fällt er unter den Dampfdruck des Wassers, so bildet sich Wasserdampf: Statt in Flüssigkeit bewegen sich die Objekte in einer Gasblase. Im Gegensatz zu voll umströmten Körpern werden solche superkavitierenden Geschosse vom Wasser kaum gebremst, weil sie mit ihm so gut wie nicht mehr in Berührung kommen. Eingehüllt in einen Kokon aus Wasserdampf, bleiben sie bei der Reise in der Gasblase – mit Ausnahme der speziell geformten Spitze – trocken. Solche U-Boote verfügen meist über zwei Antriebssysteme. Einmal einen Raketenantrieb für die Kavitationsfahrt (laute Angelegenheit) und einen Schraubenantrieb für Schleichfahrt etc. Überwasserschiffe können das Prinzip der Superkavitation niemals nutzen, da sich der komplette Bootskörper unter Wasser befinden muß.

Bei der Seefahrt werden Geschwindigkeiten gemeinhin in Knoten (1 kn = 1 Seemeile je Stunde = 1,852 km je Stunde) angegeben. In diesem Band weichen wir von dieser Regelung ab und verwenden die Bezeichnung km/h. Anwesende Seeleute mögen uns bitte verzeihen.

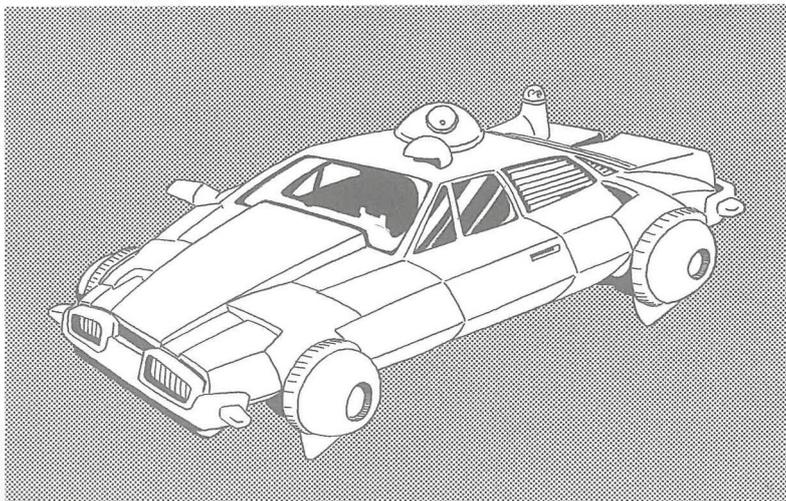
Die maximal mögliche Geschwindigkeit eines Unterwasserbootes, das das Prinzip der Superkavitation nutzt, ist 350 m/ph (630 km/h). Der Fahrbetrieb mit Schraube kann ein Tempo von 50 m/ph (90 km/h) erreichen.

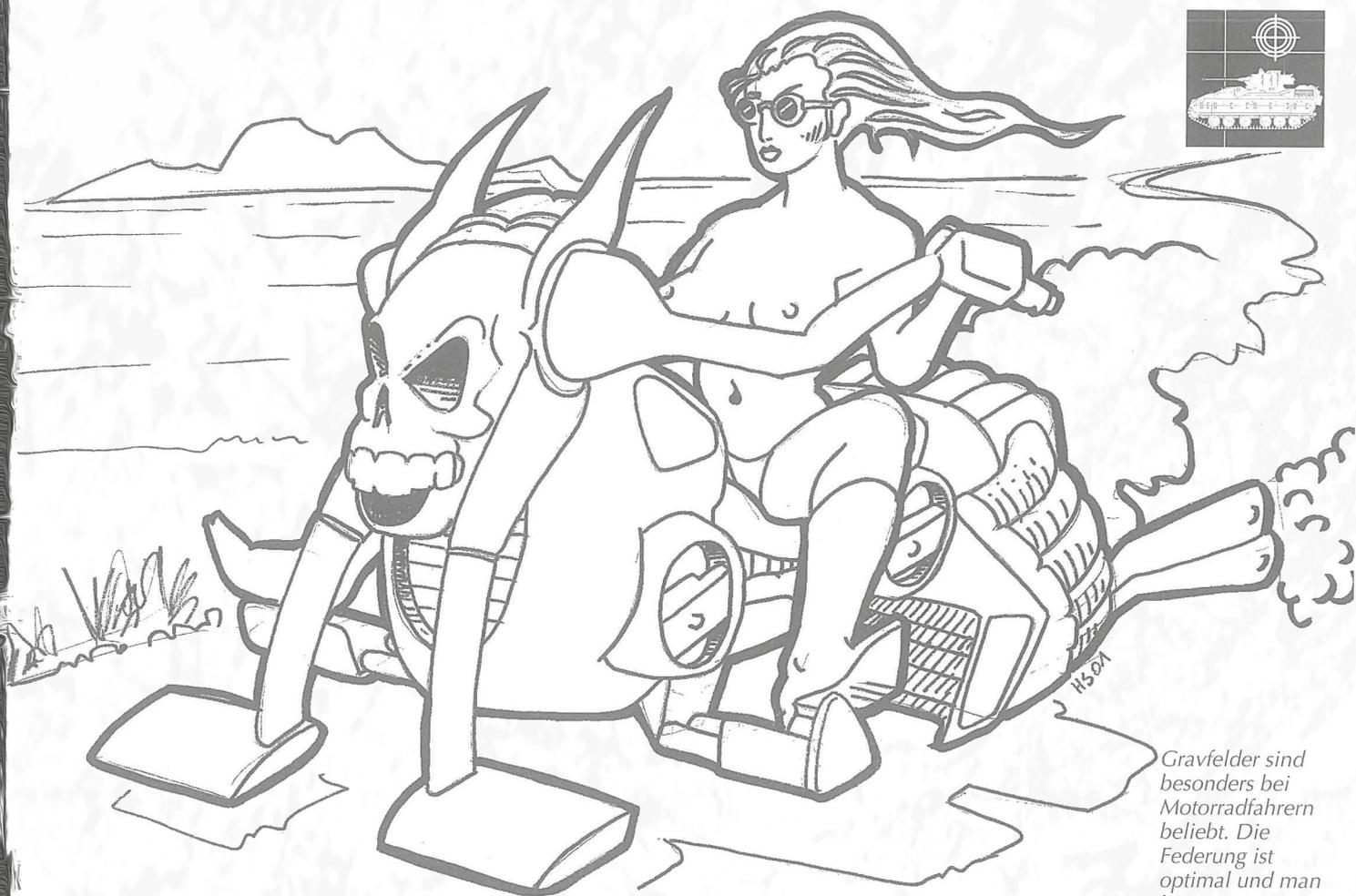
Die maximale Geschwindigkeit eines herkömmlichen Seeschiffes im Überwasserbetrieb liegt bei 78 m/ph (140 km/h).

Düsen

Auch hier handelt es sich nicht um ein Fahrwerk im technischen Sinne. Die Hubstrahler (Chopper) haben für den Bodenkontakt spezielle Landekufen. Informationen über Chopper sind im Band *Overkill III* enthalten.

Der grundsätzliche Bedarf von leicht manövrierbaren, wendigen und schnellen Luftfahrzeugen in den verschiedensten Aufgabenbereichen hat die Entwicklung des Choppers bei den wichtigsten Organisationen geprägt. Als Weiterentwicklung des Hubschraubers wurde durch den technischen Entwicklungsstand der Einsatz des Fusionsantriebes bei diesen Fluggeräten bevorzugt.





Gravfelder sind besonders bei Motorradfahrern beliebt. Die Federung ist optimal und man kann einen Sonntagsausflug in vollen Zügen genießen. Bitte beachten Sie, daß die oben abgebildete Dame nicht die vorgeschriebene Schutzkleidung trägt.

Durch den Einbau von schwenkbaren Auslaßöffnungen konnten hervorragende VTOL-Eigenschaften, ähnlich den früheren Helikoptern, erzielt werden. Die Hubstrahler sind ein durch den Schub von Strahltriebwerken getragenes und lagestabilisiertes Luftfahrzeug, das somit ohne aerodynamische Auftriebserzeugung auskommt. Hubstrahler sind Senkrechtstarter und problemlos schwebeflugfähig.

Die maximal mögliche Geschwindigkeit dieser Schubdüsen ist 778 m/ph (1400 km/h).

Gleisketten

Zur Verringerung der Bodenpressung laufen die Räder in sogenannten Gleisketten. Die Lenkung erfolgt durch das einseitige Bremsen der Ketten. Fahrzeuge mit dieser Ausstattung kennt man als Kettenfahrzeug oder Raupenfahrzeug. Eine Kombination aus Kette und Rad (Halbkettenfahrzeug) hat zusätzlich Lenkräder an der vorderen Achse. Die Bodenhaftung ist als exzellent zu bezeichnen. Wird meist auf Planeten verwendet, die den Einsatz eines Gravfeldes nicht gestatten. Verwendet werden Gleiskettenfahrzeuge als Geländefahrzeuge im gewerblichen Bereich und beim Militär.

Die maximal mögliche Geschwindigkeit dieses Fahrwerktyps ist 84 m/ph (150 km/h).

Gravfelder

Seit Anfang des 22. Jahrhunderts ist die Gravitationstechnik (Erzeugung eines sich abstoßenden Feldes) durch bedeutende wissenschaftliche Entdeckungen in die Fahrzeugtechnik integriert worden. Der verwendete Generator erzeugt Felder, die auch schwere Objekte in einer maximalen Höhe von 90 Zentimetern schweben lassen können. Die Bodenbeschaffenheit (Wasser, Sumpf) ist dabei nicht wichtig, das Gravfeld stößt sich vom höchstliegenden Untergrund ab. Gute Bodenhaftung.

Gravfelder verweigern ihren Dienst, sobald sie auf Planeten eingesetzt werden sollen, die in Mehrfach-Sternensystemen liegen oder auf denen sich große Laesum-Vorkommen befinden. Die maximal mögliche Geschwindigkeit dieses Fahrwerktyps ist 362 m/ph (650 km/h).

Kufen

Chopper, Zeppeline und Raumschiffe haben meist gefederte Landekufen oder Stützbeine, um das Aufsetzen zu erleichtern. Weitere Informationen finden sich im Band *Overkill III*. Die Kufen bzw. die Stützbeine sind nicht für eine Fortbewegung gedacht. Diese Haltesysteme dienen lediglich dazu, eine Belastung aufzunehmen und entsprechend abzustützen.

Waaas? Laut Instrument haben wir 2,8 G auf diesem Planeten. Diese Fahrwerk ist nur für Zwölf ausgelegt, du Hirni. Wenn der Antrieb wegen Überlastung ausfällt und wir den Rest schwimmen müssen, dann öffne ich die Brotdose, die auf deinem Hals sitzt.

*Olav Pasternac,
Techniker*

Bei Polizeikontrollen werden alle Papiere geprüft. Für einen Bürger ist es zweifellos von Vorteil, wenn er dabei rückhaltlos kooperiert.

Luftkissen

Durch Hubgebläse erzeugtes Luftkissen, welches das Fahrzeug auch über Wasser- und Sumpfflächen bringt. Wird meist auf Planeten verwendet, die den Einsatz eines Gravfeldes nicht gestatten.

Auf Planetensystemen mit dünner Atmosphäre und/oder mit sehr hoher Schwerkraft (über einem Wert von 2,5 G), ist diese Technologie nicht einsetzbar.

Die maximal mögliche Geschwindigkeit dieses Fahrwerktyps ist 116 m/ph (210 km/h).

Räder

Frühzeitliches terranisches Maschinenelement zur rollenden Fortbewegung. Lenkbewegungen werden auf radbestückte Achsen übertragen. Wird meist auf Planeten verwendet, die den Einsatz eines Gravfeldes nicht gestatten. Die Bodenhaftung richtet sich nach der Beschaffenheit des Untergrunds. Je nach Auswahl der Bereifung kann eine verbesserte Traktion erreicht werden.

Alle in der TSU verwendeten Radsysteme haben schon länger keine veraltete Luftfüllung mehr, sondern werden als Vollgußvariante hergestellt.

Die maximal mögliche Geschwindigkeit dieses Fahrwerktyps ist 322 m/ph (580 km/h).

V. Lizenzen

Die Fahr- und Fluglizenzen sind amtliche Dokumente der TSU, die zum Nachweis des Besitzes einer entsprechenden Fahrerlaubnis dienen. Erworbene Lizenzen werden auf der persönlichen ID-Karte eingetragen. Bei Verstößen gegen das Straßen- und Raumverkehrsgesetz kann einem TSU-Bürger die Lizenz zum Führen eines Transportmittels entzogen werden.

Zivile Fahrlizenzen

Der in der TSU gültige Zivilführerschein teilt sich in verschiedene Klassen auf.

Lizenz Klasse A

Berechtigt zum Führen von Krafträdern (Gravrad/Motorrad). Vor der Erteilung muß eine in der TSU zugelassene Fahrschule besucht worden sein.

Kosten: 1,00 EH je Stunde. Jeder Auszubildende hat 1W20+20 Fahr- und Theoriestunden zu absolvieren. Prüfungsgebühren und die amtliche Eintragung der Fahrerlaubnis auf der ID-Karte sind bereits im Preis enthalten.

Die Fertigkeit *Gravrad fliegen* muß mit Lernpunkten auf mindestens 50% gesetzt werden.

Lizenz Klasse B

Berechtigt zum Führen von Kraftfahrzeugen (Gravgleiter/zweiachsige zivile Radfahrzeuge). Vor der Erteilung muß eine in der TSU zugelassene Fahrschule besucht worden sein.

Kosten: 1,00 EH je Stunde. Jeder Auszubildende hat 1W20+20 Fahr- und Theoriestunden zu absolvieren. Prüfungsgebühren und die amtliche Eintragung der Fahrerlaubnis auf der ID-Karte sind bereits im Preis enthalten.

Die Fertigkeit *Gravgleiter fliegen* muß danach mit Lernpunkten auf mindestens 50% gesetzt werden.

Lizenz Klasse C

Berechtigt zum Führen von Ketten-/Transportfahrzeugen und Lastenrobotern (zivile Personen-/Gütertransporte). Vor der Erteilung muß eine in der TSU zugelassene Fahrschule besucht worden sein.

Kosten: 3,00 EH je Stunde. Jeder Auszubildende hat 3W20+30 Fahr- und Theoriestunden zu absolvieren. Prüfungsgebühren und die amtliche Eintragung der Fahrerlaubnis auf der ID-Karte sind bereits im Preis enthalten.

Die Fertigkeit *PTF fahren* oder *Pilot: Läufer* muß danach mit Lernpunkten auf mindestens 50% gesetzt werden.

Lizenz Klasse D

Berechtigt zum Führen von Wasserfahrzeugen (zivile Personen-/Gütertransporte). Vor der Er-



teilung muß eine in der TSU zugelassene Fahrschule besucht worden sein.

Kosten: 350 EH Kursgebühren. Jeder Auszubildende hat 2W20+40 Fahr- und Theoriestunden zu absolvieren. Prüfungsgebühren und die amtliche Eintragung des Patents auf der ID-Karte sind bereits im Preis enthalten.

Die Fertigkeit *Pilot: Seeschiff*, *Pilot: Luftkissenboot* oder *Pilot: U-Boot* muß danach mit Lernpunkten auf mindestens 40% gesetzt werden.

Militärische Fahrlizenzen

Der in der TSU gültige Militärführerschein teilt sich in verschiedene Klassen auf. Die gesamten Ausbildungs- und Verpflegungskosten werden von der übergeordneten Befehlsstelle des Soldaten etc. getragen. Alle militärischen Fahrlizenzen gelten im Bedarfsfall auch für zivile Fahrzeugarten und natürlich am normalen Straßenverkehr der TSU.

Die Ausbildung an den Waffensystemen des zu steuernden Fahrzeugs wird in einem separaten Kurs vorgenommen.

Scheidet der Soldat verletzungsbedingt oder aus sonstigen ehrenhaften Gründen aus, so wird die Lizenz auf der ID-Karte in eine zivile Variante umgetragen. Bei unehrenhaftem Ausscheiden usw. verfällt die erworbene Lizenz und wird von dem Personaldokument gelöscht.

Lizenz Klasse milA

Berechtigt zum Führen von Krafträdern (Gravrad/Motorrad). Der zweiwöchige Kurs umfaßt 1W20+20 Fahr- und Theoriestunden, die Prüfung und die militärbehördliche Eintragung der Fahrerlaubnis auf der ID-Karte.

Die Fertigkeit *Gravradfliegen* muß danach mit Lernpunkten auf mindestens 50% gesetzt werden.

Lizenz Klasse milB

Berechtigt zum Führen von Kraftfahrzeugen (Gravgleiter/zweiachsige Radfahrzeuge). Der zweiwöchige Kurs umfaßt 1W20+20 Fahr- und Theoriestunden, die Prüfung und die militärbehördliche Eintragung der Fahrerlaubnis auf der ID-Karte.

Die Fertigkeit *Gravgleiterfliegen* muß mit Lernpunkten auf mindestens 50% gesetzt werden.

Lizenz Klasse milC

Berechtigt zum Führen von Ketten-/Transportfahrzeugen und Lastenrobotern (Personen-/Gütertransporte). Der vierwöchige Kurs umfaßt 3W20+30 Fahr- und Theoriestunden, die Prüfung und die militärbehördliche Eintragung der Fahrerlaubnis auf der ID-Karte.

Die Fertigkeit *PTF fahren* oder *Pilot: Läufer* muß danach mit Lernpunkten auf mindestens 50% gesetzt werden.

Lizenz Klasse milD

Berechtigt zum Führen von Wasserfahrzeugen (Personen-/Gütertransporte). Der vierwöchige Kurs schließt 2W20+40 Fahr- und Theoriestunden, die Prüfung und die militärbehördliche Eintragung des Patents auf der ID-Karte ein.

Die Fertigkeit *Pilot: Seeschiff*, *Pilot: Luftkissenboot* oder *Pilot: U-Boot* muß danach mit Lernpunkten auf mindestens 40% gesetzt werden.

VI. Das TSU-Verkehrswesen

Die Beförderung von Personen, Gütern und Nachrichten hat in der Gesellschaft der TSU einen sehr hohen Stellenwert. Das freie Wirtschaftswachstum und die hohe Mobilität jedes Einzelnen sind von der Regierung nach dem Ende des Konzernkriegs besonders gefördert worden.

Obwohl Präsident Benjamin Weiss gerne einige Beschränkungen im politischen Feld eingeführt hätte, war die Wirtschaft nach den verheerenden Vernichtungen des Krieges nur mit größtmöglichen Freiheiten wieder erweckbar. Denn die Funktionsfähigkeit des Güterverkehrs ist Voraussetzung für die Intensität des galaktischen Handels und eine erfolgreiche wirtschaftliche Spezialisierung. Die *Innere Sicherheit* hat deshalb die Aufgabe übernommen, die nötigen Kontrollen unauffällig vorzunehmen, ohne die wirtschaftliche Entwicklung zu hemmen. Die meisten Bürger sind zwar zufrieden mit der allgemeinen Nachkriegsentwicklung, aber *Shark Investments* winkt noch viel zu oft mit der schartigen Flosse.

In der ersten Zeit hat sich das Aufbauhilfenprojekt bewährt. In diesem Umverteilungssystem haben unversehrte Planeten Zuschüsse an Systeme gezahlt, die von der eisernen Faust des Krieges heimgesucht worden sind. Weiterhin haben sich neben der radikalen Senkung aller Steuern die Subventionen für die galaktischen Transportwege langfristig gelohnt. Der Politik wohnt dabei ein zentralistischer Aspekt inne. Die verteilten Gelder wurden – von Terra ausgehend – zuerst in die zentralen Systeme gepumpt. Der zwangsläufig aufkommende Unmut der Außenkolonien konnte mit dem Argument der Bevölkerungsmehrheit der inneren Systeme abgedämpft werden. Weiterhin haben die Außenkolonien durch dieses Vorgehen noch auf Jahre hinaus die Möglichkeit, aus den Fördertöpfen der Regierung lukrative Zuschüsse zu kassieren. Als Faustregel kann man sagen: Je weiter ein Planet von Terra entfernt ist, desto veralteter sind die Verkehrswege bzw. die eingesetzten Transportmittel. Bis die Restrukturierung der gesamten TSU abgeschlossen ist, werden noch einige Jahre ins Land gehen, wobei zu beachten ist, daß die Nachrichtenüber-



Die Fördertöpfe der Regierung sind prall und fett. Höchste Zeit, daß da jemand kräftig melkt.

Horstina Überbiß, Politikerin

Hehe, ich habe schon zugegriffen. Wo denken Sie, habe ich das Herrenhaus in privilegierter Lage sonst her. Als Politiker verdient man einfach zu schlecht.

Varn Klotz, Politiker

Na sahnig! Das Leitsystem ist im Sektor 7, 8 und 9 ausgefallen. Dann mal die Stau-melder an die Front!

*Henrik Zerster,
Operator*

Auf den Straßen der TSU herrscht reges Leben. Durch die Verkehrsleitsysteme sind die pulsierenden Ströme aber immer unter Beobachtung und werden diskret gesteuert.

mittlung per Hyperfunk bereits flächendeckend erneuert worden ist.

Die Verkehrsförderung im Detail

Der erste Punkt in den planetaren Verkehrsförderungsmaßnahmen ist die orbitale Ausstattung mit Satelliten, die eine genaue Standortbestimmung per GPS (Global Positioning System) möglich machen. Danach steht die Installation von ausgefeilten Verkehrsleitsystemen für den gesamten Land- und Luftraum auf dem Plan. Durch diese Leitsysteme läßt sich eine Optimierung des gesamten planetaren Verkehrs erreichen. Danach werden – je nach Anforderung und Planetenbeschaffenheit – die gesamten Verkehrswege und die Transportmittel nach Wichtigkeit modernisiert.

Innenstadt und Stadteinzugsgebiete

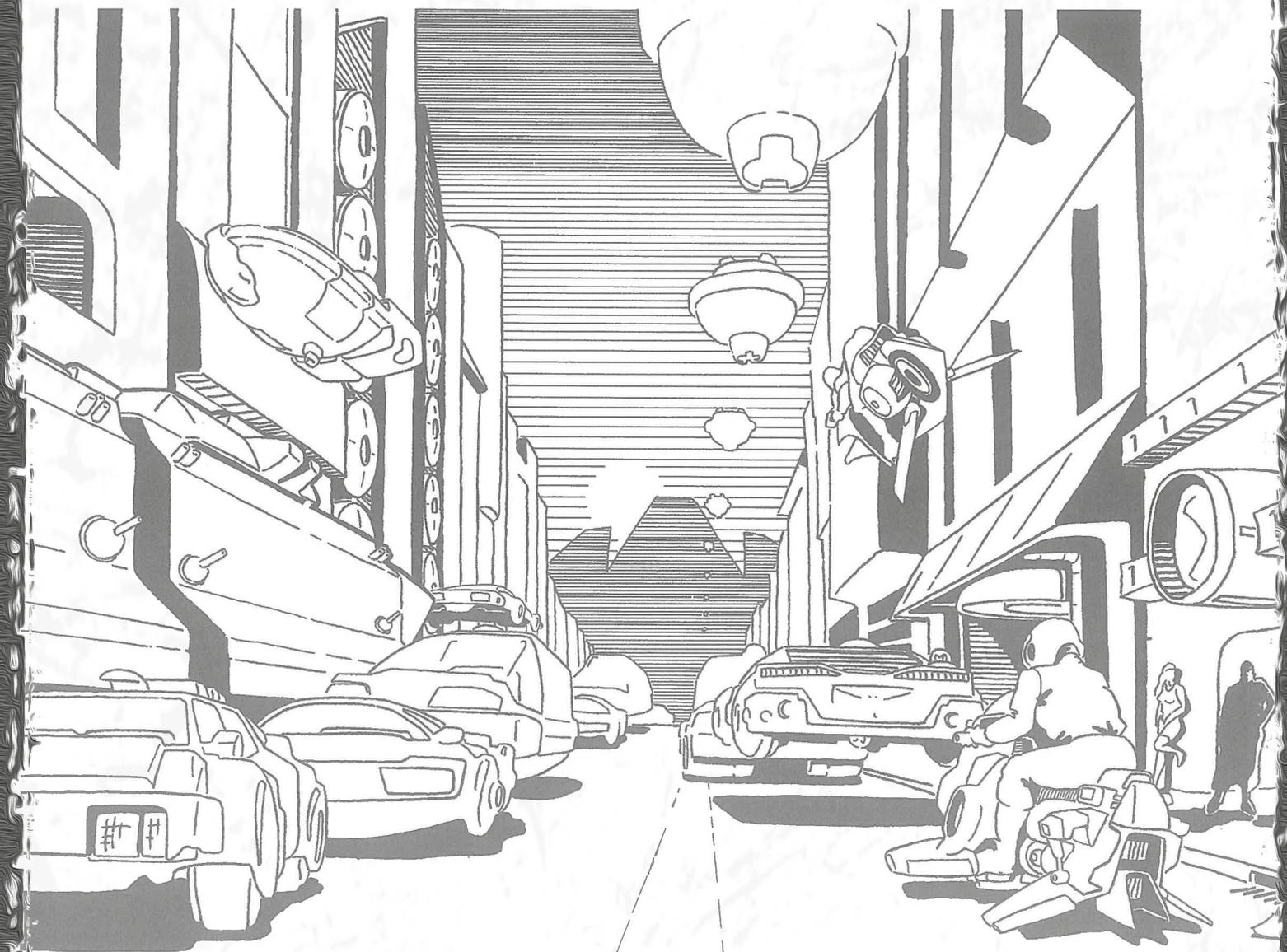
Urbane Siedlungsgebiete von bereits modernisierten Systemen verfügen über die besten Lösungen im Verkehrsbereich.

Mindestens die Hauptstadt eines Planeten hat in ihrem direkten Einzugsgebiet einen Raumhafen für die Abfertigung von Personen und Gütern für den galaktischen Verkehr. Der Raumhafen ist in das Verkehrssystem der Stadt voll eingebunden.

Im Stadtgebiet verkehren in hoher Frequenz computergesteuerte Monoschienezüge, die für den Personen- und Gütertransport geeignet sind. Weiterhin sind, je nach Bedarf, zahlreiche Verkehrswege verfügbar, die mit privaten/gewerblichen Transportmitteln befahren werden können. Für den ganz eiligen Transportbedarf stehen natürlich Heerscharen von Choppertaxis zur Verfügung.

Gewerbliche Gebiete

Große Firmen oder Konzerne haben auf einigen Planeten Fertigungs- und Verwaltungsareale errichtet, die die Größe einer durchschnittlichen Stadt erreichen können. Auch hier ist die Verkehrswegeplanung natürlich vorbildlich um-



gesetzt. Vom firmeneigenen Raumhafen bis zur Monoschienebahn ist alles auf den Bedarf der Firma ausgerichtet. Sollte das konzernerneigene Gebiet in der Nähe einer größeren Ansiedlung liegen, so ist normalerweise auch dorthin eine günstige Anbindung über Monoschiene und Fahrbahn gewährleistet.

Dünn besiedelte/Unzugängliche Gebiete

In Landstrichen, die über keine große Bevölkerungsdichte verfügen, ist der Chopper das Fahrzeug der ersten Wahl. Wirtschaftlich wichtige Punkte, wie Minen, Farmen, etc., sind je nach Lage eventuell durch Monoschiene oder Fahrbahn mit der Zivilisation verbunden.

Fahrzeugtechnik

Durch neuartige Werkstoffe und eine allgemeine Weiterentwicklung der technischen Basis hat der Bau von Fahr- und Flugzeugen alte Grenzen weit hinter sich gelassen. Die folgenden Standardisierungen werden in allen in der TSU ausgelieferten Fahrzeugen vom Werk serienmäßig eingebaut:

Autopilot

Dank dieser Technik kann man auch schlafend zu einem Ziel gelangen. Wenn der Planet mit einem Verkehrsleitsystem ausgerüstet ist, kann man den Autopiloten als unsichtbaren Chauffeur benutzen. Dieser klinkt sich in das Leitsystem ein, identifiziert das Fahrzeug und steuert zum vorher ausgewählten Ziel. Die Außensensoren regulieren Geschwindigkeit, Fahrverhalten und Abstände nach geltenden Bestimmungen. Aus Sicherheitsgründen erreicht das von einem Autopilot gesteuerte Fahrzeug nur mittlere Geschwindigkeiten.

Blackbox

Jedes in der TSU zugelassene Fahrzeug verfügt über eine kleine Blackbox. Das winzige Speichermedium bietet 168 Stunden Speicherplatz und hört mit der Aufzeichnung automatisch auf, sobald einige der im Fahrzeug angebrachten Sensoren eine heftige Zerstörung melden. Bei gewerblich genutzten Fahrzeugen und Schwerlasttransportern fungiert das Bauteil auch als Fahrtenschreiber.

Die Box speichert GPS-Positionsmeldungen, Lenkbewegungen und Instrumenteneinstellungen. Nach einem Unfall sendet die Blackbox für 168 Stunden ein automatisches Notsignal, das die Polizei über die Verkehrsleitsysteme auffangen kann.

Diebstahlssicherung

Die schlechten Zeiten für kriminelle Autoverwerter sind schon angebrochen. Die serienmäßigen Wegfahrsperrern sind ohne mitgeführten

Werkstattwagen und einem Fälschungsgerät für ID-Karten nicht mehr überwindbar. Man kann zwar noch immer mit einem Schloßknacker (siehe *Overkill I*, Seite 91) in den Innenraum eines Fahrzeugs vordringen, aber das Fahrzeug wird sich nur bewegen, wenn der Eigentümer es mit Hilfe seiner ID-Karte startet. Sobald das Fahrzeug angelassen ist, kann der Fahrer mit einer simplen Befehlsroutine an der Innenraumkonsole weitere ID-Karten für den Betrieb zulassen.

Innenausstattung

Selbst Nutzfahrzeuge bieten dem Lenker heute ein Mindestmaß an Komfort. Dazu gehört die serienmäßige Ausstattung mit körperangepassten Sitzen und Klimaanlage. Personen mit großem Geldbestand können natürlich noch unzählige Extras zurüsten lassen.

Intelligentes Metall

Die im Fahr- und Flugzeugbau verwendeten Leichtmetalle haben nach der Verarbeitung/Montage ein gewisses "Formgedächtnis". Kleinere Dellen und Aufprallschäden werden im Verlauf von einer Stunde von dem Material selbst wieder ausgeglichen.

Intelligente Lackierung

Bei zivilen Fahrzeugen werden kleinere Lackschäden von dem aufgetragenen Farbmateriale eigenständig reguliert, indem die Schicht an den verletzten Stellen Farbpigmente bildet, die Kratzer und Macken nach einiger Zeit verdecken.

Prallkäfige

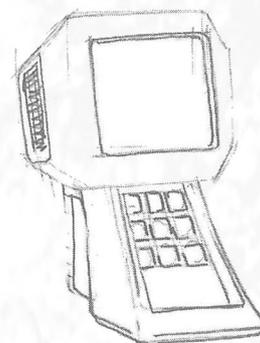
Fahrzeuge mit einer geschlossenen Fahrgastzelle verfügen, neben den Gurtrückhaltesystemen, standardmäßig über Prallkäfizonen. Diese sehen für Fahrer und Passagier einen Schutzraum vor, der im Notfall aktiviert wird. Zeigt der Sitzsensor während des Unfalls eine Belastung an, so wird für diesen Platz ein flüssiger Schaumstoff ausgesprüht, der im Bruchteil einer Sekunde aushärtet. Die nachgiebige Substanz läßt sich von innen heraus gut aufschneiden, ist feuerabweisend und sorgt für gute Luftzirkulation. Vorsichtige Naturen können zu diesem System noch zusätzliche Grav-Prallfelder zufügen lassen.

Rückhaltesysteme

Die heute verwendeten Systeme in Fahr- und Flugzeugen bestehen aus hochfesten Gurten, der die Insassen auf dem Sitz festhält und vor Aufprallverletzungen schützen soll. Im Falle eines Unfalls werden die Gurte automatisch straffgezogen. Zusätzliche Sicherheit bieten die meist ebenfalls installierten Prallkäfige (Schaumstoffkäfige).



Ein Konsolenelement eines serienmäßigen Autopiloten.



Da tritt mir der kleine Arsch in meine Fahrertür und macht die auch voll krass kaputt. Na, den habe ich vielleicht umgeblasen. Hätte ich gewußt, daß das Metall sich wieder in Form bringt, würde der jetzt noch leben. Schade eigentlich.

*Liv Herwig,
Kleinkrimineller*

VII. Zubehör und Aufrüstung

Alarmanlage

Alarmmeldung. In Ihr Fahrzeug wird gerade eingebrochen. Die Täter haben sich mit einem groben Werkzeug Zutritt verschafft und haben dabei einige Kontaktsensoren zerstört. Bitte kommen Sie sofort zum letzten gemeldeten Standort Ihres Fahrzeugs.

Zarte Stimme einer Alarmanlage

Normale Alarmanlagen in Fahrzeugen sind eigentlich unüblich geworden. Die serienmäßige Diebstahlssicherung ist so gut, daß Fahrzeuge nur noch von echten Profis entwendet werden können. Nichtsdestotrotz kann eine solche Warnanlage zugerüstet werden. Sie meldet das unbefugte Eindringen in das Fahrzeuginnere und informiert den Halter über eine Standortveränderung (einige Diebesbanden verladen Fahrzeuge mittels einem Kran auf Transporter, um die Wegfahrsperrern in einer abgeschirmten Werkstatt zu neutralisieren).

Der Warnruf kann, je nach Einstellung, auf dem persönlichen PIN oder direkt bei der Polizei auflaufen.

Arbeitsaufsätze

Diese Gerätschaften können nur an Panzer-Transportfahrzeugen (PTF) und zivilen Schwervertransportfahrzeugen angebracht werden. Es gibt verschiedene Rüstsätze, die generell im Frontbereich montiert werden. Verfügbar sind die folgenden Varianten: Abrißbirne, Abrißramme, Baggerschaufel, Baukran, Bohrgestänge. Fahrzeuge mit ordnungsgemäß montierten Arbeitsaufsätzen erhalten im Frontbereich einen zusätzlichen *Panzerungsfaktor* von 5 und

Die Preistabelle der Zubehöerteile befindet sich auf Seite 108.

sind für alle bautechnischen Belange bestens ausgerüstet.

Beiwagen

Ein Krafter bietet nicht viel Platz für Passagiere und zu transportierendes Gepäck. Aus diesem Grund gibt es Beiwagen, die an die meisten lieferbaren Gravräder anzumontieren sind. Aus Balancegründen benötigt der Beiwagen einen Bodenkontakt. Lieferbar sind – wie auch bei den Kraftern – die Varianten Allrad, Graveler und Gleisketten.

Im Konzernkrieg sind Gravräder mit Beiwagen bei Bedarf als Infanterieunterstützung oder Meldefahrzeuge genutzt worden.

Eine Waffenmontage ist bei den zivilen Modellvarianten nicht vorgesehen.

Fahrwerkumbau

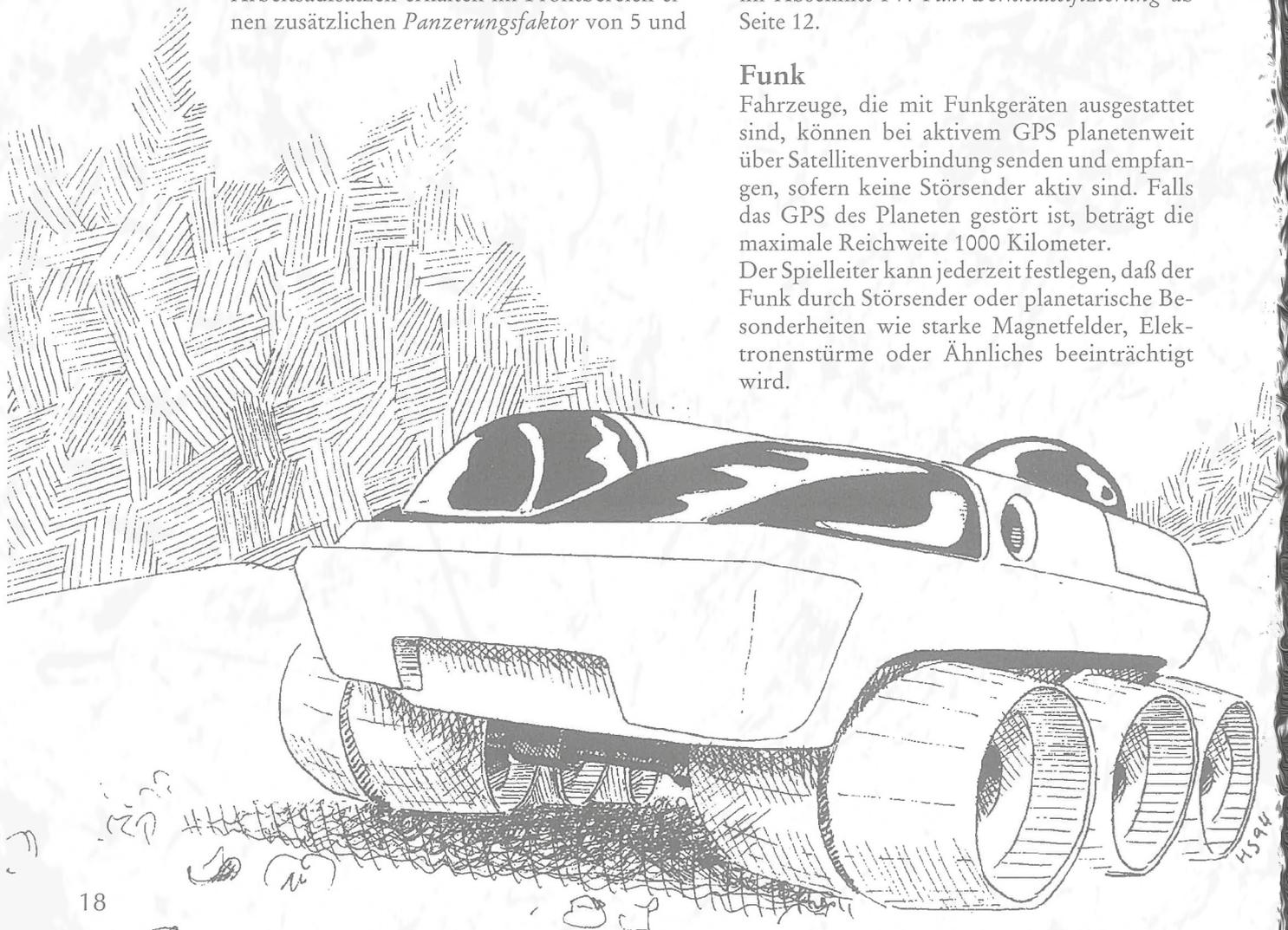
Fast alle Fahrzeuge können natürlich nach Wunsch mit einem anderen Fahrwerk ausgerüstet werden. Für diesen Umbau sind ausgebildete Techniker und eine Werkstatt nötig. Welche Fahrwerkvariante zu welchem Fahrzeug paßt, kann man dem Abschnitt *III. Typenklassifikation* ab der Seite 9 entnehmen.

Höchstgeschwindigkeiten und Eigenarten der unterschiedlichen Fahrwerktypen findet man im Abschnitt *IV. Fahrwerkklassifizierung* ab Seite 12.

Funk

Fahrzeuge, die mit Funkgeräten ausgestattet sind, können bei aktivem GPS planetenweit über Satellitenverbindung senden und empfangen, sofern keine Störsender aktiv sind. Falls das GPS des Planeten gestört ist, beträgt die maximale Reichweite 1000 Kilometer.

Der Spielleiter kann jederzeit festlegen, daß der Funk durch Störsender oder planetarische Besonderheiten wie starke Magnetfelder, Elektronenstürme oder Ähnliches beeinträchtigt wird.



Grav-Prallfelder

Dieses Insassensicherungssystem wird meist zusätzlich zu den standardmäßigen Rückhaltegurten und Prallkäfigen zugerüstet. Im Augenblick eines Unfalls entstehen um die zu sichernde Person Gravfelder, die die Verletzungen durch den flexiblen Gegendruck nochmals minimieren sollen.

Grav-Prallfelder dürfen laut Gesetz nicht in Fahrzeugen montiert sein, die auf Planeten Dienst tun sollen, die in einem Mehrfach-Sternensystem liegen oder auf denen sich große Laesum-Vorkommen befinden. In der Vergangenheit ist es sehr häufig zu Fehlauflösungen gekommen, die in der Folge einen Unfall oder Verletzungen ausgelöst haben.

IdentKörper

Kleines Gerät, das manuell installiert oder durch den Boden- oder Wassertaster abgeschossen werden kann. Das Gerät strahlt den IFF-Code (Identifikation-Freund-Feind: identifizierbares Fahrzeugmuster) ab und erzeugt fahrzeugidentische Schallwellen, die Sensoren verwirren oder Minen zur Detonation bringen können.

KI-Software

Natürlich sind die künstlichen Intelligenzen auch im Bereich der Fahrzeugtechnik präsent. Verwendung finden in der Regel zwei Typen von KI's:

Auto-KI

Das simple Gemüt der Auto-KI ist in jedem Autopiloten eines Fahrzeugs zu finden. Der Gehilfe kann das Fahrzeug nach GPS-Angaben navigieren, kommuniziert mit dem Verkehrsleitsystem, gibt Unfallmeldungen weiter und steht für eine harmlose Plauderei mit gelangweilten Fahrern zur Verfügung. Die Sicherungsvorkehrungen der Auto-KI sind so abgestimmt, daß diese sich nicht weiterentwickeln kann, und es sind auch bis jetzt noch keine Revolten etc. bekannt geworden.

Eine Auto-KI versieht ihren Dienst mit einem Fertigkeitswert von 88%. Dieser Wert gilt für die folgenden Dienste: *Navigation, Kommunikation, Meldungsweitergabe, Plaudern.*

Kampf-KI

Mit den neuen Panzern der *Wanzenklasse* des Herstellers *Tiefurt Shipyards Ltd.* hat eine neue Art der KI das Licht der Welt erblickt. Die Neuheit ist auf der *TiMil 2245* (TiefurtMilitaria, die größte Kriegswaffenmesse außerhalb der TSU) vorgestellt worden.

Die Kampf-KI hat einen festen Wert von 90% für die folgenden Fertigkeiten: *Wahrnehmung, Kanonier.* Sie ersetzt im Panzer einen menschlichen Kanonier vollständig. Aus Sicherheits-

gründen sind aber im Gefechtsfahrzeug mindestens noch ein Fahrer und ein Kommandant anwesend.

Da Kampf-KI's selbständig den Luft- und Bodenraum um ihr PTF scannen, erhalten Kanoniere, die Raketen auf das Fahrzeug abfeuern, durch die verbesserten ESM-Werte einen Modifikator von +20 auf ihren Trefferwurf. Außerdem darf die KI immer, wenn sich eine Mine oder ein Minenfeld innerhalb von einem Kilometer um ihr PTF befindet, eine *Wahrnehmungsprobe* auf ihren halben Fertigkeitswert machen. Gelingt dieser, so meldet sie die Minen der Besatzung. Auf Wunsch scannt die KI auch die Umgebung des Fahrzeugs ständig nach anderen Fahrzeugen, KI's oder Energiequellen und erstattet den Passagieren Bericht. Die TSU soll bereits einige Panzer dieses Typs für spezielle Operationen gekauft haben. Man munkelt auch, daß die Wissenschaftler von PTI eine entsprechende Kampf-KI bereits in Feldtests erfolgreich erprobt haben.

KontrollettiEx

Dieses illegale Manipulationsgerät ist ein unentbehrliches Hilfsmittel für Verkehrsrowdys. Sobald der unscheinbare Kasten an den Autopiloten anmontiert ist und eingeschaltet wird, klinkt dieser sich mit einer falschen Fahrzeug-Identifikationsnummer und falschen Daten einer ID-Karte in das planetare Verkehrsleitsystem ein. Er gaukelt den Kontrollpfosten eine normale Geschwindigkeit vor und unterdrückt selbst bei Unfällen das Warnsignal der Blackbox. Findet die Polizei dieses Gerät in einem Wagen, wird dieser beschlagnahmt und der Fahrer sofort inhaftiert.

Der Nutzer muß vor dem Einbau die Qualität des Geräts bestimmen. Dazu werden 6W10+30 gewürfelt, und das Ergebnis ist die Täuschungsfertigkeit des KontrollettiEx in Prozent. Bei jedem Start des Wagens würfelt der Spielleiter verdeckt auf die Fertigkeit des Manipulationsgeräts.

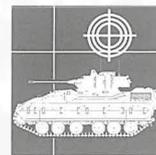
Lebenserhaltung

Die Lebenserhaltungssysteme sorgen automatisch für geregelte Sauerstoffversorgung, Luftreinigung und Temperatenausgleich. Diesen Zusatz kann man ohne Sondererlaubnis frei zurüsten. Damit dieses System korrekt arbeiten kann, ist natürlich eine geschlossene Fahrgastzelle nötig.

Militärlackierung

Jedes Fahrzeug verfügt schon heute über eine intelligente Lackierung, die kleine Lackschäden wirkungsvoll beseitigt.

Der spezielle Militärlack bietet jedoch noch einige andere Vorteile. Die Schicht nimmt auto-



Situation hoffnungslos. Geschütze Eins bis Drei nicht mehr einsatzfähig. Rückzugsraum durch Minengürtel gesperrt. Feindliche Gefechtsfahrzeuge in nördlicher Richtung geortet. Rücken auf Waffendistanz heran. Lukenverriegelungssysteme sind aktiv. Sprengung des Fahrzeugs wird vorbereitet.

Kampf-KI

Mach' die Luken auf, du Elektrofuzzi. Du blödes Mixergehirn! Ich will noch nicht verrecken. Hör' doch mal zu, Du Platinscheißer. Mach' die Lu ...

Georg Tastenbier, Kommandant (+)

Erna! Hörst Du mich? Ich stehe hier auf der Paßstraße des Augurenmassivs und habe eine Panne. Ich kann das Pannenset nirgends finden. Hast Du eine Ahnung, wo das bitte ist?

Urs Dombrowski, Vertreter

Das hat unser Junior doch zum Aktionstag in den Kindergarten mitgenommen. Die brauchten doch Blinklichter zum Dekorieren der Weihnachtsfeier.

Erna Dombrowski, Hausfrau

*Was? Ich glaube, ich kriege einen Hörsturz! Hier ist es scheidendunkel und scheiderverschneit. Wenn jetzt ein Grav-laster um die Kurve donnert, dann habe ich mit meinem Wagen ungefähr 1500 Meter freien Fall vor mir. So ein verdammter Dre ...
BZZZZZ
SENDEGERÄT
ZERSTÖRT.
VERBINDUNG
UNTERBRO-
CHEN.*

Urs Dombrowski, Vertreter (†)

matisch die Umgebungsfarbe auf und bildet diese ab (Chamäleon-Effekt). So sind die damit versehenen Fahrzeuge immer perfekt getarnt. Die gleiche Technologie wird auch bei den Infanterie-Kampfpanzerungen verwendet. Ein Beobachter erhält einen Modifikator von +20 auf seine *Wahrnehmungsprobe*. Zivile Fahrzeuge dürfen diese Lackierung nur mit Sondererlaubnis aufgesprüht bekommen.

Pannenset

Jeder Besitzer hat die Pflicht, ein standardisiertes Fahrzeugset in seinem Wagen mitzuführen. Sollte bei einer Polizeikontrolle diese Ausrüstung nicht vorzeigbar sein, so droht eine Strafe von 5,00 EH.

In diesem Set sind die folgenden Utensilien enthalten: Erste-Hilfe-Beutel, ein leuchtstarkes Blinklicht und ein ausklappbares illuminiertes Warnschild.

Für die Besitzer von Seeschiffen gilt eine ähnliche Bestimmung. Hier variiert der Inhalt des Sets wie folgt: Erste-Hilfe-Beutel, Notsignalboje, Rettungsweste. Schiffseigner sind gesetzlich verpflichtet, genug Sets für alle Passagiere und Besatzungsmitglieder mitzuführen.

Panzerung, biologische

Diese Aufrüstungsmöglichkeit ist eigentlich keine Panzerungsvariante im militärischen Sinne. Der Schutz besteht zum größten Teil aus einer schlagfesten Lackierung und schützt die Insassen vor Laesumstrahlung, EMP-Strahlung, den Auswirkungen von biologischen Waffen oder sonstiger aggressiver Atmosphäre. Sämtliche Luftumwälzungssysteme sind mit speziellen Filtern versehen und die Ausstiegsluken verfügen über eine angebaute Desinfektions-schleuse. Außerdem wird ein zusätzlicher Sauerstofftank in den Lüftungskreislauf eingebaut, der der Besatzung ein Überleben für 1W10+5 Tage ermöglicht.

Nur Fahrzeuge oder Chopper mit einer abgeschlossenen Fahrgastzelle können diesen Rüstsatz verwenden. Ein Bio-Panzer kann auch gemeinsam mit einer reaktiven Panzerung verwendet werden. Für die Montage wird eine entsprechende Werkstatt und autorisiertes Personal benötigt. Die Schutzvorrichtung macht 8% des Fahrzeugneupreises aus.

Sobald ein Fahrzeug mit Bio-Panzerung einen Treffer erhält, der die Außenhülle penetriert, ist der Schutzeffekt natürlich dahin.

Panzerung, reaktive

Die extrem widerstandsfähige und geschoßabweisende Panzerung besteht aus kleinsten Flächen, die das Fahrzeug wie ein flexibles Netz schützen. Die Plättchen sind an einer unterliegenden Panzerplatte federnd befestigt und ab-

sorbieren die Geschoßenergie zu großen Teilen. Die Durchschlagkraft von normalen Infanteriewaffen reicht nicht aus, um den reaktiven Panzer zu penetrieren.

Die Panzerung wehrt mit einer 55%-Chance EMP-Strahlung ab. Andere Strahlungsformen dringen hingegen ungehindert durch.

Eine Auflistung von durchschlagfähigen Waffensystemen und Munitionsarten findet sich ab Seite 110. Die Panzerung schützt an allen Stellen zusätzlich mit 5 Punkten.

Militärisch genutzte Kampfwagen und Panzer sind ab Fabrik mit reaktivem Rüstungsschutz versehen. Alle anderen Fahrzeuge, Chopper usw. (siehe hierzu auch Seite 27) können nachträglich mit diesem Rüstsatz versehen werden. Dazu werden eine Werkstatt und mehrere fähige Techniker benötigt. Die Zurüstung kostet mindestens 15% des Fahrzeugneupreises.

Schutzkleidung

Für alle Angehörigen von militärischen Einheiten, gilt die Grundregel, daß die Fahrzeugbesatzungen die Rüstungen verwenden, die auch im Kampfeinsatz üblich sind. Die Besatzung ist angehalten, die gesamten Fahrzeugsicherheitssysteme (Gurte etc.) zu nutzen.

Zivilisten haben eine generelle Gurtpflicht zu beachten. Ertappte Sünder zahlen sonst bis zu 2,00 EH Strafgeleider an die kontrollierenden Polizisten. Bei offenen Kraftfahrzeugen und Krafrädern ist mindestens die Benutzung eines schützenden Travellers Coats vom Gesetzgeber gewünscht. Eine Helmpflicht besteht darüberhinaus bei Fahrzeugen, die nicht mit Überrollbügeln ausgestattet sind. Overalls und Sturzhelme (*Spielwerte Scouthelm*) in schicken Saisonfarben sind bei vielen Händlern erhältlich.

Sensorsysteme

Für die militärisch genutzten Fahrzeuge gibt es einige Spürsensoren, die das Überleben erleichtern können. Zivile Fahrzeuge benötigen eine Sondererlaubnis, um diese Geräte mitführen zu dürfen. Die Montage und die Einstellung der Empfindlichkeit wird mit den Fertigkeiten *Elektrotechnik* und *Mechanik* bewältigt (*Spielleiter*). Hier sind die wichtigsten Erfassungsgeräte aufgelistet:

Aerosol-Sensoren

Dienen zum Verfolgen von Truppenbewegungen. Die Zielobjekte werden aus dem Orbit mit Aerosolen (geruchs- und geschmacksfrei) beregnet. Nach dieser Markierung ist das Zielobjekt problemlos zu verfolgen. Der Aerosol-Tracker zeigt auf bis zu 4 Kilometern die markierte Einheit exakt an. Es muß ein Kontakt über die Luft vorhanden sein, um ein klares Signal empfangen zu können.



Helmvarianten von verschiedenen Fraktionen: Shark Investments (links), SEK (Mitte) und planetarische Milizkräfte (rechts) wie zum Beispiel die Truppen des BUP.



Ich verstehe, daß Du Angst hast, Fred. Aber wir brauchen den Suchscheinwerfer. Und daß da draußen jemand ist, der die Birne ausgeschossen hat, ist doch nicht so schlimm. Du bist doch flink. Und es ist sehr dunkel. Du schaffst es!

Caern Distelhoff, Kommandant

Tja, Fred hat es nach Lage der Dinge nicht geschafft. Da von Euch Weicheiern bestimmt keiner mehr aussteigen will, fahren wir wohl einfach weiter.

Caern Distelhoff, Kommandant

Space Gothic · Fahrzeuge und Zubehör

Bewegungssensoren

Registrieren Bewegungs- und Massedaten von externen Objekten. Eine Richtungsbestimmung kann über die Meßpunkte abgelesen werden. Radius 800 Meter.

Optische Sensoren

Kamerasysteme zur Übertragung in den Innenraum. Es können auf Knopfdruck verschiedene Filter vorgeschaltet werden: *Zoom, Infrarot, Restlicht, Thermal, Ultraviolett*. Sichtweite bis zu 20 Kilometer.

Radioaktivitätssensoren

Registrieren Strahlungswerte und können deren Art, den Standort und die Stärke einschätzen. Radius 800 Meter.

Radarsensoren

Dieses System zeichnet aufgefangene Objekte auf und kann Lokation, Geschwindigkeit und Richtung ermitteln. Radius 400 Kilometer.

Sonar-Sensoren

Diese Meßgeräte zeichnen aufgefangene Unterwasserobjekte auf und können Lokation, Geschwindigkeit und Richtung ermitteln. Der Radius beträgt 360 Kilometer.

Bewegt sich ein U-Boot mit Superkavitation fort, so kann es nur grobe Messungen anstellen. Ortungen von Feindbooten werden in der Regel nur im Schleichfahrtmodus (Schraubetrieb) gemacht.

Temperatursensoren

Registrieren Hitze-/Kälteabsonderungen und können deren Temperatur messen. Außerdem

ist es möglich, den Ausgangspunkt der Absonderung zu lokalisieren. Radius 800 Meter.

Suchscheinwerfer

Mit diesem starken Scheinwerfer kann man auch bei ungünstigen Witterungsbedingungen die Umgebung des Fahrzeugs absuchen oder ausleuchten. Der Strahler kann manuell oder von einem Kontrollpult innerhalb der Crewkabine gesteuert werden. Handelsübliche Suchscheinwerfer verfügen über ein integriertes Kamerasystem, das die empfangenen Daten zur späteren Auswertung speichern und/oder auf einen angeschlossenen Sichtschirm im Fahrzeuginnern übertragen kann.

Diese leistungsstarken Scheinwerfer erleichtern die optische Suche erheblich. Auf eine entsprechende *Wahrnehmungsprobe* wird ein Modifikator von -20 angesetzt.

Der Scheinwerfer wird im Normalbetrieb vom Fahrzeugantrieb gespeist. Soll die Lampe davon unabhängig eingesetzt werden, muß ein Energiekanister mitgeführt werden.

Tarnnetz

Die neuentwickelten Tarnnetze der TSU-Streitkräfte sind eine gute Hilfe wenn man nicht entdeckt werden möchte. Die miteinander verwobenen, grünbraunen Plastikstreifen sorgen für eine deutlich verbesserte Tarnung. Fahrzeuge und Personen, die damit bedeckt sind und sich nicht fortbewegen, haben die folgenden Schutz-Modifikatoren:

Optische Erfassung +30%
Alle Sensoren/Detektoren +10%

Tarnnetze sind im kleinsten Format von 10 x 10 Metern erhältlich. Durch felddaugliche und sturmfeste Einschubverschlüsse können beliebig große Abdeckungen erzeugt werden.

Tuning

Viele Bürger betrachten ihr eigenes Fahrzeug als Statussymbol. An dem fahrenden Heiligen-

Leider hat sich die Kriminalisierung des Straßenverkehrs galoppierend weiterentwickelt. Besonders Jugendliche und auch gescheiterte Existenzen verbringen viel Zeit mit einer gefährlichen und unsinnigen Be-

Anake Solhati werden 16 Tote, 403 Verletzte und Sachbeschädigung in Höhe von 53000,00 EH zur Last gelegt.



Zed Dudley werden 12 Tote, 257 Verletzte und Sachbeschädigung in Höhe von 65000,00 EH zur Last gelegt.

schäftigung: dem Cruisen. Unter diesem Begriff sind illegale Autorennen um Geld und Ehre zusammengefaßt, die auch schon viele Opfer unter nichtbeteiligten Passanten gefordert haben. Die Teilnehmer verständigen sich durch den persönlichen PIN über Ort, Streckenführung, Dauer und Wetteinsatz. Das Rennen wird wie vereinbart gefahren, Geld ausgetauscht und man zerstreut sich, bevor die Ordnungskräfte eintreffen. Zu trauriger Berühmtheit und einem galaxisweiten Haftbefehl haben es mittlerweile die Champions Zed Dudley und Anake Solhati gebracht.

schrein werden mit viel Liebe zahlreiche Modifikationen und Extras angebracht. Es ist aber wichtig zu wissen, das bei einer Verkehrskontrolle solche Fahrzeugextras standardmäßig mitgeprüft werden. Deshalb haben gesetzestreue Bürger alle Modifikationen ihres Transportmittels in den Fahrzeugschein eintragen zu lassen und sind so vor Strafen gefeit. Besonders beliebt ist das "Tunen" bei Jugendlichen, die mit ihren umgebauten Höllenschlitten illegale Rennen (Szenebegriff *Cruisen*) veranstalten und den Straßenverkehr dadurch enorm gefährden.

Aufbohren

Das Entfernen der werkseitigen Geschwindigkeitsgrenze und die Manipulierung des Antriebsaggregats ist strikt verboten. Dieser Eingriff wird mit einer Geldstrafe (3,50 bis 10,00 EH), dem Entzug des Führerscheins für 1W6 Monate und der Beschlagnahmung des Fahrzeugs geahndet. Für das Aufbohren sind jeweils eine gelungene Probe auf die Fertigkeiten *Elektrotechnik* und *Mechanik* erforderlich. Ein Motor kann 1W6 mal aufgebohrt werden (Spielleiter würfelt insgeheim). Danach besteht jedesmal, wenn das Fahrzeug auf Höchstgeschwindigkeit gebracht wird, eine 30% Chance, daß der Motor explodiert (Kontrollprobe!). Durch den Eingriff wird die Höchstgeschwindigkeit jeweils um 10% erhöht.

Innenausstattung

Viele verwöhnte bzw. verweichlichte TSU-Bürger bestehen bei ihrer Neuwagenbestellung auf einer luxuriösen Innenausstattung. Superreiche Persönlichkeiten können ihre Ausstattung natürlich nach Wunsch zusammenstellen. In diesem Fall kümmert sich der Spielleiter um die Preisfestlegung. Alle Fahrzeughersteller bieten für gut verdienende Normalbürger standardmäßig zwei Erweiterungsoptionen an: Die Option *BürgerLuxus* bietet hochfeine, körperangepasste Kunstledersitze, Kunstholzeinlagen und Velourausstattung, Klimaanlage mit Dufterzeugung, Autopilot mit Außensensoren, Navigationssystem für alle TSU-Planeten, Konsole mit Starweb- und IGID-Anschluß und einen Mini-Kühlschrank mit Bar. Die Option *UltraLuxus* hat hochfeine, körperangepasste Echtledersitze, Echtholzeinlagen und handgeknüpfte Teppichausstattung, Klimaanlage mit Dufterzeugung und Streßsensoren, Autopilot mit Außensensoren, Navigationssystem für alle TSU-Planeten, Konsole mit Starweb- und IGID-Anschluß (inklusive Spielfilmpaket), Maxi-Kühlschrank mit Bar und integriertem Butler-Robot-Mixer.

Megablaster

In Rücksitze, Seitenaufbauten und Decke werden leistungsstarke Surround-Lautsprecher eingebaut. Weiterhin wird in der Kontrollkonsole ein Abspielgerät mit 2000 Watt-Booster eingebaut. Damit sind Spaß und Ohrenschäden garantiert. Sobald die Anlage zur Hälfte aufgedreht ist, dringen selbst laute Außengeräusche nicht mehr in den Fahrgastraum ein. Fahrer und Passagiere haben auf *Horchen*-Proben einen Modifikator von +75.

Tieferlegen

Das gesamte Fahrwerk und die Karosserie werden durch technische Eingriffe näher an den Boden gebracht. Das sieht zwar cool aus, setzt die Geländegängigkeit aber drastisch herab (Spielleiter). Sobald eine Modifikationseintragung in den Fahrzeugschein gemacht worden ist, handelt es sich um eine legale Änderung.

Verteidigungsmaßnahmen

Für Gefechtsfahrzeuge gibt es gegen anstürmende Infanterie und anfliegende Raketen ein ganzes Arsenal an mehr oder weniger wirkungsvollen Gegenmaßnahmen.

Bodentaster

Der Bodentaster sucht den Bereich vor dem Fahrzeug laufend auf Minen ab. Der Bodentaster hat in seiner Verwaltungsdatei alle gängigen Minentypen gespeichert und gibt Alarm

sobald ein verdächtiges Objekt entdeckt wird. Der Fahrer kann dann entscheiden ob ein Ident-Körper (simuliert Fahrzeugtyp) in den Boden geschossen werden soll, um die Mine zur Explosion zu bringen oder ob der Bereich einfach umfahren wird. Der Minenaufspürwert liegt bei 60% (Spielleiter). Der Bodentaster faßt bis zu 90 IdentKörper.

ESM

Die Elektronischen Schutzmaßnahmen erzeugen ein elektrisch aufgeladenes Feld um das auslösende Fahrzeug. Dadurch gibt es eine Chance von 33%, daß eine anfliegende Rakete beim Feldkontakt detoniert, ohne Schaden anzurichten. Herkömmliche Projektile von Kanonen und Mörsern sind davon nicht betroffen, die Regelung gilt nur für Raketenwerfer.

Nebel

Am Fahrzeug montierte Düsen erzeugen in 3W10+10 Sekunden ein undurchdringliches Nebelfeld. Die feinen Partikel sind statisch aufgeladen und verhindern eine optische und/oder sensorische Zielerfassung vollständig. Bewegt sich das Fahrzeug weiter, so bleibt der Nebel natürlich zurück. Die Nebelschwaden können für 1W10+5 Minuten ihre schützende Wirkung entfalten.

Schleudersitz

Nichts geht mehr! Nichts wie raus hier! In militärischen Vehikeln ist es optional möglich, einen Schleudersitz für Besatzungsmitglieder installieren zu lassen. Für die Auslösung ist der Fahrzeugkommandant zuständig. Dieser kann die Aktivierung der Fluchtfunktion auch durch Tastendruck sperren (Selbstmordmission). Passagiere werden normalerweise nicht mit Schleudersitzen ausgestattet.

Im Fall der Auslösung zünden in die Panzerung eingelassene Sprengkapseln (von außen nicht manipulierbar), reißen die Dachschicht auf und der Sitz wird durch die entstandene Öffnung mitsamt dem Besatzungsmitglied in die Luft katapultiert. Der Schleudersitzantrieb erreicht eine Höhe von 4W10+70 Metern, bevor der Fallschirm auslöst und der Sitz sanft zur Erde zurückschwebt. Kollidiert der hochgeschleuderte Sitz allerdings in der Beschleunigungsphase mit einem festen Hindernis, so erleidet die arme Kreatur einen Schaden von 5W6+6 Trefferpunkten am Kopf (Rüstung schützt). Die Ermittlung des anschließenden Fallschadens (Fallschirm klinkt erst aus, wenn die erworfene Maximalhöhe erreicht ist) liegt im Ermessen des Spielleiters.

Schleudersitzsysteme dürfen in Zivilfahrzeuge nur mit einer behördlichen Sondererlaubnis installiert werden.

Sollte ein Fahrzeug mit einer EMP- oder Mikrowellenwaffe angegriffen werden und die Bordelektronik versagt als Folge permanent ihren Dienst, so ist das Schleudersitzsystem natürlich auch inaktiv.

Schockfeld

An der Außenwand befindliche Kontakte können am Fahrzeug eine Schockbarriere erzeugen. Diese bleibt für 10 Sekunden stabil und vermittelt an alle Lebewesen auf der Außenhaut einen Schaden mit STK 80. Die Regeln für *Stunner* im Band *Overkill I* auf Seite 22 sind hierfür zu verwenden.

Selbsterstörung

Zuallererst sei gesagt, daß keine normale militärische Organisation in Kampfpanzern eine Selbsterstörungsoption einbauen würde. Dazu sind die Kosten für Panzer und Besatzung einfach zu hoch.

Diese Ausrüstungsoption ist nur wählbar von fanatischen Interessensgruppen, deren Mitglieder ohne mit der Wimper zu zucken für die "Sache" sterben würden.

Am Antriebsreaktor werden vor Fahrtbeginn Modifikationen angebracht, die einen Kurzschluß erzeugen, der den Reaktor zur Explosion bringt. Das Fahrzeug wird mitsamt den Insassen völlig zerstört. Für die flächige Splitterwirkung sind die folgenden Werte gültig:

- Bei der Detonation eines Wasserstoffreaktors werden in 30 Metern Umkreis Splitter erzeugt, die an 1W4 Körperteilen einen Schaden von 1W6+4 Trefferpunkten verursachen.
- Bei der Detonation eines Laesumreaktors werden in 30 Metern Umkreis Splitter erzeugt, die an 1W4 Körperteilen einen Schaden von 1W6+10 Trefferpunkten verursachen.

Wassertaster

Der Wassertaster sucht den Bereich vor dem Boot laufend auf Minen ab. Der Wassertaster hat in seiner Verwaltungsdatei alle gängigen Minentypen gespeichert und gibt Alarm sobald ein verdächtiges Objekt entdeckt wird. Der Steuermann kann dann entscheiden ob ein Ident-Körper (simuliert Bootstyp) in ausgesetzt werden soll, um die Mine zur Explosion zu bringen oder ob der Bereich einfach umschiffet wird. Der Minenaufspürwert liegt bei 60% (Spielleiter). Der Wassertaster kann 90 IdentKörper aufnehmen.

Der Wassertaster funktioniert keinesfalls, wenn sich ein U-Boot mittels Raketenantrieb in einer Unterwassergasblase (Superkavitationsprinzip) fortbewegt. Der ordnungsgemäße Betrieb ist nur im normalen Schraubenmodus (Schleichfahrt) möglich.



Lucky me! Der Raketenvolley ist nicht an unserem ESM vorbeigekommen.

Dernhelm Hördo, Kommandant

Jetzt wird's spaßig. Die Bullen haben das SEK gerufen. Soweit ich das sehe, sind das Kampfwagen mit Reaktivpanzer. Da können wir unsere Plempen einmotten. Höchste Zeit zu gehen!

Branko Kenway, Schmuggler

Ha! Jetzt haben wir die Sauhunde voll im Visier! Alle Geschütze Feuer!

Tao Rakhata,
Kommandant

Tja, also das geht leider nicht. Alle verfügbaren Waffensysteme sind von der Waffensicherung bereits auf Halt gesetzt. Darf ich eine ehrenvolle Übergabe des Fahrzeugs vorschlagen?

Hiro Musasho,
Kanonier

Die Einsatzgebiete von Panzertransportfahrzeugen sind fast unbegrenzt.

Waffensicherung

Dieses zurüstbare Kontrollsystem hat Meßfühler in die Waffensysteme und Munitionsschächte integriert. Bei einem auftretenden Problem sorgt eine Notabschaltung für zusätzliche Sicherheit. Sobald für eine in ein Fahrzeug eingebaute Waffe ein *kritischer Fehler* erwürfelt wurde, wird keinerlei schadhafte Auswirkung etc. ermittelt. Die Notabschaltung der Waffensicherung legt das Waffensystem ohne weiteren Schaden sofort still. Die betreffende Waffe ist erst wieder benutzbar, wenn ein autorisierter Techniker ungefähr eine Stunde Zeit investiert und je eine mit +10 modifizierte Probe auf *Elektrotechnik* und *Mechanik* erfolgreich bewältigt.

Sollte das Fahrzeug über mehrere Waffensysteme verfügen, so können die restlichen Waffen weiterhin verwendet werden. Bekommen diese danach ebenfalls einen kritischen Fehler, so erfolgt eine weitere Abschaltung. Dies kann im Extremfall solange weitergehen, bis alle verfügbaren Systeme abgeschaltet sind.

VIII. Panzerung

Jedes Fahrzeug in diesem Band hat natürlich einen gewissen Schutzfaktor. Aber nur Fahrzeuge mit ausgewiesener reaktiver Panzerung sind vollständig gegen alle herkömmlichen Infanteriewaffensysteme geschützt. Diese Panzerung kann nur von speziellen Waffensystemen oder Munitionsarten durchschlagen werden. Ab Seite 110 findet man eine Auflistung dieser Waffen.

Dabei ist unbedingt zu beachten, daß panzerbrechende Waffen nur eine Durchdringung erreichen können, wenn ein Direkttreffer erzielt wurde oder das Objekt in der Strahlungszone liegt. Der Splitterschaden ist bei Fahrzeugen mit reaktiver Panzerung nicht von Interesse.

Nachrüstung Reaktivpanzerung

Natürlich lassen sich alle Fahrzeuge der TSU mit einer widerstandsfähigen reaktiven Panzerung ausrüsten. Dabei ist jedoch unbedingt zu beachten, daß zivil genutzte Fahrzeuge grundsätzlich nicht für den Kampfeinsatz entworfen worden sind. Daher gestaltet sich die Nachrü-

stung in den Fahrzeugbereichen, die große Scheiben enthalten, immer etwas problematisch. Militärische Gefechtsfahrzeuge haben zum Beispiel gar keine Sichtscheiben mehr. Die optischen Informationen werden mittels Kamerasensoren in den Innenraum übertragen.

Sollte ein Charakter einen gezielten Treffer auf eine Scheibe eines nachträglich mit Reaktivpanzer ausgerüsteten Zivilfahrzeugs ankündigen, so werden bei einem erfolgreichen Angriff die Schutzwerte von Panzerglas verwendet.

Für eine punktuelle Durchdringung (*Projektile*) ist somit ein Panzerungsfaktor von 8 und für eine Flächenattacke (*Sprengzone*) ein Panzerungsfaktor von 15 anzusetzen.

EMP-Strahlung/Reaktivpanzer

Abwehrchance von 55%. Kommt die Strahlung durch die Panzerung, so fällt die Fahrzeugelektronik permanent aus. Die Reparaturkosten liegen bei 5% des Fahrzeugneupreises. Zu den Auswirkungen siehe auch Tabelle *Kontrollenschäden* auf Seite 117 (Ergebnis 91-100).

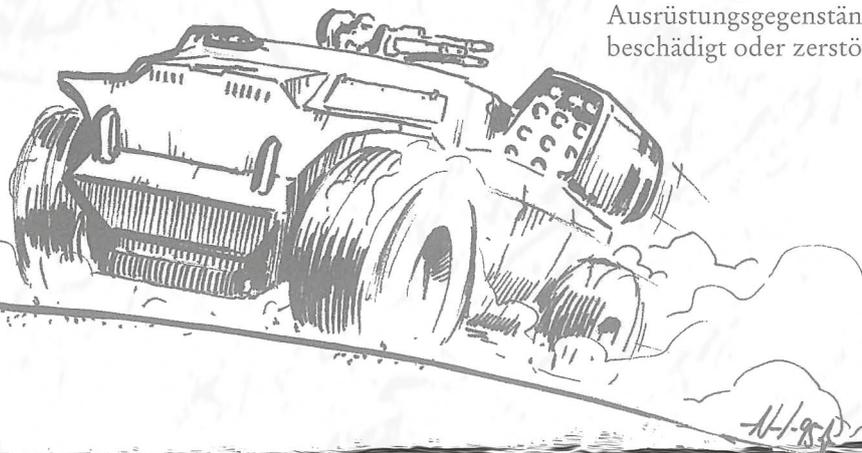
Energiekanone/Reaktivpanzer

Bei Energiekanonen ist in der Schadenstabelle zwar ein Radius angegeben, dieser gilt jedoch nicht für gepanzerte Ziele. Die Energiewaffen müssen einen direkten Treffer erzielen, um penetrierend zu wirken.

Diese Waffe verschießt einen konzentrierten Energiestrahle, der die Temperatur am Zielpunkt schlagartig drastisch erhöht. Alle Energiekanonen werden mit einem Energiekanister (siehe *Overkill I*, Seite 27) geladen. Der Kanister wird in einen speziellen Ladeschacht eingesetzt und aktiviert.

Flammenwerfer/Reaktivpanzer

Flammenwerfer verursachen an Panzern keinen direkten Schaden. Sollten jedoch zum Zeitpunkt des Treffers die Lebenserhaltungssysteme des Panzers durch vorangegangene Treffer ausgefallen sein, so steigt die Temperatur im Inneren des gepanzerten Fahrzeugs relativ schnell auf unerträgliche Werte. Die genauen Auswirkungen liegen im Ermessen des Spielleiters, wobei klimatisierte Körperpanzerungen berücksichtigt werden sollten. Außerdem können natürlich ggf. auf dem Panzer transportierte Ausrüstungsgegenstände durch die Flammen beschädigt oder zerstört werden.



Diese Waffen verschießen leicht brennbare Gase oder leicht entzündliche Flüssigkeiten, die durch eine Flamme an der Mündung des Laufs in Brand gesetzt werden. Jeder Schuß mit einem Flammenwerfer setzt eine Fläche von 1 m² in Brand.

Geschoß/Reaktivpanzer

Um die Panzerung wirksam zu durchdringen, muß ein Projektil, das aus einer Kanone oder einem Mörser abgeschossen worden ist, einen direkten Treffer landen.

Granate/Reaktivpanzer

Granaten (mit Ausnahme von Laesum-Granaten) können Reaktivpanzerung nur bei einem Direkttreffer penetrieren. Es reicht nicht aus, wenn sich das Ziel in der Sprengzone befindet. EMP- und Plasmagranaten hingegen dringen auch bei indirekten Treffern mit der verursachten Strahlung durch.

Mikrowellenwaffe/Reaktivpanzer

Wird ein Panzer von einer Mikrowellenwaffe getroffen, so steigt die Innentemperatur dermasen abrupt an, daß die Lebenserhaltungssysteme völlig überfordert sind. Crew und Passagiere werden im wahrsten Sinne des Wortes gargekocht.

Der Schaden beträgt generell an jedem Körperteil $1 + \text{Panzerungsfaktor}$ des Fahrzeugs, wobei geschlossene Körperpanzerungssysteme – wie zum Beispiel die *Rockwell* Kampfpanzerung – nur mit ihrem Mindestwert schützen. Teilpanzerungen, wie Schutzwesten etc., haben keinerlei Effekt.

Die elektronischen Bauteile in einem betroffenen Fahrzeug werden von der plötzlichen Hitzeentwicklung ebenfalls beeinträchtigt. Nach einem erfolgreichen Treffer wird mit 1W10 gewürfelt:

- 1–4 Die Fahrzeugelektronik übersteht den Angriff folgenlos.
- 5–7 Hitzestau. Die Fahrzeugelektronik schaltet sich für 1 Phase aus. Eine Kontrollprobe mit einem Modifikator von +20 ist nötig.
- 8–9 Hitzeschaden. Die empfindlichen Bauteile sind beschädigt. Bis ein Techniker die schadhafte Teile wechselt, hat jede Aktion die die Kontrollen (Steuerung, Waffen etc.) betrifft, einen Modifikator von +10. Reparaturkosten liegen bei 4W10+10 EH.
- 0 Die Fahrzeugelektronik wird zerstört. Das Fahrzeug kommt zu einem permanenten Halt. Siehe auch auf Seite 117 in der Tabelle *Kontrollenschäden* (Ergebnis 91-100)
Reparaturkosten: 5% des Neupreises.

Mine/Reaktivpanzer

Land- und Seeminen sind zwar ein abscheuliches Relikt aus den Zeiten finsterner Gemüter, doch erfreuen sie sich heutzutage wieder steigender Beliebtheit. Sie sind billig und sichern klaglos Land- und Seewege vor unbefugtem Benutzen. Mittels eines *Kontakt-Sensors* kann man jede Minenart mit einer Semi-Intelligenz ausstatten. Die Minen halten untereinander Kontakt und messen selbständig die Entfernungen untereinander. Zur genauen Standortermittlung zieht der Kontaktsensor auch GPS-Daten zu Rate. Wird eine Mine geräumt oder detoniert, so ordnen sich die tückischen Sprengeräte wieder neu zu einem tödlichen Muster an. Seeminen benutzen zur Standortänderung winzige Düsen, während Landminen Hüpfmechanismen, Gravkissen und Bohrwerkzeuge einsetzen (Auswahl des Spielleiters).

Plasmawaffe/Reaktivpanzer

Alle Insassen eines gepanzerten Fahrzeugs, das sich in der Strahlungszone (15 Meter rechts und links der Projektflugbahn) einer abgefeuerten Plasmawaffe befindet, erleiden die auf Seite 37 im *Grundregelwerk* unter *Plasmatechnik* beschriebenen Folgeschäden.

Erleidet ein Panzer einen direkten Treffer durch ein Plasmaprojektil, so besteht für jedes Lebewesen, das sich in der betroffenen Sektion aufhält, eine 20%-Chance vom Geschoß durchdrungen zu werden. In diesem Fall erleidet es am getroffenen Körperteil den vollen Waffenschaden.

Wenn ein Fahrzeug einen Antriebstreffer durch eine Plasmawaffe erleidet, so detoniert der Reaktor sofort. Die Auswirkungen sind der Tabelle *Antriebsschäden* auf den Seiten 114 und 115 zu entnehmen.

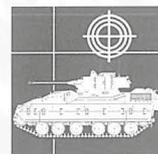
Rakete/Reaktivpanzer

Um die Panzerung wirksam zu durchdringen, muß eine Rakete einen Direkttreffer landen oder das Zielobjekt in der Strahlungszone haben (siehe auch *Granate/Reaktivpanzer*).

Torpedo/Reaktivpanzer

Um eine Bootspanzerung wirksam zu durchdringen, muß ein Torpedo einen Direkttreffer landen oder das Zielobjekt in der Strahlungszone haben (siehe hierzu auch *Granate/Reaktivpanzer*).

Alle Unterwassertorpedos nutzen generell das Superkavitationsprinzip und erreichen Spitzengeschwindigkeiten von 473 m/ph (850 km/h). Diese Geschosse können von U-Booten, Seeschiffen oder von zur luftgestützten U-Boot-Bekämpfung umgerüsteten Choppern, Flugzeugen oder Kleinstraumschiffen abgeschossen werden. Unterwassertorpedos haben nichts



Tri tra trullala . . . wir sollten uns jetzt nicht mehr weiterbewegen. Ich glaube, unser Bodentaster hat gerade eine Funktionsstörung. In einem Minenfeld ist das zugegebenermaßen recht ungünstig.

*Alf van Behner,
Fahrer*

Aaaah! Habt ihr das Licht gesehen? Es kam von dem Hügel und es hat den Panzer erleuchtet! Entweder hat Gott ein laesumhaltiges Zeichen gesetzt oder wir haben Feindkontakt.

*Marcel Eudice,
Feldwebel*

mit den namensgleichen Systemen für die Raumschiffbewaffnung gemein.

Ziel geortet in einer Tiefe von 173 Metern. Datenabgleich mit dem Werfersystem ist abgeschlossen. Wasserbomben sind . . . LOS!

Kyle Hurray, Matrose

Wasserbombe/Reaktivpanzer

Um eine Bootspanzerung wirksam zu durchdringen, muß eine Wasserbombe einen Direkttreffer landen oder das Zielobjekt in der Strahlungzone haben (siehe hierzu auch *Granate/Reaktivpanzer*).

Alle Wasserbomben nutzen das Superkavitationsprinzip und erreichen beim Tauchvorgang Geschwindigkeiten von 473 m/ph (850 km/h). Diese Geschosse können von Seeschiffen oder von zur luftgestützten U-Boot-Bekämpfung umgerüsteten Choppern, Flugzeugen oder Kleinraumschiffen abgeworfen werden. Die Detonation erfolgt dann bei Zielkontakt.

IX. Panzer vs. Infanterie

Die Zeiten, in denen Panzerarmeen über Planetenoberflächen geschwärmt sind, sind unwiderruflich vorbei. Gepanzerte Fahrzeuge werden heute nur noch in kleinen Gruppen zu Sicherungsaufgaben und zur Infanterieunterstützung verwendet. Panzer sind sehr teure Fahrzeuge und die Ausbildung von Fahrzeugbesatzungen ist auch mit einem großen Aufwand verbunden. Außerdem verstehen sich die meisten militärischen Interessensgruppen innerhalb und außerhalb der TSU recht gut auf die Panzerbekämpfung. Kleine Waffenteams mit Raketenwerfern etc. können bei entsprechender Koordinierung eine große Anzahl Fahrzeuge mit minimalen eigenen Verlusten ausschalten.

PTI

Von Seite des Konzerns ist die Beschaffung von Gefechtsfahrzeugen kein großes Thema. Man setzt eher auf schlagkräftige und flexible Infanteriegruppen, die jeder Situation gewachsen sein sollen. Gute technische Ausrüstung im kleinen Maßstab wiegt oftmals den massierten Einsatz von Panzern auf.

Das SEK verfügt über Spätsatelliten, modernste Kommunikationsmittel, leistungsstarke Panzergruppen und weitreichende Präzisionswaffen. Die Garnisonen des *SEK* und der *Roten Falken* sind generell kleine, hochmobile Einheiten, die innerhalb von Stunden in voller Kampfbereitschaft abmarschbereit sind.

Frühzeitige und verlässliche Informationen entscheiden nach Meinung der Konzernleitung jeden Kampf.

Fahrzeugbesatzungen haben normalerweise schützende Overalls am Leib, um selbst bei derben Trefferergebnissen noch eine kleine Überlebenschance zu haben.

Ritterorden

Die Ordensführungen haben eine tiefverwurzelte Sympathie für alle wuchtigen Demonstrationsformen der Macht. Nicht umsonst verfügt jede Kreuzritter-Division über ein PTF *Bronto*, das im Ernstfall als mobiles Feldhauptquartier genutzt wird. Aber auch die Ritter können nicht an den Realitäten der Kriegsführung vorbei. Die berühmt-berüchtigte Panzerschlacht um El-Alamein, in der General *Gordon de Molay* den letzten Widerstand der regulären Shark-Armee mit eiserner Faust zerschmetterte, hat den Orden den größten Teil seiner PTF-Verbände gekostet.

Nach Kriegsende wurde beschlossen, die Schwerpunkte auf kleinere und beweglichere Fahrzeugverbände zu verlegen. Die Umstellung auf flexiblere Kampfformen ist bei den Rittern immer noch ein unerwartet zäher Prozeß. Der Glaube ist in den Augen der Ritterorden eine feste, stählerne Burg und die schärfste Waffe.

Der *Samurai*-Orden verfügt über wenige PTF, hat jedoch die größte Menge an Kampfäufer-Verbänden in der TSU, wohingegen die *Wölfe des Mahdi* eher auf hochmobile Krafrad-Einheiten setzen.

Shark Inv.

Dem besiegten Konzern sind nur noch sehr wenige Fahrzeuge und Kampfäufer geblieben, die man als einsatzfähig bezeichnen könnte. Die verstreuten Stützpunkte verstehen sich zwar glänzend auf die Kunst der Improvisation, aber technische Ersatzteile sind in der derzeitigen Isolation nur schwer zu beschaffen. Das letzte ernstzunehmende Panzergefecht ist von Shark zum Ende des Krieges auf El Alamein ausgetragen worden.

Söldnergruppen

Man kann in der menschlich besiedelten Galaxis Söldner für jeden Zweck anwerben. Es gibt auch einige Gruppen, die sich auf die Verwendung von Panzern oder Kampfäufern spezialisiert haben. Da es im Moment keine offenen Großkonflikte zu bearbeiten gibt, haben sich diese Söldner meist mit langweiligen Wachdiensten zu bescheiden.

Unabhängige Planeten

Die Planetengarde des BUP und die Schwarze Garde des Ming Imperiums verwenden zum Großteil Produkte aus den Schmieden von *Tiefurt Shipyards Ltd.* Auch hier sind die Bestände an Gefechtsvehikeln der aktuellen politischen Lage angepaßt. Man verfügt über einige wenige Truppenteile, die mit modernen Panzern der *Wanzenklasse* und Kampfäufern ausgerüstet sind.

Heyho! Potzblitz!

Ein leckerer Panzer, randvoll mit Kreuzrittern. Rak-Werfer und EMP-Strahler in Bereitschaft nehmen. Es wird erst geschossen, wenn wir die Kratzer im Lack sehen können!

Janos Vlaska, Söldner



2. Fahrzeug- typen

Zivile Fahrzeuge

Gravskater "Galaxy"	Seite 28
Skateboard "GravMaster"	Seite 29
Grav-Kickboard "Pushcart"	Seite 30
Gravteppich "Aladin"	Seite 31
Reitpferd	Seite 32
Kraftrad <i>Donovan</i> "Racer X"	Seite 33
Kraftrad <i>Dunkelherz</i> "Fekken V12"	Seite 34
Kraftrad <i>Gomez</i> "Cochones"	Seite 35
Kraftrad <i>Nikita</i> "FatsoChopper"	Seite 36
Kraftrad <i>Nikita</i> "Katana"	Seite 37
Trike <i>Nikita</i> "Explorer"	Seite 38
Pkw <i>Gettone</i> "Puma V12"	Seite 39
Pkw <i>Larson</i> GT 2	Seite 40
Pkw <i>Lotus</i> "Purgatory"	Seite 41
Pkw <i>Rabenstein</i> "Noblesse"	Seite 42
Pkw <i>Rabenstein</i> "Royal"	Seite 43
Pkw <i>Volksgleiter</i> "Brummi"	Seite 44
Pkw <i>Volksgleiter</i> "Picknick"	Seite 45
Pkw <i>Volksgleiter</i> "Standard"	Seite 46
Geländewagen <i>Nikita</i> "Forester"	Seite 47
Geländewagen <i>Nikita</i> "Landgraver"	Seite 48
Kleinbus "LiftBoy"	Seite 49
Kleinbus "Lorry"	Seite 50
Reisebus <i>Nikita</i> "TravMaster"	Seite 51
Gabelstapler "Abdül 5"	Seite 52
Mobiles Forschungslabor "MoFo"	Seite 53
Lkw "Bulli"	Seite 54
Lkw "Mule"	Seite 55
Lkw "Oger"	Seite 56
Lkw "PullBull"	Seite 57
Lkw "TerraStar"	Seite 58
Lkw "Tord SK"	Seite 59
Polizei-PTF "RiotWatch"	Seite 60
Luftkissenboot "Leguan"	Seite 61
Safari-U-Boot "Maggot CC88"	Seite 62

Militärische Fahrzeuge

Einrad <i>Nikita</i> "Domka"	Seite 63
Einrad <i>Nikita</i> "Penda"	Seite 64
Kampf-Buggy "Sandfloh"	Seite 65
Geländewagen "Stunty"	Seite 66
PTF Standard	Seite 67
Späh-PTF "Kreuzotter"	Seite 68
Kampf-PTF "Nashorn"	Seite 69
Kommando-PTF "Bronto"	Seite 70

Artillerie-PTF "Klapperschlange"	Seite 71
Artillerie-PTF "Kobra"	Seite 72
Artillerie-PTF "Lindwurm"	Seite 73
Flak-PTF "Sperling"	Seite 74
Kampf-PTF TSL "Bumblebee"	Seite 75
Kampf-PTF TSL "Firefly"	Seite 76
Kommando-PTF TSL "Wasp"	Seite 77
Artillerie-PTF TSL "Mantis"	Seite 78
Flak-PTF TSL "Cricket"	Seite 79
Kampfechse "Raptor"	Seite 80
Kampfechse "Plateosaurus"	Seite 81
Kampfechse "Stegosaurus"	Seite 82
Kampfechse "Brontosaurus"	Seite 83
Kampfläufer "Minion"	Seite 84
Kampfläufer "Dictator"	Seite 85
Kampfläufer "Tyrant"	Seite 86
Kampfläufer "Garnele"	Seite 87
Kampfläufer "Krabbe"	Seite 88
Feldlazarett <i>Nikita</i> "Lazarus"	Seite 89
Werkstattwagen <i>Nikita</i> "Atlas"	Seite 90
Luftkissenboot "Alligator"	Seite 91
Luftkissenboot "Kaiman"	Seite 92
Patrouillenboot "Impact"	Seite 93
Patrouillenboot "Striker"	Seite 94
U-Boot "Octopus"	Seite 95
U-Boot "Teufelsrochen"	Seite 96
U-Boot "Wattwurm"	Seite 97

Hinweis für den Spielleiter

Die folgenden Seiten präsentieren eine Auswahl der gängigsten Land- und Wasserfahrzeuge sowie einige Nutz- und Kampftiere aus den Gen-Labors des geächteten Shark-Konzerns.

In einem begrenzten Quellenband wie diesem ist es natürlich nicht möglich, alle in der TSU und den unabhängigen Kolonien erhältlichen Typen zu zeigen. Auf fast 100 besiedelten Himmelskörpern gibt es viele lokale Hersteller, deren Modelle über ihr Heimatsystem hinaus keinerlei Popularität erlangt haben. Des Weiteren existieren auch von den bekannten Vehikeln unzählige Varianten und Spezialanfertigungen mit abweichenden Typenbezeichnungen.

⚠ *Achtung: Bei allen militärischen Fahrzeugen sind die Panzerungswerte bereits einschließlich Reaktivpanzerung aufgelistet.*

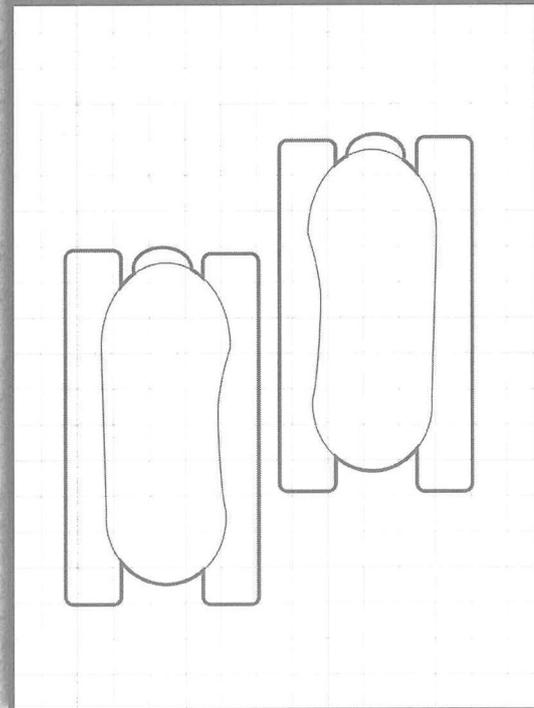
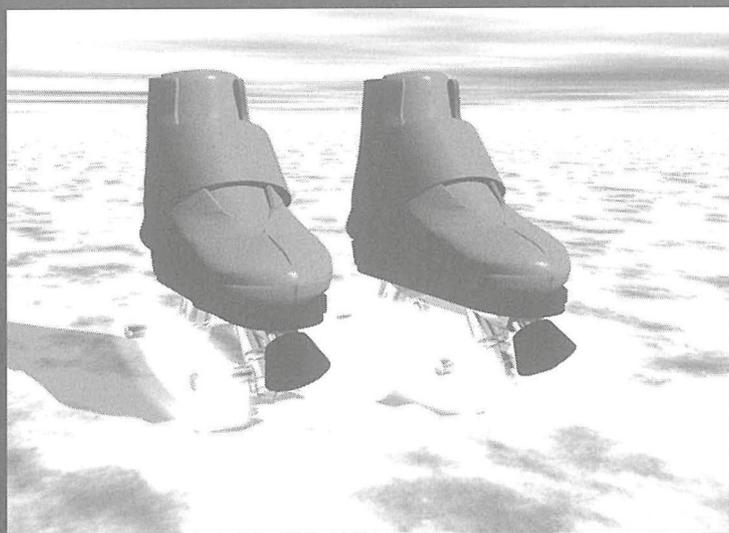
Na klar! Wenn genug unmarkierte EH-Chips rüberwandern, löte ich sogar einen Raketenwerfer auf das blöde Dach von dem Volksgleiter.

*Bruce Steiner,
Techniker*

Was genug ist, ist genug. Wenn ich die Wagenfarbe Rosametallic bestelle, sollte das bei einem Rabenstein kein Problem sein. Oder?

*Graf van Zahl,
Gentleman*

Gravskater "Galaxy"



Gravskater "Galaxy"

Rollschuhe aller Formen und Arten erfreuen sich seit Jahrhunderten großer Beliebtheit. Einer der beliebtesten Knüller auf dem Markt sind die Gravskater "Galaxy" von *Nikita*. Unter den Schuhen, die normal an den Füßen getragen werden, sind miniaturisierte Grav-Generatoren angebracht. Der Benutzer gleitet in einer Höhe von bis zu 90 cm über dem Boden dahin; auch Wasserflächen können problemlos überquert werden. Falls die passende Schutzkleidung getragen wird, ist die Verletzungsgefahr durch integrierte Prallfelder relativ gering. Begeisterte TechKids haben aber auch hier schon Möglichkeiten gefunden, die Sicherheitssysteme zu umgehen und die Antriebssysteme zu modifizieren, um höhere Geschwindigkeiten zu erzielen.

Schon kurz nach dem Erscheinen der Skater im Jahr 2244 bildeten sich erste Ligen. Mittlerweile ist Gravskating auch bei den *Galaktischen Spielen*, die alle 6 Jahre auf dem Planeten *Heros* (System 61 *Cygni*) ausgetragen werden, zugelassen. Darüber hinaus gibt es auf nahezu jeder Kolonie mittlerweile regelmäßige Wettkämpfe und Meistertitel. König der Skater ist der fünfzehnjährige *Hein Moss* von der Kolonie *Neu*

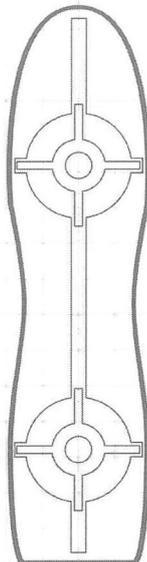
Tirol (System *Alpha Mensae*). Hein hält den TSU-Meistertitel sowie den Meistertitel seines Heimatsystems und zwölf weiterer Sonnensysteme. Die Medien schätzen das Jahreseinkommen des sportlichen Teenagers, dessen Holo im Schlafzimmer ca. jeder zehnten Schülerin in der TSU zu finden sein dürfte, auf 12.500,00 EH.

Inzwischen haben auch kriminelle Elemente die Qualitäten der Gravskater entdeckt. Nach Schätzungen des Justizministeriums entkamen in den letzten zwölf Monaten bei mehr als 1.500 Überfällen (Strassenraub, Bankraub, bewaffneter Überfall) die Täter dem direkten Zugriff der Behörden durch die Flucht auf den beliebten Sportartikeln.

Technische Daten

Maße: nach Schuhgröße
Fahrwerk: Gravfelder
Höchstgeschwindigkeit: 25 m/ph (45 km/h)
Beschleunigung: 5 m/ph
Bremswert: 12,5 m/ph

Skateboard "GravMaster"



Skateboard "GravMaster"

Skateboards sind seit den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt. Im Laufe der Jahrhunderte hat es viele Neuentwicklungen gegeben, aber am Grundprinzip hat sich wenig geändert. Ein Brett mit Rollen, Kufen oder Ähnlichem darunter, auf dem die Kids die tollkühnsten akrobatischen Kunststückchen vollführen und sich immer wieder eine blutige Nase holen. In der beliebten *GravMaster*-Variante sind kleine Grav-Aggregate unter dem Brett oder an der Seite montiert, so daß der Benutzer, angetrieben von einem Preßluft-Gebälde, in bis zu 90 cm Höhe über den Boden gleitet. Skater-Cliquen sind für die Ordnungsbehörden ein stetes Ärgernis. Die jugendlichen Vandalen erschrecken mit Vorliebe ältere Passanten, benutzen die Parkanlagen und Treppen von Einkaufszentren als Rennstrecken und weigern sich hartnäckig, spezielle Sicherheitsanzüge und -helme zu tragen, wodurch die Einsatzteams des *Terranischen Roten Kreuzes* immer wieder auf Trab gehalten werden.

Außerdem werden sie mit Vergehen wie Ruhestörung, Vandalismus, Wandschmierereien und Ähnlichem in Verbindung gebracht.

In der gesamten TSU finden ständig irgendwelche Skater-Wettbewerbe statt, und es gibt so viele Meistertitel, daß selbst Kenner der Szene keinen vollständigen Überblick darüber haben, wer gerade zu den Besten der Besten gehört. Der einzige offiziell anerkannte Wettbewerb ist *Skate-Fever*, eine jährlich in der *Rhein-Main-Stadtmetropole, Terra*, ausgetragene Meisterschaft, die von *Nikita* gesponsert wird. Momentan hält der 14jährige *Mark Nobster* aus der *Stadtmetropole London, Terra*, den Titel *SFM (Skate-Fever-Master)*.

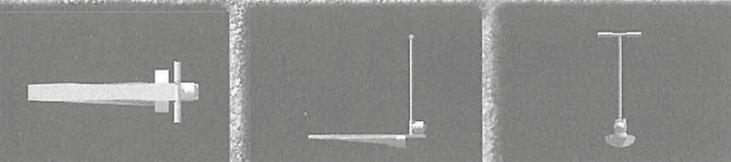
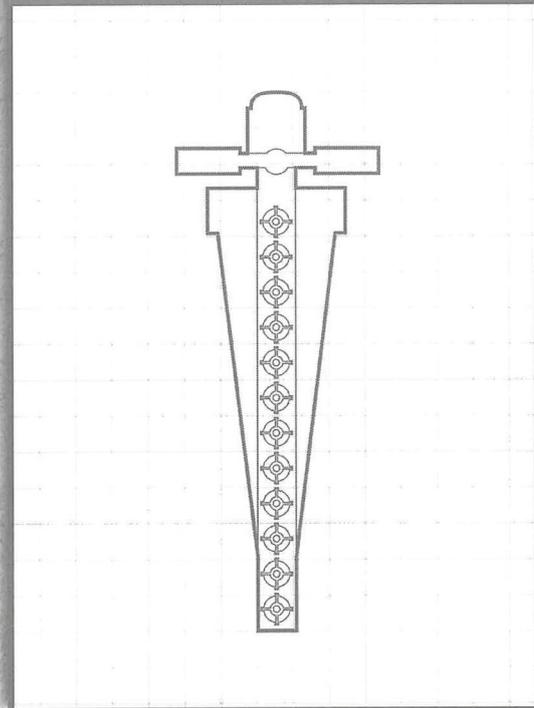
Technische Daten

Maße: Länge 0,6 m bis 1,2 m, Breite 0,2 m bis 0,4 m, Höhe 0,01 m bis 0,03 m
Fahrwerk: Gravfelder
Antrieb: Preßluft
Höchstgeschwindigkeit: 25 m/ph (45 km/h)
Beschleunigung: 5 m/ph
Bremswert: 12,5 m/ph

Treffertabelle

Normale Treffertabelle für Menschen, bei Beintreffern besteht eine 25% Chance, daß statt dem Benutzer das Board getroffen und zerstört wird.

Grav-Kickboard "Pushcart"



Grav-Kickboard "Pushcart"

Von echten "Skatern" (vgl. Skateboard "GravMaster") verachtet, stellt das Kickboard die sicherere Variante eines Bretts als Fortbewegungsmittel dar, die sich obendrein leichter lenken läßt.

Der Name "Kickboard" stammt noch aus dem 20. Jahrhundert von Terra, als die Bretter mit dem anmontierten Lenker Rollen hatten und über keinen eigenen Antrieb verfügten, der Fahrer sich also mit dem Fuß am Boden abstoßen mußte (vom englischen "to kick" = "treten"), um Geschwindigkeit aufzunehmen. Zunächst war dieses Vergnügen nur Kleinkindern vorbehalten, setzte sich nach und nach aber in allen Altersgruppen und sozialen Schichten durch. Heute schweben die Kickboards dank unter dem Brett montierten Grav-Generatoren in bis zu 90 Zentimetern Höhe über dem Boden und werden von einem Preßluftantrieb in Schwung gebracht. Der Fuß wird nur noch dann benutzt, wenn der Antrieb ausgefallen oder ausgeschaltet ist. Eher selten sieht man noch die altmodischen Varianten auf Rollen oder kleinen Rädern.

Kickboard-Fahren ist schon seit Jahrzehnten olympische Disziplin und wird in tausenden von Clubs TSU-weit von begeisterten Menschen ausgeübt, wo-

bei das Alter keine Rolle spielt. Kleinkinder, Jugendliche und Rentner haben gleichermaßen ihren Spaß auf den schnittigen Brettern, die von vielen Herstellern in den unterschiedlichsten Ausführungen angeboten werden. Das als Beispiel dienende Kickboard "Pushcart" wird vom erfolgreichen Sportgeräte-Hersteller *De Maggio* auf der Kolonie *Musashi* (System *Beta Canum Venaticorum*) produziert.

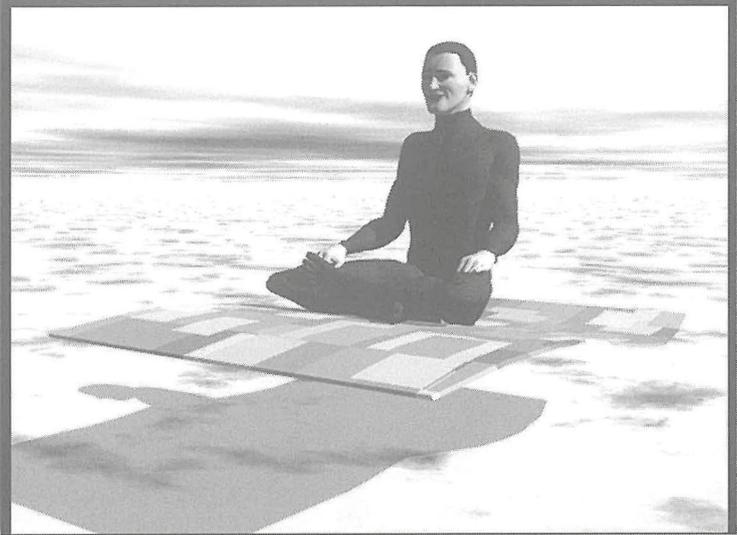
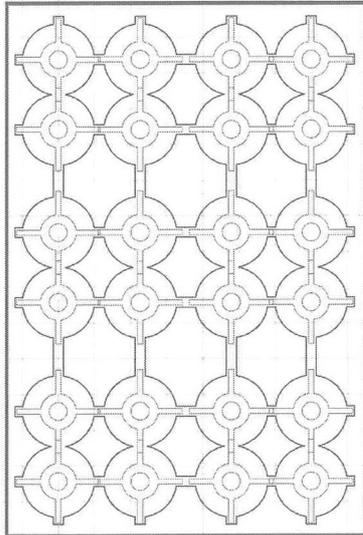
Technische Daten

Maße: Länge 0,6 m bis 1,2 m, Breite 0,2 m bis 0,4 m, Höhe (einschließlich Lenker) 0,8 m bis 1,5 m
Fahrwerk: Gravfelder, selten Rollen oder Räder
Antrieb: Preßluft, selten Muskelkraft
Höchstgeschwindigkeit: 25 m/ph (45 km/h)
Beschleunigung: 5 m/ph
Bremswert: 12,5 m/ph

Treffertabelle

Normale Treffertabelle für Menschen, bei Beintreffern besteht eine 30% Chance, daß statt dem Benutzer das Kickboard getroffen und zerstört wird.

Gravteppich "Aladin"



Gravteppich "Aladin"

Man könnte meinen, man ist mitten im Märchenland unterwegs. Das voll familientaugliche Fortbewegungsmittel ist eine Umsetzung von findigen Herstellern. Der fliegende Teppich schwebt auf einem Gravkissen und bewegt sich mittels Treibsatzantrieb. Ein Familienausflug ist durchaus möglich, da es den fliegenden Teppich auch in verschiedenen Größen gibt. Je nach Größenausführung ist er für den Transport von bis zu sechs TSU-Bürgern zugelassen.

Der Gravteppich bietet den Familien eine unvergleichliche Ausflugsatmosphäre. Die Kommunikation wird nicht durch Wände behindert und kann frei fließen. Nach neuesten Studien steigert das die Erholung um eine Vielfaches. Hier kann man sich wirklich fühlen, wie in Tausend und einer Nacht.

Waffensysteme sind nicht zurüstbar, und ein anderes Fahrwerk kann auch nicht eingebaut werden.

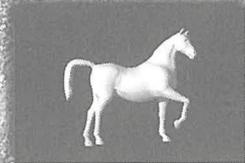
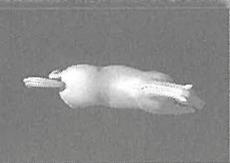
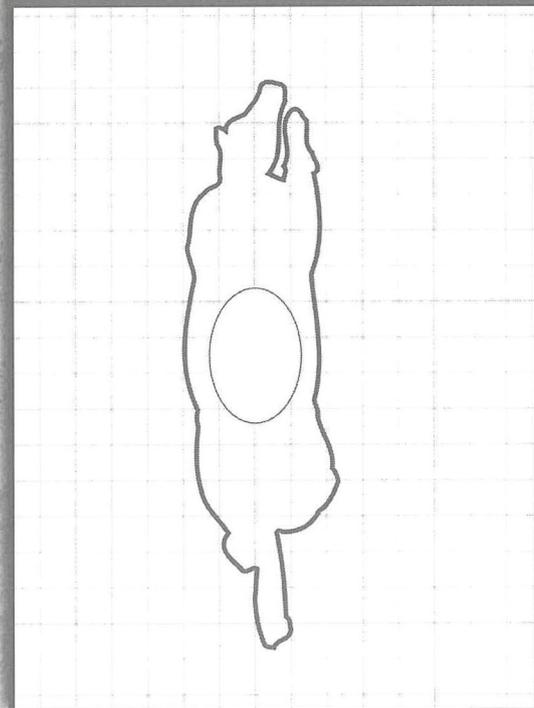
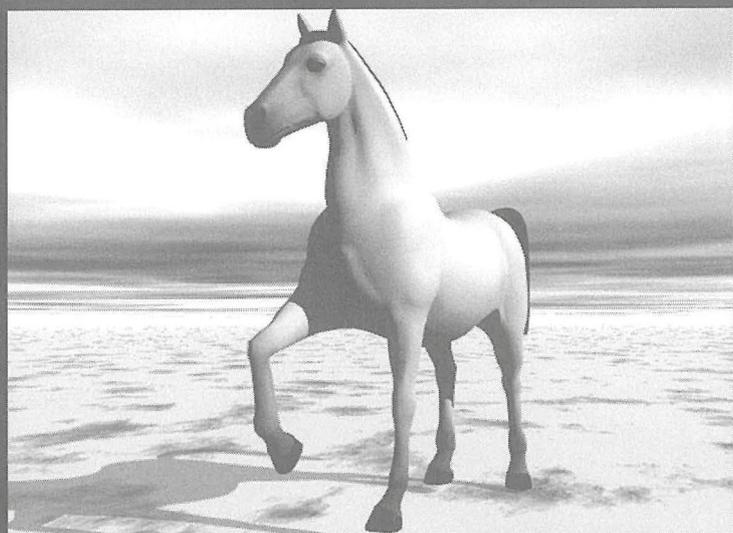
Technische Daten

Maße: Länge 5 m, Breite 3 m, Höhe 0,25 m
 Fahrwerk: Gravfelder
 Antrieb: Energiezellen
 Höchstgeschwindigkeit: 28 m/ph (50 km/h)
 Beschleunigung: 3 m/ph
 Bremswert: 4 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer
 Transport: bis zu 5 Passagiere
 Bewaffnung: keine
 Ausrüstung: optional Megablasta-Musikanlage

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-4	0
Aufbauten	5	0
Crew	6-11	0
Kontrollen	12	1
Fahrwerk	13-15	1
Rumpf	16-20	0

Reitpferd



Reitpferd

Obwohl Pferde im Zeitalter des Raumflugs und der fortschreitenden Kolonisierung des Alls etwas aus der Mode gekommen sind, werden sie, besonders auf ländlichen und traditionsbewussten Außenkolonien wie beispielsweise *Nova Scotia* oder *New Dover*, auch heute noch gerne eingesetzt. In den Konzernkriegen mußten viele von ihnen ihr Leben lassen, weil Shark in seinem letzten, verzweifelten Aufbäumen nahezu alles mobilisierte, auf das man einen Soldaten setzen konnte.

Der Vorteil von Pferden (im Gegensatz zu den häufig favorisierten Reitechsen) ist unter anderem, daß sie als Warmblüter auch bei hohen Minusgraden noch eingesetzt werden können, wohingegen kaltblütige Echsen ab einem gewissen Punkt in Kältestarre verfallen. Außerdem kann ein Reiter zu seinem Pferd viel eher eine freundschaftliche Beziehung aufbauen als beispielsweise zu den eher reizbaren und aggressiven *Kampf-Raptoren* (Seite 80).

Reitpferd, durchschnittliches

Länge 2,5 m, Schulterhöhe 1,6 m, Höchstgeschwindigkeit: 25 m/ph (45 km/h), kann maximal 15 Minuten gehalten werden. Danach alle 5 Minuten KON-Probe mit jeweils kumulativem +5-Modifikator. Miß-

lingt eine Probe, so kollabiert das Pferd; mißlingt sie kritisch, so stirbt es an Herzversagen.

STK 90, GES 65, KON 100, GEW 600. "Springen" 70%, "Wahrnehmung" (wittern) 75%, "Biß" 40% (Schaden 1W4+1), "Tritt" 50% (Schaden 2W6+2). Bewegung (Trab) 10 m/Phase, Basis-TP 17, Rüstung 0. Können bei erfolgreicher Probe bis zu 3,5 m weit springen (bis 7 m in vollem Galopp). Mißlingt die Springen-Probe, so wird diese Distanz halbiert.

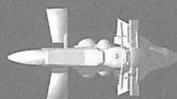
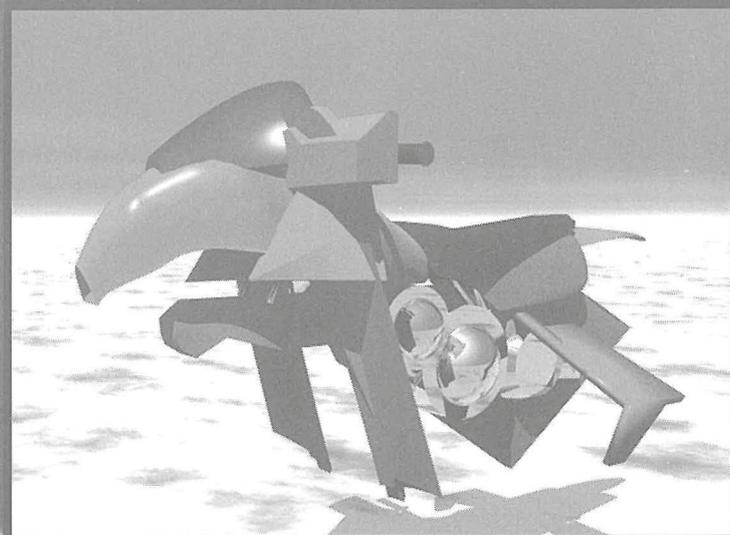
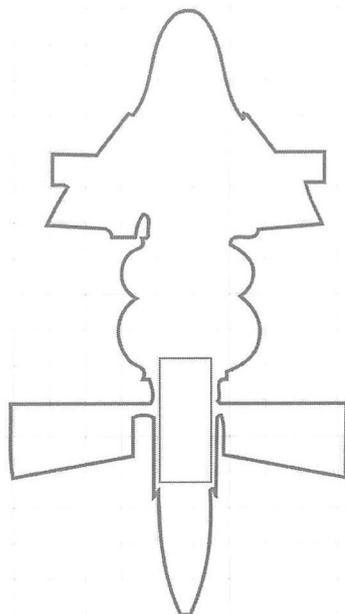
Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF	TP
Kopf	1-2	0	15
linkes Vorderbein	3-4	0	15
rechtes Vorderbein	5-6	0	15
Körper	7-16	0	19
linkes Hinterbein	17-18	0	15
rechtes Hinterbein	19-20	0	15

Schießen auf Berittene

Beim Fernkampf gegen Reiter auf Pferden wird nach einem Treffer 1W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1-2 wurde der Reiter getroffen, bei 4-6 das Pferd. Falls gezielt auf Reiter oder Pferd geschossen wird, erhält der Schütze einen Modifikator von +10 auf seinen Trefferwurf.

Kraftrad Donovan "Racer X"



Kraftrad Donovan "Racer X"

Das schnittige Kraftrad des auf *Psychon* (System *Chi Eridani*) ansässigen Herstellers *Donovan* ist eine noch relativ preisgünstige Variante für den Einstieg in die Welt des Motorsports. Es ist für einen Fahrer und einen Beifahrer ausgelegt; ein Beiwagen kann auf Wunsch nachgerüstet werden. Die Racer X verbindet eine sichere Höchstgeschwindigkeit von 198 km/h und durchaus akzeptable Beschleunigungswerte mit einer robusten Bauweise, die sie für viele Offroad-Fans zur ersten Wahl macht.

Da der bekannte Popstar und Chartbreaker *Meldo-Gap* in seinem unlängst veröffentlichten Clip "*Beat the Machine*" eine kobaltblaue Racer X fährt, sind die Verkaufszahlen sprunghaft angestiegen und haben dem Hersteller ungeahnten Reichtum beschert. Viele junge Musik-Freaks haben ihre Ersparnisse zusammengekratzt, um zumindest ein gebrauchtes Modell zu erstehen. Die Zahl der Plagiate von Billig-Herstellern, insbesondere aus dem japanisch besiedelten Raum der TSU, ist in den letzten Monaten sprunghaft in die Höhe geschossen. Die Anwälte von Donovan kommen mit dem Schreiben von Abmahnungen kaum noch nach.

In einem Interview wurde die Firmenchefin *May O'Finnegan* unlängst gefragt, woran man denn eine echte Racer X von einer Fälschung unterscheiden könne. "*Sie klingt wie Donnergrollen und riecht wie die Straßen von Eternity* (Hauptstadt von Psychon, die Red.)", lautete die Antwort mit einem verschmitzten Lächeln.

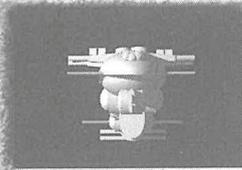
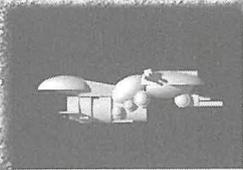
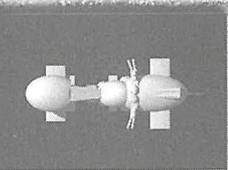
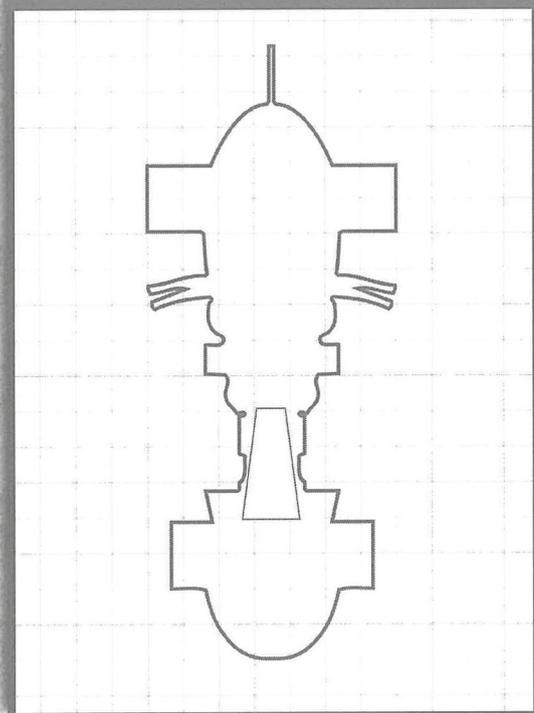
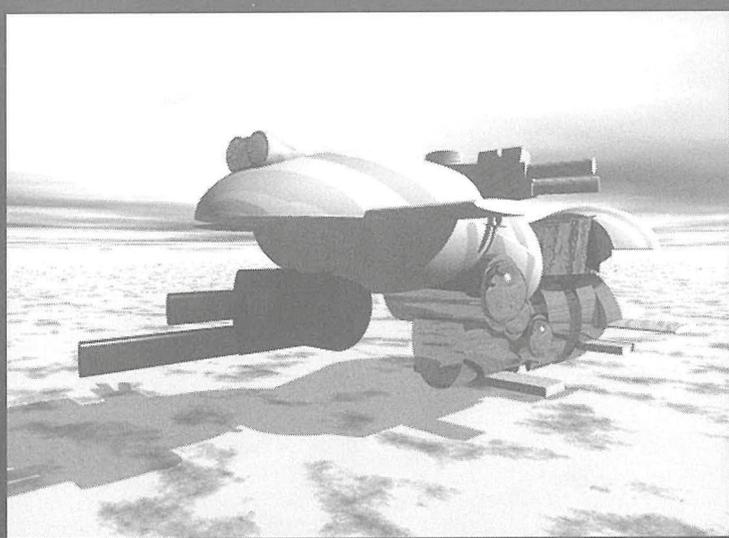
Technische Daten

Maße: Länge 1,95 m, Breite 1,2 m, Höhe 1,4 m
 Fahrwerk: Gravfelder, seltener Allrad
 Höchstgeschwindigkeit: 110 m/ph (198 km/h)
 Beschleunigung: 15 m/ph
 Bremswert: 25 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Beifahrer
 Ausrüstung: Autopilot, Beiwagen (optional)

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-4	8
Crew	5-10	0
Kontrollen	11	8
Fahrwerk	12-15	8
Rumpf	16-20	9

Kraftrad Dunkelherz "Fekken V12"



Kraftrad Dunkelherz "Fekken V12"

Die Fekken ist eine leichte Sportmaschine der Mittelklasse. Durch die Leichtbauweise ist sie gut zu manövrieren und zum Leidwesen der Polizei absolutes Lieblingsspielzeug der zahlreichen jugendlichen Motorradgangs. Da die Bauteile nicht sonderlich stabil sind, falten sich diese bei Unfällen in der Regel zusammen wie Papier. In den Unfallstatistiken mit Todesfolge der TSU ist dieses Motorrad immer auf Spitzenplätzen zu finden.

Die "Fekken V12" hat aber trotzdem eine ihr sehr treu verbundene Fangemeinde. Man kann darüber sinnieren, ob die verzerrte romantische Vorstellung vom mitfahrenden Tod auf dem Soziussitz dabei eine Rolle spielt.

Für die militärische Variante dieses Kraftrads können Maschinengewehre zugerüstet werden.

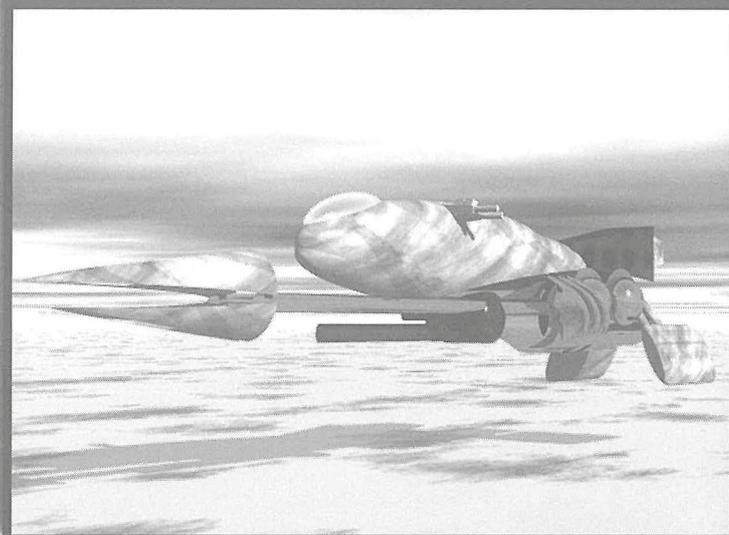
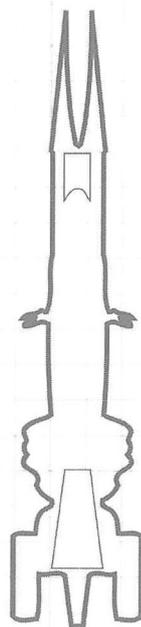
Technische Daten

Maße: Länge 3 m, Breite 1 m, Höhe 1,5 m
 Fahrwerk: Gravfelder, Allrad oder Gleisketten
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 110 m/ph (198 km/h)
 Beschleunigung: 13 m/ph
 Bremswert: 19 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer
 Bewaffnung: optionales MG
 Ausrüstung: Autopilot, optionale Zurüstung von Beiwagen und Megablaster-Musikanlage

Treffertabelle

<i>Lokalisation</i>	<i>1W20</i>	<i>PF</i>
<i>Antrieb</i>	1-4	6
<i>Aufbauten</i>	5-6	0
<i>Crew</i>	7-9	0
<i>Kontrollen</i>	10-11	6
<i>Fahrwerk</i>	12-15	6
<i>Rumpf</i>	16-18	6
<i>Waffensysteme</i>	19-20	6

Kraftrad Gomez "Cochones"



Kraftrad Gomez "Cochones"

Diese einsitzige Rennmaschine findet sich im Strassenbild der TSU sehr oft wieder. Vom Werk aus ist der Reaktor auf eine Spitzengeschwindigkeit von maximal 216 km/h abgeregelt. Die Polizei zieht allerdings regelmäßig Maschinen aus dem Verkehr, die durch ungesetzliche Manipulationseingriffe theoretische Geschwindigkeiten von über 400 km/h erreichen könnten.

Das Gravrad verfügt werkseitig nicht über Montageplätze für Waffensysteme.

Die Maschine kann durch unterschiedliche Fahrwerk-Rüstsätze auch für schwieriges Gelände bereit gemacht werden. Die Varianten Gleisketten und Allrad sind problemlos montierbar, verringern aber auch die Höchstgeschwindigkeit. Die Montage eines Beiwagens ist möglich.

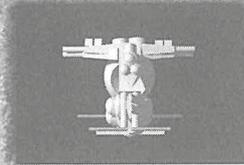
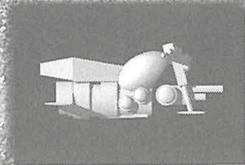
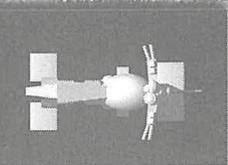
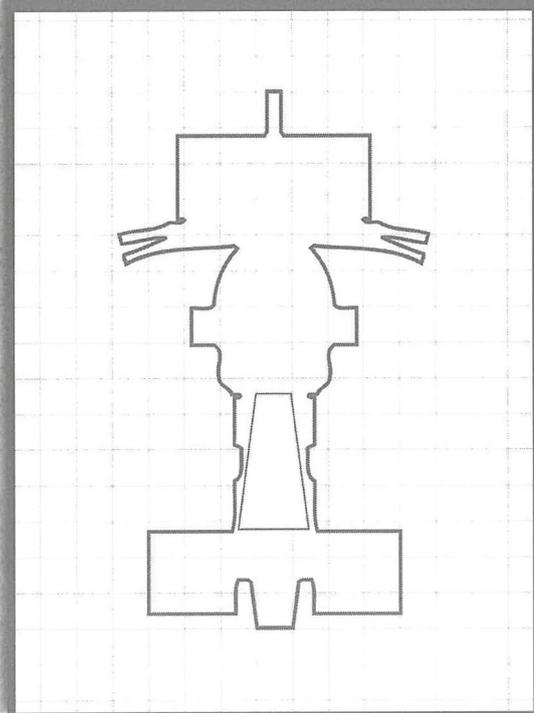
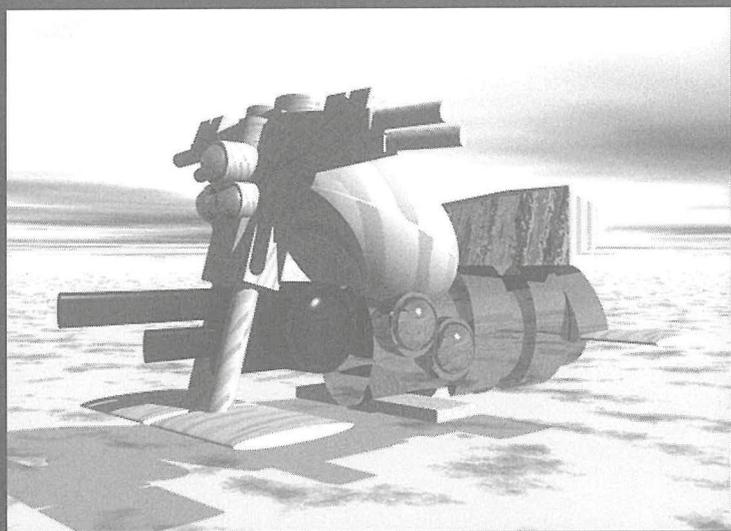
Technische Daten

Maße: Länge 3 m, Breite 1 m, Höhe 1,5 m
 Fahrwerk: Gravfelder, Allrad und Gleisketten
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 120 m/ph (216 km/h)
 Beschleunigung: 20 m/ph
 Bremswert: 30 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer
 Bewaffnung: keine
 Ausrüstung: Autopilot, optionale Zurüstung von Beiwagen und Megablaster-Musikanlage

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-4	10
Aufbauten	5-6	0
Crew	7-9	0
Kontrollen	10-11	9
Fahrwerk	12-15	9
Rumpf	16-20	10

Kraftrad Nikita "FatsoChopper"



Kraftrad Nikita "FatsoChopper"

Mit diesem gemütlichen Motorrad kann selbst ein völlig unfähiger Fahrer noch beeindruckt werden. Die Maschine bietet maximale Bequemlichkeit und sorgt durch die technischen Zurüstungen für minimale Fahransprüche. Dieser mobile Fernsehsessel ist der ultimative fahrbare Untersatz für den verfetteten Wohlstandsbürger.

Die eingebauten Sensoren und Kontrollen können zwar mit schwierigem Untergrund locker fertig werden, aber der herkömmliche Kunde zieht einen spiegelglatten Straßenboden vor. Immer nach dem Motto: Nur keinen Streß für den Herzschrittmacher!

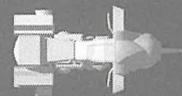
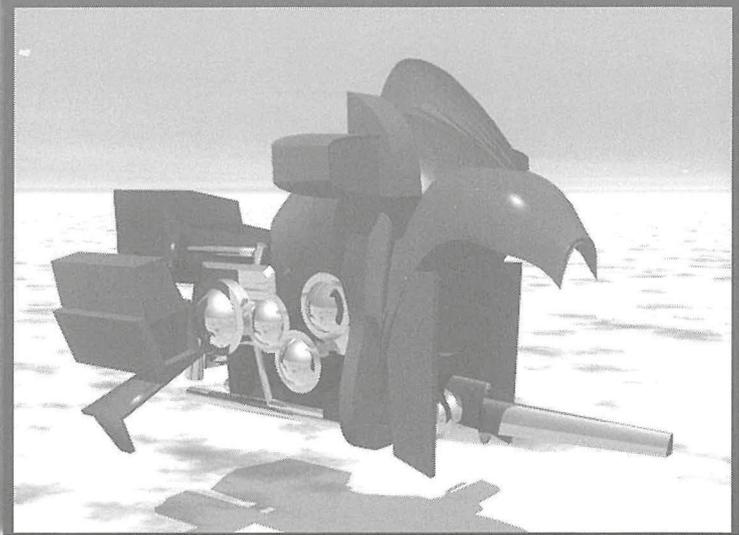
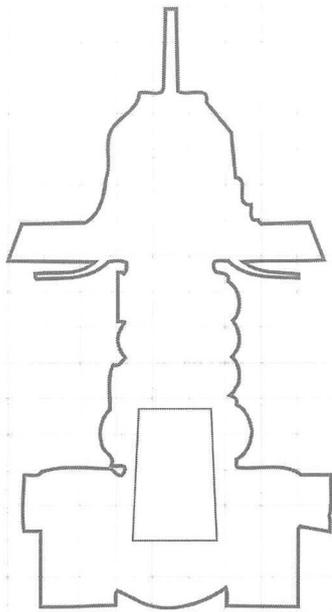
Technische Daten

Maße: Länge 4 m, Breite 2,5 m, Höhe 1,5 m
 Fahrwerk: Gravfelder, Allrad und Gleisketten
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 89 m/ph (160 km/h)
 Beschleunigung: 8 m/ph
 Bremswert: 12 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer
 Bewaffnung: keine
 Ausrüstung: Autopilot, optionale Zurüstung Megablasta-Musikanlage

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-4	8
Aufbauten	5-6	0
Crew	7-9	8
Kontrollen	10-11	8
Fahrwerk	12-15	8
Rumpf	16-18	11
Waffensysteme	19-20	6

Kraftrad Nikita "Katana"



Kraftrad Nikita "Katana"

Die zweisitzige Allzweckmaschine ist ein robust und zuverlässig. Im Konzernkrieg wurde sie auf beiden Seiten eingesetzt. Als Meldefahrzeuge und mit MG-Ausstattung als Infanterieunterstützung hat die Katana ihren Wert an unzähligen Kampfschauplätzen unter Beweis stellen können.

Noch heute ist das Fahrzeug sehr beliebt. Besonders Veteranen des Konzernkriegs betrachten diese Maschine fast schon als Statussymbol und haben sich in zahlreichen Fanclubs zusammengeschlossen.

Das Gravrad kann mit einem Maschinengewehr und einem Beiwagen versehen werden.

Die Maschine kann durch unterschiedliche Fahrwerk-Rüstsätze auch für schwieriges Gelände bereitgemacht werden. Die Varianten Gleisketten und Allrad sind problemlos montierbar.

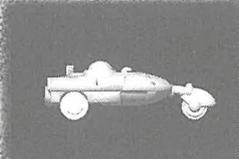
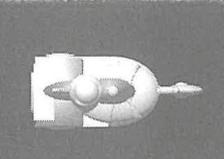
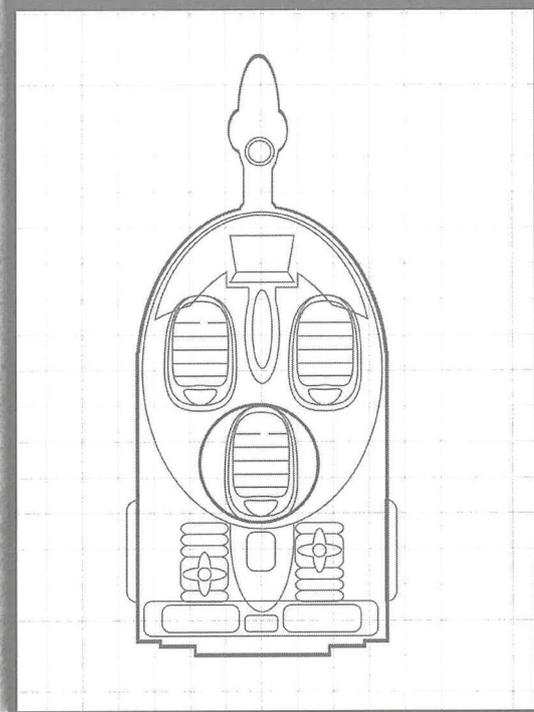
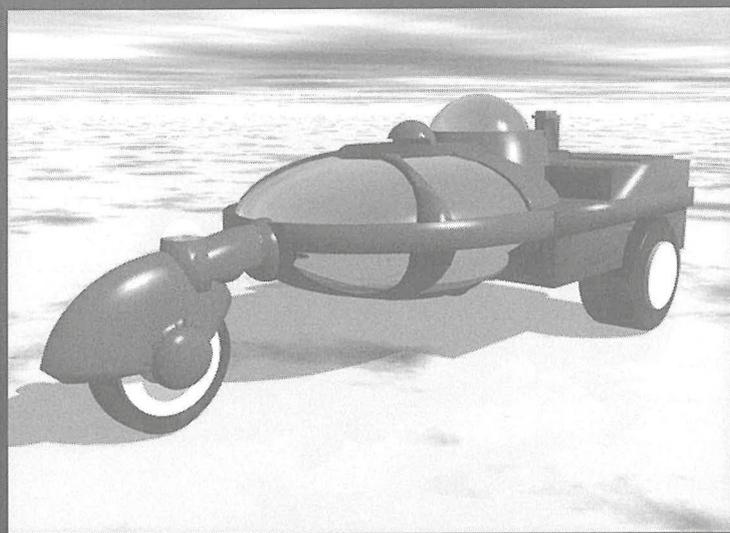
Technische Daten

Maße: Länge 3 m, Breite 1 m, Höhe 1,5 m
 Fahrwerk: Gravfelder, Allrad oder Gleisketten
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 100 m/ph (180 km/h)
 Beschleunigung: 12 m/ph
 Bremswert: 20 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Beifahrer
 Bewaffnung: MG optional zurüstbar
 Ausrüstung: Autopilot, optionale Zurüstung von Beiwagen, Funkgerät, Holokamera und Motion-Scanner

Treffertabelle

<i>Lokalisation</i>	<i>1W20</i>	<i>PF</i>
<i>Antrieb</i>	1-4	10
<i>Aufbauten</i>	5-6	0
<i>Crew</i>	7-8	0
<i>Kontrollen</i>	9-10	10
<i>Fahrwerk</i>	11-14	10
<i>Rumpf</i>	15-19	12
<i>Waffensysteme</i>	20	6

Trike Nikita "Explorer"



Trike Nikita "Explorer"

Mit seinen vielen transparenten Flächen ist das beliebte Explorer-Trike des japanischen Gleiterherstellers *Nikita* genau das Richtige für Leute, die beim Fahren ihre Umgebung bewundern wollen. Damit das auch in feindseliger Atmosphäre möglich ist, ist es mit Lebenserhaltungssystemen ausgerüstet.

Das Explorer-Trike ist die erste Wahl von gehobenen Touristik-Unternehmen, die es gerne bei individuellen Sightseeing-Touren für betuchte Touristen einsetzen.

In den Konzernkriegen benutzte Shark eine militärische Variante des Explorer unter der Bezeichnung "Infiltrator" als leichtes Aufklärungsfahrzeug. Bei dieser Variante wurden die transparenten Hartplastik-Flächen durch widerstandsfähiges Panzerglas ersetzt, zusätzlich erhielt sie als Bewaffnung ein leichtes Maschinengewehr.

Technische Daten

Maße: Länge 5,6 m, Breite 2,5 m, Höhe 1,8 m
 Fahrwerk: Allrad, seltener Gravfelder
 Antrieb: Energiezellen
 Höchstgeschwindigkeit: 100 m/ph (180 km/h)
 Beschleunigung: 6 m/ph

Bremswert: 30 m/ph

Besatzung: 1 Fahrer, 2 Passagiere

Bewaffnung (nur "Infiltrator"-Variante): Maschinengewehr *Rockwell MG 3*

Ausrüstung: Autopilot, Feuerleitstand (nur "Infiltrator"-Variante), Funk, Lebenserhaltungssysteme, VMTV

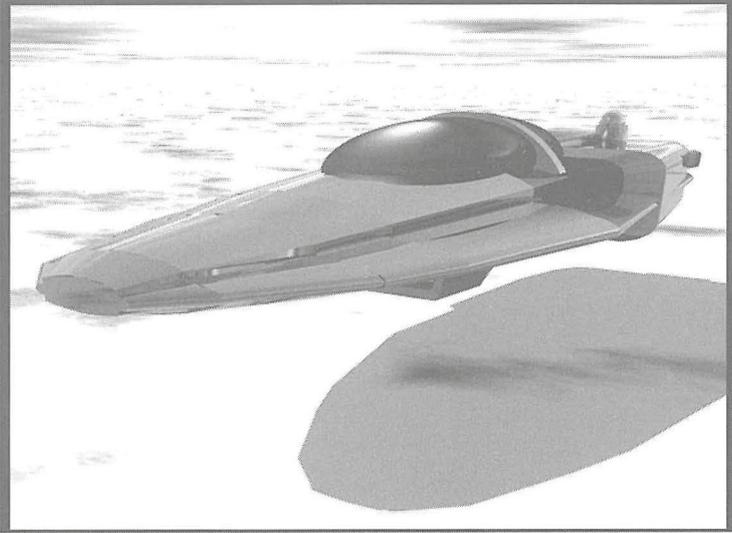
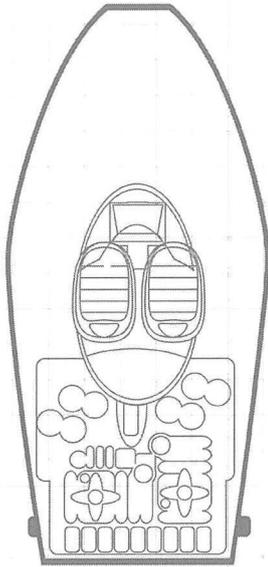
Treffertabelle Explorer-Variante

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	9
Crew	3-5	8
Kontrollen	6	9
Fahrwerk	7-11	8
Rumpf	12-18	9
Transport	19-20	9

Treffertabelle Infiltrator-Variante

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	13
Crew	3-5	14
Kontrollen	6	14
Fahrwerk	7-10	13
Rumpf	11-16	14
Transport	17-18	14
Waffensysteme	19-20	10

Pkw Gettone "Puma V12"



Pkw Gettone "Puma V12"

Italien hat eine lange und bewährte Tradition schneller Fahrzeuge. Schon im 20. Jahrhundert ließen Namen wie *Ferrari*, *Lamborghini* oder *Maserati* die Herzen von Geschwindigkeitsfreaks auf ganz Terra höher schlagen.

Der Gravgleiter-Konzern *Gettone* von der Kolonie *Avino* (System *Epsilon Indi*) setzt diese Tradition bis heute fort. Der Puma V12 ist einer der schnittigsten und aggressivsten Gleiter auf dem Markt. Allein das Röhren seines bis an die Grenzen des Erlaubten schallverstärkten Antriebssystems, in dem als Herzstück ein kraftvoller Wasserstoff-Fusionsgenerator schlägt, erzeugt beim Zuhörer einen wohligen Schauer. Die Tatsache, daß man auf nur wenigen Welten innerhalb der TSU die Geschwindigkeiten, die von diesem Monstrum erreicht werden können, voll ausfahren darf, bringt den Fahrern des aus traditionellen Gründen überwiegend in rot verkauften Gleiters häufig Probleme mit den Behörden ein. Kaum vorstellbar, daß die Leistung des Puma auf behördliche Anweisung in der Verkaufsversion bereits um mehr als 50% gedrosselt ist.

Seitdem der Action-Holo-Held Tigris Joe in seinem Streifen "*Tigris Joe und der Geist in der Maschine*"

den Bösewichtern in einem Puma V12 nachjagte, sind die Verkaufszahlen von *Gettone* nochmals drastisch gestiegen. Kaum ein Prominenter, der etwas auf sich hält und ein jugendliches Flair ausstrahlen will, hat nicht mindestens einen Gleiter des Edel-Herstellers in der Garage.

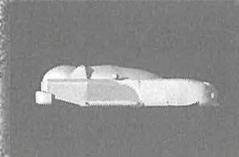
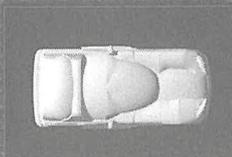
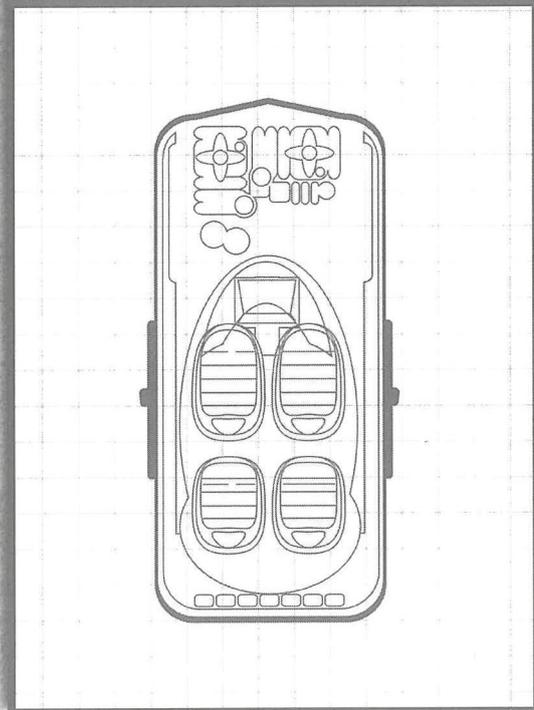
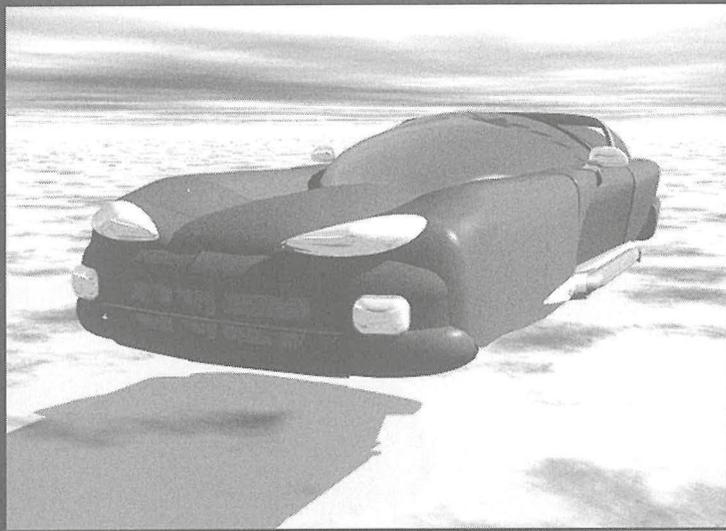
Technische Daten

Maße: Länge 5 m, Breite 2,3 m, Höhe 1,5 m
 Fahrwerk: Gravfelder oder Allrad
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 140 m/ph (252 km/h)
 Beschleunigung: 12 m/ph
 Bremswert: 35 m /ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Passagier
 Ausrüstung: Autopilot, VMTV

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	11
Crew	3-4	10
Kontrollen	5	11
Fahrwerk	6-10	11
Rumpf	11-18	11
Transport	19-20	11

Pkw Larson GT 2



Pkw Larson GT 2

Der Larson GT 2 ist ein schnittiges, aber trotzdem komfortables Sportcoupé und wird vor allem von jungen Konzernangestellten in Führungspositionen gerne als Statussymbol gefahren. Er verfügt serienmäßig über einen Autopiloten mit ausgezeichnetem Navigationssystem, Klima-Automatik, ein qualitativ hochwertiges VMTV-System, Sicherheits-Prallfelder und eine Notfallzelle für Fahrer und Fahrgäste. Seine Verarbeitung und technische Ausstattung ist einwandfrei, der Wagen belegt seit Jahren den besten Platz in der Pannenstatistik des TSU-Verkehrsministeriums. Auch außerhalb der TSU ist der GT 2 überaus beliebt. Larson-Fahrer genießen bei der Polizei und ihren Mitmenschen einen zweifelhaften Ruf als notorische Drängler und Falschparker (kein anderer Fahrzeugtyp wird so häufig abgeschleppt). Sie stürzen sich in den Verkehrskämpfen des Großstadtdschungels mit Vorliebe auf die eher als bedacht geltenden Volksgleiter-Fahrer.

Für Politiker, Konzernbosse und sonstige gefährdete Personen bietet Larson mit dem GT 2-CD eine gepanzerte Variante an. Dabei wurde die Leistung des Grundmodells entsprechend erhöht, um trotz des höheren Gewichts das gleiche schnittige Fahrverhal-

ten zu erreichen. Daher hat der GT 2-CD die gleichen Werte wie der GT 2, verfügt aber an jeder Lokalisation über einen zusätzlichen Panzerungsfaktor von 5.

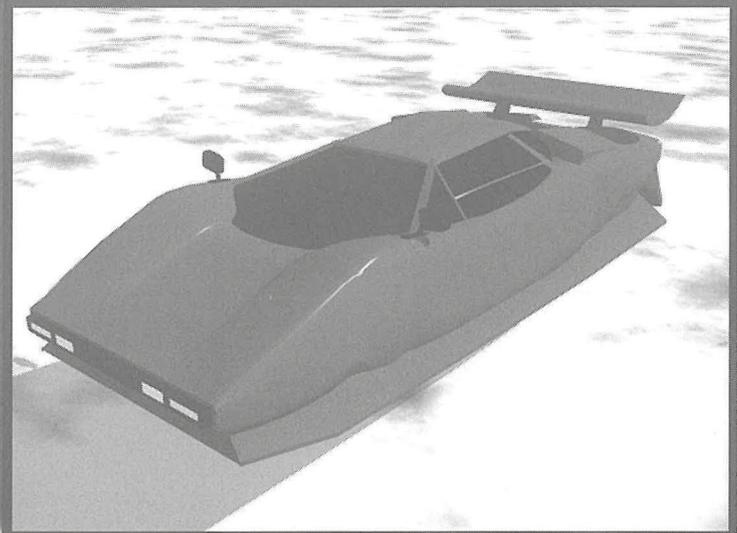
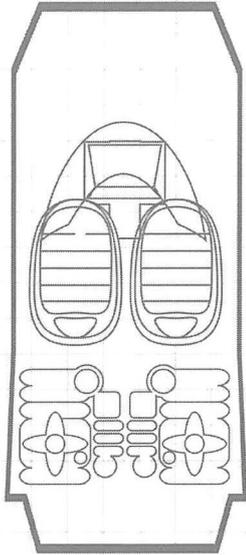
Technische Daten

- Maße: Länge 5 m, Breite 2,2 m, Höhe 1,5 m
- Fahrwerk: Gravfelder oder Allrad
- Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
- Höchstgeschwindigkeit: 100 m/ph (180 km/h)
- Beschleunigung: 6 m/ph
- Bremswert: 30 m/ph
- Besatzung: 1 Fahrer, 3 Passagiere
- Ausrüstung: Autopilot, VMTV, optional reaktive Panzerung (Typ GT2-CD)

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	9
Crew	3-6	9
Kontrollen	7	9
Fahrwerk	8-12	9
Rumpf	13-17	10
Transport	18-20	9

Pkw Lotus "Purgatory"



Pkw Lotus "Purgatory"

Geballte Kraft pur bietet der Lotus-Purgatory. Diese Hölle auf Rädern ist ein reinrassiges Rennauto, das im Straßenverkehr in der Regel nur von geltungsbedürftigen Millionenerben, Zuhältern oder Drogenbossen benutzt wird. Daß sich der ehrenwerte *Dr. Jorn Rummrich*, Parteichef der Oppositionspartei *Kapitalistische Volksvertretung*, kürzlich als Purgatory-Fahrer geoutet hat, schockierte Parteigenossen und Wähler gleichermaßen.

Allein der Anblick eines Purgatory, der werkseitig in den Farben Schwarz, Schwarz-Metallic und Nachtschwarz geliefert wird, versetzt Ordnungshüter in Rage. Der donnernde Klang seines durch einen dualen Laesum-Fusionsreaktor betriebenen Motors versetzt schlichte Gemüter in Angstzustände.

Trotz der ultimativen Kraft hat Lotus in den letzten drei Jahren in der Konstrukteurs-Weltmeisterschaft aufgrund technischer Pannen jeweils nur den zweiten Platz hinter dem Erzkonkurrenten Gettone belegt. Die Unternehmensleitung hat geschworen, diese Schmach nicht ein weiteres Jahr hinzunehmen. Man darf auf die nächste Saison gespannt sein.

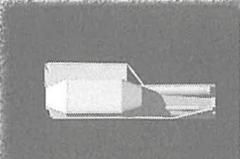
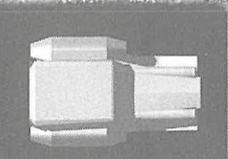
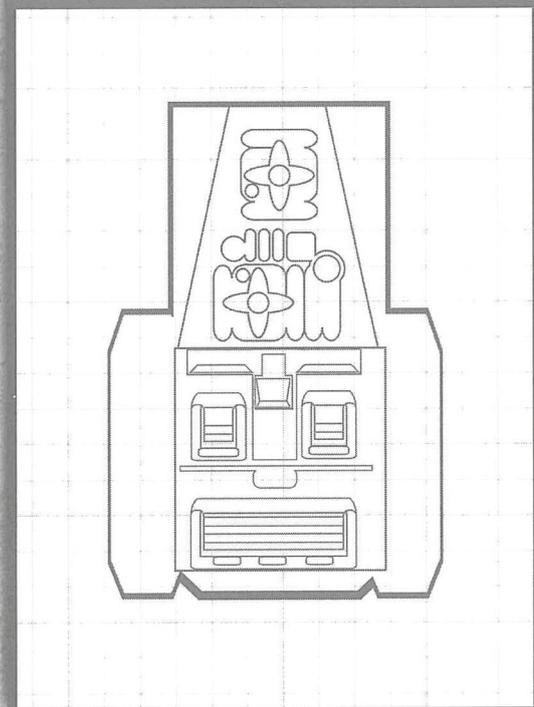
Technische Daten

Maße: Länge 4,8 m, Breite 1,8 m, Höhe 1,2 m
 Fahrwerk: Gravfelder oder Allrad
 Antrieb: Laesum-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 170 m/ph (306 km/h)
 Beschleunigung: 37 m/ph
 Bremswert: 40 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Beifahrer
 Ausrüstung: Autopilot, VMTV

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	10
Crew	3-4	10
Kontrollen	5	10
Fahrwerk	6-10	10
Rumpf	11-18	11
Transport	19-20	10

Pkw Rabenstein "Noblesse"



Pkw Rabenstein "Noblesse"

In jeder Ära hat es Fahrzeuge gegeben, die vom Flair des Besonderen umwittert waren. Ihre klangvollen Namen, wie *Rolls Royce*, *Bentley* oder *Bugatti*, lassen auch heute noch Kenner wertvoller Antiquitäten verzückt die Augen verdrehen. Wer im 23. Jahrhundert etwas auf sich hält und sich den wahnsinnigen Preis leisten kann, fährt einen *Rabenstein*.

Der *Noblesse* ist ein Zugeständnis an eben jene Kunden des Luxus-Herstellers, die alten Traditionen nach hängen und beim Anblick von Antiquitäten feuchte Augen bekommen. Auf den ersten Blick sieht er wie ein überholtes Relikt aus längst vergangenen Tagen aus. Auf den zweiten Blick jedoch entpuppt er sich als Produkt modernster Automobil-Technologie, der keinerlei Wünsche in Sachen Sicherheit, Dynamik und Fahrverhalten übrig läßt. Die Ausstattung ist, wie üblich, nur vom Feinsten und für den Preis des Fahrzeugs kann man sich ohne Probleme ein schönes und geräumiges Häuschen im Grünen leisten. Besonders auf *New Dover* gehört der *Rabenstein "Noblesse"* zur ersten Wahl für die adlige Oberschicht. *"Allein der Gedanke, sich in irgendeinen plebejische Hasenkasten zu setzen, ist schockierend,*

nicht wahr?", sinnierte *Lord Milton Salisbury II.* auf dem traditionellen *Rabenstein*-Treffen im vergangenen Herbst.

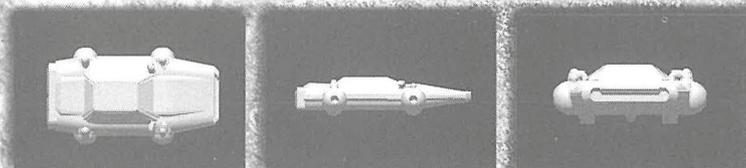
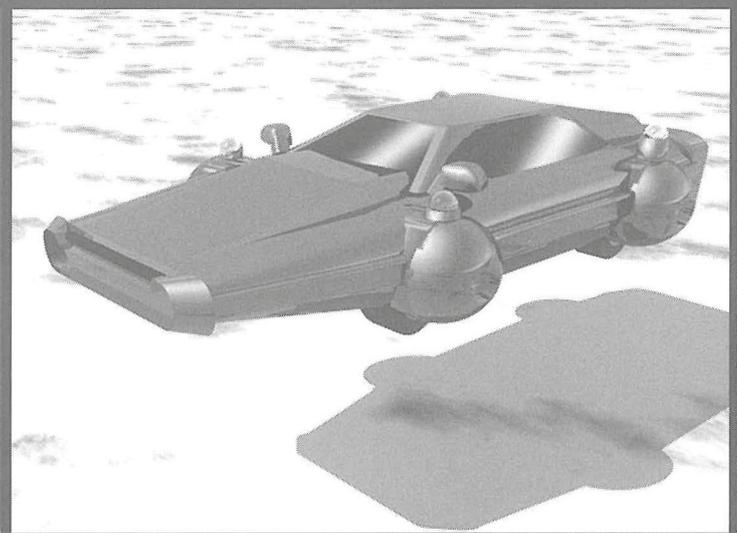
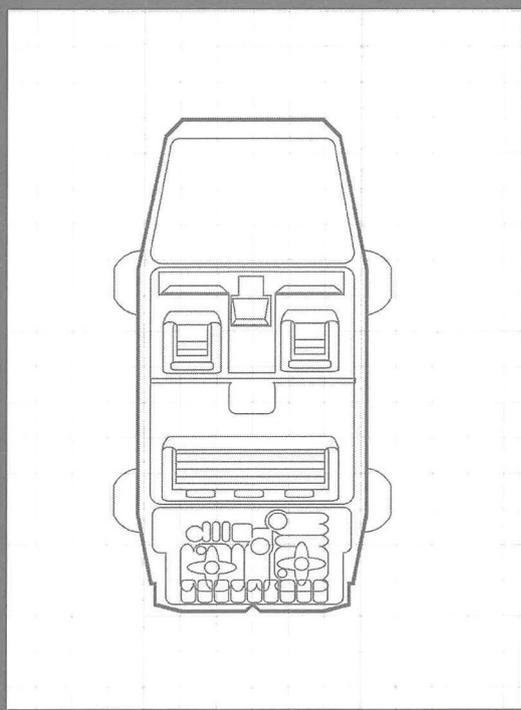
Technische Daten

Maße: Länge 7,5 m, Breite 4 m, Höhe 1,8 m
 Fahrwerk: Gravfelder oder Allrad
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: über 120 m/ph (216 km/h), keine genauen Angaben erhältlich
 Beschleunigung: 10 m/ph
 Bremswert: 40 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, bis zu 4 Mitfahrer
 Ausrüstung: Ausstattungspaket *UltraLuxus*

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	9
Crew	4-6	8
Kontrollen	7	10
Fahrwerk	8-11	9
Rumpf	12-17	10
Transport	18-20	9

Pkw Rabenstein "Royal"



Pkw Rabenstein "Royal"

Das aktuelle Modell aus Werkstätten des renommierten Automobilkonzerns, die wie eine Geldprägestätte gehütet werden, heißt schlicht "Royal". Im Gegensatz zum "Noblesse" spricht er auch Menschen an, die ansonsten schnittigeren Fahrzeugen den Vorzug geben. Rabenstein-Veteranen zeigten sich teilweise schockiert von seinen ergonomischen Zugeständnissen.

Die Ausstattung des Rabenstein "Royal" ist nur vom Feinsten. Echte Ledersitze, alle Metallteile aus Gold oder Platin, die Scheiben aus nahezu unzerstörbarem hephaistischem Kristall, ein kraftvoller Wasserstoff-Fusionsreaktor auf dem neuesten Stand der Technik und ein serienmäßig mit künstlicher Intelligenz ausgestatteter Autopilot lassen das Herz des Autophilen höher schlagen. Die Sitze werden in einem besonderen Verfahren an die Körpermaße des jeweiligen Kunden angepasst. Die Höchstgeschwindigkeit wird nirgendwo offiziell erwähnt, in den Fahrzeugpapieren ist sie lediglich mit "deutlich über 250 km/h" angegeben.

Der Royal ist die erste Wahl von wohlhabenden Adligen, Politikern, Konzernchefs und Mafiabossen.

Auf Wunsch wird der ohnehin stabile Wagen mit einer Reaktivpanzerung geliefert, die ihm an jeder Lokation zusätzliche 5 Punkte Schutz liefert.

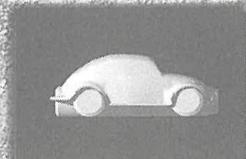
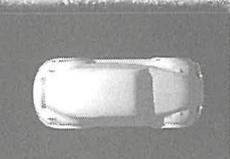
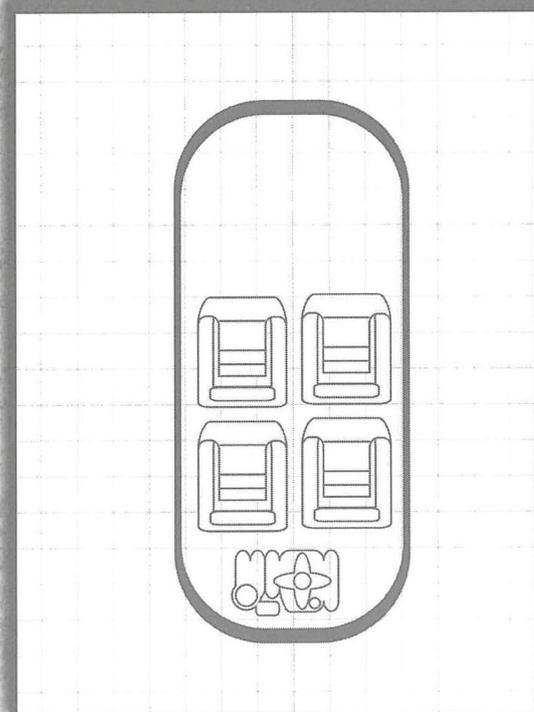
Technische Daten

Maße: Länge 7 m, Breite 3 m, Höhe 1,9 m
 Fahrwerk: Gravfelder oder Allrad
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: über 140 m/ph (250 km/h), keine genauen Angaben erhältlich
 Beschleunigung: 10 m/ph
 Bremswert: 40 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 4 Passagiere
 Ausrüstung: Ausstattungspaket *UltraLuxus*

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	14
Crew	3-6	13
Kontrollen	7	14
Fahrwerk	8-11	13
Rumpf	12-19	14
Transport	20	13

Pkw Volksgleiter "Brummi"



Pkw Volksgleiter "Brummi"

Der terranische Konzern *Volksgleiter* hat es sich zur Philosophie gemacht, preisgünstige und zuverlässige Fahrzeuge zu entwickeln, die sich auch einfache Bürger leisten können. Diese Kalkulation hat dazu geführt, daß die Modelle dieses Unternehmens neben denen von *Nikita* zu den meistgefahrenen in der TSU gehören.

Um auch Nostalgiker befriedigen zu können, die sich Modelle wie den *Rabenstein* "Noblesse" nicht erlauben können, hat Volksgleiter 2244 den Brummi auf den Markt gebracht. Er nimmt verspielt die Formen von begehrten Antiquitäten aus dem 20. Jahrhundert auf und verbindet sie in bewährter Volksgleiter-Qualität mit einem robusten Fahrwerk und einem gegen Pannen unempfindlichen Antriebssystem. Die Ausstattung ist ebenfalls dem 20. Jahrhundert entlehnt; man riecht förmlich die Ausdünstungen antiker Polymere im Innenraum.

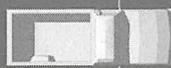
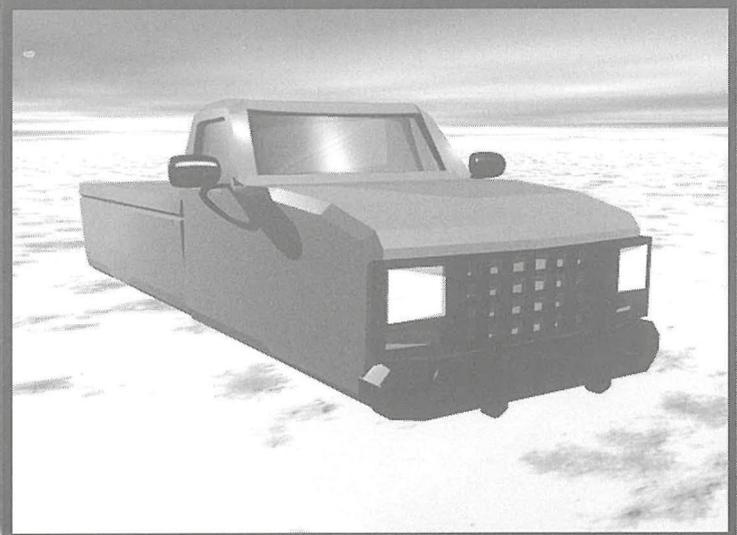
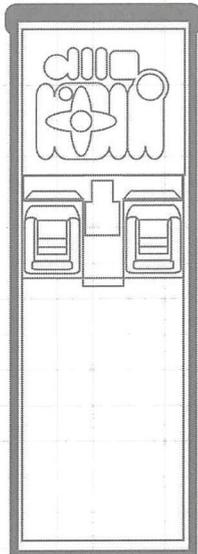
Technische Daten

Maße: Länge 4,5 m, Breite 2 m, Höhe 1,7 m
 Fahrwerk: Gravfelder oder Allrad
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 90 m/ph (162 km/h)
 Beschleunigung: 9 m/ph
 Bremswert: 27 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, bis zu 3 Mitfahrer
 Ausrüstung: Autopilot, VMTV

Treffertabelle

	1W20	PF
<i>Lokalisation</i>	1-4	8
<i>Antrieb</i>	5-8	8
<i>Crew</i>	9	8
<i>Kontrollen</i>	10-12	9
<i>Fahrwerk</i>	13-18	10
<i>Rumpf</i>	19-20	8
<i>Transport</i>		

Pkw Volksgleiter "Picknick"



Pkw Volksgleiter "Picknick"

Mit dem Picknick hat Volksgleiter einen echten Allrounder auf den Markt gebracht. Das Fahrzeug ist äußerst robust und wird von Heimwerkern, Kleinunternehmern, Behörden und Privatpersonen gleichermaßen geschätzt. Seine geräumige Ladefläche bietet ausreichend Platz für Gepäck oder Ausrüstungsgegenstände, Werkzeug etc.

Aufgrund seiner Bauweise kann man den Picknick schon fast in die Kategorie Geländefahrzeug einordnen, und in der Tat wird er von vielen Prospektoren verwendet, die sich die teureren Modelle von Nikita nicht leisten können. Auch Waldarbeiter, Förster oder Wildhüter nutzen ihn gerne.

Weniger begeistert zeigt sich der Hersteller darüber, daß auch Söldnereinheiten und Gangsterbanden die Vielseitigkeit des Fahrzeugs entdeckt haben. Auf der Ladefläche lassen sich nämlich mit ein wenig Geduld und einem Minimum an technischem Aufwand hervorragend MG- oder sogar Raketenwerfer-Stellungen montieren.

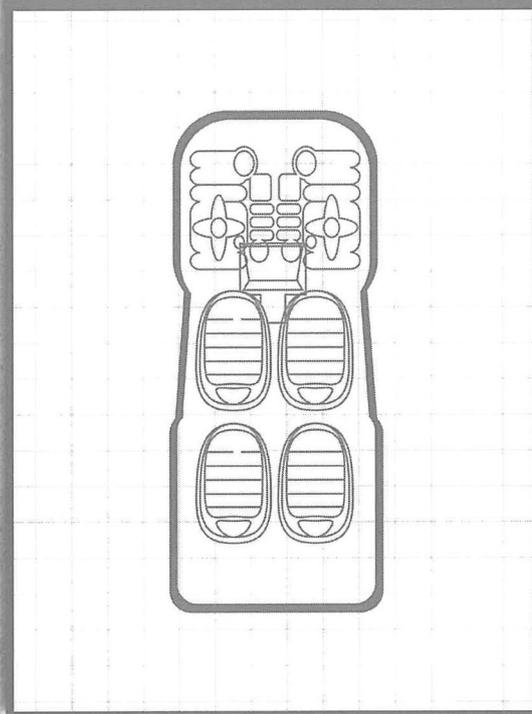
Technische Daten

Maße: Länge 5 m, Breite 2 m, Höhe 1,7 m
 Fahrwerk: Gravfelder oder Allrad
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 95 m/ph (171 km/h)
 Beschleunigung: 10 m/ph
 Bremswert: 30 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Beifahrer
 Ausrüstung: Autopilot, VMTV, Hardtop (erhöht den Panzerungsfaktor der Lokation *Transport* von 0 auf 4 Punkte)

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	10
Crew	4-5	9
Kontrollen	6	10
Fahrwerk	7-9	12
Rumpf	10-14	11
Transport	15-20	0/4

Pkw Volksgleiter "Standard"



Pkw Volksgleiter "Standard"

"Bauen Sie mir ein Auto, das sich jeder leisten kann, das nicht zu schnell kaputt geht und das gut aussieht!"

Mit diesen Vorgaben stürzte Konzernchef *Rudolph Dannewitz* seine Designer direkt nach Ende der Konzernkriege in tiefe Verzweiflung. Heraus kam der Standard, ein Personenkraftwagen, der von der Konkurrenz folgendermaßen beschrieben wird:

"Sieht schnucklig aus. Wenn man anstelle von Pappdeckel Plastiklegierungen und anstelle einer Spielzeugbatterie einen echten Antrieb verwendet hätte, hätte ein Auto daraus werden können."

Aber allen Unkenrufen zum Trotz ist der *Volksgleiter "Standard"* das erfolgreichste Automobil seit Kriegsende. Er gehört genauso zum Straßenbild einer Stadt wie Häuser und Fußgänger und wird, nach vorsichtigen Schätzungen, von jedem fünften volljährigen Bürger der TSU gefahren. Seine Höchstgeschwindigkeit entspricht seiner leichten Bauweise. Er ist zwar pannenanfälliger als Konkurrenzprodukte, kann jedoch mit Hilfe des technischen Handbuchs und etwas Geduld von jedem einigermaßen technisch begabten Menschen ohne Probleme wieder repariert werden. Es ist jedoch eine infame Lüge, man könne

Ersatzteile für den Standard an jedem Kaugummi-automaten ziehen.

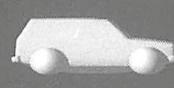
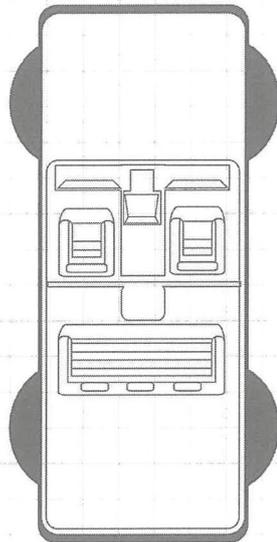
Technische Daten

Maße: Länge 4,5 m, Breite 1,8 m, Höhe 1,7 m
 Fahrwerk: Gravfelder oder Allrad
 Antrieb: Energiezellen
 Höchstgeschwindigkeit: 60 m/ph (108 km/h)
 Beschleunigung: 4 m/ph
 Bremswert: 20 m/ph
 Ausrüstung: Autopilot, VMTV nachrüstbar

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	7
Crew	4-7	7
Kontrollen	8	7
Fahrwerk	9-11	7
Rumpf	12-16	8
Transport	17-20	7

Geländewagen Nikita "Forester"



Geländewagen Nikita "Forester"

Der Forester ist die Nummer zwei aus der Geländewagenserie des japanisch-russischen Automobilherstellers Nikita. Er erreicht keinesfalls die Beliebtheit des "Landgravers" (siehe Folgeseite), was nicht zuletzt an seinem weniger robusten Fahrwerk und dem "familienfreundlicheren" Design liegt, das viele Off-road-Fans abstößt. Dennoch erhält man mit ihm einen waschechten Geländewagen, der von vielen Handwerkern, Prospektoren oder Einwohnern ländlicher Gebiete gefahren wird. Auch die Polizei hat, besonders auf dünn besiedelten und wilden Welten, viele Foresters in Gebrauch.

Die auf die Beförderung von drei Personen ausgelegte Rückbank kann vollständig herausgenommen werden, um mehr Platz auf der Ladefläche zu bieten. An der Vorderfront kann eine Seilwinde mit einer Zugkraft von 1 Tonne nachgerüstet werden.

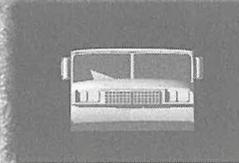
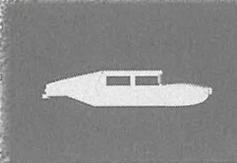
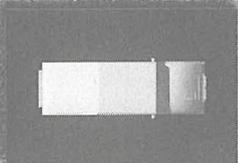
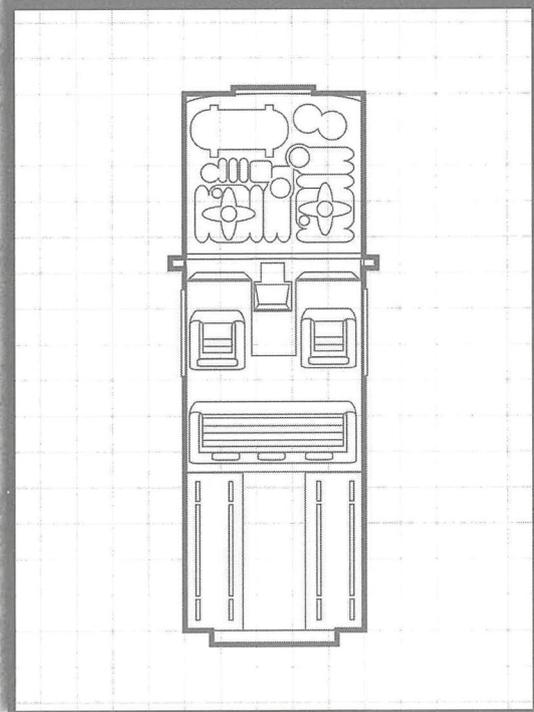
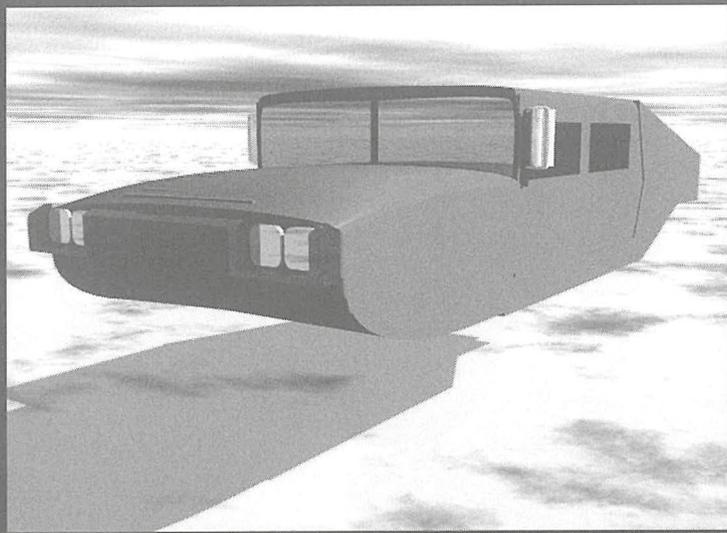
Technische Daten

Maße: Länge 6 m, Breite 2,2 m, Höhe 1,9 m
 Fahrwerk: Gravfelder oder Allrad
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 75 m/ph (135 km/h)
 Beschleunigung: 8 m/ph
 Bremswert: 30 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer
 Transport: bis zu 4 Mitfahrer (bei montierter Rückbank)
 Ausrüstung: Autopilot, Lebenserhaltung, VMTV, optional Seilwinde, Suchscheinwerfer.

Treffertabelle

<i>Lokalisation</i>	<i>1W20</i>	<i>PF</i>
<i>Antrieb</i>	1-2	13
<i>Crew</i>	3-6	13
<i>Kontrollen</i>	7	14
<i>Fahrwerk</i>	8-10	16
<i>Rumpf</i>	11-16	14
<i>Transport</i>	17-20	12

Geländewagen Nikita "Landgraver"



Geländewagen "Landgraver"

Der Landgraver wird von *Nikita* und in Lizenz auch von anderen Automobil-Konzernen hergestellt. Echte Landgraver-Freaks schauen auf die Konkurrenzprodukte jedoch mit Verachtung herab. Seine robuste Verarbeitung und seine legendäre Zuverlässigkeit auch unter extremen Umweltbedingungen machen den Landgraver, neben dem "Stunty", zum beliebtesten Geländefahrzeug überhaupt. Traditionsgemäß ist das Fahrverhalten "ruppiger" als es sein müßte, um jedem zu verstehen zu geben: Landgraver-Fahrer sind kernig! Demzufolge wird auf den vielen Offroad-Treffen, die überall in der TSU und auf den freien Kolonien stattfinden, ein archaischer Lebensstil mit Lagerfeuer-Romantik, Gitarren und Dosenbohnen mit Speck zelebriert.

Die Ausstattung ist auf extreme Umweltbedingungen zugeschnitten und bietet, neben Autopilot, Sicherheits-Prallfeldern und Notfall-Zelle auch ein komplettes Lebenserhaltungssystem mit Sauerstoff-Versorgung und Klima-Automatik. Die geräumige Ladefläche kann wahlweise mit zwei Sitzbänken ausgestattet werden, so daß neben dem Fahrer bis zu 10 Personen bequem transportiert werden können.

Außer im Straßenverkehr wird der Landgraver von Expeditionsteams, Bergbaugesellschaften, Polizei und Militärs eingesetzt. Hierfür bietet *Nikita* den Landgraver wahlweise mit Reaktivpanzerung an.

Technische Daten

Maße: Länge 7,5 m, Breite 2,5 m, Höhe 1,9 m

Fahrwerk: Gravfelder oder Allrad

Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor

Höchstgeschwindigkeit: 75 m/ph (135 km/h)

Beschleunigung: 5 m/ph

Bremswert: 25 m/ph

Besatzung: 1 Fahrer, 4 Passagiere

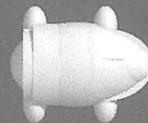
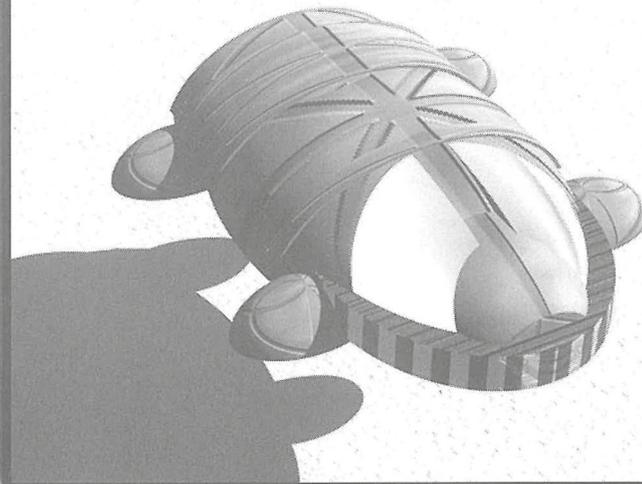
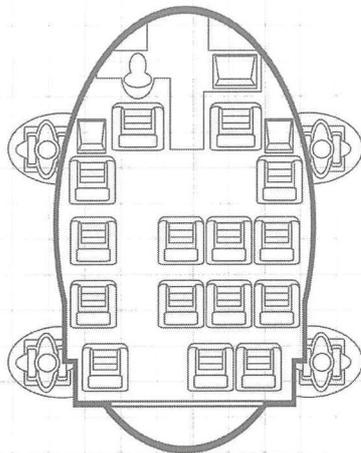
Transport: bis zu 6 weitere Passagiere auf der Ladefläche

Ausrüstung: Autopilot, Lebenserhaltung, VMTV, optional Seilwinde, Suchscheinwerfer

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	13
Crew	3-6	12
Kontrollen	7	13
Fahrwerk	8-10	17
Rumpf	11-16	15
Transport	17-20	13

Kleinbus "LiftBoy"



Kleinbus "LiftBoy"

Ein zweckmäßiger Personentransporter, der gleichermaßen im gewerblichen und militärischen Bereich Verwendung findet.

Der LiftBoy wurde während des Konzernkriegs eingeführt und hauptsächlich auf Raumhäfen zum Truppentransport verwendet. In der heutigen Zeit ist er jedoch nicht mehr so häufig im Militärdienst anzutreffen. Nach dem Krieg sind viele Exemplare in die Privatwirtschaft verkauft worden. Dort dienen sie vorwiegend als Personen- und Frachttransporter. Die Sitze im Frachtraum lassen sich per Knopfdruck im Boden versenken.

Auch in der militärischen Bauweise war dieses Modell nicht mit Waffensystemen bestückt.

Es sind verschiedene Fahrwerkzurüstungen verfügbar.

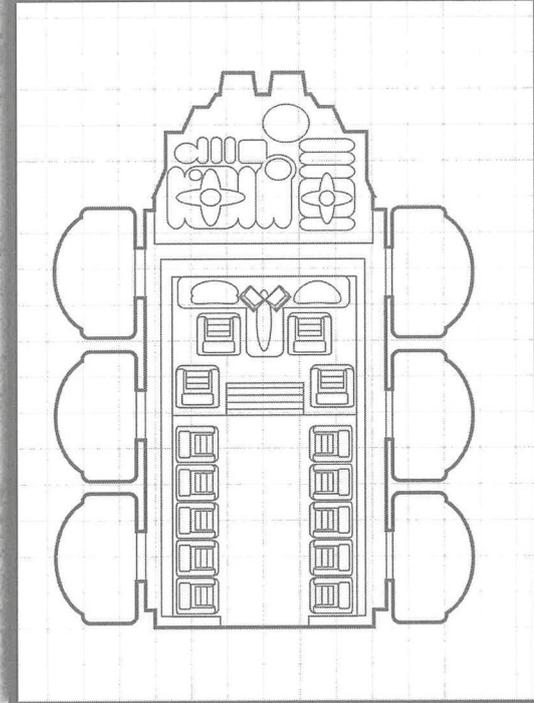
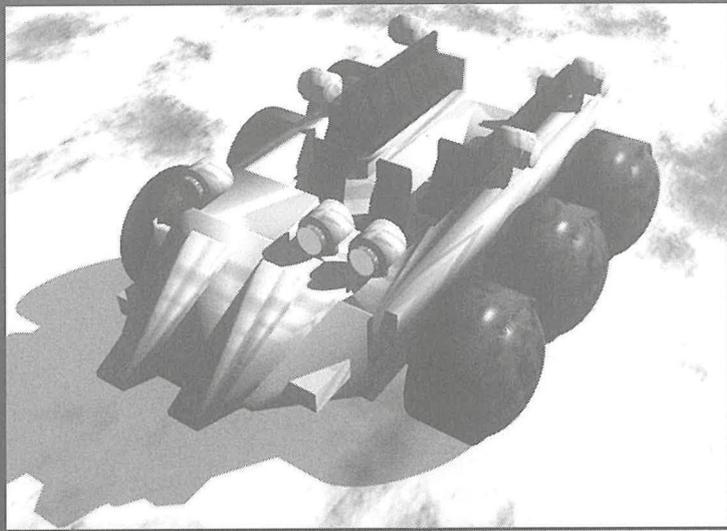
Technische Daten

Maße: Länge 9 m, Breite 7 m, Höhe 2 m
 Fahrwerk: Gravfelder, Allrad oder Gleisketten
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 56 m/ph (100 km/h)
 Beschleunigung: 5 m/ph
 Bremswert: 8 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Funker
 Transport: bis zu 13 Passagiere
 Bewaffnung: keine
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgerät, Motion-Scanner

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	12
Aufbauten	3-4	0
Crew	5-6	12
Kontrollen	7-8	12
Fahrwerk	9-10	11
Rumpf	11-14	13
Transport	15-20	12

Kleinbus "Lorry"



Kleinbus "Lorry"

Der "Lorry" ist ein stabiler und geländegängiger Transporter, der für die unterschiedlichsten Aufgaben eingesetzt werden kann. Viele Konzerne nutzen ihn, um Mitarbeiter zu entlegeneren Einsatzorten in weitläufigen Industriekomplexen zu befördern. Prospektorenteams fahren damit von ihren Camps zu den jeweiligen Schürfstellen. Auf Flug- und Raumhäfen dient er dazu, Crewmitglieder zum und vom Landefeld zu transportieren. Touristikbetriebe benutzen das beliebte Allzweckfahrzeug für Sightseeing-Touren kleinerer Touristengruppen. Auch für Safaris wird der Lorry gerne benutzt.

Das Fahrzeug kann mit oder ohne leichtes Verdeck geliefert werden. In der Allrad-Variante geben ihm sechs mächtige Ballonreifen aus unzerstörbarem Kunststoff den nötigen Grip auf nahezu jedem Untergrund und sorgen für den nötigen Bodenabstand. Der Lorry ist auch vakuumtauglich (sofern die Passagiere und die Crew geschlossene Raumanzüge tragen) und kann auch bei geringer Schwerkraft seinen Dienst tun. Für Safarizwecke können wahlweise Jagd-Waffensysteme und Suchscheinwerfer nachgerüstet werden.

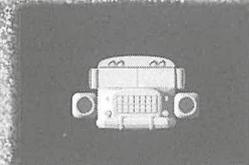
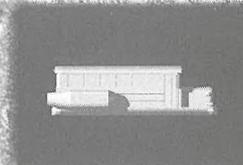
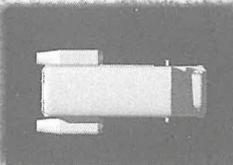
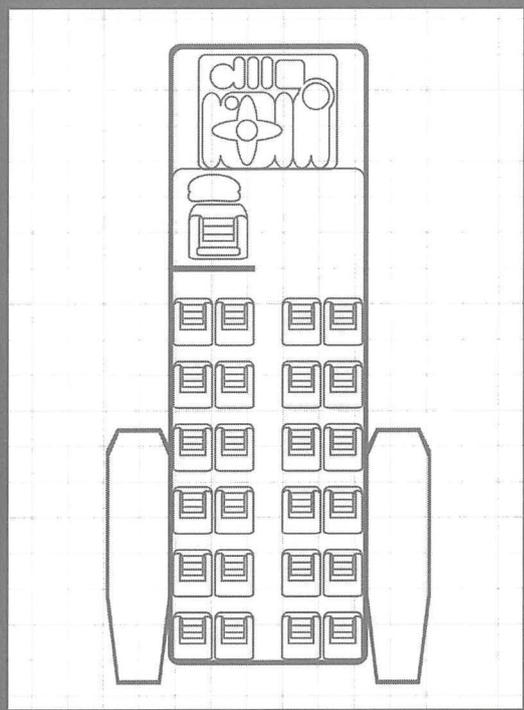
Technische Daten

Maße: Länge 9 m, Breite 3,8 m (6,5 Meter in Allrad-Variante), Höhe 2 m
 Fahrwerk: Allrad oder Gravfelder
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 85 m/ph (153 km/h)
 Beschleunigung: 8 m/ph
 Bremswert: 12 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Beifahrer
 Transport: bis zu 12 Passagiere
 Ausrüstung: Autopilot, Funk, optionaler Suchscheinwerfer

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	14
Aufbauten	3	0
Crew	4-5	8
Kontrollen	6	14
Fahrwerk	7-10	13
Rumpf	11-15	14
Transport	16-20	8

Reisebus Nikita "TravMaster"



Reisebus Nikita "TravMaster"

Nikitas TravMaster orientiert sich ganz klar an historischen Designprinzipien und vermittelt sowohl ein Gefühl der Sicherheit als auch der Gemütlichkeit. Der geräumige Bus bietet bis zu 24 Fahrgästen Platz und wird in der gesamten TSU und teilweise auch in den unabhängigen Kolonien im Stadt und Überlandverkehr eingesetzt. TravMasters findet man nicht nur in der Touristik-Branche sondern auch als öffentliche Verkehrsmittel, wenn Monoschienen-Verbindungen vorort nicht kostendeckend installiert werden können. Das Militär verwendet den TravMaster im Katastrophenschutz, um Soldaten über kurze Distanzen zu ihren Einsatzorten transportieren.

Seinen Bekanntheitsgrad verdankt der Bus nicht zuletzt der IGID-Erfolgsserie "BusStop 24", in der die Erlebnisse eines Busfahrers und seiner Fahrgäste beschrieben werden.

Besonders beliebt ist die grellgelbe Schulbus-Variante SchoolMaster, die den lieben Kleinen allein durch ihren Anblick Jauchzer des Vergnügens entlockt. Der SchoolMaster verfügt auf allen Plätzen über VMTV-Konsolen, mit denen die Schüler während der Fahrt entweder lehrreiche Starweb-Inhalte oder

erzieherisch wertvolle Holos betrachten können. Die freundlichen, blau uniformierten Fahrer genießen eine besondere pädagogische Ausbildung und sind stets gerne bereit, den heranwachsenden Fahrgästen eine Lektion zu erteilen.

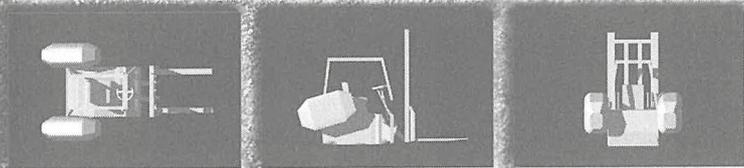
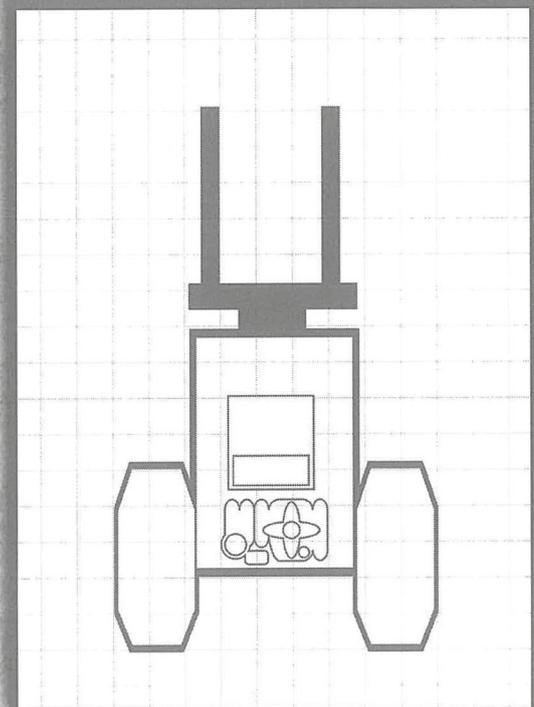
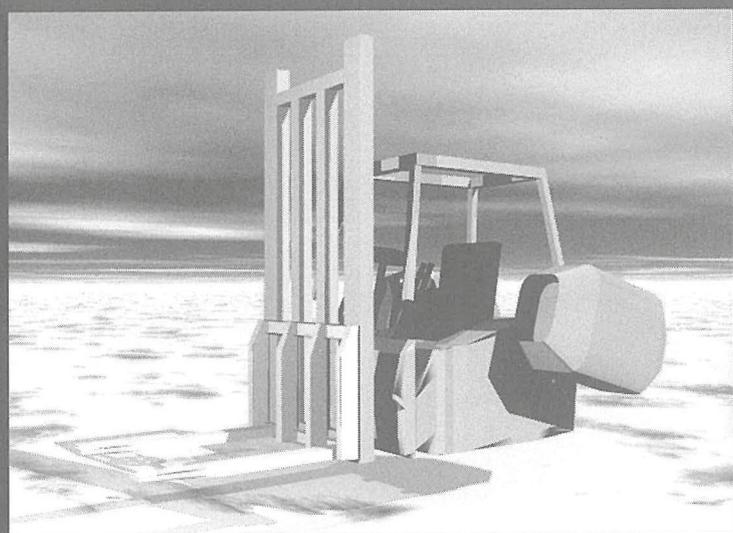
Technische Daten

Maße: Länge 20 m, Breite 5,8 m, Höhe 2,5 m
 Fahrwerk: Gravfelder oder Allrad
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 75 m/ph (135 km/h)
 Beschleunigung: 5 m/ph
 Bremswert: 25 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer
 Transport: bis zu 24 Passagiere
 Ausrüstung: Autopilot, Funk, Lebenserhaltung, VMTV

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	13
Crew	3-4	12
Fahrwerk	5-9	12
Kontrollen	10	13
Rumpf	11-15	14
Transport	16-20	12

Gabelstapler "Abdül 5"



Gabelstapler "Abdül 5"

Auch im Zeitalter der Lade- und Lastenroboter finden die aus alter Zeit bewährten Gabelstapler immer noch vielfach Verwendung. Insbesondere auf den Außenkolonien, wo Roboter ein Luxus sind, den sich kaum jemand leisten kann, werden Kisten und Container über Kurzstrecken oder zur Lagersortierung mit ihrer Hilfe transportiert.

Das von uns vorgestellte Modell ist das in der *TSU* am weitesten verbreitete. Der Name des auf *Serengeti* (System *Beta Aquilae*) produzierten Staplers bedeutet in Standard übersetzt "Diener". Er ist serienmäßig mit Gravfeld-Generatoren und zwei mit Energiezellen betriebenen Schubdüsen ausgestattet. Für Welten, auf denen Gravfelder nicht störungsfrei betrieben werden können, ist jedoch auch eine Allradvariante erhältlich.

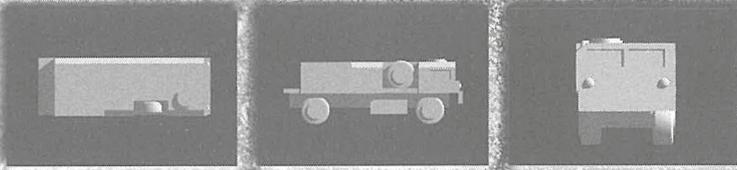
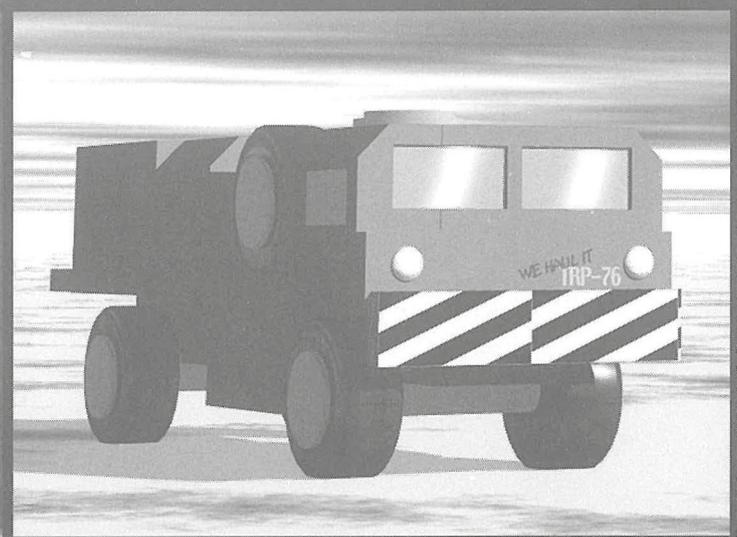
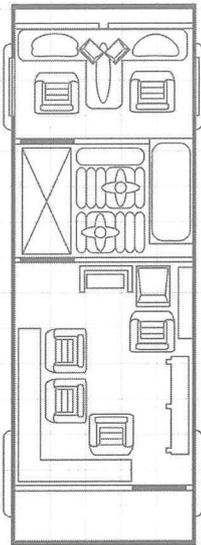
Technische Daten

Maße: Länge 3,9 m, Breite 2,2 m, Höhe 2,8 m
 Fahrwerk: Gravfelder oder Allrad
 Antrieb: Energiezellen
 Höchstgeschwindigkeit: 11 m/ph (20 km/h)
 Beschleunigung: 3 m/ph
 Bremswert: 6 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer
 Transport: variable Container
 Ausrüstung: Autopilot, Stapelgabel, Funk, Motion-Scanner

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	6
Crew	4-5	4
Kontrollen	6	6
Fahrwerk	7-9	5
Rumpf	10-15	6
Transport (Gabel)	16-20	0

Mobiles Forschungslabor "MoFo"



Mobiles Forschungslabor "MoFo"

Das "MoFo" ist ein Spezialfahrzeug, das hauptsächlich von wissenschaftlichen Teams in lebensfeindlichen Umgebungen als mobiler Stützpunkt eingesetzt wird. Es verfügt über Lebenserhaltungssysteme und kann, je nach Wunsch des Käufers, mit den verschiedensten Meß- und Testgeräten ausgestattet werden. Bei der Erschließung neuer Kolonien leistet es extrem wertvolle Dienste. Der Listenpreis enthält noch nicht die Kosten für die gewünschten Forschungseinrichtungen!

Im Staatsdienst wird das Mobile Forschungslabor von der *InSic*, dem *UKA* und dem *Unions-Marshall-Service* als Observationsfahrzeug eingesetzt. Die Ausstattung wird um leistungsfähige Funk- und Abhörgeräte sowie eine Vielzahl von Kameras und Empfängern ergänzt.

In der militärischen Variante dient das MoFo als Kommandozentrale oder mobile Spionageeinheit. Es verfügt über keine Bewaffnung, ist jedoch mit reaktiver Panzerung ausgestattet, die ihm an jeder Lokation 5 zusätzliche Punkte verleiht.

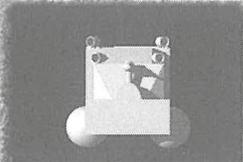
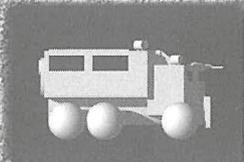
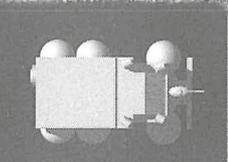
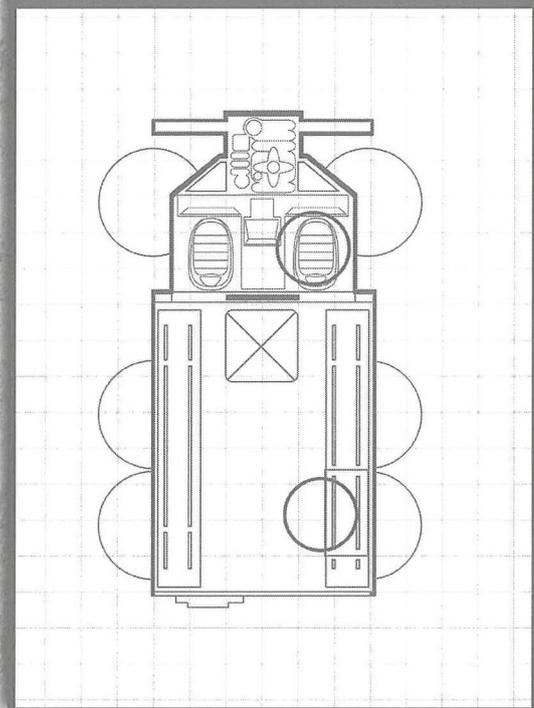
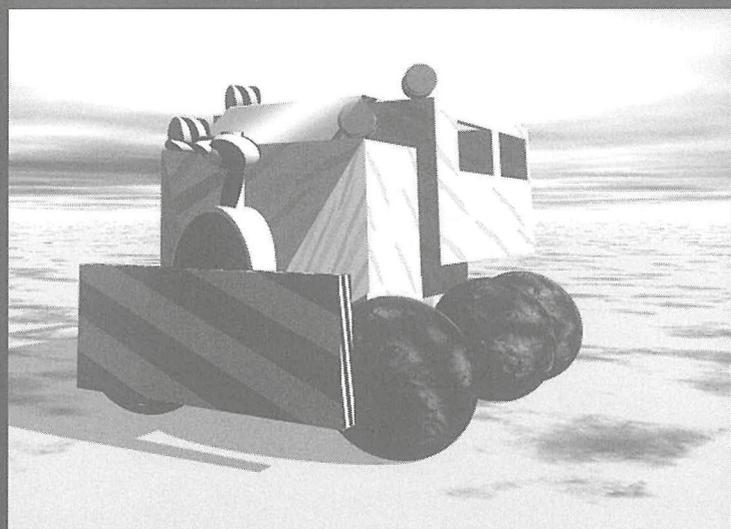
Technische Daten

Maße: Länge 4,5 m, Breite 14 m, Höhe 4 m
 Fahrwerk: Allrad oder Gleisketten, seltener Gravfelder
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 56 m/ph (101 km/h)
 Beschleunigung: 5 m/ph
 Bremswert: 15 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Beifahrer
 Transport: 4 bis 6 Passagiere
 Ausrüstung: Autopilot, Lebenserhaltungssysteme, optional div. Forschungseinrichtungen, Computerterminals etc., in militärischer Variante reaktive Panzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	14
Aufbauten	3-4	0
Crew	5-6	15
Kontrollen	7	16
Fahrwerk	8-10	16
Rumpf	11-14	18
Transport	15-20	16

Lkw "Bulli"



Lkw "Bulli"

Der Bulli ist ein äußerst vielseitiges Arbeitstier, dessen Front mit einer Vielzahl verschiedener Arbeitsaufsätze für die unterschiedlichsten Aufgabengebiete bestückt werden kann. Am weitesten verbreitet ist er aber, mit einer mächtigen Bulldozerschaufel ausgestattet, als Räumfahrzeug. Ob es darum geht, Schneeverwehungen, Geröllhalden oder Autowracks zu beseitigen – der Bulli hilft. Es gibt kaum eine Zentralbehörde in der TSU, die nicht eines oder mehrere dieser praktischen Fahrzeuge im Einsatz hat. Auch unangekündigte Demonstrationen oder andere störende Menschaufmärsche lassen sich schnell und problemlos aus dem Weg schaffen – von Schadenersatzklagen und anderen Spätfolgen natürlich abgesehen.

Das Militär verwendet den Bulli für die unterschiedlichsten Zwecke, wobei er zwar keine Bewaffnung erhält, aber zusätzlich mit Reaktivpanzerung ausgestattet wird (+5 Punkte an jeder Lokation). Auf der geräumigen Ladefläche können zur Not bis zu 14 Soldaten ohne Probleme transportiert werden.

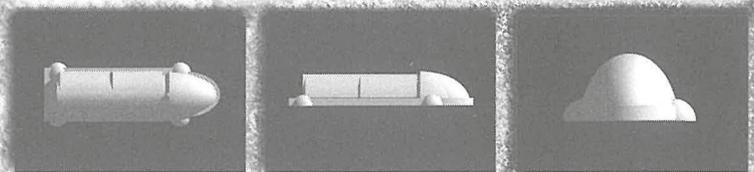
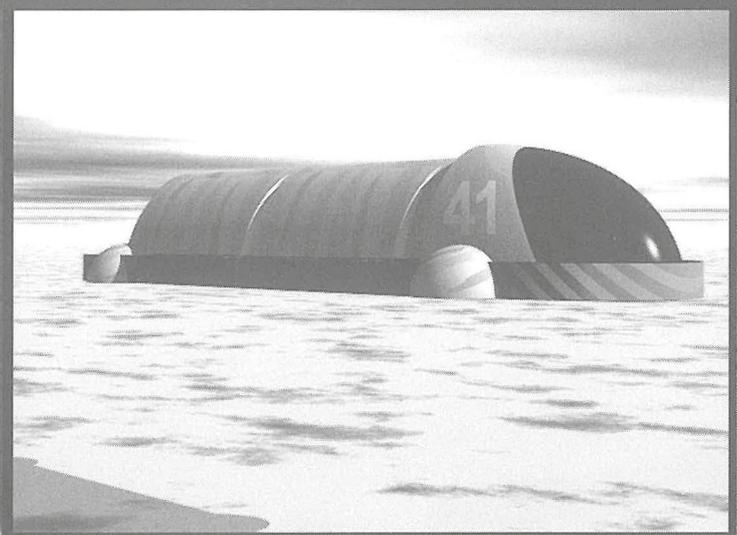
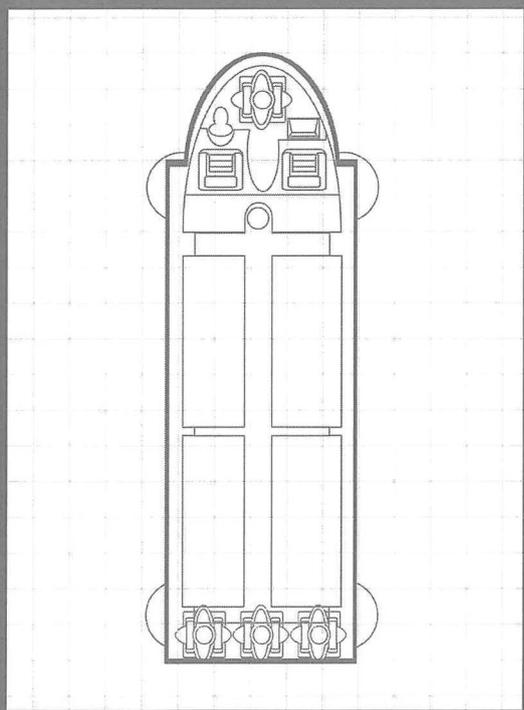
Technische Daten

Maße: Länge 6,5 m, Breite 3,5 m, Höhe 4 m
 Fahrwerk: Allrad, Gleisketten oder Gravfelder
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 50 m/ph (90 km/h)
 Beschleunigung: 4 m/ph
 Bremswert: 12 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Beifahrer
 Transport: bis zu 14 Passagiere
 Ausrüstung: Autopilot, Baggerschaufel oder andere Arbeitsaufsätze, Funk, in militärischer Variante Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	14
Aufbauten	4-5	0
Crew	6-7	13
Kontrollen	8	14
Fahrwerk	9-11	13
Rumpf	12-14	15
Transport	15-20	14

Lkw "Mule"



Lkw "Mule"

Das Mule ist ein universell einsetzbares Frachtfahrzeug und wird sowohl im militärischen als auch im zivilen Bereich eingesetzt. Im durch große Schleusen leicht zugänglichen Rumpf lassen sich viele Container oder wahlweise Passagiersitze für bis zu 60 Personen unterbringen. Weitere Container können angehängt werden.

Das Mule in der favorisierten Grav-Variante ist problemlos auf der Stelle um 360° schwenkbar, was auch kompliziertere Be- und Entlademanöver zulässt. Allrad- und Gleisketten-Varianten sind schwieriger zu manövrieren und erfordern einiges an Geschick. Fast völlig verschwunden sind Schienen-Mules, die früher als Zugmaschinen vor Containerzüge gespannt wurden.

Hauptberufliche Mule-Piloten werden *Muler* genannt. Sie sind eine verschworene Gemeinschaft, besuchen besondere *Muler-Bars* und *-Clubs*, verzieren ihre Körper mit Tätowierungen und Piercings und frönen einem Lebensstil, der ihrer Ansicht von Freiheit und Abenteuer möglichst nahe kommt. Ihr natürlicher Feind sind ungeduldige Piloten schneller Sportcoupés, welche von ihnen mit Genuß ausgebremst oder blockiert werden.

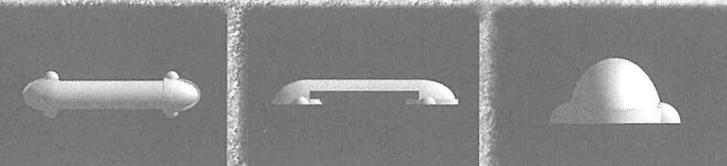
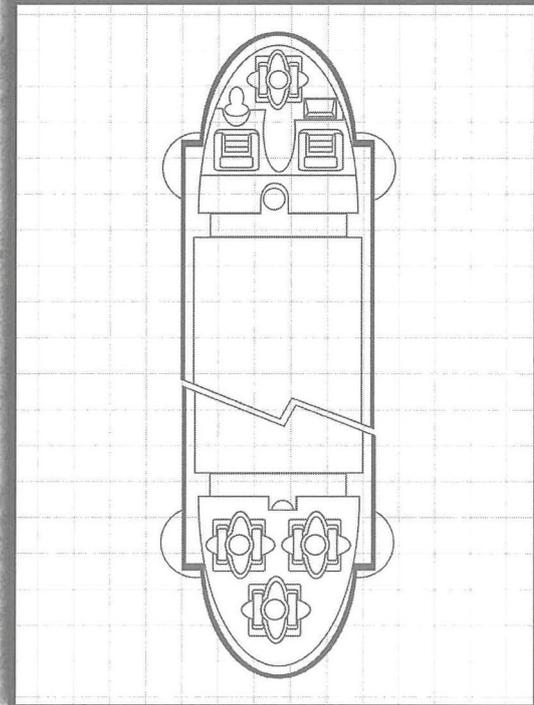
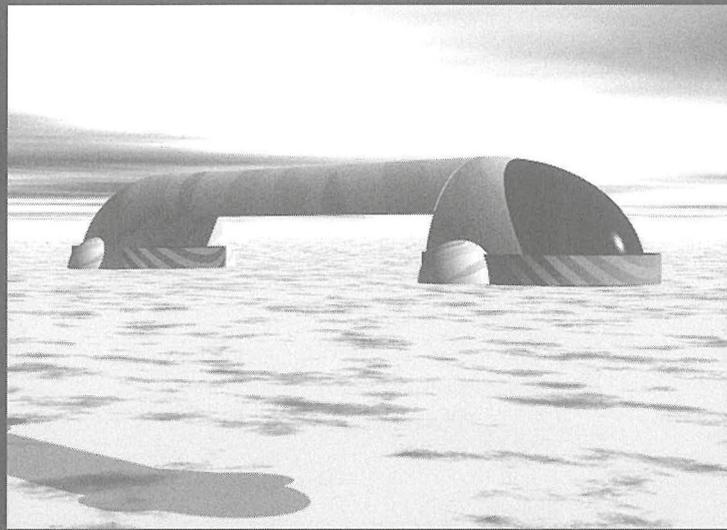
Technische Daten

Maße: Länge 17,5 m, Breite 3 m, Höhe 3 m
 Fahrwerk: Gravfelder, Allrad oder Gleisketten
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 55 m/ph (99 km/h)
 Beschleunigung: 5 m/ph
 Bremswert: 15 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Beifahrer
 Transport: variable Container oder bis zu 60 Passagiere
 Ausrüstung: Autopilot, VMTV, teilweise Lastenkräne, Lifts oder Stapler. Wahlweise mit 60 Passagiersitzen statt Frachtfläche erhältlich.

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	13
Crew	4-5	12
Kontrollen	6	13
Fahrwerk	7-9	12
Rumpf	10-13	14
Transport	14-20	12

Lkw "Oger"



Lkw "Oger"

Der Oger ist eine spezialisierte Variante des "Mule" (vgl. Seite 55). Er verfügt jedoch im Gegensatz zu diesem über keine geschlossene Transportsektion. Stattdessen werden unter seinem sehr schlanken Rumpf, ähnlich wie bei einem Terratrak, mit Hilfe von Magnetwinden große Container eingeklinkt. Aus diesem Grund ist der Oger ausschließlich in der Grav-Variante erhältlich.

Besonders für die Frachtabfertigung auf Raum- und Flughäfen werden Oger-Transporter in großer Zahl eingesetzt, da sie für die Aufnahme der Standard-Frachtcontainer normiert sind (2 Container zu 10 x 5 x 2 Metern), die auch in der Raumfahrt verwendet werden. Bieten sich auf einer Kolonie keine ausreichenden Möglichkeiten, solche Container auf dem Luftweg zum jeweiligen Bestimmungsort zu bringen, so fahren teilweise ganze Konvois von Ogern über Land. Bei unkritischen Wetterbedingungen können sogar Ketten aus aneinandergehängten Ogern gebildet werden, wobei jeweils nur das vorderste und hinterste Fahrzeug einer Kette bemannt ist.

Auch Oger-Piloten zählen zur Gemeinschaft der *Muler* (vgl. *Transporter "Mule"*, Seite 55).

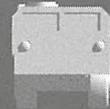
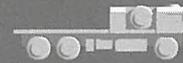
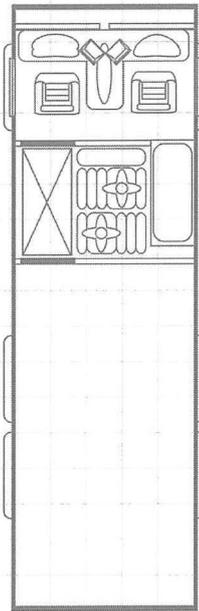
Technische Daten

Maße: Länge 17,5 m, Breite 3 m, Höhe 3 m
 Fahrwerk: Gravfelder
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 55 m/ph (99 km/h)
 Beschleunigung: 5 m/ph
 Bremswert: 15 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Beifahrer
 Transport: variable Container
 Bewaffnung: keine
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgerät, Magnetwinde, VMTV

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	13
Crew	4-5	12
Kontrollen	6	13
Fahrwerk	7-9	12
Rumpf	10-13	14
Transport	14-20	0

Lkw "PullBull"



Lkw "PullBull"

Dieser Transporter befördert in erster Linie Schwerlastgüter. Die starke Zugmaschine kann auch Großlafetten ohne Probleme schleppen und wird insbesondere im Containertransport auf Raumhäfen innerhalb der gesamten TSU und den unabhängigen Kolonien verwendet.

Auf der Ladefläche können auch voluminöse Arbeitsaufsätze installiert werden, um Bauvorhaben zu unterstützen. Diese Option macht den PullBull zu einem der meistgebrauchten Nutzfahrzeuge in der Bauindustrie.

Auch das Militär verwendet PullBulls, die für diesen Zweck mit reaktiver Panzerung ausgestattet werden können, was ihnen an jeder Lokation, außer den *Aufbauten*, 5 zusätzliche Punkte verleiht. Das Fahrzeug ist jedoch generell unbewaffnet.

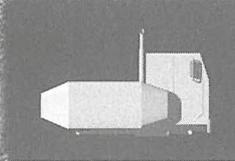
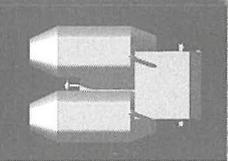
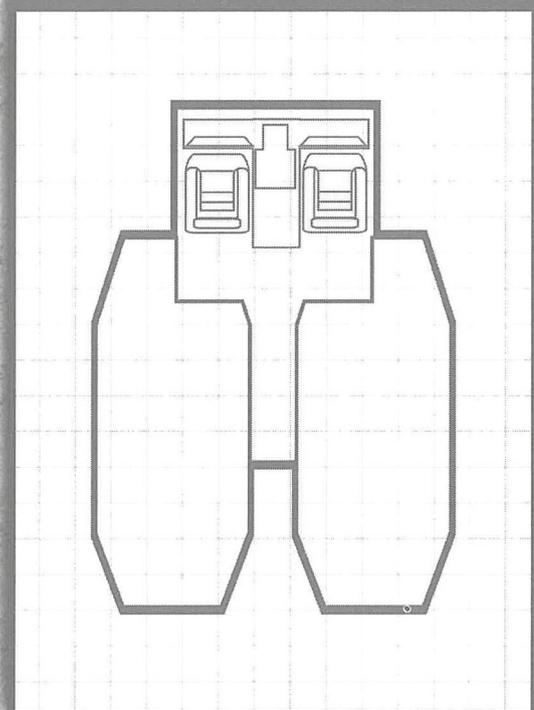
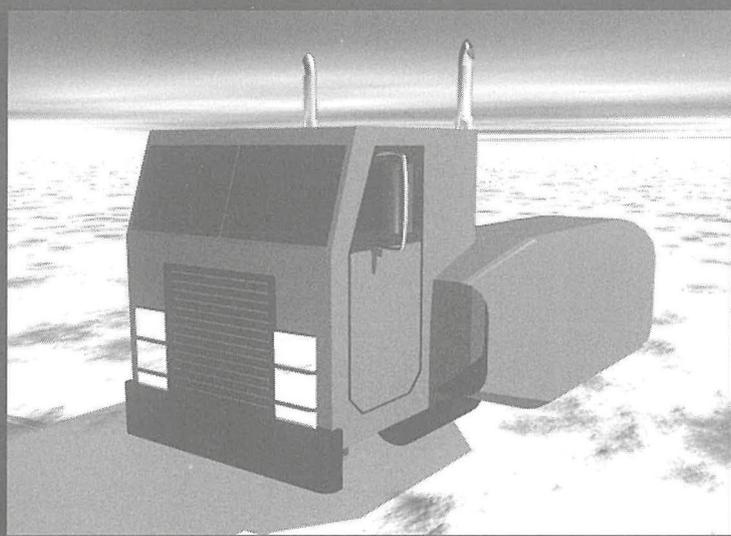
Technische Daten

Maße: Länge 14 m, Breite 4 m, Höhe 3,5 m
 Fahrwerk: Gravfelder, Allrad und Gleisketten
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 56 m/ph (100 km/h)
 Beschleunigung: 4 m/ph
 Bremswert: 10 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Beifahrer
 Transport: variable Container
 Bewaffnung: keine
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgerät, VMTV

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	14
Aufbauten	3-4	0
Crew	5-6	13
Kontrollen	7-8	14
Fahrwerk	9-11	13
Rumpf	12-16	15
Transport	17-20	0

Lkw "TerraStar"



Lkw "TerraStar"

Der TerraStar ist eine reine Zugmaschine, an die Container unterschiedlicher Größe angekoppelt werden können. Er ist ausschließlich in der Grav-Variante verfügbar. Seine mächtigen Schubdüsen, die von einem kraftvollen Wasserstoff-Fusionsreaktor gespeist werden, sind sein Markenzeichen.

TerraStars werden häufig für Lkw-Rennen eingesetzt, bei denen die mächtigsten Zugmaschinen in speziellen Arenen oder auf Hinderniskursen gegeneinander antreten. Amtierender TSU-Meister in der sogenannten *Formel XL* ist *Hakim Demir* von der Kolonie *Serengeti* (System *Beta Aquilae*) in seinem feuerroten TerraStar.

Das Militär verwendet den Lkw in einer mit reaktiver Panzerung (+5 Punkte an allen Lokationen außer *Aufbauten* und *Transport*) versehenen Variante.

Achtung: Ist an den TerraStar kein Container angekoppelt, so werden Treffer auf die Sektion *Transport* als *Rumpftreffer* behandelt.

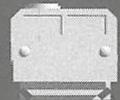
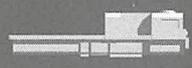
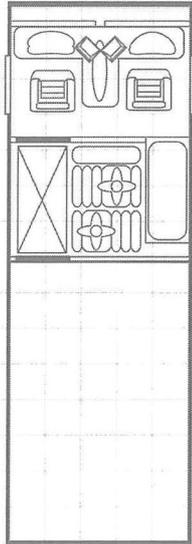
Technische Daten

- Maße: Länge 7 m, Breite 3 m, Höhe 3,5 m
- Fahrwerk: Gravfelder
- Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
- Höchstgeschwindigkeit: 50 m/ph (90 km/h)
- Beschleunigung: 7 m/ph
- Bremswert: 8 m/ph
- Besatzung: 1 Fahrer, 1 Beifahrer
- Transport: variable Container
- Bewaffnung: keine
- Ausrüstung: Autopilot, Funk, VMTV

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-4	13
Aufbauten	5-6	0
Crew	7-9	12
Kontrollen	10	14
Fahrwerk	11-13	14
Rumpf	14-15	15
Transport	16-20	0/var.

Lkw "Tord SK"



Lkw "Tord SK"

Der Tord ist die härteste Konkurrenz des "TerraStar", und zwar sowohl im beruflichen Einsatz als auch auf sportlicher Ebene (in der *Formel XL*, Seite 58). Auch er ist eine reine Zugmaschine, ist wegen seiner erheblich kleineren Schubdüsen dem Rivalen jedoch von den Beschleunigungswerten her deutlich unterlegen. Er ist aber im Gegensatz zum TerraStar auch in einer Allrad-Variante erhältlich, was seine Anwendungsbereiche erheblich flexibler gestaltet.

In der vom Militär verwendeten Variante verfügt der Tord über Reaktivpanzerung (+5 Punkte an allen Lokationen außer *Aufbauten* und *Transport*). Aufgrund seiner kompakteren und stabileren Bauweise wird er gegenüber dem TerraStar deutlich favorisiert.

⚠ *Achtung: Ist an den TerraStar kein Container angekoppelt, so werden Treffer auf die Sektion Transport als Rumpftreffer behandelt.*

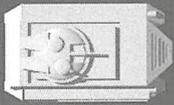
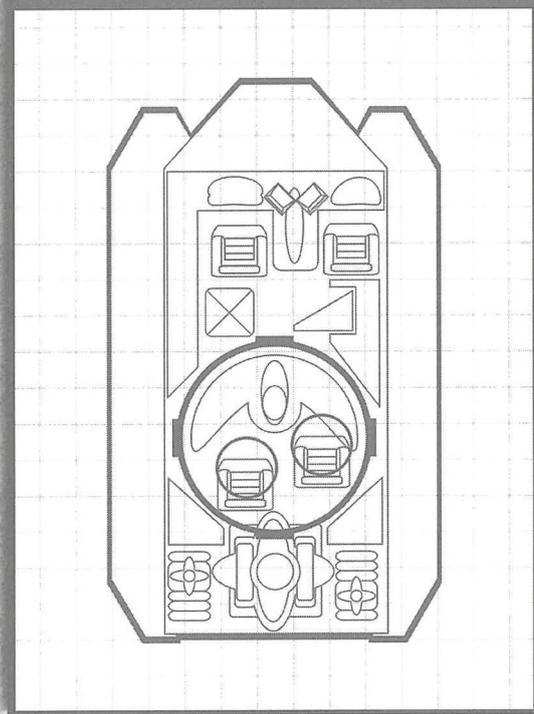
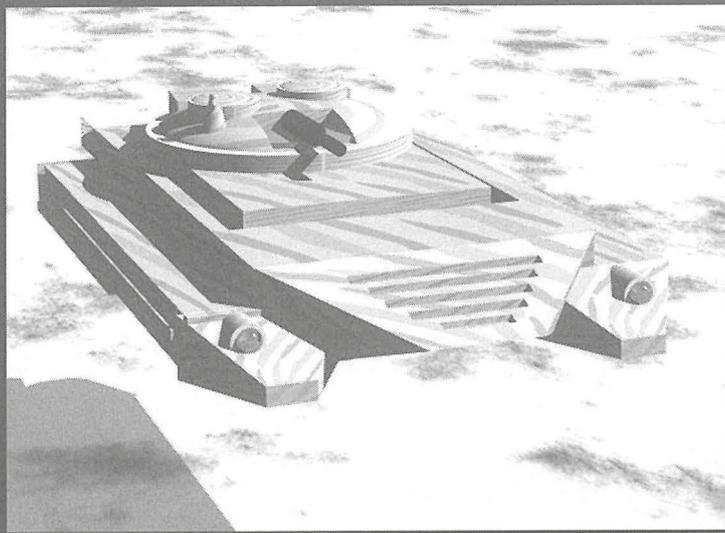
Technische Daten

Maße: Länge 7,5 m, Breite 2,5 m, Höhe 2,9 m
 Fahrwerk: Gravfelder oder Allrad
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 50 m/ph (90 km/h)
 Beschleunigung: 5 m/ph
 Bremswert: 8 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Beifahrer
 Transport: variable Container
 Bewaffnung: keine
 Ausrüstung: Autopilot, Funk, VMTV

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-4	14
Aufbauten	5-6	0
Crew	7-9	13
Kontrollen	10	15
Fahrwerk	11-13	14
Rumpf	14-15	17
Transport	16-20	0/var.

Polizei-PTF "RiotWatch"



Polizei-PTF "RiotWatch"

Viele PTF "Nashorn" hatten nach dem Ende des Konzernkriegs kein sinnvolles Einsatzgebiet mehr. Diese überzähligen Kampfswagen sind nach dem Willen des TSU-Parlaments den Polizeikräften der TSU übereignet worden. Die militärischen Waffensysteme wurden entfernt und durch Systeme zur Demonstrationskontrolle ersetzt.

Diese Panzertypen sind nach der Demilitarisierung in der Regel mit Stunnergeschützen oder Wasserwerfern versehen worden.

Die Polizeiführung zieht die Antigrav-Variante der Gleiskettenausführung vor. Dadurch werden die Verletzungsrisiken bei den Demonstranten entscheidend minimiert. Das Gravfeld stößt sich vom Untergrund ab und zerquetscht deshalb keine vorwitzigen Protestierer. Eventuelle Schadensersatzforderungen werden somit deutlich im Rahmen gehalten.

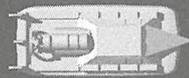
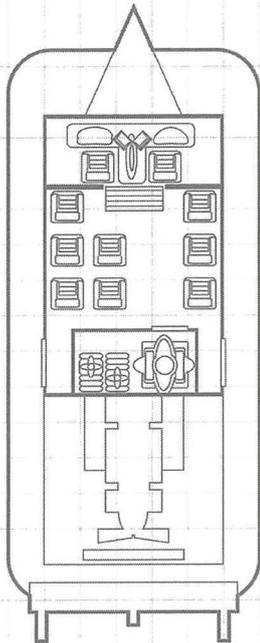
Technische Daten

Maße: Länge 8 m, Breite 4 m, Höhe 2,5 m
 Fahrwerk: Gravfelder oder Gleisketten
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 50 m/ph (90 km/h)
 Beschleunigung: 3 m/ph
 Bremswert: 15 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Funker, 2 Schützen
 Bewaffnung: *MGX 88* "Murmeltier" (10 Energiekanister) oder Wasserwerfer
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgerät, Wärmeabtaster, Lebenserhaltungssysteme, Motion-Scanner, Radar, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	30
Aufbauten	4-5	0
Crew	6-7	30
Kontrollen	8-9	30
Fahrwerk	10-11	25
Rumpf	12-16	35
Transport	17-18	30
Waffensysteme	19-20	20

Luftkissenboot "Leguan"



Luftkissenboot "Leguan"

Das Luftkissenboot "Leguan" ist auf den Transport von Gütern oder Personen ausgelegt. Auf Welten, die den Betrieb von Gravfahrzeugen nicht erlauben, eine willkommene Alternative.

Meistens ist das Boot in lokalen Fährbetrieben im Einsatz. Durch die bequeme Unterbringung der Passagiere ist diese Reisemöglichkeit sehr beliebt. 2 Stewards können sich gleichzeitig um das leibliche Wohl der Gäste kümmern.

Einige Konzerne nutzen diesen Typ auch sehr erfolgreich als Forschungs- und Transportboot.

Der Fahrgastraum kann durch versenkbare Elemente sehr schnell in einen geräumigen Laderaum umfunktioniert werden.

Auf diesem Bootstyp ist die Montage von Waffensystemen nicht vorgesehen.

Technische Daten

Maße: Länge 23 m, Breite 8 m, Höhe 4 m

Fahrwerk: Luftkissen

Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor

Höchstgeschwindigkeit: 78 m/ph (140 km/h)

Beschleunigung: 4 m/ph

Bremswert: 6 m/ph

Besatzung: 1 Steuermann, 1 Funker, 2 Stewards und 2 Lademeister

Transport: bis zu 12 Passagiere mit Gepäck oder entsprechendes Frachtgut

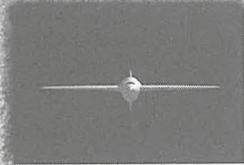
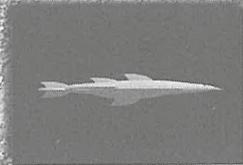
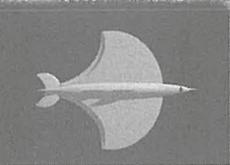
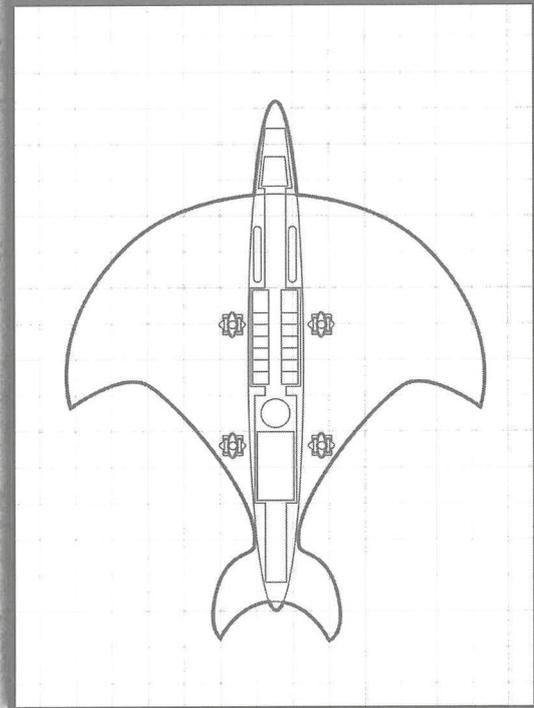
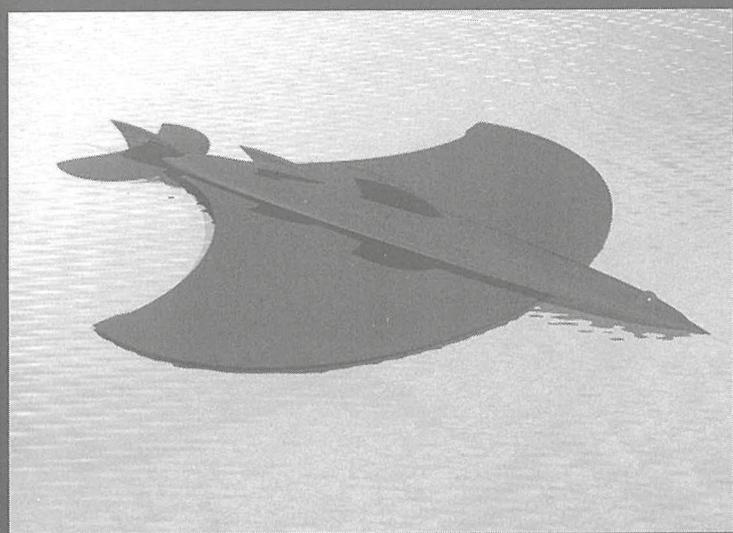
Bewaffnung: keine

Ausrüstung: Autopilot, Funkgerät, Lebenserhaltungssysteme, Motion-Scanner, Radar, Sonar

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	15
Aufbauten	4-5	0
Crew	6-7	15
Kontrollen	8-9	15
Fahrwerk	10-11	10
Rumpf	12-18	18
Transport	19-20	15

Safari-U-Boot "Maggot CC88"



Safari-U-Boot "Maggot CC88"

Pauschalreisen mit dem U-Boot? Wer sollte daran Interesse haben? Mehr Bürger als man denkt!

Einige Freizeitparks bieten schon lange Ausflüge in die geheimnisvollen Welten des Wassers an. Der unterseeische Zauber schlägt immer mehr Touristen in seinen Bann.

Das Boot hat eine komplett verglaste Unterseite und bietet somit Tag und Nacht einen atemberaubenden Ausblick. Sanft leuchtende Scheinwerfer erhellen den Bereich um das Boot, damit die Ausflügler jederzeit die Meereswelt beobachten können.

Der U-Boot-Typ wird auf Freizeitplaneten und von privaten Unternehmern genutzt. Einige Wissenschaftler im Dienst der Regierung setzen ebenfalls auf diese mobile Forschungshilfe.

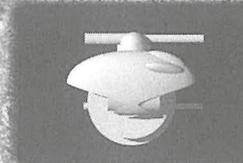
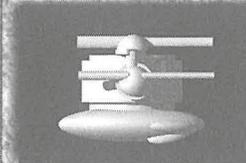
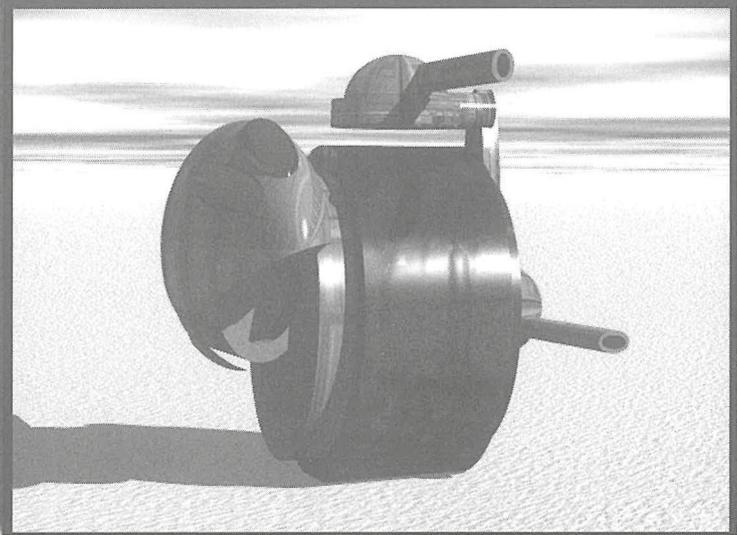
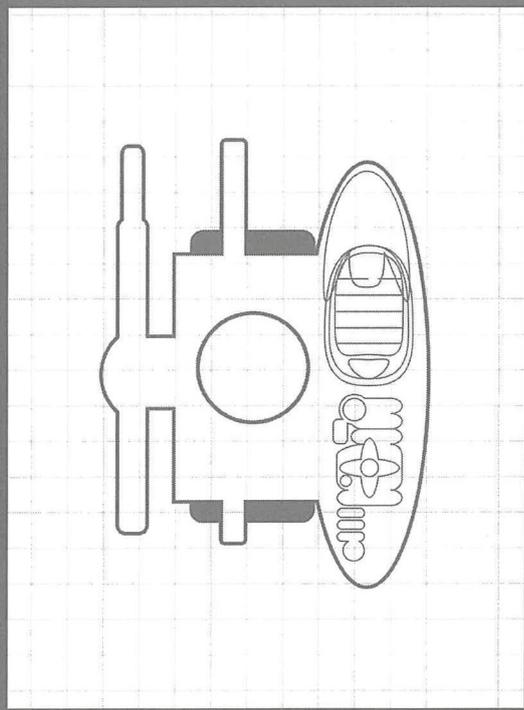
Technische Daten

Maße: Länge 100 m, Breite 80 m, Höhe 4 m
 Fahrwerk: Bootsrumpf
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 56 m/ph (100 km/h)
 Beschleunigung: 5 m/ph
 Bremswert: 6 m/ph
 Besatzung: 1 Steuermann, 1 Kapitän, 5 Matrosen/
 Stewards
 Bewaffnung: keine
 Transport: bis zu 30 Passagiere
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgerät, Lebenserhaltungssysteme, Radar, Sonar

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	30
Aufbauten	4-5	0
Crew	6-9	40
Kontrollen	10	40
Transport	11-20	25

Einrad Nikita "Domka"



Einrad Nikita "Domka"

Einräder sind bizarre Produkte moderner Antriebstechnik. Die kleinen Höllenmaschinen können unglaubliche Beschleunigungswerte erreichen und werden überwiegend von den *Wölfen des Mahdi* für Kommandoaktionen und Nadelstich-Taktiken eingesetzt. Zugunsten von Geschwindigkeit und Beweglichkeit wurde auf Panzerung verzichtet.

Das Domka ist mit seinem Impulslaser und der Gatling-MG ein echter Infanterie-Killer. Seine Aufgabe ist es, durch feindliche Verbände zu rasen und dabei Tod und Verderben auszuspucken. Gerät es jedoch in Gefechte mit PTF oder schwerbewaffneter Infanterie, so gleichen seine Chancen, heil davonzukommen, denen eines Schneeballs in der Hölle. Nicht umsonst werden die Domkas auch "Kamikaze-Kugeln" genannt.

Der Pilot sitzt in einer kleinen Kanzel neben dem mächtigen Rad und hat, neben dem Steuern des Einrads, noch die Aufgabe, die Waffensysteme zu bedienen, weswegen zumindest die Offiziere immer häufiger mit Kampf-KI's ausgestattet werden. Natürlich erhalten die Piloten vor den Einsätzen den Segen eines Priesters, um im nicht unwahrscheinlichen Falle ihres Ablebens direkt im Paradies zu erwachen.

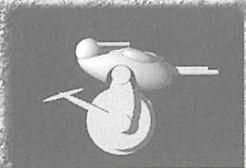
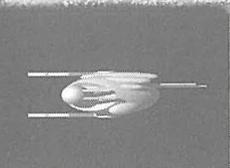
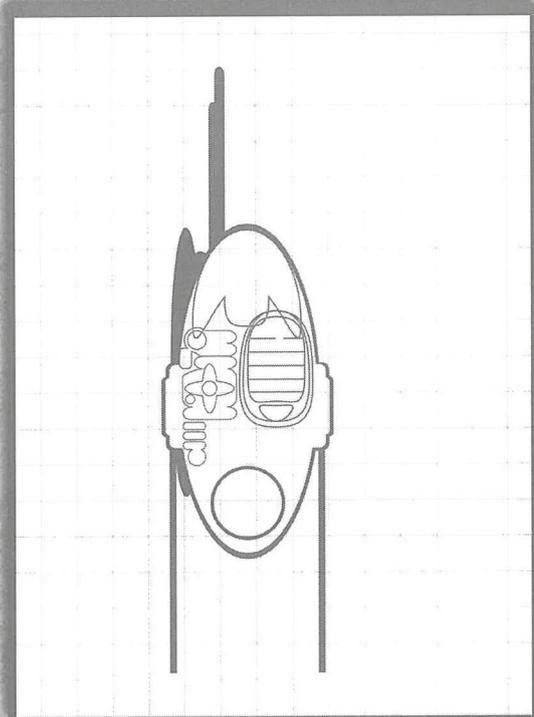
Technische Daten

Maße: Länge 4,2 m, Breite 2,6 m, Höhe 2,8 m
 Fahrwerk: Einrad
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 100 m/ph (180 km/h)
 Beschleunigung: 20 m/ph
 Bremswert: 20 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer
 Bewaffnung: 1 *Mauser* Impulslaser L3, 1 Gatling-MG *Mauser* FG7 "Vulcan"
 Ausrüstung: Autopilot, Funk, Wärmeabtaster, optional Feuerleitstand mit Kampf-KI

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	10
Aufbauten	4-5	0
Crew	6-7	9
Kontrollen	8	10
Fahrwerk	9-13	9
Rumpf	14-17	11
Waffensysteme	18-20	9

Einrad Nikita "Penda"



Einrad Nikita "Penda"

Während sein kleiner Bruder "Domka" (Seite 63) für den Einsatz gegen gepanzerte Ziele denkbar ungeeignet ist, verfügt das Penda über einen doppelläufigen Granatwerfer, der es für Blitzangriffe gegen PTF wie geschaffen macht. Seine Antriebsleistung ist noch stärker, so daß es nach dem Entladen seiner tödlichen Fracht rasch das Weite suchen kann, da es – wie alle Einräder – nicht über die nötige Panzerung verfügt, um einen Gegenschlag mit schweren Waffen zu überstehen. Gegen störende Infanterie verfügt es über ein ebenfalls doppelläufiges Maschinengewehr.

Der Pilot ist in einer kleinen Kanzel über dem Antriebsrad untergebracht. Zur Kompensation der immensen Beschleunigungswerte verfügt das Penda über einen ausladenden Heck-Stabilisator. Häufig operieren Pendas zusammen mit Domkas in Verbänden und fallen über gepanzerte Fahrzeuge her, während die Domkas sich um die Infanterieeinheiten kümmern.

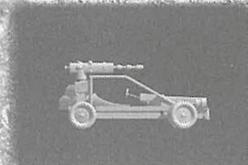
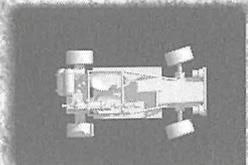
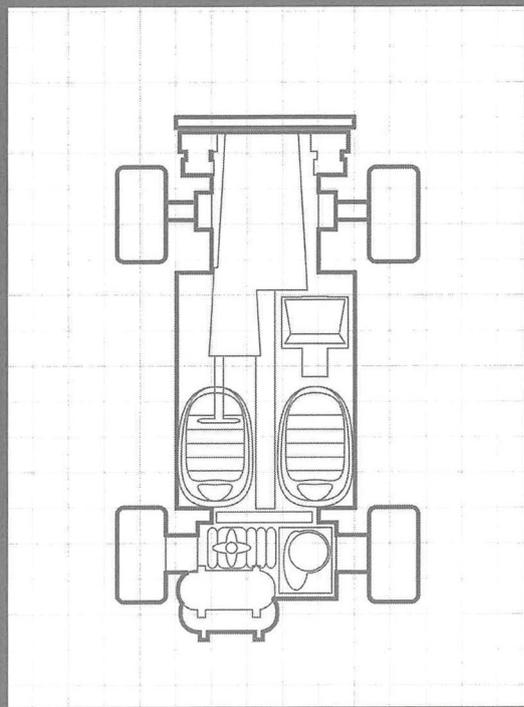
Technische Daten

Maße: Länge 5,6 m (einschließlich Waffen und Stabilisatoren), Breite 1,6 m, Höhe 3 m
 Fahrwerk: Einrad
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 120 m/ph (216 km/h)
 Beschleunigung: 30 m/ph
 Bremswert: 20 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer
 Bewaffnung: Doppelläufiges *Wallenfels* MG-X7, Zwillings-Granatwerfer *Rottenbach* "Stanzer 2" (je 10 Sprenggranaten)
 Ausrüstung: Autopilot, Funk, Wärmeabtaster, optional Feuerleitstand mit Kampf-KI

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	10
Aufbauten	4-5	0
Crew	6-7	9
Kontrollen	8	10
Fahrwerk	9-13	9
Rumpf	14-17	11
Waffensysteme	18-20	9

Kampf-Buggy "Sandfloh"



Kampf-Buggy "Sandfloh"

Von seiner Besetzung auch "Hasenkäfig" oder "Rattenfalle" genannt, ist der Sandfloh ein leichtes und sehr schnelles Fahrzeug für Nadelstich-Angriffe. Aufgrund der fehlenden Panzerung erlaubt es auch keine andere Taktik als blitzschnelles Zuschlagen und noch schnelleres Verschwinden, da es sich ein Sandfloh nicht erlauben kann, sich auf einen Kampf einzulassen. Die Ausfallquote an Fahrzeugen und Mannschaften ist trotzdem extrem hoch. Gegen Ende der Konzernkriege, als die Ressourcen für Shark Investments erschöpft waren, wurden in absoluter Verzweiflung Tausende von Sandflöhen produziert, auf denen Tausende junger Freiwilliger oder Gefreiwilliger in wahnsinnigen Kamikaze-Aktionen ihr Leben aushauchten.

Bei der jungen Schickeria der TSU erfreut sich die zivile (unbewaffnete) Variante des Sandflohs für waghalsige Strand- und Wüstenrennen (*Flohzirkus*) großer Beliebtheit. Solche illegalen Rennen, die jährlich hunderte von Opfern fordern, sind von den Behörden streng untersagt. Allein die Teilnahme als Zuschauer wird mit hohen Geldstrafen geahndet, gefaßten Fahrern droht mehrjähriger Strafdienst in einer Arbeitskolonne.

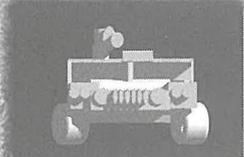
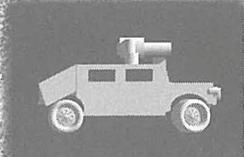
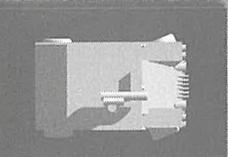
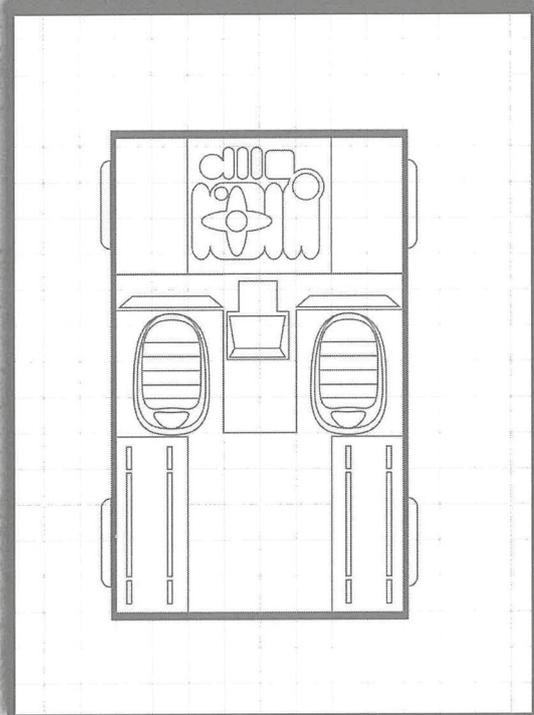
Technische Daten

Maße: Länge 4,5 m, Breite 2 m, Höhe (einschließlich Geschütz) 2,3 m
 Fahrwerk: Allrad, seltener Gravfelder
 Antrieb: Energiezellen
 Höchstgeschwindigkeit: 100 m/ph (180 km/h)
 Beschleunigung: 12 m/ph
 Bremswert: 18 m/ph
 Besatzung: 1 Schütze, 1 Fahrer
 Bewaffnung: Raketenwerfer *Schmeisser* "Ultimatum" (4 x *TNT* "Hellfire II", 4 x *Collins* "Hardboiled") oder Gatling-MG *Rottenbach* "Predator"
 Ausrüstung: Autopilot, Funk, Motion-Scanner, Wärmeabtaster, Tarnnetze

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-4	10
Aufbauten	5	0
Crew	6-7	0
Kontrollen	8	12
Fahrwerk	9-12	8
Rumpf	13-17	15
Waffensysteme	18-20	8

Geländewagen "Stunty"



Geländewagen "Stunty"

Der Stunty ist ein schwer gepanzerter Geländewagen und wird vom Militär sowie von Polizei- und Milizverbänden für die unterschiedlichsten Aufgaben eingesetzt. Seine Tauglichkeitsskala reicht vom Kommandofahrzeug über Sanitätswagen bis hin zum leichten Truppentransporter. In seinem Heck können Frachtgut oder bis zu 8 Passagiere mitgeführt werden. Besonders bei der Feldpolizei des SEK erfreut er sich großer Beliebtheit.

Passend zu seinen vielseitigen Einsatzgebieten kann auch die Bewaffnung variabel gestaltet werden. Sie reicht vom Stunnergeschütz über Maschinengewehre und Gatling-Guns bis hin zum Raketenwerfer.

Ausgemusterte Stunties können – natürlich ohne Waffensysteme – auch von Zivilisten erworben werden und sind, besonders auf unwegsamen Minenkolonien, ein alltäglicher Anblick. Manche Holo- oder Schlagerstars genießen es, mit in schrillen Farben lackierten Stunties auf konservativen Parties zu erscheinen, um den Rest der High Society zu schockieren.

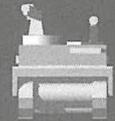
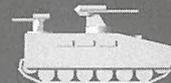
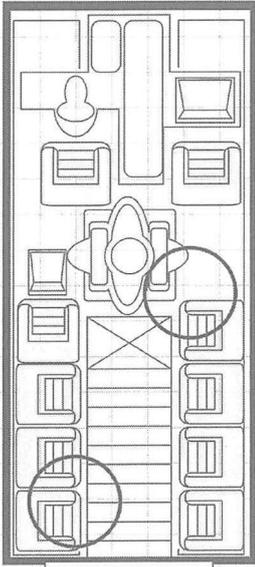
Technische Daten

Maße: Länge 6 m, Breite 3,5 m, Höhe (einschließlich Geschütz) 2,5 m
 Fahrwerk: Allrad, Gravfelder oder Halbketten
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 85 m/ph (153 km/h)
 Beschleunigung: 8 m/ph
 Bremswert: 12 m/ph
 Besatzung: 1 Schütze, 1 Fahrer
 Bewaffnung: Raketenwerfer *Bachmann* "Bazooka" (4 x TNT "Hellfire II", 12 x *Collins* "Hardboiled") oder Gatling-MG *Rottenbach* "Predator" oder *Wallenfels* MG-X7
 Ausrüstung: Autopilot, Funk, Motion-Scanner, Wärmeabtaster, Tarnnetze, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	25
Aufbauten	3	0
Crew	4-5	22
Kontrollen	6	25
Fahrwerk	7-10	20
Rumpf	11-17	28
Waffensysteme	18-20	12

PTF Standard



PTF Standard

Das PTF Standard ist ein leichter Truppentransporter. Er wird schon seit Jahrzehnten in nahezu unveränderter Form von Militärs und Konzerntruppen aller Seiten sowie zivilen Polizeikräften eingesetzt. Ausserhalb von Panzerverbänden besteht seine Aufgabe darin, kleine Infanterieeinheiten schnell zum jeweiligen Einsatzgebiet zu bringen, wenn eine Anlandung aus der Luft unpraktikabel ist. Als Teil von Panzerverbänden ist es seine Aufgabe, Begleittruppen wie Panzergrenadiere zu transportieren, während die eigentlichen Infanterieverbände entweder mit Lastwagen oder zu Fuß nachfolgen.

Um den von ihm transportierten Truppen Feuer-schutz geben zu können, verfügt das PTF Standard über ein schweres MG (Baureihe *Sandviper*) oder einen Raketenwerfer (Baureihe *Hornviper*). Polizeiverbände setzten eine eigene Baureihe mit der Typenbezeichnung *Ringelnatter* ein, die mit einem Stunnergeschütz ausgestattet ist. Je nach Geländetyp, in dem der Einsatz erfolgt, werden Gravfeld-, Gleisketten- oder Allrad-Varianten benutzt, wobei die Gravfeld- und die Allrad-Variante überwiegen.

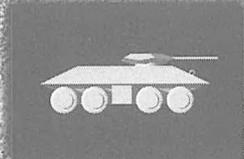
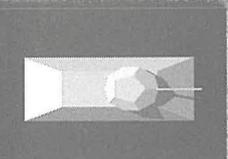
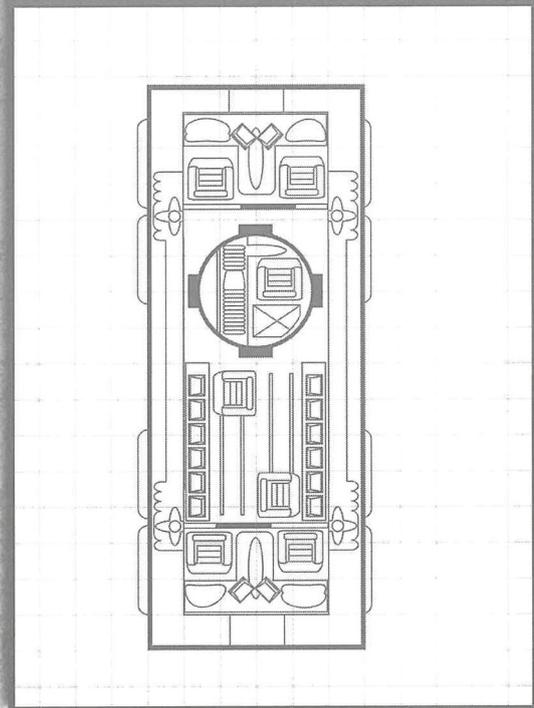
Technische Daten

Maße: Länge 8 m, Breite 3 m, Höhe 2,5 m
 Fahrwerk: Gravfelder, Gleisketten oder Allrad
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 65 m/ph (117 km/h)
 Beschleunigung: 4 m/ph
 Bremswert: 20 m/ph
 Besatzung: 1 Schütze, 1 Fahrer, max. 10 Soldaten
 Bewaffnung: *Wallenfels* MG-X7 ("*Sandviper*") oder Raketenwerfer *Williams* "*Hornet*" ("*Hornviper*", 20 Sprengraketen) oder Stunnergeschütz *MGX 88* "*Murmeltier*" ("*Ringelnatter*")
 Ausrüstung: Autopilot, Funk, Motion-Scanner, Wärmeabtaster, Lebenserhaltungssysteme, Tarnnetze, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	28
Aufbauten	3	0
Crew	4-5	25
Kontrollen	6	25
Fahrwerk	8-9	25
Rumpf	10-15	28
Transport (Soldaten)	16-19	28
Waffensysteme	20	15

Späh-PTF "Kreuzotter"



Späh-PTF "Kreuzotter"

Die Kreuzotter wird hauptsächlich von den Kurieren der Ritterorden und auf Kolonien innerhalb des Schutzgürtels vom militärischen Sicherheitsdienst (MSD) eingesetzt. Auch die *Roten Falken*, der militärische Arm der gefürchteten *InSic*, verfügen über größere Bestände. Außerhalb der TSU erfreuen sie sich besonders bei den *Drachenklauen*, den Angehörigen des berühmten Geheimdienstes des *Ming-Imperiums*, großer Beliebtheit. Aber auch jede ernstzunehmende Söldnerlegion hat zumindest ein paar Kreuzottern im Bestand.

Es handelt sich um einen Aufklärungs- und Spionagepanzer, der mit den neuesten technischen Errungenschaften auf dem Gebiet der Observations-, Meß- und Abhörtechnik ausgestattet ist. Seine Bewaffnung ist mit einem einzigen Maschinengewehr eher moderat, da es nicht seine Aufgabe ist, sich auf Kampfhandlungen einzulassen. Er operiert hinter den eigenen Linien oder in geheimen Nacht- und Nebel-Aktionen, um wichtige Daten über feindliche Truppenbewegungen und Befestigungsanlagen zu erlangen und den Funkverkehr abzuhören.

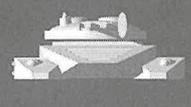
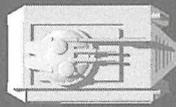
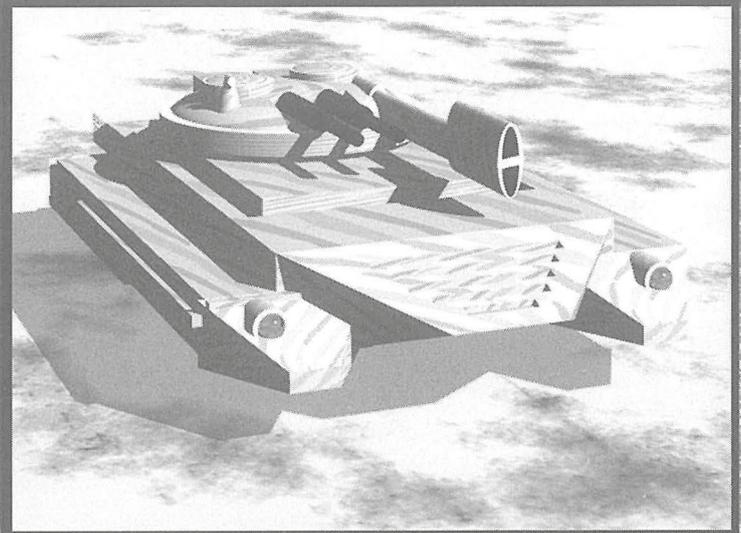
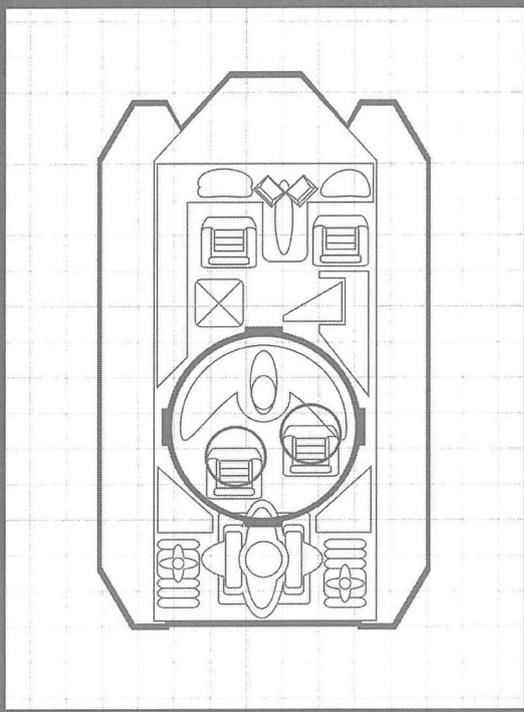
Technische Daten

Maße: Länge 8 m, Breite 3,5 m, Höhe 2,5 m
 Fahrwerk: Gravfelder, Gleisketten oder Allrad
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 65 m/ph (117 km/h)
 Beschleunigung: 4 m/ph
 Bremswert: 20 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Funker, 1 Kanonier
 Transport: 4 Nachrichtendienstler
 Bewaffnung: *Wallenfels* MG-X7
 Ausrüstung: Autopilot, Biologische Panzerung, Funk, Motion-Scanner, Radar, Richtmikrophone, Energie-Scanner, Wärmeabtaster, Kamerasysteme, Computeranlagen, Lebenserhaltungssysteme, Tarnnetze, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	28
Aufbauten	3	0
Crew	4-5	25
Kontrollen	6	25
Fahrwerk	7-9	25
Rumpf	10-14	28
Transport	15-19	28
Waffensysteme	20	15

Kampf-PTF "Nashorn"



Kampf-PTF "Nashorn"

Das Nashorn ist ein Mehrzweck-Kampfpanzer, der in der gesamten TSU und im *Ming-Imperium* eingesetzt wird. Seine Glanzzeit hatte er während der Konzernkriege, als riesige PTF-Verbände sich auf Kolonien, die zu wertvoll waren, um sie orbital zu bombardieren, heftige Kämpfe lieferten. In Friedenszeiten finden sich nur wenige sinnvolle Einsatzmöglichkeiten für die mit einer reaktiven Keramiklegierung gepanzerten Kolosse.

Standardmäßig ist das Nashorn mit einer Projektilkanone, einem Raketenwerfer und einem schweren Maschinengewehr ausgerüstet. Wahlweise ist es anstelle der normalen Kanone auch mit einer Energiekanone (wie z. B. dem *Mauser* Impulslaser L3) erhältlich. Das MG kann durch einen schweren Flammenwerfer ersetzt werden.

Das Militär favorisiert die hochbewegliche Antigrav-Variante. Auf Welten mit hohen Laesiumvorkommen oder in diversen Doppelsternsystemen, wo diese gestört sind, findet man die Kettenvariante.

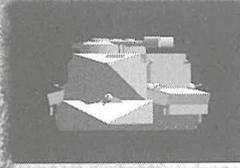
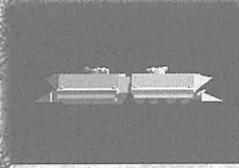
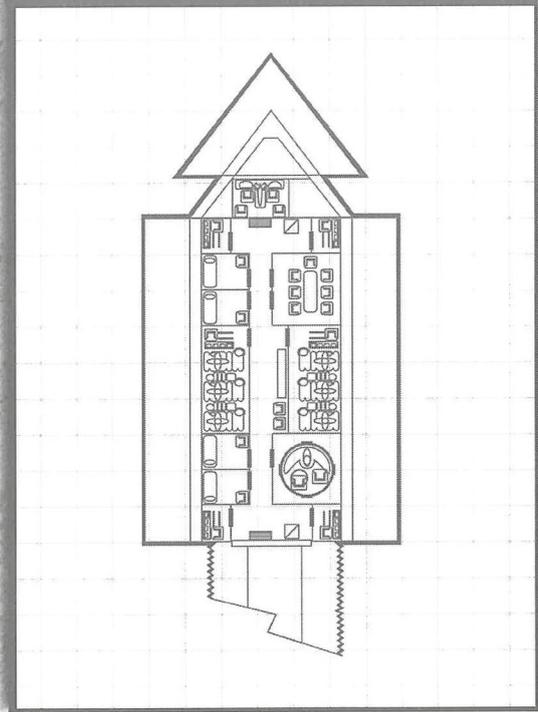
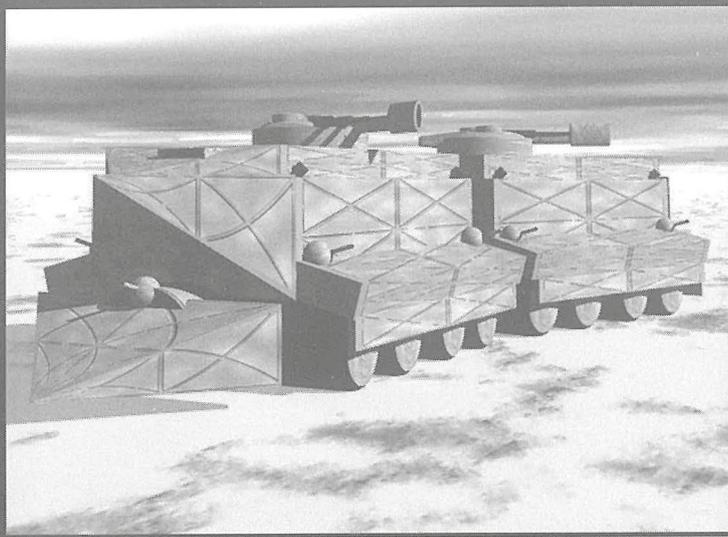
Technische Daten

Maße: Länge 8 m, Breite 4 m, Höhe 2,5 m
 Fahrwerk: Gravfelder oder Gleisketten
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 50 m/ph (90 km/h)
 Beschleunigung: 3 m/ph
 Bremswert: 15 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Funker, 2 Schützen
 Bewaffnung: *Wallenfels* MG-X7, Raketenwerfer *Williams* "Hornet" (30 Raketen), Kanone *Ortega* "Bolero" (40 Projektile)
 Ausrüstung: Autopilot, Funk, Wärmeabtaster, Lebenserhaltungssysteme, Motion-Scanner, Radar, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	30
Aufbauten	4-5	0
Crew	6-7	30
Kontrollen	8-9	30
Fahrwerk	10-11	25
Rumpf	12-16	35
Transport	17-18	30
Waffensysteme	19-20	20

Kommando-PTF "Bronto"



Kommando-PTF "Bronto"

Brontos werden ausschließlich vom Kreuzritterorden als mobile Divisions-Hauptquartiere bei längeren Feldschlachten verwendet. Aufgrund der Größe, der schwachen Mobilität und des hohen Preises lehnt das SEK ihre Benutzung generell ab. Auch im Orden selbst werden immer häufiger Stimmen laut, welche die Brontos als überholte und überflüssige militärische Statussymbole bezeichnen und ihre relative Verwundbarkeit im Verhältnis zu den Anschaffungs- und Unterhaltskosten anprangern. Trotzdem werden die fahrenden Festungen gehegt und gepflegt. Ein Bronto enthält einen Kampfleitstand, in welchem der Divisionskommandant oder sein Stellvertreter die Daten aller Fahrzeuge unter seinem Kommando ablesen kann und Verluste sofort angezeigt bekommt. Von hier aus werden die vielen verschiedenen Waffensysteme durch ein Team von fünf Kanonieren gesteuert. Der Kommandostand steht außerdem in ständiger Verbindung zum Cockpit, wo zwei Fahrer und Funker mit der Steuerung des Giganten beschäftigt sind. Im Kampf bleibt er hinter den Linien, bis die gegnerische Panzerabwehr ausgeschaltet ist.

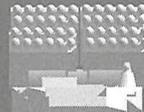
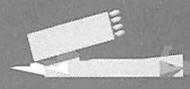
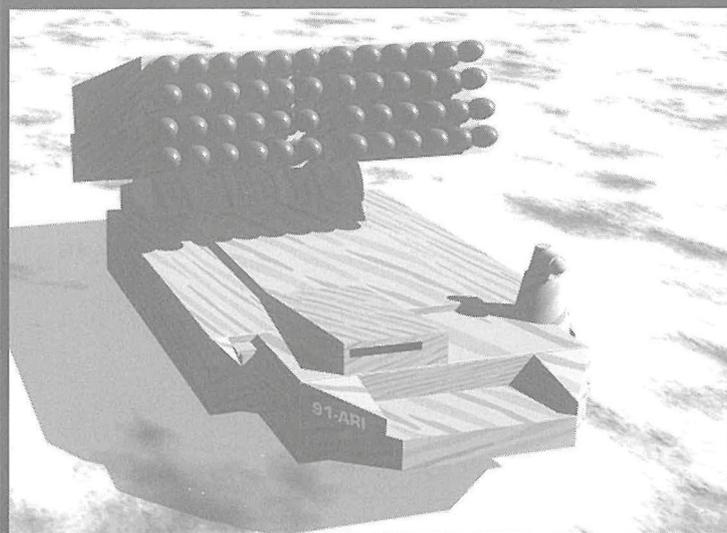
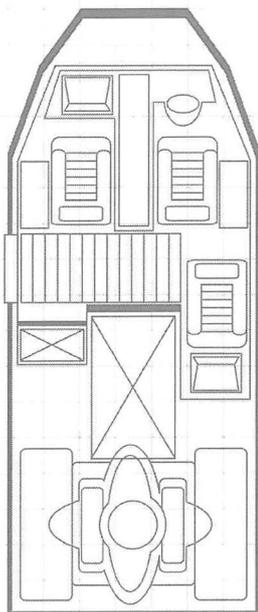
Technische Daten

Maße: Länge 50,5 m, Breite 15,5 m, Höhe 18 m
 Fahrwerk: Allrad, Gravfelder oder Gleisketten
 Antrieb: Laesum-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 40 m/ph (72 km/h)
 Beschleunigung: 2 m/ph
 Bremswert: 5 m/ph
 Besatzung: 5 Kanoniere, 2 Fahrer, 2 Funker, bis zu 30 Infanteristen
 Bewaffnung: 10 x MG "Tornado", 2 x Raketenwerfer "Hornet", 2 x Kanone "Brecher", 2 x Impulslaser L3, 8 x Mörser "Orgelwerfer", ausreichend Munition
 Ausrüstung: Autopilot, Funk, Kampfleitstand mit KI, Lebenserhaltungssysteme, Motion-Scanner, Wärmeabtaster, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	45
Aufbauten	3	0
Crew	4-5	45
Kontrollen	6	45
Fahrwerk	7-10	35
Rumpf	11-14	48
Transport	15-17	45
Waffensysteme	18-20	20

Artillerie-PTF "Klapperschlange"



Artillerie-PTF "Klapperschlange"

Die Klapperschlange mit ihrem monströsen, 48 Sprengraketen umfassenden Werfer ist die ultimative Waffe gegen feindliche Panzerverbände und befestigte Stellungen. Allein die Meldung, daß ein Verband dieser Fahrzeuge im Anmarsch ist, hat schon manchen hasenherzigen Feinkommandanten zur Kapitulation bewegt. Logischerweise bilden sie aus diesem Grund ein Primärziel für den Gegner und werden daher in der Regel stets von Kampf-PTF und Infanterieverbänden geschützt. Aufgrund ihrer enormen Reichweite werden sie ohnehin meist von hinter den Linien aus eingesetzt.

Neben dem bewährten Mehrfach-Raketenwerfer "Taifun 3" aus dem Hause *Rockwell* ist die Klapperschlange in der Regel zur Selbstverteidigung gegen Infanterieverbände mit einem zusätzlichen Maschinengewehr ausgestattet.

Zur besseren Manövrierfähigkeit wird die Klapperschlange im Allgemeinen mit einem Grav-Fahrwerk ausgerüstet. Ketten-Varianten sind eher die Ausnahme und werden nur vereinzelt eingesetzt.

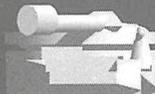
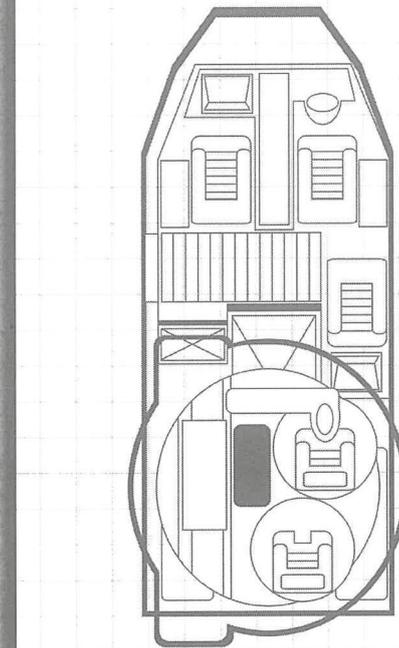
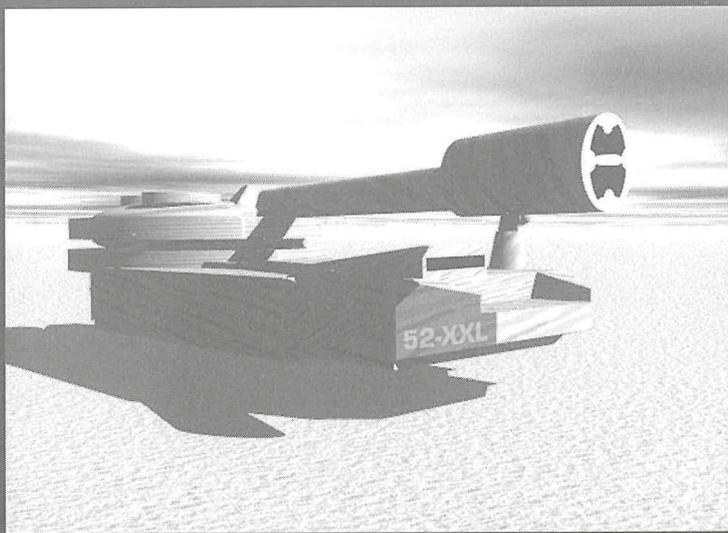
Technische Daten

Maße: Länge 8,5 m, Breite 3,5 m, Höhe (einschließlich Werfer) 6 m
 Fahrwerk: Gravfelder, seltener Gleisketten
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 35 m/ph (63 km/h)
 Beschleunigung: 5 m/ph
 Bremswert: 10 m/ph
 Besatzung: 1 Schütze, 1 Funker/Hilfsschütze, 1 Fahrer
 Bewaffnung: *Wallenfels* MG-X7, Raketenwerfer *Rockwell* Taifun 3 (96 x MGX 88 "Panzerbrecher")
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Motion-Scanner, Wärmeabtaster, Lebenserhaltungssysteme, Tarnnetze, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	30
Aufbauten	3	0
Crew	4-6	30
Kontrollen	7	30
Fahrwerk	8-11	25
Rumpf	12-17	32
Waffensysteme	18-20	15

Artillerie-PTF "Kobra"



Artillerie-PTF "Kobra"

Die Kobra findet ihre Einsatzgebiete als Panzerjäger und Bunkerbrecher. Sie ist mit der gefürchteten *Mausser* L5 Impuls-Laserkanone ausgestattet, die einen alles vernichtenden Energiestrahle auf das Ziel entsendet. Der Angriff einer Kobra hinterläßt meist wenig mehr als einen Haufen rauchende Trümmer. Selbst stark gepanzerte Ziele wie ein "Bronto" haben wenig Chancen, der Vernichtung zu entgehen. Wie die meisten Artillerie-PTF sind Kobras jedoch langsam und vergleichsweise schwach gepanzert, so daß sie zur effektiven Selbstverteidigung den Schutz freundlicher Einheiten benötigen. Da sie im Gegensatz zu Projektilgeschützen kein indirektes Feuer abgeben können, werden sie in der Regel als Bestandteil eines Stoßkeils aus Kampf-PTF eingesetzt. Die Kampf-PTF neutralisieren die mobilen gegnerischen Verteidigungseinheiten, und die Kobras versetzen dem Feind den Todesstoß.

Außer der Energiekanone verfügt die Kobra über ein zusätzliches Maschinengewehr zur Infanterieabwehr. Aufgrund der Schwere ihrer Waffe finden sich neben der gebräuchlichen Grav- so gut wie keine Modelle in der Ketten-Variante.

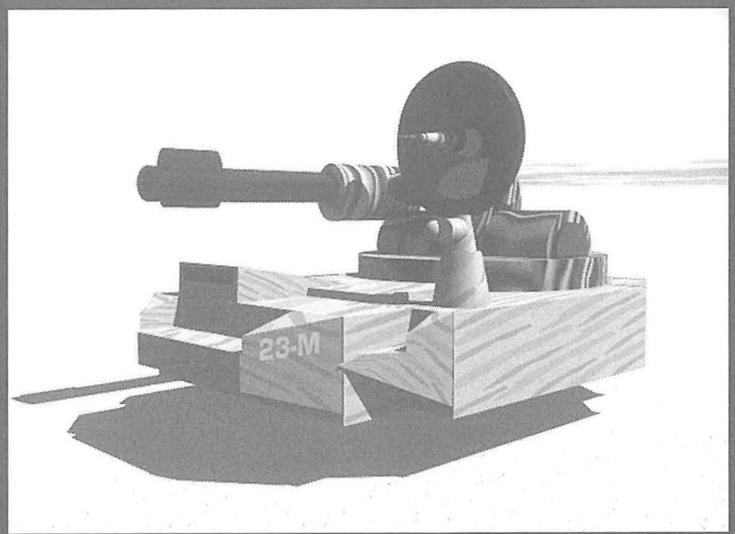
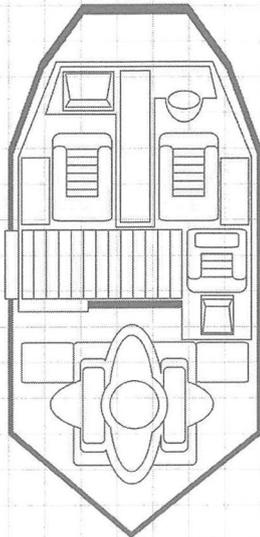
Technische Daten

Maße: Länge 10 m, Breite 3,5 m, Höhe (einschließlich Geschütz) 4 m
 Fahrwerk: Gravfelder, sehr selten Gleisketten
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 35 m/ph (63 km/h)
 Beschleunigung: 4 m/ph
 Bremswert: 8 m/ph
 Besatzung: 1 Kommandant, 2 Schützen, 1 Fahrer, 1 Funker/Hilfsschütze
 Bewaffnung: *Wallenfels* MG-X7, Energiekanone *Mausser* Impulslaser L5 (10 Energiekanister zu je 100 Schuß)
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Lebenserhaltungssysteme, Motion-Scanner, Wärmeabtaster, Tarnnetze, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	28
Aufbauten	3	0
Crew	4-8	28
Kontrollen	9	28
Fahrwerk	10-13	25
Rumpf	14-18	30
Waffensysteme	19-20	20

Artillerie-PTF "Lindwurm"



Artillerie-PTF "Lindwurm"

Die schweren Mikrowellenkanonen des Waffenherstellers *Schmeisser*, die auch auf dem Lindwurm Verwendung finden, durchdringen mühelos jede Panzerung. Sie richten keinen eigentlichen Schaden an gegnerischen Fahrzeugen oder Befestigungen an. Die in den Panzern oder Bunkern befindlichen Personen werden jedoch regelrecht gekocht, und je schwerer die Panzerung, hinter der sie sich befinden, desto grausamer wird die Hitze. Insofern wurden besonders die mobilen Hauptquartiere des Kreuzritterordens zu bevorzugten Zielen. Sie verwandelten sich in riesige fahrende Säрге für ihre bedauernswerte Besatzung.

Aufgrund der Brutalität der Bewaffnung zählt der Lindwurm seit Ende der Konzernkriege zu den geächteten Waffensystemen und wird nicht mehr hergestellt. Alte Modelle, die den Krieg überstanden haben, finden sich aber zuweilen noch in den Reihen von Shark-Verbänden. Da die Mikrowellenkanone stark gebündelte Strahlen verschießt, eignet sie sich nicht gegen feindliche Infanterieeinheiten. Der Lindwurm verfügt daher zusätzlich noch über ein schweres MG.

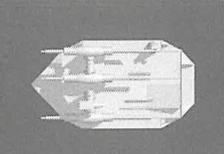
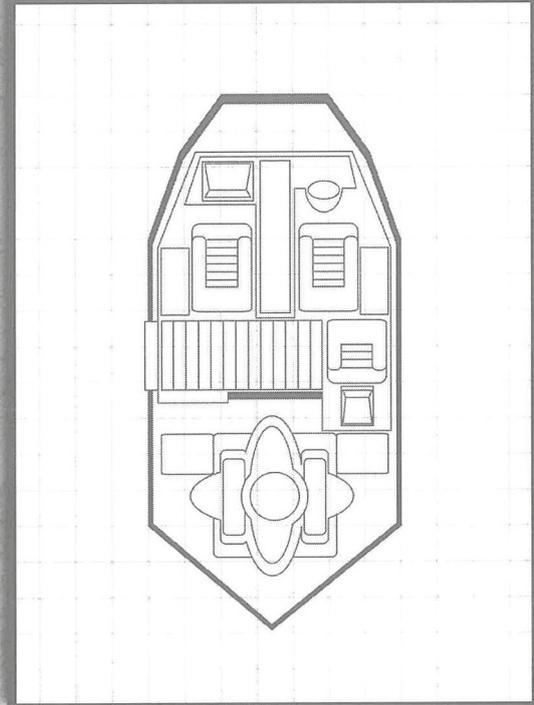
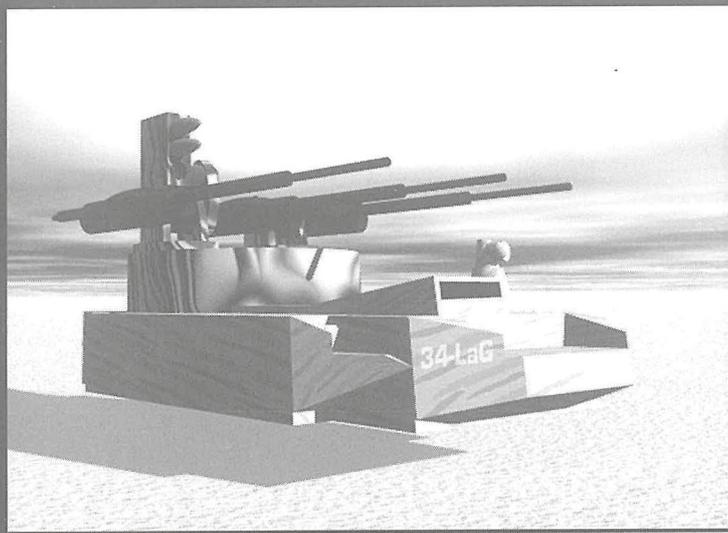
Technische Daten

Maße: Länge 7,5 m, Breite 3,5 m, Höhe (einschließlich Kanone) 4 m
 Fahrwerk: Gravfelder oder Gleisketten
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 45 m/ph (81 km/h)
 Beschleunigung: 5 m/ph
 Bremswert: 10 m/ph
 Besatzung: 1 Schütze, 1 Fahrer, 1 Hilfsschütze/
 Funker
 Bewaffnung: Mikrowellenkanone *Schmeisser* "BoilerMan" (5 Energiekanister zu je 200 Schuß), *Wallenfels* MG-X7
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Lebenserhaltungssysteme, Motion-Scanner, Wärmeabtaster, Tarnnetze, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	30
Aufbauten	3	0
Crew	4-6	35
Kontrollen	7	35
Fahrwerk	8-11	25
Rumpf	12-17	35
Waffensysteme	18-20	15

Flak-PTF "Sperling"



Flak-PTF "Sperling"

Die flinken Sperlinge werden von Panzerverbänden zum Schutz gegen Luftangriffe eingesetzt. Ihre beiden Doppel-Impuls-laserbatterien können gegnerischen Choppern oder Kleinst-Raumern einen heißen Empfang bereiten und so den Vorstoß der Kampf-PTF, die sie begleiten, sichern. Auch gegenüber feindlichen Infanterieeinheiten sind sie keinesfalls wehrlos, da sich ihre Waffensysteme ebenso gut gegen Bodentruppen wie gegen fliegende Ziele einsetzen und schnell schwenken lassen. Ihre Panzerung ist jedoch zugunsten verbesserter Beweglichkeit recht schwach, so daß man es im Zweifelsfall nicht unbedingt auf Duelle mit gegnerischen PTF ankommen lassen sollte.

Der Sperling ist mit zwei Doppel-Impuls-laser-geschützen vom Typ *Mauser* L3 ausgestattet. Darüber hinaus verfügt er für über einen dreischüssigen Werfer für Boden-Luft Sprengraketen.

Da der Sperling vielseitig eingesetzt wird, sind sowohl Modelle in der Grav- als auch in der Ketten- oder Allrad-Variante gebräuchlich.

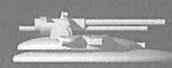
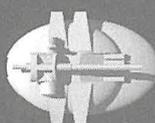
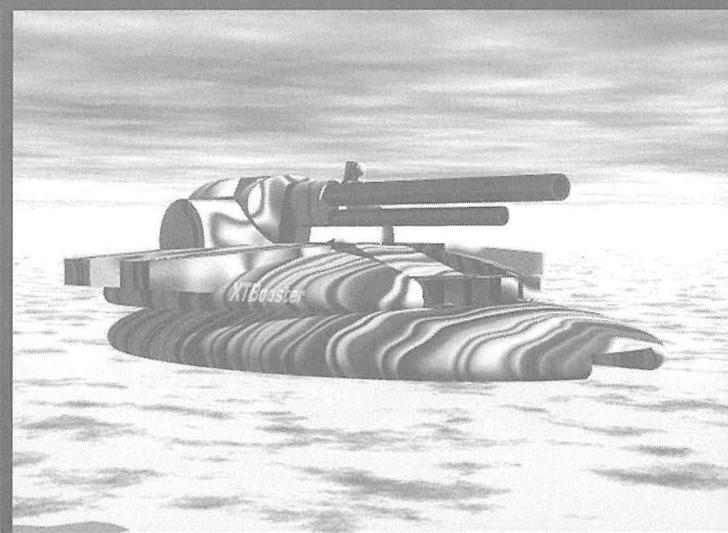
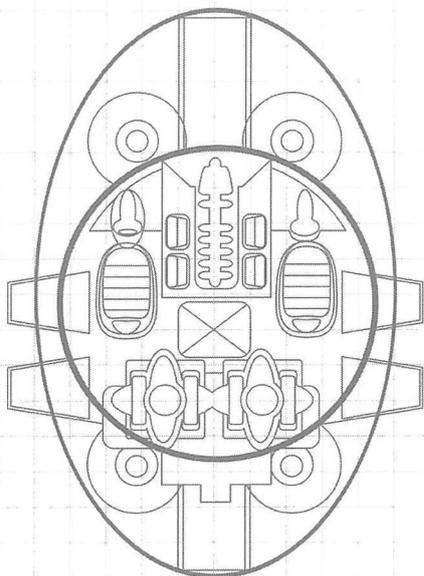
Technische Daten

Maße: Länge 7,5 m, Breite 3,5 m, Höhe (einschließlich Flak-Batterien) 4,5 m
 Fahrwerk: Gravfelder, Gleisketten oder Allrad
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 50 m/ph (90 km/h)
 Beschleunigung: 6 m/ph
 Bremswert: 15 m/ph
 Besatzung: 2 Schützen, 1 Fahrer
 Bewaffnung: 2 x doppelläufiger Impuls-laser *Mauser* L3 (6 Energiekanister zu je 250 Schuß), Raketenwerfer *Bachmann* "Bazooka" (dreiläufige Variante, 18 x *MGX 88* "Panzerbrecher")
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Lebenserhaltungssysteme, Motion-Scanner, Wärmeabtaster, Tarnnetze, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	25
Aufbauten	3	0
Crew	4-6	30
Kontrollen	7	30
Fahrwerk	8-11	25
Rumpf	12-17	30
Waffensysteme	18-20	15

Kampf-PTF TSL "Bumblebee"



Kampf-PTF TSL "Bumblebee"

Seit Beginn der 40er Jahre stellt eine Tochtergesellschaft von TSL die neue PTF-Chassisvariante der *Wanzenklasse* her. Sie überzeugt durch schnittigere Formen, die wenig Angriffsfläche für Raketen und Granaten bieten, optimierte Panzerung und vor allem erhöhte Beweglichkeit. Darüber hinaus ist sie mit einer neuartigen Kampf-KI ausgestattet, die den Personalbedarf auf ein Minimum reduziert. Böse Zungen behaupten, die Wanzen seien echte Kampfroboter, und die Crew fahre nur zu Wartungszwecken mit.

Von finanzstarken Söldnerseinheiten werden Wanzen schon mit Begeisterung eingesetzt, offizielle Militärs schrecken derzeit noch vor den enorm hohen Kosten zurück.

Der Bumblebee ist die Eisenfaust unter den Wanzen-Varianten. Mit einer schweren und einer überschweren Energiekanone ausgestattet, zerschmettert er feindliche PTF und Befestigungen mit Leichtigkeit. Dazu ist er so beweglich, daß er bei entsprechendem Geleitschutz durchaus für Blitzangriffe eingesetzt werden kann. Wie alle Wanzen ist er ausschließlich in der Grav-Ausführung erhältlich.

Technische Daten

Maße: Länge 8 m, Breite 6 m, Höhe (einschließlich Geschütz) 3 m

Fahrwerk: Gravfelder

Antrieb: Laesum-Fusionsreaktor

Höchstgeschwindigkeit: 90 m/ph (162 km/h)

Beschleunigung: 6 m/ph

Bremswert: 15 m/ph

Besatzung: 1 Schütze, 1 Fahrer

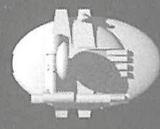
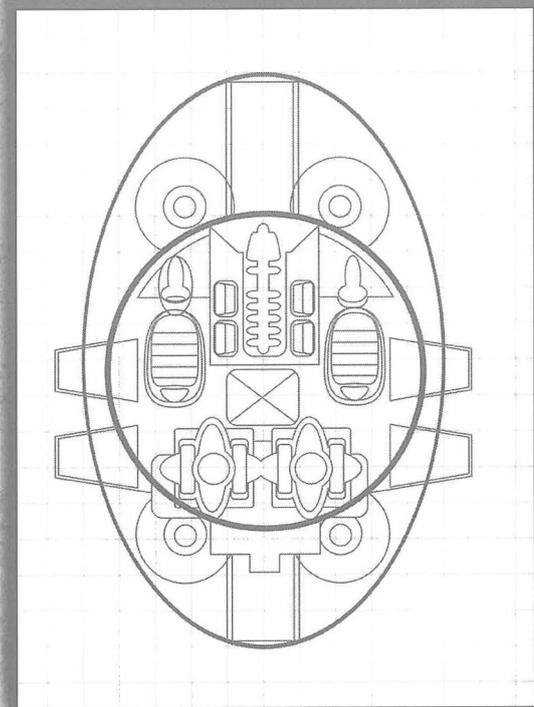
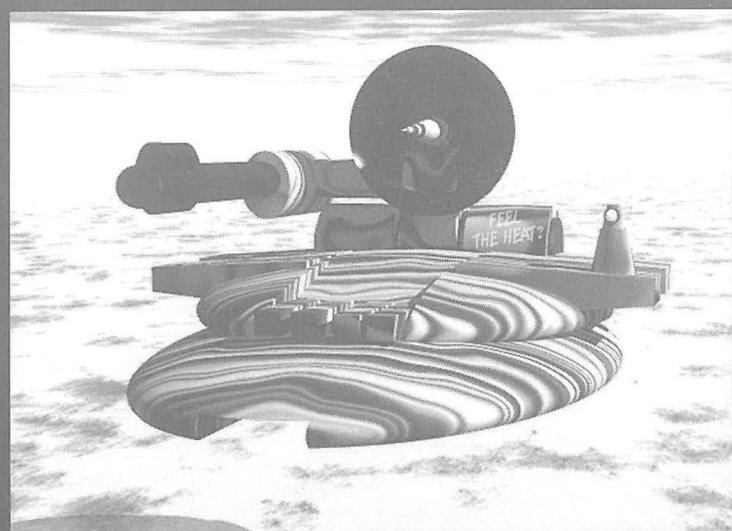
Bewaffnung: Energiekanone *Rottenbach* IK-L1 (8 Energiekanister zu je 125 Schuß), Energiekanone *Rottenbach* IK 2 (6 Energiekanister zu je 400 Schuß)

Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Kampf-KI, Lebenserhaltungssysteme, Motion-Scanner, Wärmeabtaster, Tarnnetze, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	35
Aufbauten	3	0
Crew	4-5	40
Kontrollen	6	40
Fahrwerk	7-10	25
Rumpf	11-16	40
Waffensysteme	17-20	20

Kampf-PTF TSL "Firefly"



Kampf-PTF TSL "Firefly"

Auch beim Firefly handelt es sich um eine Variante von Tiefurts neuer PTF-Baureihe der Wanzenklasse (näheres vgl. Artillerie-PTF "Bumblebee", Seite 75). Kaum hatte Tiefurt das Modell auf der *TiMil 2245* vorgestellt, als es auch schon heftige Protestnoten seitens der Diplomaten aus der TSU hagelte. Der Grund dafür ist die Bewaffnung des Firefly. Neben einer ohnehin als bedenklich eingestuften Gatling-MG verfügt er über eine unter Lizenz produzierte Mikrowellenkanone der Marke *Schmeisser* "BoilerMan". Mikrowellengeschütze zählen jedoch seit Ende der Konzernkriege in der TSU zu den geächteten Waffensystemen. Die Antwort von Präsident *Takeda Nobushige* war eindeutig: "Ich verstehe Ihre Bedenken, meine Damen und Herren. Seien Sie versichert, daß ich den Export strengen Kontrollen unterziehen und dafür Sorge tragen werde, daß TSL den Firefly ausschließlich an Abnehmer außerhalb Ihrer Territorialgrenzen liefert."

Tiefurts Verkaufsphilosophie, die von den freien Kolonien begeistert aufgenommen wurde, ist einfach: Warum einen teuren Panzer zerstören, wenn man ohne größeren Schaden anzurichten die Besatzung mit einem Schuß neutralisieren kann?

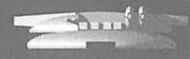
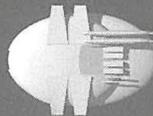
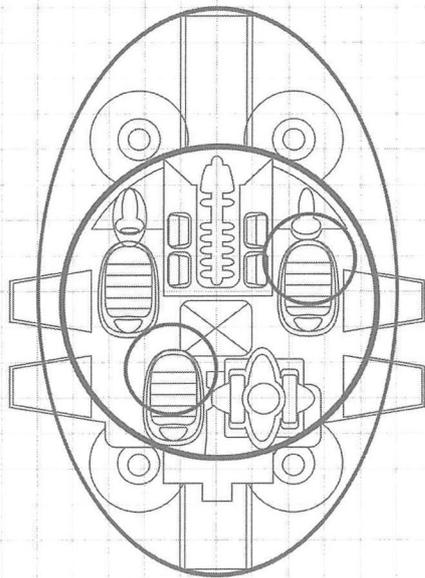
Technische Daten

Maße: Länge 8 m, Breite 6 m, Höhe (einschließlich Geschütz) 5 m
 Fahrwerk: Gravfelder
 Antrieb: Laesum-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 90 m/ph (162 km/h)
 Beschleunigung: 9 m/ph
 Bremswert: 15 m/ph
 Besatzung: 1 Schütze, 1 Fahrer
 Bewaffnung: Mikrowellenkanone *Schmeisser* "BoilerMan" (5 Energiekanister zu je 200 Schuß), Gatling-MG *Rottenbach* "Predator"
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Kampf-KI, Lebenserhaltungssysteme, Motion-Scanner, Wärmeabtaster, Tarnnetze, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	35
Aufbauten	3	0
Crew	4-5	40
Kontrollen	6	40
Fahrwerk	7-10	25
Rumpf	11-16	40
Waffensysteme	17-20	20

Kommando-PTF TSL "Wasp"



Kommando-PTF TSL "Wasp"

Der Wasp ist das Leichtgewicht in der Wanzenklasse (Details hierzu siehe auch Kampf-PTF "Bumblebee, Seite 75) und gleichzeitig auch das schlagende Herz eines Kampfverbandes. Dieser Kommandopanzer ist mit hochwertigen technischen Geräten ausgestattet, die eine effektive Operationslenkung erlauben. Umfangreiche Displays zeigen den Zustand und die Lokation der untergeordneten Fahrzeuge. Der Kommandant kann somit aufgrund der verbesserten Informationslage wichtige taktische Entscheidungen treffen, zu denen ein allein auf Funkübertragungen angewiesener Befehlshaber nicht in der Lage wäre.

Die integrierte Kampf-KI unterstützt den Befehlshabenden aktiv bei der Kampfmission. Durch Zielangebote und taktische Vorschläge wird selbst die Leistungsfähigkeit eines schlechten Kommandeurs optimiert.

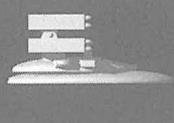
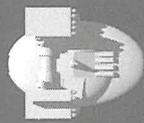
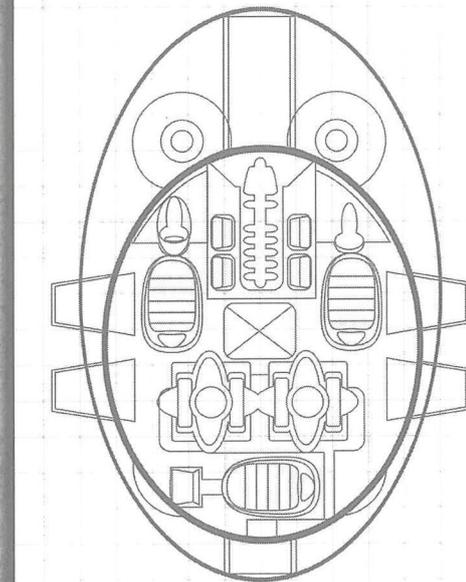
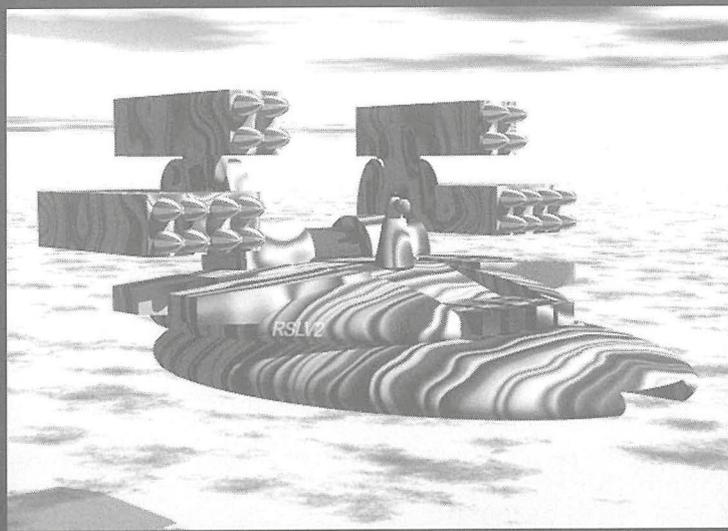
Technische Daten

Maße: Länge 8 m, Breite 6 m, Höhe 2,5 m
 Fahrwerk: Gravfelder
 Antrieb: Laesum-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 90 m/ph (162 km/h)
 Beschleunigung: 6 m/ph
 Bremswert: 15 m/ph
 Besatzung: 1 Schütze, 1 Fahrer, 1 Kommandant
 Bewaffnung: 2x Energiekanone *Mauser* L3 (10 Energiekanister), 2x *Wallenfels* MG-X7
 Ausrüstung: Autopilot, Funk, Kampf-KI, Kampf-Kommandostand, Lebenserhaltungssysteme, Motion-Scanner, Wärmeabtaster, Tarnnetze, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	30
Aufbauten	3	0
Crew	4-5	35
Kontrollen	6	35
Fahrwerk	7-10	20
Rumpf	11-16	35
Waffensysteme	17-20	20

Artillerie-PTF TSL "Mantis"



Artillerie-PTF TSL "Mantis"

Auch der Mantis wird von TSL als Variante der revolutionären Wanzenklasse produziert (Näheres hierzu vgl. Kampf-PTF "Bumblebee", Seite 75). Der schwere Artilleriepanzer nimmt er es zwar nicht unbedingt mit der Feuerkraft des Konkurrenzprodukts aus der TSU auf (vgl. Artillerie-PTF "Klapperschlange", Seite 71), ist diesem jedoch aufgrund seiner Sekundärbewaffnung, der stärkeren Panzerung und der erheblich besseren Mobilität deutlich überlegen. Einziges Manko ist, wie bei allen "Wanzen", die Beschränkung auf Einsatzgebiete, in denen Gravfelder betrieben werden können.

Der Mantis verfügt über eine Variante des *Rockwell* "Taifun 3" Mehrfach-Raketenwerfers. Es handelt sich um zwei Vierfach- und zwei Achtfach-Werfereinheiten, die in beliebigen Winkeln separat geschwenkt werden können und so in der Lage sind, große Flächen gleichzeitig abzudecken. In Kombination mit einem tödlichen Gatling-MG zur Infanterieabwehr, das es dem Mantis zur Not erlaubt, kurzfristig ohne größere Unterstützung im Feindgebiet zu operieren, wird er zu einer gefürchteten Vernichtungswaffe.

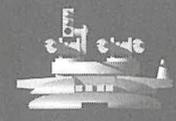
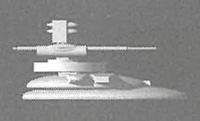
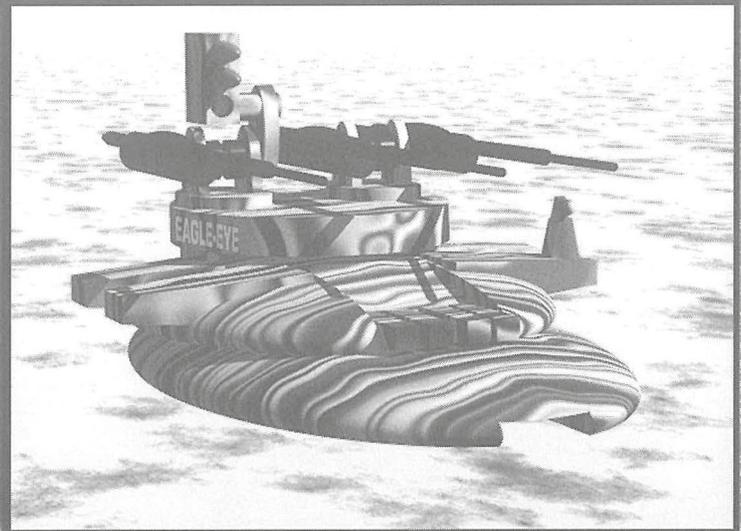
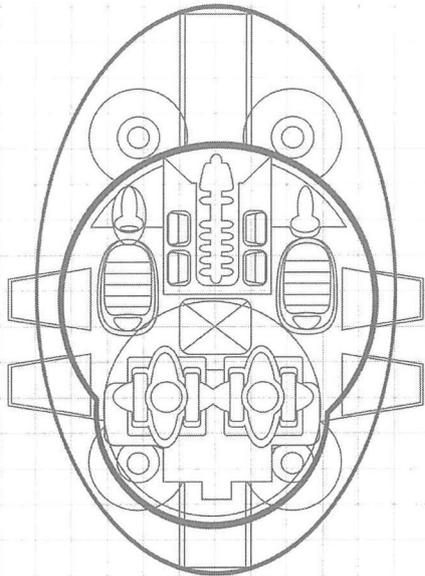
Technische Daten

Maße: Länge 8 m, Breite 6 m, Höhe (einschließlich Geschütz) 5 m
 Fahrwerk: Gravfelder
 Antrieb: Laesum-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 90 m/ph (162 km/h)
 Beschleunigung: 9 m/ph
 Bremswert: 15 m/ph
 Besatzung: 2 Schützen, 1 Fahrer
 Bewaffnung: Raketenwerfer *Rockwell* "Taifun 3a" (72 x MGX 88 "Panzerbrecher")
 Gatling-MG *Rottenbach* "Predator"
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Kampf-KI, Lebenserhaltungssysteme, Motion-Scanner, Wärmeabtaster, Tarnnetze, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	35
Aufbauten	3	0
Crew	4-6	40
Kontrollen	7	40
Fahrwerk	8-11	25
Rumpf	12-17	40
Waffensysteme	18-20	20

Flak-PTF TSL "Cricket"



Flak-PTF TSL "Cricket"

Der Cricket ist die Flugabwehr-Variante von Tiefurts neuer PTF-Baureihe der Wanzenklasse (näheres vgl. Artillerie-PTF "Bumblebee", Seite 75). Seine Bewaffnung ist dicht am Vorbild des klassischen Flak-PTF "Sperling" (Seite 74) gehalten. Wie alle Wanzen ist er jedoch mobiler und deutlich besser gepanzert als sein Gegenstück aus der TSU.

Als einer der ersten Vertreter der Wanzenklasse in der TSU wurde der "Cricket" in großer Stückzahl von den *Roten Falken*, der Elite-Einheit der *InSic*, zum Einsatz in den Kämpfen gegen Piraten und Schmugglerbanden auf der Kolonie *Goldfeld* (System *Chi Draconis*) im Frühjahr 2245 geordert und eingesetzt. Die Erfolge waren bahnbrechend. Ganze Choppergeschwader wurden mit der tödlichen Präzision intelligenter Flugabwehrgeschütze vom Himmel geholt. Der begeisterte Standortkommandant der Falken, Colonel *Theodor Resnick*, sprach bereits von einer neuen Ära der Kriegsführung zu Lande. Eine Begeisterung, die von seinen Vorgesetzten aufgrund der enormen Kosten und der Herkunft der Wanzen nicht unbedingt geteilt wird.

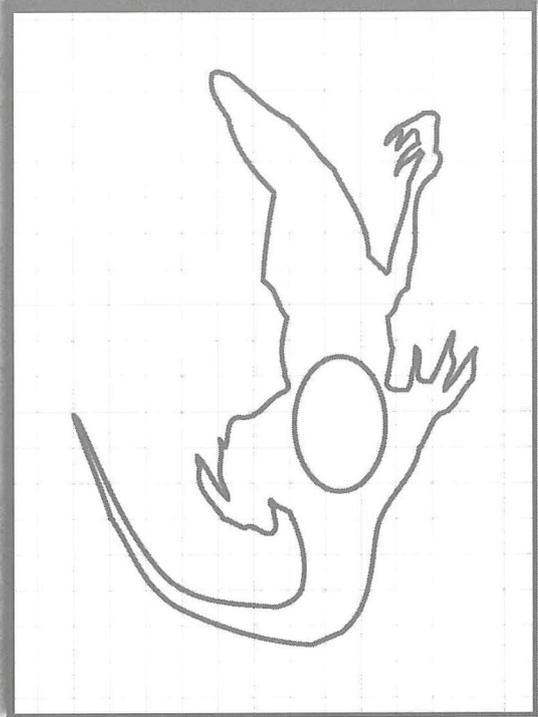
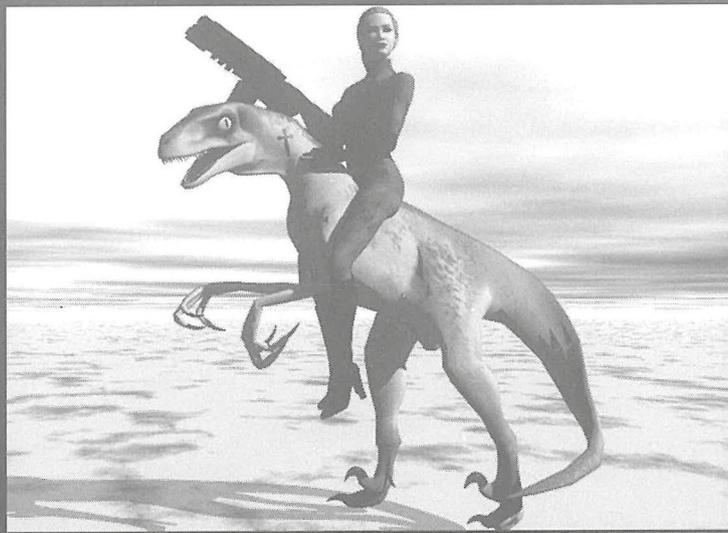
Technische Daten

Maße: Länge 8 m, Breite 6 m, Höhe (einschließlich Geschütz) 5 m
 Fahrwerk: Gravfelder
 Antrieb: Laesum-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 90 m/ph (162 km/h)
 Beschleunigung: 9 m/ph
 Bremswert: 15 m/ph
 Besatzung: 1 Schütze, 1 Fahrer
 Bewaffnung: 2 x doppelläufiger Impuls laser *Mauser L3* (6 Energiekanister zu je 250 Schuß), Raketenwerfer *Bachmann "Bazooka"* (dreiläufige Variante, 18 x *MGX 88 "Panzerbrecher"*)
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Kampf-KI, Lebenserhaltungssysteme, Motion-Scanner, Wärmeabtaster, Tarnnetze, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	35
Aufbauten	3	0
Crew	4-5	40
Kontrollen	6	40
Fahrwerk	7-10	25
Rumpf	11-16	40
Waffensysteme	17-20	20

Kampfechse "Raptor"



Kampfechse "Raptor"

Der Kampf-Raptor ist eine spezielle Züchtung aus den Labors von Shark. Er kann als Beispiel für andere kleine Reitechsen dienen, wobei diese wahrscheinlich schwächere oder gar keine Angriffsfähigkeiten haben. PTI setzt Raptor-Patrouillen teilweise heute noch bei den Wachtruppen auf Strafkolonien ein. Die intelligenten Echsen mit dem stechenden Blick sind Fleischfresser. Verwilderte Raptoren bilden Jagdgruppen von bis zu 12 Tieren und sind der Alptraum von Viehzüchtern, weil es kaum Koppeln und Ställe gibt, die vor ihnen sicher sind.

Um einen Raptor zu reiten, ist kein Sattel, sondern eine speziell beschichtete Hose nötig, die wie ein Klett-Verschluß an der rauhen Schuppenhaut haftet. Versuche, Raptoren an Sättel und Zaumzeug zu gewöhnen, endeten in blutigen Debakeln.

Kampf-Raptor

Länge 2,5 m, Schulterhöhe 1,8 m, Höchstgeschwindigkeit: 30 m/ph (54 km/h), kann maximal 5 Minuten gehalten werden.

STK 55, GES 85, KON 125, GEW 350. "Springen" 65%, "Spurenlesen" 75%, "Wahrnehmung" 60%, "Biß" 60% (Schaden 1W6+2), "Tritt" 50% (Schaden

1W8+2). Bewegung 15 m/Phase, Basis-TP 18, Rüstung 1W4+2. Können bei erfolgreicher Probe bis zu 6 m weit springen (bis 12 m in vollem Galopp). Mißlingt die Springen-Probe, so wird diese Distanz halbiert. Nach erfolgreichem Sprung können in der selben Phase zwei Klauen-Angriffe durchgeführt werden, bei Treffer wird menschliches Ziel automatisch zu Boden geworfen.

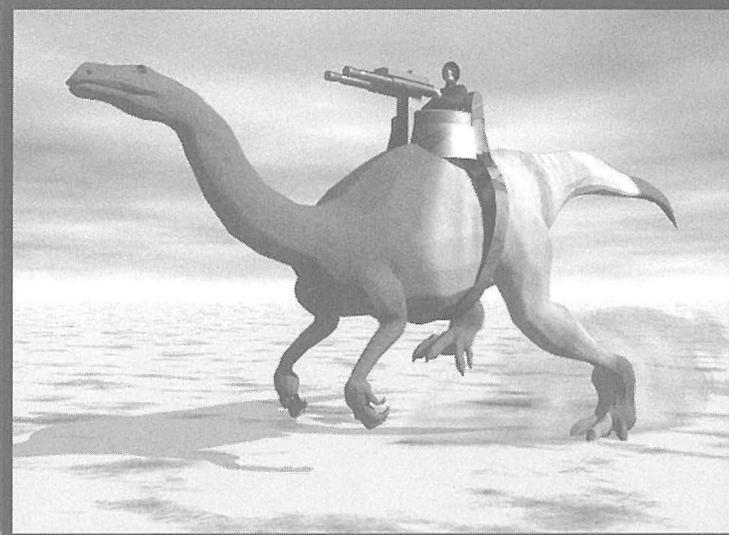
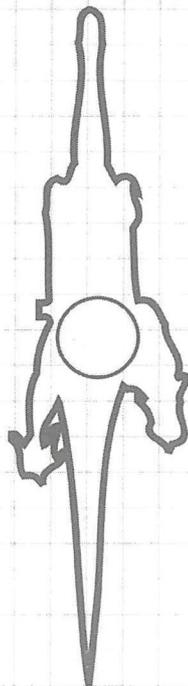
Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF	TP
Kopf	1-2	1W4+2	12
linke Klaue	3-4	1W4+2	12
rechte Klaue	5-6	1W4+2	12
Körper	7-14	1W4+2	18
linkes Bein	15-17	1W4+2	14
rechtes Bein	18-20	1W4+2	14

Schießen auf Berittene

Beim Fernkampf gegen Reiter auf Kampf-Raptoren wird nach einem Treffer 1W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1-2 wurde der Reiter getroffen, bei 4-6 der Raptor. Falls gezielt auf Reiter oder Raptor geschossen wird, erhält der Schütze einen Modifikator von +10 auf seinen Trefferwurf.

Kampfechse "Plateosaurus"



Kampfechse "Plateosaurus"

Wie auch der "Raptor" ist der Plateosaurus eine Produkt der Gen-Labors von *Shark Investments*, für das Material aus terranischen Fossilienfunden eingesetzt wird. Plateos wurden schon Ende des 22. Jahrhunderts auf vielen Shark-Welten für Überland-Patrouillendienste eingesetzt. In den Konzernkriegen wurden sie nahezu ausgerottet, nur noch selten trifft man sie in Söldnerbeständen. Die *Wölfe des Mabdi* kontrollieren die letzte aktive Zuchtstation auf *Serengeti* (System *Beta Aquilae*).

Plateos sind große Pflanzenfresser, die sich von Gräsern und Sträuchern ernähren. Sie sind ziemlich dumm und können nur mittels ins Gehirn implantierter Impulsgeber kontrolliert werden, die der Reiter mittels Spracheingabe bedienen kann. Spezielle Geschirre tragen eine leicht gepanzerte Geschützkuppel, die mit einer Halterung für variable Waffensysteme ausgestattet ist. Es können alle Arten von Maschinengewehren oder Raketenwerfern in ein- oder doppelläufigen Varianten verwendet werden.

Der Trittschaden gilt für das Übertrampeln von bewusstlosen oder sonstwie hilflosen Personen. Plateosaurier greifen Menschen nicht direkt an. Für die Kontrolle gelten die Regeln auf Seite 83.

Plateosaurus

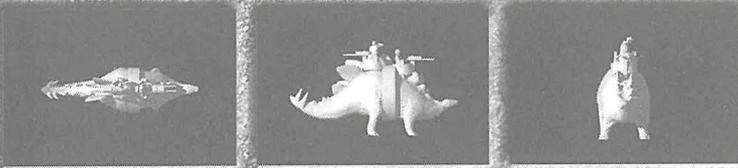
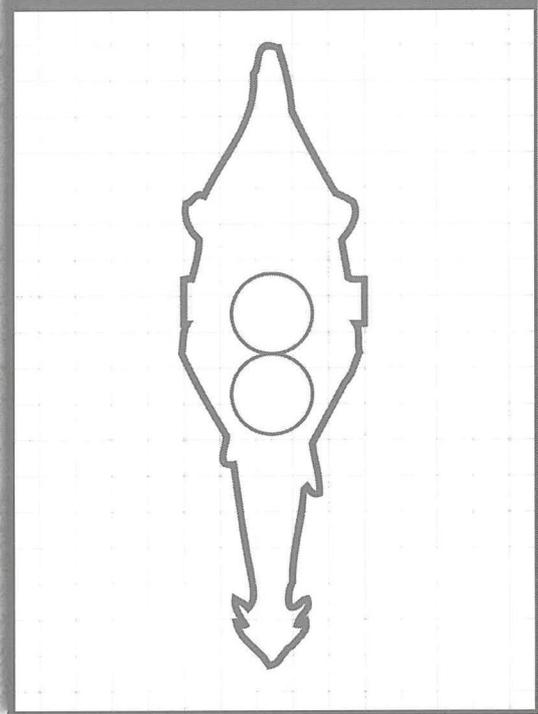
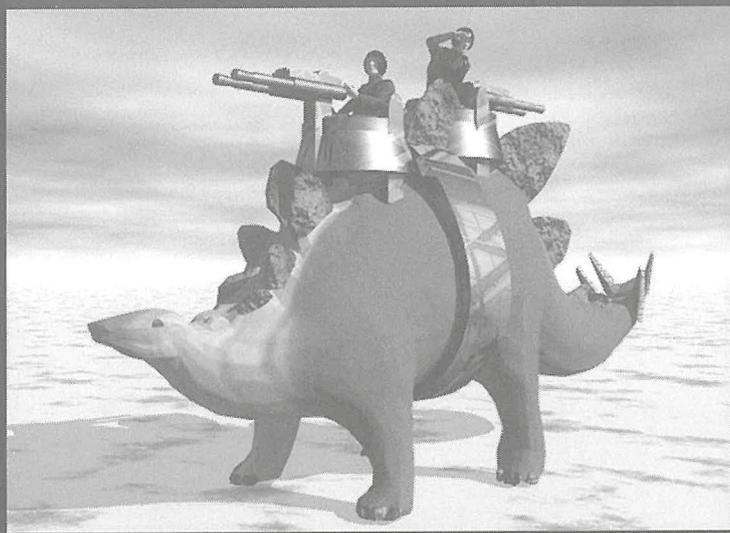
Länge 9 m, Schulterhöhe 5 m, Höchstgeschwindigkeit: 20 m/ph (36 km/h), kann maximal 5 Minuten gehalten werden.

STK 125, GES 65, KON 200, GEW 4000. "Spurenlesen" 75%, "Wahrnehmung" 50%, "Tritt" 50% (Schaden 2W6+6). Bewegung 14 m/Phase, Basis-TP 33, Rüstung 1W6+2.

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF	TP
Kopf	1-2	1W6+2	15
linke Klaue	3-4	1W6+2	18
rechte Klaue	5-6	1W6+2	18
Körper	7-11	1W6+2	33
linkes Bein	12-13	1W6+2	25
rechtes Bein	14-15	1W6+2	25
Crew	16-18	1W6+6	
Waffensysteme	19-20	10	

Kampfechse "Stegosaurus"



Kampfechse "Stegosaurus"

Die Haut dieser Monstrositäten ist härter als Titan-Plastik und ihr Rücken zusätzlich mit Panzerplatten bestückt. Auch Stegosaurier wurden ursprünglich von Shark gezüchtet und sind heute etwas aus der Mode gekommen. Auf abgelegenen Wüsten- und Steppenwelten, die über wenig Treibstoffressourcen verfügen, werden die genügsamen Tiere jedoch auch heute noch von lokalen Milizkräften eingesetzt.

Wie auch Plateosaurier werden Stegosaurier über einen ins Gehirn implantierten, sprachgesteuerten Impulsgeber gelenkt. Auf ihrem massigen Rücken findet ein doppeltes Geschütznest Platz, das zwischen den Panzerplatten verankert und mit einem unzerreißbaren Gurt befestigt wird. Für die Bestückung der Nester gelten dieselben Regeln wie beim "Plateosaurus" (Seite 81). Die Kontrolle erfolgt über die Fertigkeit "Pilot: Kampfechse" (Seite 83). Stegos sind zwar auch Pflanzenfresser aber deutlich aggressiver als Plateos und Brontos. Werden sie gereizt oder erhalten sie einen entsprechenden Angriffsimpuls, so schlagen sie mit ihrem keulenartigen Schwanz erbarmungslos zu.

Stegosaurus

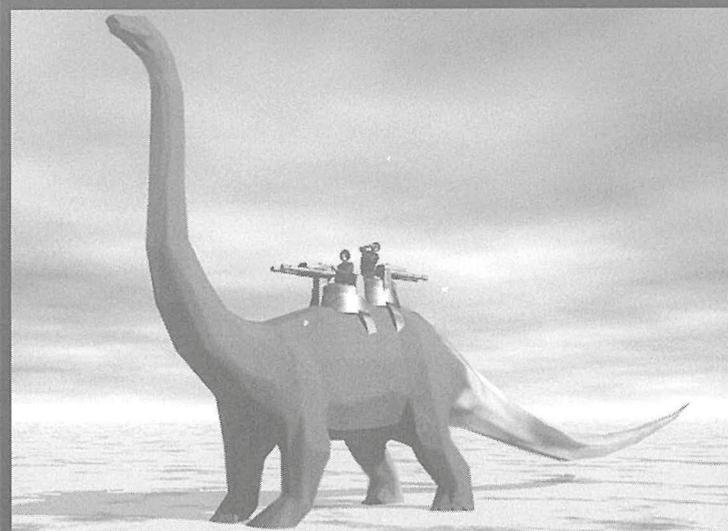
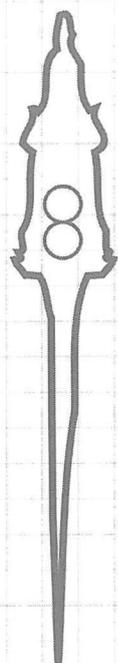
Länge 12 m, Schulterhöhe 3,5 m, Höchstgeschwindigkeit: 15 m/ph (27 km/h), kann maximal 30 Minuten gehalten werden.

STK 110, GES 50, KON 250, GEW 4500. "Wahrnehmung" 40%, "Schwanzhieb" 40% (Schaden 3W6+2). Bewegung 8 m/Phase, Basis-TP 36, Rüstung 1W6+8.

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF	TP
Kopf	1	1W6+5	15
linkes Vorderbein	2-3	1W6+5	25
rechtes Vorderbein	4-5	1W6+5	25
Körper	6-10	1W6+8	36
linkes Hinterbein	11-12	1W6+5	30
rechtes Hinterbein	13-14	1W6+5	30
Crew	15-18	1W6+6	
Waffensysteme	19-20	10	

Kampfechse "Brontosaurus"



Kampfechse "Brontosaurus"

Dieser Koloß war von Anfang an ein wirtschaftlicher Fehlschlag. Shark blieb auf nahezu allen gezüchteten Exemplaren sitzen, da die massiven Echsen wenig praktikabel erschienen. Allein ihr Transport wirft fast unlösbare logistische Probleme auf. Darüber trösteten auch die doppelten Geschütznesten, die vom schweren Gatling-MG bis hin zum Impulslaser mit einer großen Bandbreite von Waffensystemen bestückt werden können, nicht hinweg. Außerdem sind die eher sanften Riesen sehr sensibel und neigen bei falscher Haltung zu Psychosen.

Alle Kampfechsen (außer den "Raptoren") werden mit der Fertigkeit *Pilot: Kampfechse* kontrolliert. Die Fertigkeit beginnt mit einer Grundchance von 20%, da die Sprachsteuerung intuitiv ist. Für den letzten Schliff braucht man allerdings eine gewisse Übung. Es wird ein spezieller Helm benötigt, der die Sprachsignale des Piloten in für das Tier verständliche Impulse umsetzt.

Der Trittschaden gilt für das Übertrampeln von bewußtlosen oder sonstwie hilflosen Personen. Brontosaurier greifen Menschen nicht direkt an.

Brontosaurus

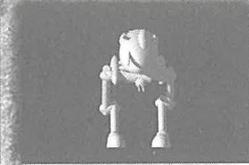
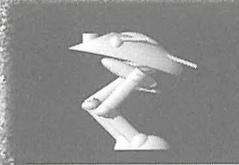
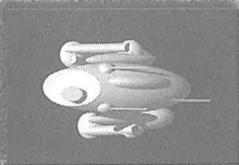
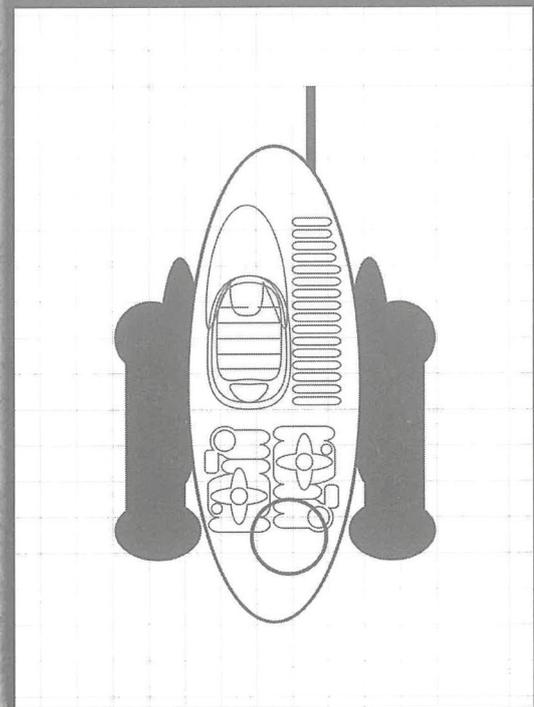
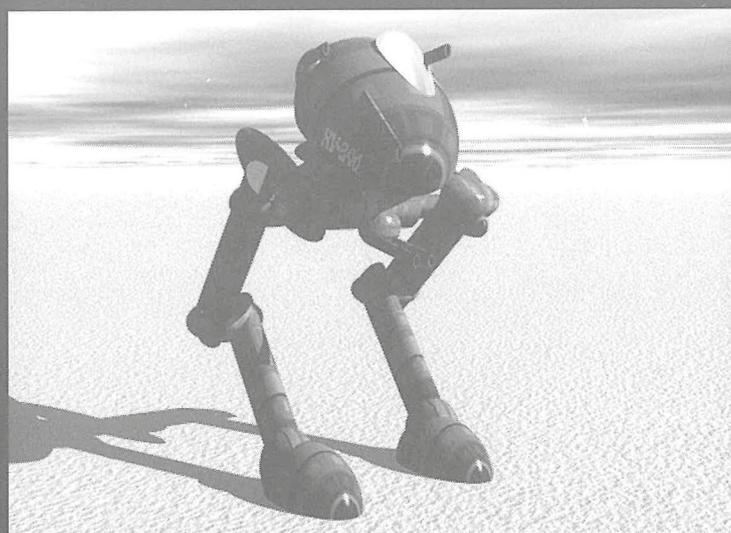
Länge 20 m, Schulterhöhe 6 m, Höchstgeschwindigkeit: 36 m/ph (65 km/h), kann maximal 5 Minuten gehalten werden.

STK 250, GES 65, KON 500, GEW 30000. "Spurenlesen" 75%, "Wahrnehmung" 50%, "Tritt" 50% (Schaden 2W6+6). Bewegung 18 m/Phase, Basis-TP 75, Rüstung 1W6+8.

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF	TP
Kopf	1	1W6+6	15
linkes Vorderbein	2-3	1W6+6	35
rechtes Vorderbein	4-5	1W6+6	35
Körper	6-10	1W6+8	75
linkes Hinterbein	11-12	1W6+6	45
rechtes Hinterbein	13-14	1W6+6	45
Crew	15-18	1W6+6	
Waffensysteme	19-20	10	

Kampfläufer "Minion"



Kampfläufer "Minion"

Ein kleiner und leicht gepanzerter Läufer, der vielseitig verwendbar ist. Zusammen mit dem "Dictator" (Seite 85) bildet er das Rückgrat der Kampfläuferverbände des *Samurai*-Ordens. Die fernöstlichen Ritter preferieren die bizarren Maschinen vor Panzern, da sie zum einen geländegängig und zum anderen, im Gegensatz zu Grav-PTF, von Umweltbedingungen weitestgehend unabhängig sind. *PTI* und die *Kreuzritter* stehen ihnen eher ablehnend gegenüber, diese Parteien bevorzugen konventionellere Varianten der mobilen Kriegsführung. Bei den moslemischen *Wölfen des Mahdi* werden vereinzelt Sondereinheiten aus Kampfläufern eingesetzt.

Der Minion ist mit einem doppelläufigen MG und zwei Granatwerfern moderat bewaffnet und für eine Vielzahl von Missionen geeignet. Seine Panzerung verbietet es ihm jedoch, sich auf Duelle mit gegnerischer Artillerie einzulassen.

Technische Daten

Maße: Länge 4,3 m, Breite 3 m, Höhe 8 m

Fahrwerk: Beine

Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor

Höchstgeschwindigkeit: 55 m/ph (99 km/h)

Beschleunigung: 8 m/ph

Bremswert: 16 m/ph

Besatzung: 1 Pilot

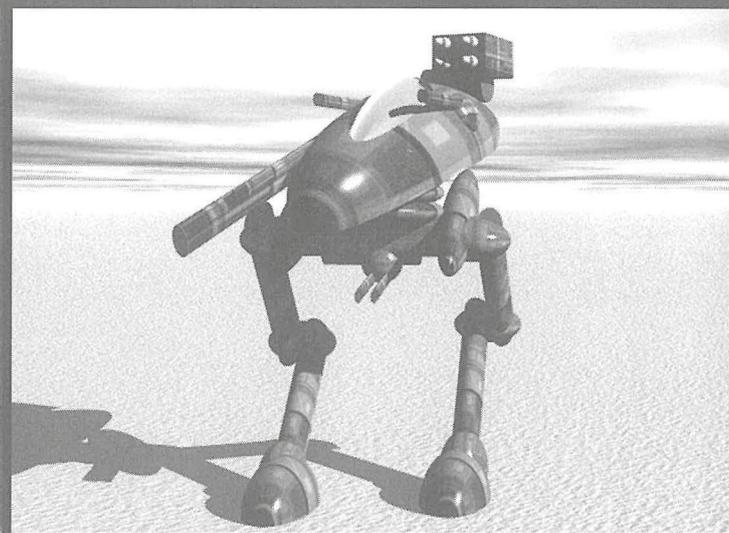
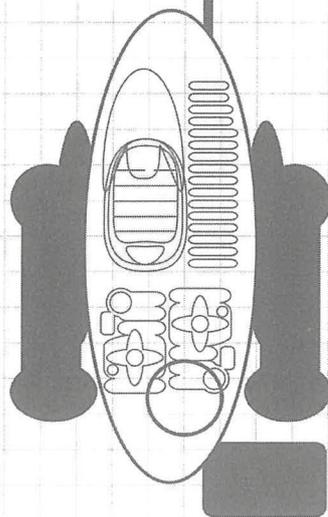
Bewaffnung: 2 Granatwerfer *Rottenbach* "Stanzer II" (je 20 Spreng- und Splittergranaten), doppel­läufiges *Wallenfels* MG-X7

Ausrüstung: Autopilot, Funk, Lebenserhaltungssysteme, Radar, Reaktivpanzerung.

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	25
Aufbauten	3-4	0
Crew	5-6	25
Kontrollen	7	25
Fahrwerk	8-12	20
Rumpf	13-18	30
Waffensysteme	19-20	15

Kampfläufer "Dictator"



Kampfläufer "Dictator"

Der böse Bruder des "Minion" heißt Dictator. Er ist zwar etwas schwerfälliger, dafür besser gepanzert und deutlich besser bewaffnet. Die Ritter des *Samurai*-Ordens setzen sehr oft gemischte Verbände aus verschiedenen Kampfläufertypen ein, wobei die Minions zumeist als Aufklärer, die Dictators als reguläre Kampfeinheiten und die überschweren "Tyrants" (Seite 86) als Rückendeckung und Kommandozentralen dienen.

Der Dictator ist mit einem doppelläufigen MG, einem Raketenwerfer und einem Impulslasergeschütz opulent ausgestattet. Er eignet sich sowohl für den Kampf gegen Infanterie, als auch gegen gepanzerte Ziele. Durch seine verbesserte Panzerung kann er auch den ein oder anderen Treffer mit schwereren Waffen hinnehmen.

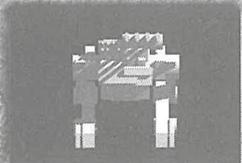
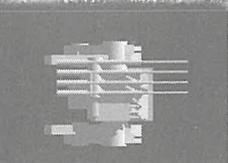
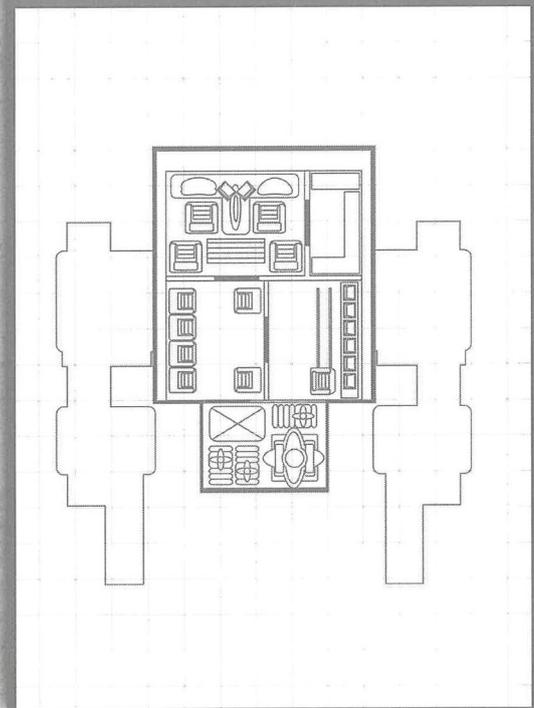
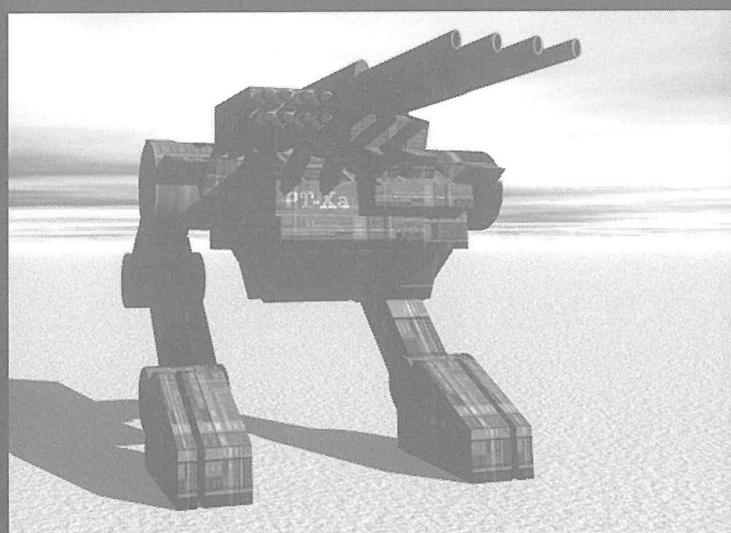
Technische Daten

Maße: Länge 4,3 m, Breite 3 m, Höhe 8 m
 Fahrwerk: Beine
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 50 m/ph (90 km/h)
 Beschleunigung: 7 m/ph
 Bremswert: 14 m/ph
 Besatzung: 1 Pilot
 Bewaffnung: Raketenwerfer *Rockwell* "Taifun 3" (8 Sprengraketen), *Mauser* Impulslaser L3, doppel­läufiges *Wallenfels* MG-X7
 Ausrüstung: Autopilot, Funk, Lebenserhaltungssysteme, Radar, Reaktivpanzerung.

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	28
Aufbauten	3-4	0
Crew	5-6	28
Kontrollen	7	28
Fahrwerk	8-12	20
Rumpf	13-16	35
Waffensysteme	17-20	15

Kampfläufer "Tyrant"



Kampfläufer "Tyrant"

Wenn dieser Gigant näher kommt, bebt die Erde und feindliche Infanterieeinheiten mit schlechten Nerven ergreifen panisch die Flucht. Der Tyrant wird überall dort eingesetzt, wo Grav-Fahrzeuge nicht funktionieren und herkömmliche Panzer am Gelände scheitern. Neben dem beachtlichen psychologischen Effekt verfügt er über ein reichhaltiges Arsenal, um sowohl gepanzerten Fahrzeugen als auch Infanterieeinheiten die Hölle heiß zu machen. Er dient nicht nur als mobiler Kommandostand sondern auch als schwere Unterstützung für Verbände kleinerer Kampfläufer.

Schon in den Konzernkriegen waren diese von *Nikita* produzierten Kolosse besonders beim *Samurai*-Orden und *Shark-Investments* sehr beliebt. Auch heute noch unterhalten die fernöstlichen Ritter Kampfläufer-Divisionen, deren Piloten von der Bevölkerung wie Helden verehrt werden. Es ist der Traum eines jeden japanischen Schülers, eines Tages selbst einen Tyrant zu kommandieren. Innerhalb des Schutzgürtels findet er sich als Bestandteil von betuchten Söldnerregimentern und vereinzelt bei Spezialeinheiten des *SEK*.

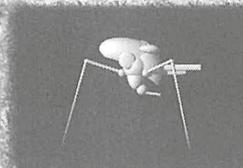
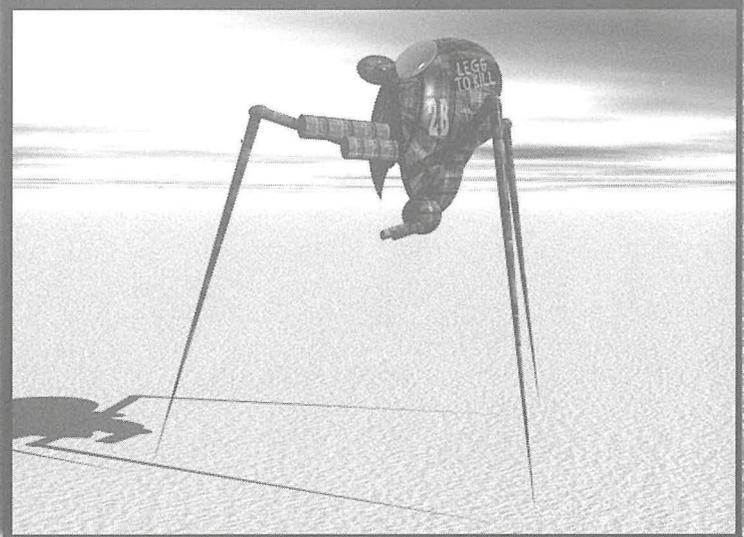
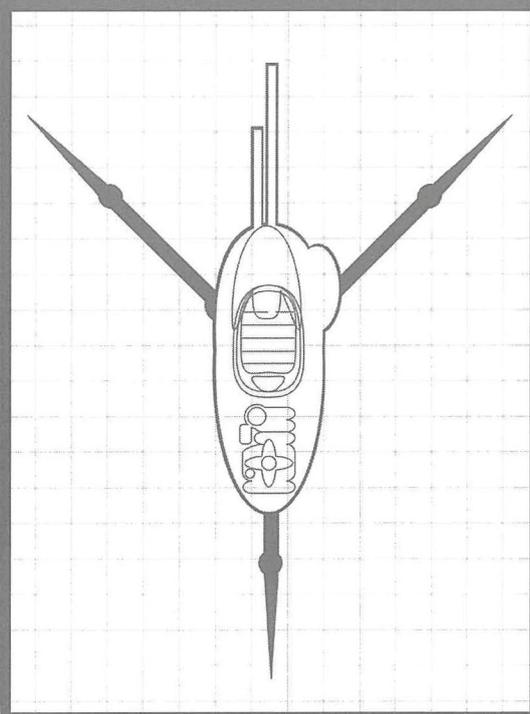
Technische Daten

Maße: Länge 8 m, Breite 5,5 m, Höhe 14 m
 Fahrwerk: Beine
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 40 m/ph (72 km/h)
 Beschleunigung: 6 m/ph
 Bremswert: 15 m/ph
 Besatzung: 1 Kommandant, 2 Schützen, 1 Fahrer, 1 Navigator
 Transport: 6 Passagiere
 Bewaffnung: 4 synchronisierbare Impulslaser *Mausser L3*, Raketenwerfer *Rockwell "Taifun 3"* (12 x TNT "Hellfire II", 12 x *Collins "Hardboiled"*)
 Ausrüstung: Autopilot, Kampfleitstand, Funk, Motion-Scanner, Wärmeabtaster, Lebenserhaltungssysteme, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	30
Aufbauten	3	0
Crew	4-6	38
Kontrollen	7	40
Fahrwerk	8-12	28
Rumpf	13-17	40
Waffensysteme	18-20	17

Kampfläufer "Garnele"



Kampfläufer "Garnele"

Von *Tiefurt Shipyards Ltd.* (unabhängige Kolonie *Tiefurt*, System *Gamma Doradus*) stammt dieser äußerst wendige Kampfläufer. Im Gegensatz zu den zweibeinigen Konkurrenzmodellen verfügt er über drei Beine, was ihm eine erheblich bessere Standfestigkeit verleiht.

TSL verkauft das Modell hauptsächlich ins *Ming-Imperium* und an Söldnerlegionen, einige werden auch von Spezialeinheiten des *SEK* verwendet.

Die *Garnele* verfügt über ein doppelläufiges MG, einen Raketenwerfer und einen Impulslaser. Ihre Panzerung ist leicht und anfällig gegen panzerbrechende Waffen, weshalb sie in der Regel nicht frontal gegen befestigte Stellungen, sondern mehr aus dem Hinterhalt heraus eingesetzt wird. Auch als Aufklärungseinheit kann sie gute Dienste leisten.

Technische Daten

Maße: Länge 3,5 m, Breite 1,5 m, Höhe 10 m

Fahrwerk: Beine

Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor

Höchstgeschwindigkeit: 60 m/ph (108 km/h)

Beschleunigung: 9 m/ph

Bremswert: 16 m/ph

Besatzung: 1 Pilot

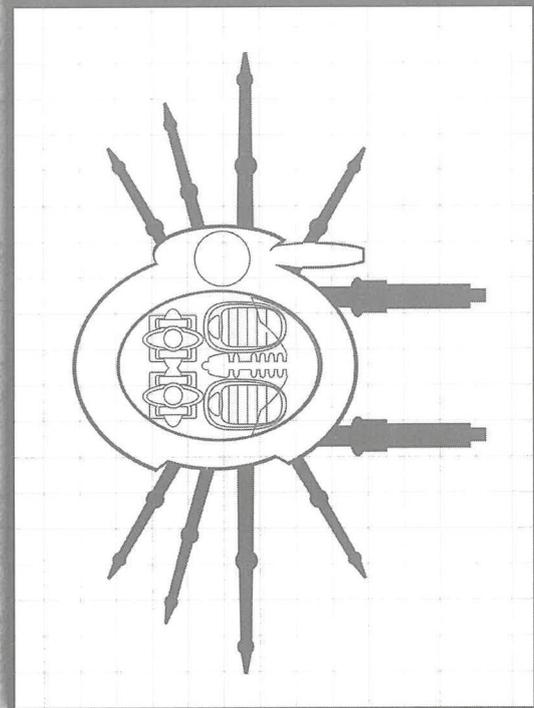
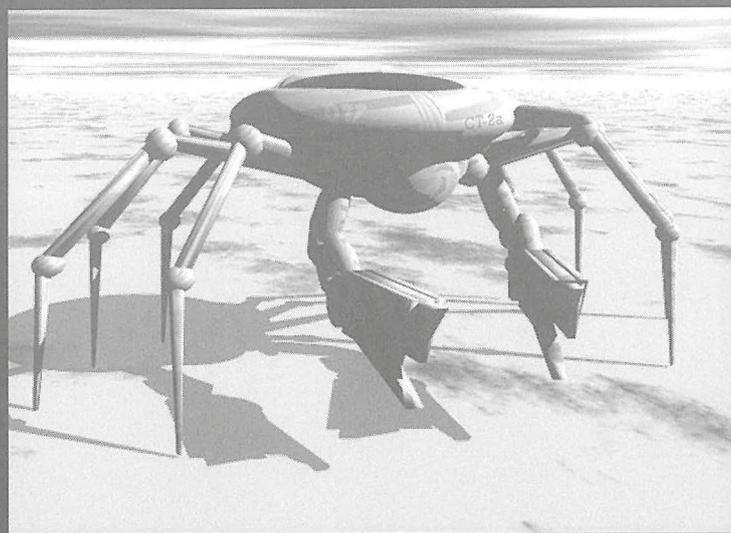
Bewaffnung: Raketenwerfer *Bachmann* "Bazooka" (6 Sprengraketen), *Mauser* Impulslaser L3, doppel-läufiges *Wallenfels* MG-X7

Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Lebenserhaltungssysteme, Radar, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	25
Aufbauten	3-4	0
Crew	5-6	26
Kontrollen	7	27
Fahrwerk	8-10	15
Rumpf	11-15	27
Waffensysteme	16-20	14

Kampfläufer "Krabbe"



Kampfläufer "Krabbe"

Tiefurt Shipyards Ltd. produziert seit 2242 als Konkurrenz zu *Nikitas* "Tyrant" (Seite 86) die Krabbe, ohne jedoch dessen Qualität als Kommando-Läufer zu erreichen. Mit ihren acht Beinen und den beiden variabel bestückbaren, frei schwenkbaren Waffenarmen ist sie jedoch vielseitiger und eignet sie sich für so gut wie jedes Gelände. Auch sehr steile Klippen stellen keine unüberwindbaren Hindernisse dar.

Der *Samurai*-Orden lehnt den Import der Krabbe aufgrund seiner langen und lukrativen Kooperation mit *Nikita* kategorisch ab, dafür ist sie aufgrund ihrer Flexibilität der einzige Kampfläufer, der auch beim *SEK* weiter verbreitet ist. Besonders auf unwegsamen Gebirgswelten werden teilweise ganze Bataillone von Krabben eingesetzt, um unzugängliche Verbrecher- oder Rebellenester auszuräuchern.

In der Standard-Variante mit einem Impuls-Laser und einer Gatling-MG ausgestattet, ist die Krabbe der Schrecken der Infanterie. Als alternative Bewaffnung kommen Raketenwerfer, Flammenwerfer oder Stunnergeschütze in Betracht (bei den eher seltenen Exemplaren im Polizeidienst).

Technische Daten

Maße: Länge 4,5 m, Breite 4,5 m, Höhe 7,5 m

Fahrwerk: Beine

Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor

Höchstgeschwindigkeit: 45 m/ph (81 km/h)

Beschleunigung: 9 m/ph

Bremswert: 22 m/ph

Besatzung: 1 Fahrer, 1 Schütze.

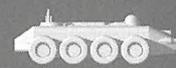
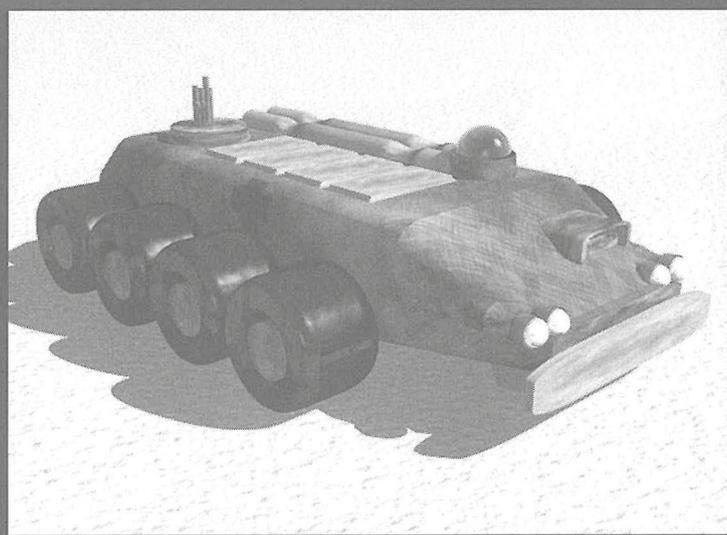
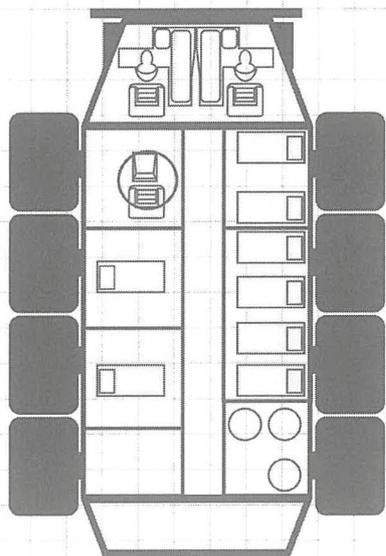
Bewaffnung: 1 Energiekanone Rottenbach IK2, 1 Gatling-MG Rottenbach „Predator“, div. Umrüstsätze verfügbar, siehe Text.

Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Lebenserhaltungssysteme, Motion-Scanner, Wärmeabtaster, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	30
Aufbauten	3	0
Crew	4-5	38
Kontrollen	6	38
Fahrwerk	7-11	18
Rumpf	12-18	38
Waffensysteme	19-20	20

Feldlazarett Nikita "Lazarus"



Feldlazarett Nikita "Lazarus"

Die mobilen Feldlazarette (kurz "MoF") sind Bestandteil fast jeder militärischen Einheit innerhalb und außerhalb der TSU. Es handelt sich um gepanzerte Lkw, die von zwei Sanitätern gesteuert werden. An Bord befinden sich bis zu vier Med-Tech. Das MoF ist an den Seiten und auf dem Dach mit großen roten Kreuzen (im islamischen Bereich der TSU mit Halbmonden) gekennzeichnet, um Feindbeschuß zu vermeiden.

Das integrierte Med-Labor des Lazarus enthält zwei Operationstische, Betten für bis zu zwanzig Patienten, Medikamente, Sauerstoffzelte, Gegengiftsortimente der Stufe 5, drei Stasis-Tanks und eine reichhaltige Auswahl an medizinischem Zubehör.

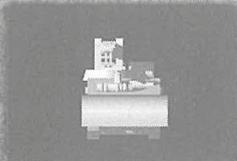
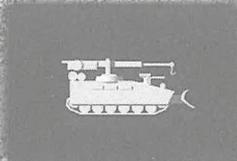
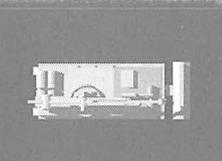
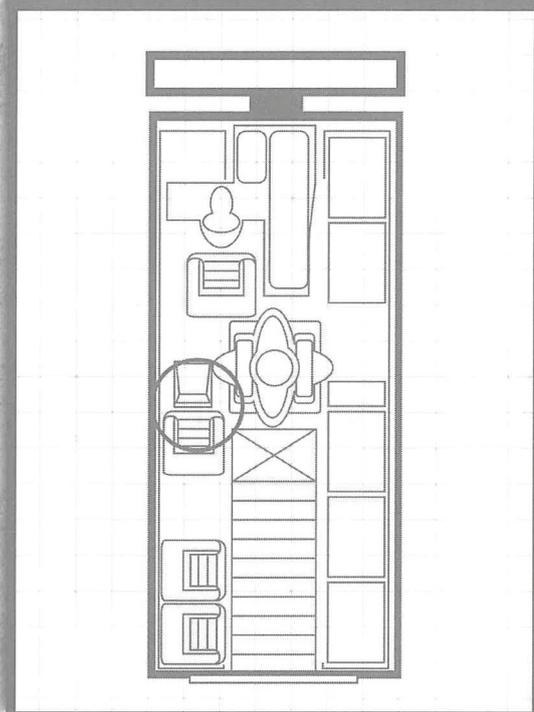
Technische Daten

Maße: Länge 20 m, Breite 10 m, Höhe 4,5 m
 Fahrwerk: Allrad, seltener Gravfelder oder Halbketten
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 60 m/ph (108 km/h)
 Beschleunigung: 3 m/ph
 Bremswert: 15 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Funker
 Bewaffnung: keine
 Transport: 4 Med-Tech, bis zu 20 Patienten
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Lebenserhaltungssysteme, Med-Labor, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	20
Aufbauten	4-5	0
Crew	6-7	25
Kontrollen	8	28
Fahrwerk	9-10	22
Rumpf	11-15	28
Transport	16-20	28

Werkstattwagen Nikita "Atlas"



Werkstattwagen Nikita "Atlas"

Wo viele Fahrzeuge eingesetzt werden, kann auch viel kaputt gehen. Darum produziert *Nikita* die speziell auf militärische Bedürfnisse zugeschnittenen Werkstattwagen der Marke "Atlas". Mit ihnen kann man liegengebliebene Panzer wieder flottmachen, abschleppen oder im schlimmsten Fall die Trümmer beseitigen, damit sie kein Hindernis für nachrückende Verbände darstellen.

Die Werkstattwagen transportieren eine große Anzahl an Ersatzteilen. Im Zweifelsfall sollte der Spieler eine faire Prozentchance vergeben, um festzustellen, ob der gewünschte Gegenstand auf Lager ist.

Zur Verteidigung ist der Atlas mit einem Impuls-lasergeschütz ausgestattet. Die Seilwinde verfügt über eine STK von 300, der Kran ist in der Lage, bis zu 10 Tonnen Gewicht zu heben, wobei jedoch das Fahrzeug stehenbleiben und Stabilisationsstützen ausfahren muß.

Wird ein Werkstattwagen bei Reparaturen eingesetzt, so verringert sich die benötigte Zeit aufgrund der vorhandenen Ausstattung auf die Hälfte und die Techniker erhalten einen Modifikator von -10 auf ihre Proben.

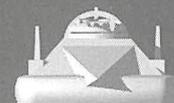
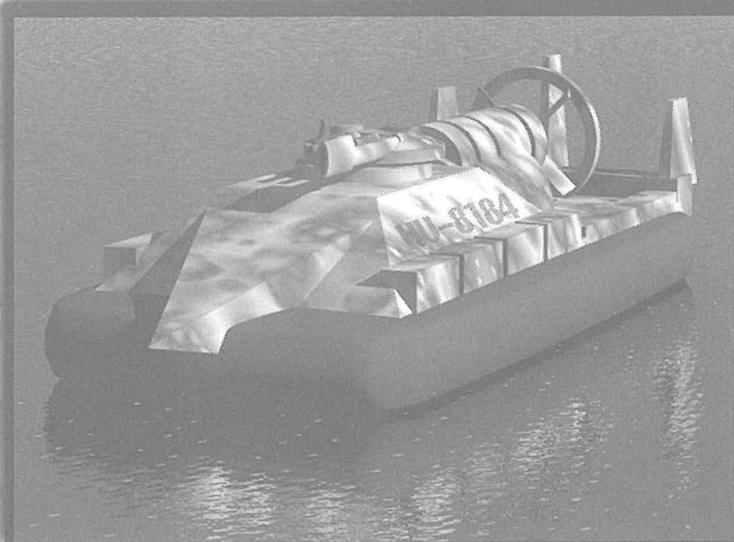
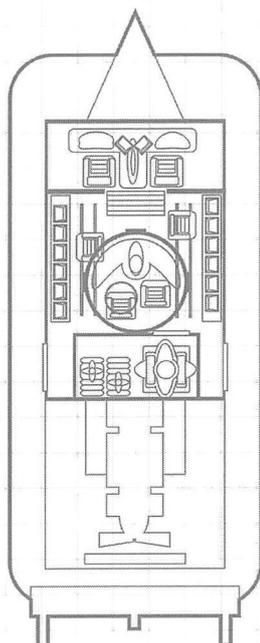
Technische Daten

Maße: Länge 9 m, Breite 3,5 m, Höhe 5,5 m
 Fahrwerk: Allrad, Gravfelder oder Halbketten
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 60 m/ph (108 km/h)
 Beschleunigung: 3 m/ph
 Bremswert: 15 m/ph
 Besatzung: 1 Fahrer, 1 Schütze
 Bewaffnung: *Mauser* Impuls laser L3 (10 Energiekanister)
 Transport: 2 Techniker
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Ersatzteile, Kran, Lebenserhaltungssysteme, Räum schaufel, Seilwinde, Technikerwerkzeug, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	20
Aufbauten	4-7	0
Crew	8	25
Kontrollen	9	28
Fahrwerk	10-11	22
Rumpf	12-15	28
Transport	16-19	28
Waffensysteme	20	15

Luftkissenboot "Alligator"



Luftkissenboot "Alligator"

Eigentlich sind Luftkissenboote nur beschränkt kampftauglich, da ihre Antriebssysteme und Fahrwerke nicht sonderlich gut auf schweres Feindfeuer reagieren. Während des Konzernkriegs sind viele Boote wegen ausgedehnter Reparaturen wochenweise nicht einsatzfähig gewesen. Heute sind diese Boote allerdings eher selten anzutreffen. Die *SEK*-Truppen sowie die *Roten Falken* verwenden Luftkissenboote sehr gerne während der Grundausbildung, um amphibische Landungen einzuüben.

Der Bootstyp "Alligator" wird heute bevorzugt für Sicherungsaufgaben in ruhigen Gebieten verwendet.

Der größte Vorteile eines Luftkissenbootes ist immer noch, daß man diese Vehikel – ähnlich wie bei Fahrzeugen mit Antigrav-Fahrwerken – ohne Umrüstung auf Land und Wasser verwenden kann.

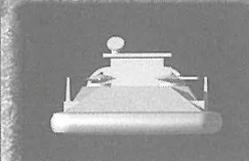
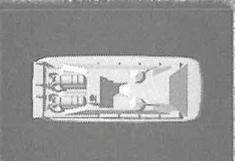
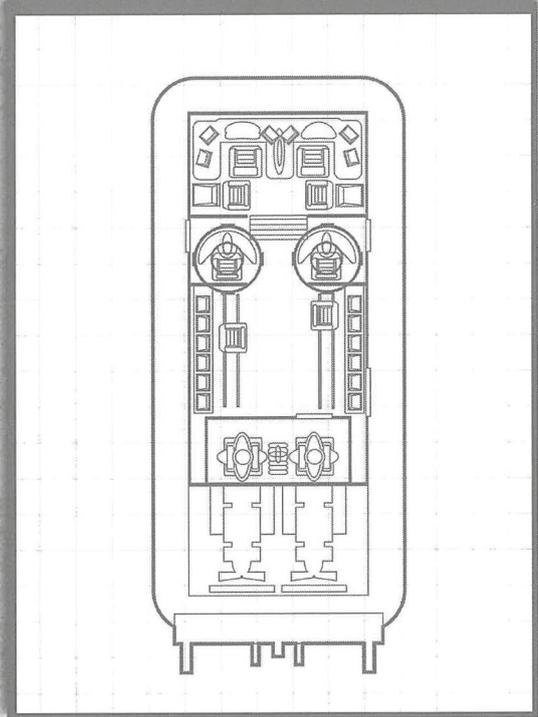
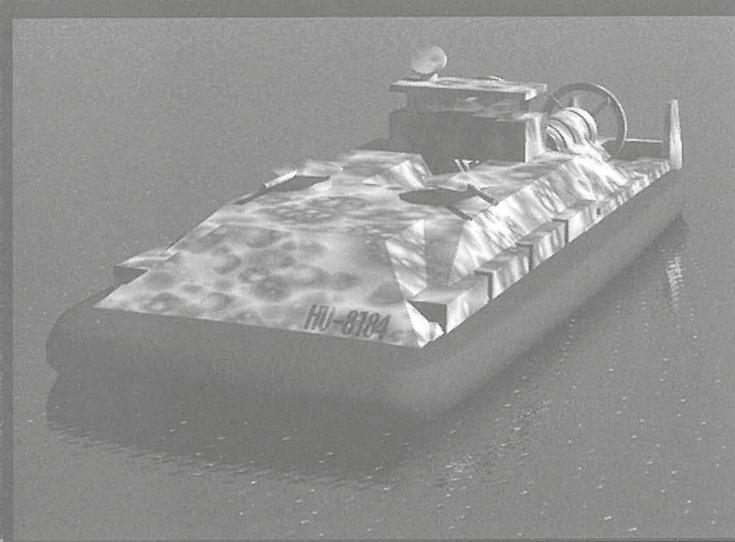
Technische Daten

Maße: Länge 20 m, Breite 8 m, Höhe 5,2 m
 Fahrwerk: Luftkissen
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 100 m/ph (180 km/h)
 Beschleunigung: 6 m/ph
 Bremswert: 10 m/ph
 Besatzung: 1 Steuermann, 1 Funker, 4 Schützen
 Bewaffnung: *Mauser* Impulslaser L5 (20 Energiekanister), *Rockwell* "Taifun 3" Raketenlafette (32 Raketen), Wasserbomben (40 Stück), Wallenfels MG
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Lebenserhaltungssysteme, Motion-Scanner, Radar, Sonar, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	30
Aufbauten	4-5	0
Crew	6-7	30
Kontrollen	8-9	30
Fahrwerk	10-11	15
Rumpf	12-16	40
Transport	17-18	35
Waffensysteme	19-20	18

Luftkissenboot "Kaiman"



Luftkissenboot "Kaiman"

Die leichtere Kampfvariante "Kaiman" ist heute generell nicht mehr in "heißen" Kriegszonen zu finden. Das Boot kann seine Stärken auch im rückwärtigen Raum ausspielen. Man kann den Kaiman nämlich optimal als mobile Befehlszentrale einsetzen. Durch die großzügige Raumgestaltung sind die Auswertungsplätze bevorzugt. Hier kann man militärische Operationen zu Wasser und zu Land problemlos leiten.

Einige Varianten haben auch in der Militärforschung ihre Heimat gefunden.

Der größte Vorteile eines Luftkissenbootes ist immer noch, daß man diese Vehikel – ähnlich wie bei einem Antigrav-Fahrwerk – ohne Umrüstung auf Land und Wasser verwenden kann.

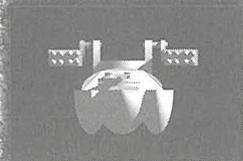
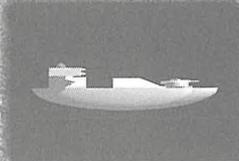
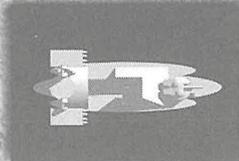
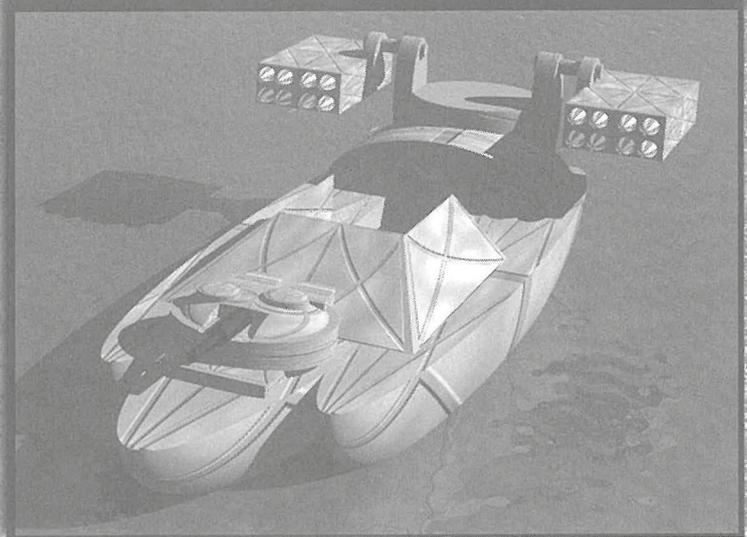
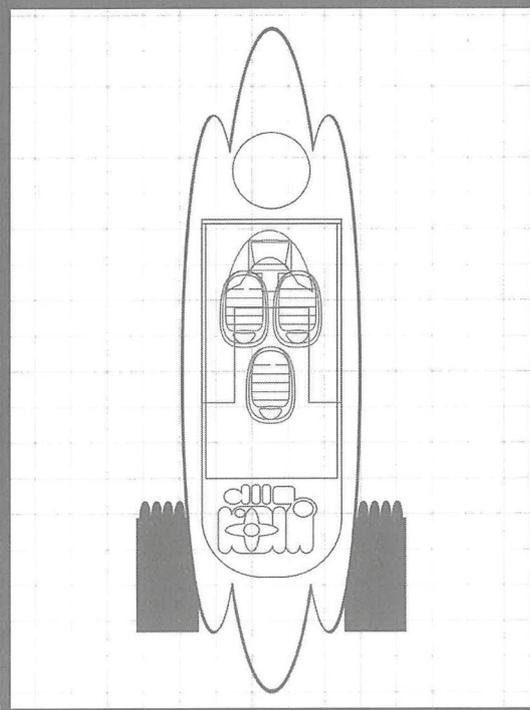
Technische Daten

Maße: Länge 17 m, Breite 7 m, Höhe 5 m
 Fahrwerk: Luftkissen
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 95 m/ph (170 km/h)
 Beschleunigung: 5 m/ph
 Bremswert: 8 m/ph
 Besatzung: 1 Steuermann, 1 Funker, 6 Schützen
 Bewaffnung: *Mauser* Impuls laser L3 (20 Energiekanister), Wasserbomben (40 Stück), 4 Wallenfels MG
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Lebenserhaltungssysteme, Motion-Scanner, Radar, Sonar, Reaktivpanzerung, optional weitere Sensorsysteme zurüstbar

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	20
Aufbauten	4-5	0
Crew	6-7	25
Kontrollen	8-9	25
Fahrwerk	10-11	15
Rumpf	12-16	30
Transport	17-18	25
Waffensysteme	19-20	15

Patrouillenboot "Impact"



Patrouillenboot "Impact"

Dieses Boot ist für eine bewaffnete Auseinandersetzung wie geschaffen. Die Bauform ist nur für den militärischen Einsatz gedacht und wird im zivilen Bereich nicht verwendet. Der dreifach gewellte Rumpf sorgt für optimale Beschußstabilität und ist mit einem zusätzlichen Reaktivpanzer versehen.

Das Schiff wird für die Sicherung von Wasserstraßen und Seegebieten in Konfliktgebieten verwendet. Ausserdem kann es zur Unterstützung von militärischen Seeoperationen herangezogen werden.

Das Patrouillenboot kann mit verschiedenen Waffensystemen ausgerüstet werden. Standardbewaffnung ist jedoch eine Energiekanone am Bug, eine voll drehbare Raketenlafette am Heck und seitlich in den Rumpf integrierte Wasserbombenwerfer.

Der Bootsrumpf ist mit einer speziellen Beschichtung versehen, die die Bildung von Muschelbewuchs verhindert.

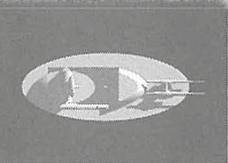
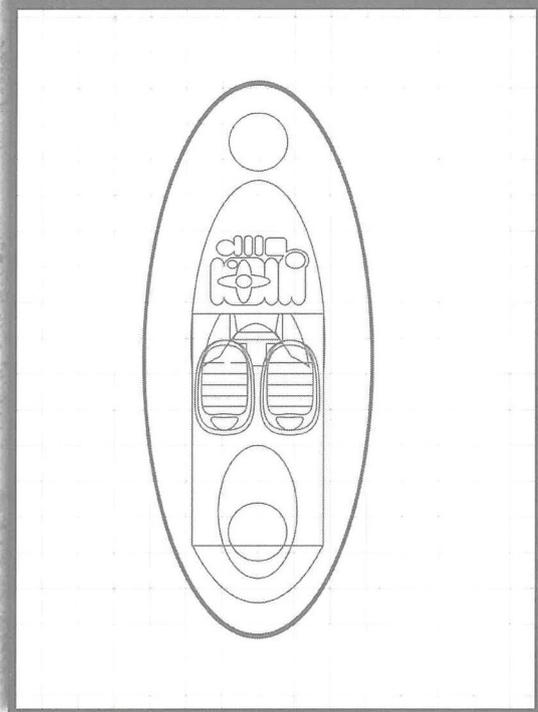
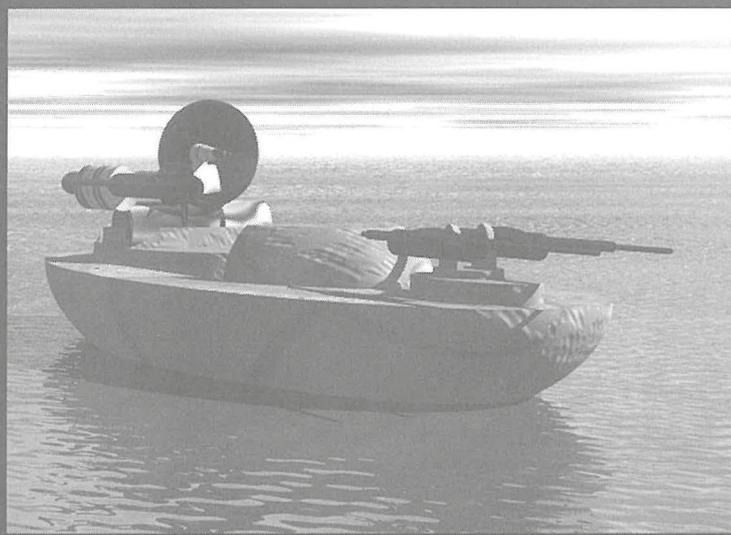
Technische Daten

Maße: Länge 10 m, Breite 4 m, Höhe 3,5 m
 Fahrwerk: Bootsrumpf
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 61 m/ph (110 km/h)
 Beschleunigung: 6 m/ph
 Bremswert: 4 m/ph
 Besatzung: 1 Steuermann/Navigator, 2 Schützen
 Bewaffnung: *Mauser* Impulslaser L5 (20 Energiekanister), *Rockwell* "Taifun 3" Raketenlafette (32 Raketen), Wasserbomben (20 Stück)
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgerät, Sonar, Radar, Lebenserhaltungssysteme, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	40
Aufbauten	3-4	0
Crew	5-6	40
Kontrollen	7	40
Rumpf	8-16	42
Transport	17-18	40
Waffensysteme	19-20	20

Patrouillenboot "Striker"



Patrouillenboot "Striker"

Das zumeist vom Militär eingesetzte Boot ist ein kleineres Wasserfahrzeug mit einem durchlaufenden Deck und darunterliegender Kabine/Stauraum. Die Besatzung bedient das Steuer, die Ortungsgeräte und die Waffensysteme. Bootsrumpf und Aufbauten sind aus witterungsbeständigem Titanplastik gefertigt. Der Fahrzeugtyp dient zur Kontrolle von unzugänglichen Wasserstraßen und Nebenflüssen.

Eine zivile Variante wird von einigen Konzernen und Minengesellschaften verwendet. Die technische Ausstattung variiert dabei je nach Bedarf und Einsatzgebiet. Zumeist dient das Wasserfahrzeug zur Erkundung von zukünftigen Abbaugebieten.

Das Boot kann mit verschiedenen Waffensystemen ausgerüstet werden. Standardbewaffnung ist ein MG am Bug und eine Energiekanone am Heck. Zivile Ausführungen können nur mit Sondererlaubnis eine Waffenzurüstung mitführen.

Der Bootsrumpf ist mit einer speziellen Beschichtung versehen, die die Bildung von Muschelbewuchs verhindert.

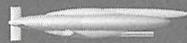
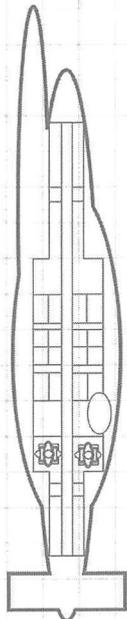
Technische Daten

Maße: Länge 8 m, Breite 3 m, Höhe 3 m
 Fahrwerk: Bootsrumpf
 Antrieb: Wasserstoff-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 50 m/ph (90 km/h)
 Beschleunigung: 4 m/ph
 Bremswert: 3 m/ph
 Besatzung: 1 Steuermann/Navigator, 1 Schütze
 Bewaffnung: *Mauser* Impulslaser L3 (10 Energiekanister), *Abacus & Greiss* "Tornado" MG
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Sonar, Radar, Lebenserhaltungssysteme, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-2	35
Aufbauten	3-4	0
Crew	5-6	38
Kontrollen	7-8	38
Rumpf	9-16	38
Transport	17-18	38
Waffensysteme	19-20	20

U-Boot "Octopus"



U-Boot "Octopus"

Das Kampf-U-Boot wird vornehmlich zur Sicherung von Gewässern eingesetzt. Die letzten ernstzunehmenden Auseinandersetzungen von Unterseebooten fanden im Konzernkrieg statt.

Das Militär benutzt die meisten noch aktiven U-Boote zur Unterstützung von regierungseigenen Forschungsprojekten. Der Dienst bei der traditionellen Marine nicht sonderlich beliebt, da der Tagesablauf in der Regel nur aus gleichförmigen Routineaufgaben besteht.

Durch eine speziell geformte Bugnase kann das U-Boot das Superkavitationsprinzip (Seite 12) ausnutzen. Der Bootskörper bewegt sich in einer Gasblase und wird durch einen Düsenantrieb vorwärtsbewegt. Normale Schiffsschrauben würden hier nicht funktionieren.

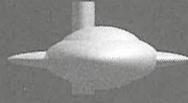
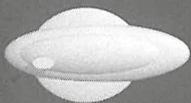
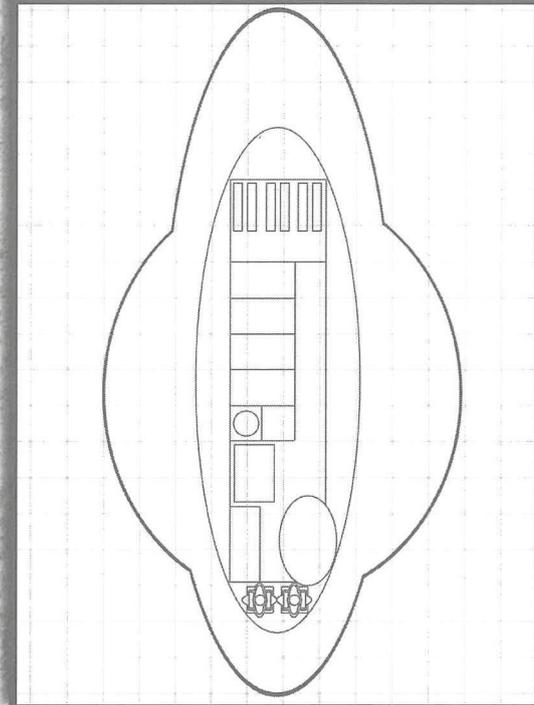
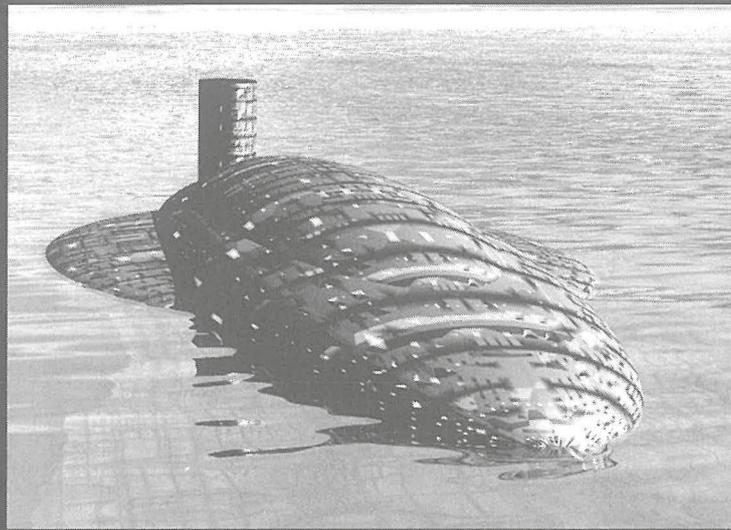
Technische Daten

Maße: Länge 70 m, Breite 10 m, Höhe 10 m
 Fahrwerk: Bootsrumpf
 Antrieb: Laesum-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 278 m/ph (500 km/h)
 Beschleunigung: 30 m/ph
 Bremswert: 15 m/ph
 Besatzung: 1 Steuermann, 1 Kapitän, 16 Matrosen
 Bewaffnung: 2 Bugtorpedorohre, 1 Hecktorpedorohr (30 Torpedos), Energiekanone *Mauser* Impuls-laser L5 (20 Energiekanister)
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Lebenserhaltungssysteme, Radar, Sonar, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	48
Aufbauten	4-5	0
Crew	6-9	52
Kontrollen	10	52
Transport	11-16	52
Waffensysteme	17-20	40

U-Boot "Teufelsrochen"



U-Boot "Teufelsrochen"

Das Kampf-U-Boot wird vornehmlich zur Sicherung von Gewässern eingesetzt. Die letzten ernstzunehmenden Auseinandersetzungen von Unterseebooten fanden im Konzernkrieg statt.

Der Teufelsrochen ist eine sehr gute Konstruktion, die im Konfliktfall allen Ansprüchen genügen würde. Das Modell ist ursprünglich als Angriffswaffe entwickelt worden. Die TSU hält von diesem Typ noch einige Boote in der Routine-Wartung, um im Ernstfall darauf zurückgreifen zu können.

Durch eine speziell geformte Bugnase kann das U-Boot das Superkavitationsprinzip (Seite 12) ausnutzen. Der Bootskörper bewegt sich in einer Gasblase und wird durch einen Düsenantrieb vorwärtsbewegt. Normale Schiffsschrauben würden hier nicht funktionieren.

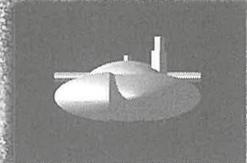
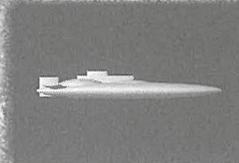
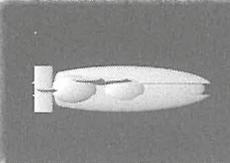
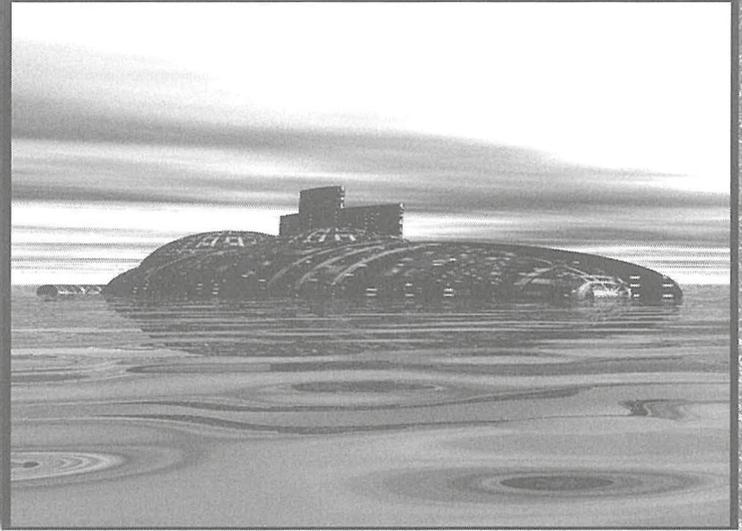
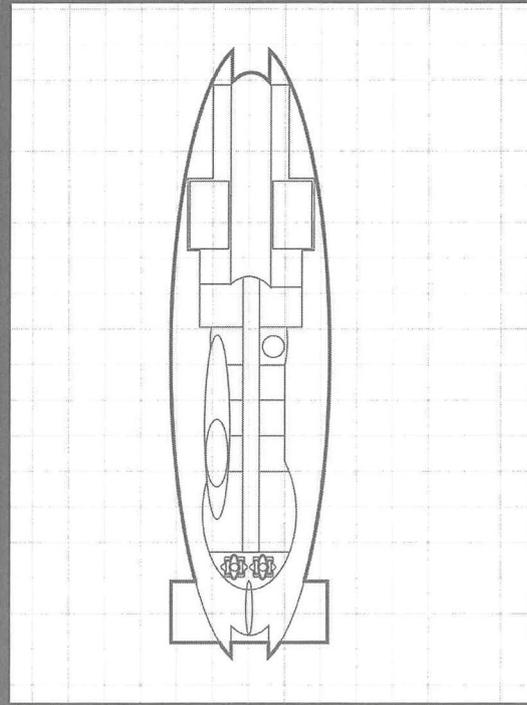
Technische Daten

Maße: Länge 50 m, Breite 23 m, Höhe 11,5 m
 Fahrwerk: Bootsrumpf
 Antrieb: Laesum-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 261 m/ph (470 km/h)
 Beschleunigung: 28 m/ph
 Bremswert: 14 m/ph
 Besatzung: 1 Steuermann, 1 Kapitän, 14 Matrosen
 Bewaffnung: 3 Bugtorpedorohre, 2 Hecktorpedorohre (60 Torpedos), 2 Energiekanonen *Mauser* Impulslaser L5 (40 Energiekanister)
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Lebenserhaltungssysteme, Sonar, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

	1W20	PF
<i>Lokalisation</i>		
<i>Antrieb</i>	1-3	50
<i>Aufbauten</i>	4-5	0
<i>Crew</i>	6-9	55
<i>Kontrollen</i>	10	55
<i>Transport</i>	11-17	55
<i>Waffensysteme</i>	18-20	40

U-Boot "Wattwurm"



U-Boot "Wattwurm"

Dieser U-Boot-Typ wird vom Militär für Spezialoperationen genutzt. Durch die Multifunktionsfront können Kampftaucher, Minen und Kleinboote eingesetzt werden. Wegen des besonderen Designs des Bugbereichs kann der "Wattwurm" nicht mit Superkavitationsgeschwindigkeit fahren.

Da der Unterwassertagebau in heutiger Zeit wieder an Bedeutung gewonnen hat, wird dieser Bootstyp auch von Militär und Privatwirtschaft (ohne Bewaffnungsoptionen!) zur Erschließung neuer Rohstoffquellen genutzt. Auf dem Meeresgrund verbergen sich wertvolle Stoffe, die mit Hilfe dieser Förderboote problemlos gehoben werden können.

An der Spitze des Unterseebootes sind Bohr- und Förderinstrumente befestigt, die durch eine flexible Aufhängung in fast jeden Winkel gebracht werden können. Das Boot levelt sich auf eine Tiefe ein, fährt die Bugwerkzeuge aus und beginnt mit der Förderung. Das geförderte Material wird automatisch eingesaugt, gesäubert und eingelagert. Die ausgewaschenen Reste werden ausgeworfen und sinken zurück auf den Meeresgrund.

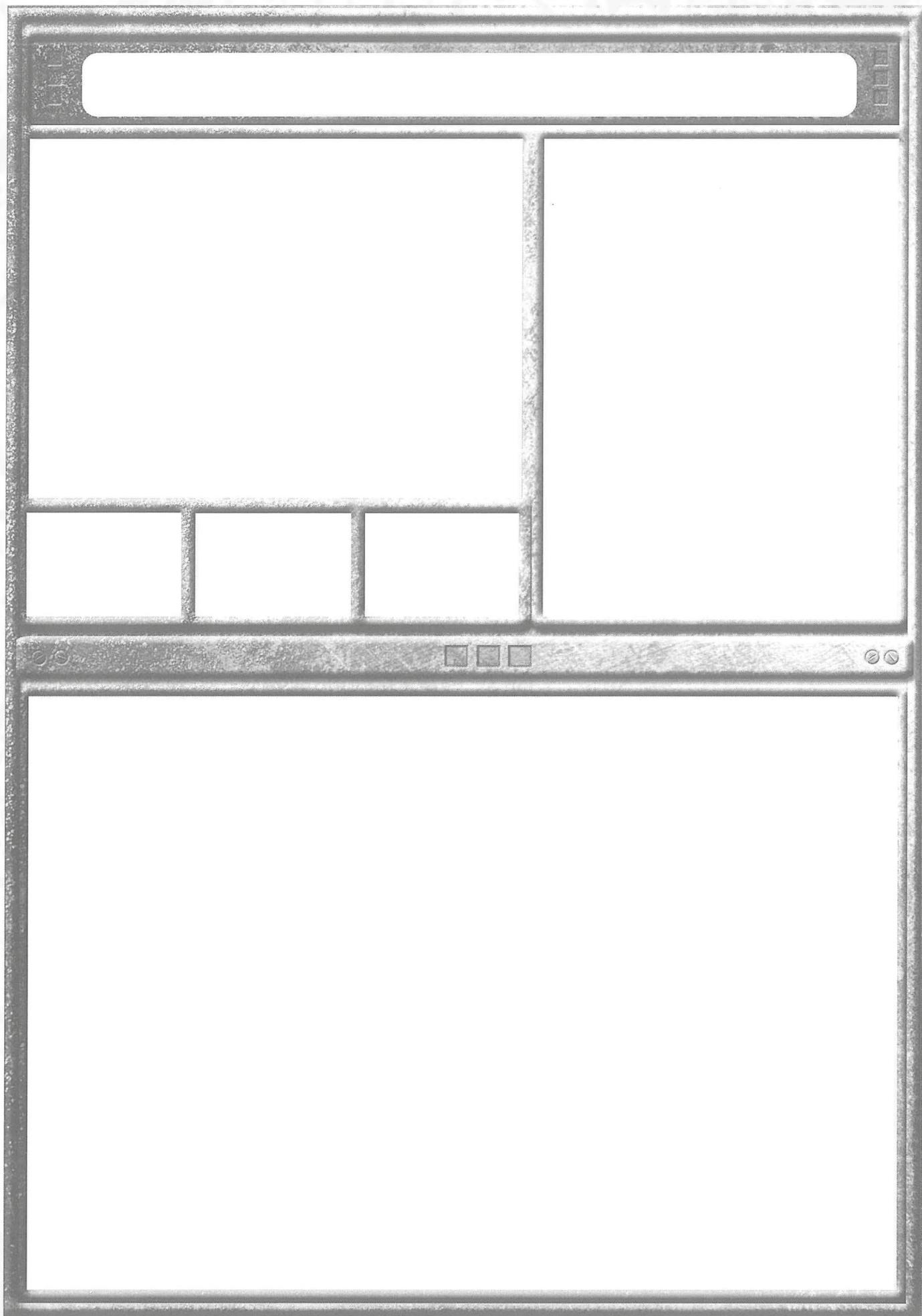
In Notsituationen kann das Minierboot auch zu Unterwasser-Rettungsaktionen eingesetzt werden. Eine Umrüstung ist dazu erforderlich.

Technische Daten

Maße: Länge 50 m, Breite 10 m, Höhe 5 m
 Fahrwerk: Bootsrumph
 Antrieb: Laesum-Fusionsreaktor
 Höchstgeschwindigkeit: 66 m/ph (120 km/h)
 Beschleunigung: 6 m/ph
 Bremswert: 8 m/ph
 Besatzung: 1 Steuermann, 1 Kapitän, 2 Matrosen, 6 Ingenieure/Nachrichtendienstler
 Bewaffnung: 2 Bugtorpedorohre, 1 Hecktorpedorohr (30 Torpedos), 1 Energiekanone *Mauser* Impulslaser L5 (20 Energiekanister)
 Transport: 20 Kampftaucher mit Ausrüstung oder entsprechendes Fördergut
 Ausrüstung: Autopilot, Funkgeräte, Lebenserhaltungssysteme, fest installierte Minierwerkzeuge, Radar, Sonar, Reaktivpanzerung

Treffertabelle

Lokalisation	1W20	PF
Antrieb	1-3	45
Aufbauten	4-5	0
Crew	6-10	50
Kontrollen	11	50
Transport	12-17	50
Waffensysteme	18-20	40



(Leerbogen für selbstentworfenene Fahrzeuge/Boote)

3. Fahrzeug- kampfregeln

I. Vorwort

Die folgenden Regeln sollen dazu dienen, Fahrzeug- und Flugzeuge in kleinere Gefechte einzubeziehen, die sich im Lauf einer **Space Gothic®**-Sitzung ergeben können. Auch wenn fast ausschließlich von "Fahrzeugen" die Rede ist, haben diese Regeln auch Gültigkeit für Flugzeuge, Chopper oder Kleinstraumschiffe, solange diese sich innerhalb der Atmosphäre eines Planeten bewegen. Für Gefechte im freien Raum werden die Regeln in *Overkill III* verwendet. Damit man über die Positionen der beteiligten Fahrzeuge die Übersicht behält, empfiehlt es sich, Gefechte auf einem Spielplan auszutragen. Im Fachhandel sind Pläne mit Hex- oder Quadratrastern erhältlich; sie können jedoch auch ohne größere Probleme selbst angefertigt werden (siehe auch *Grundregelwerk*, Seite 91). Um die beteiligten Fahrzeuge zu symbolisieren, kann man handelsübliche Fahrzeugmodelle verwenden, die mit ein wenig Bastelarbeit ohne weiteres in futuristische Fortbewegungsmittel umgewandelt werden können. Sind keine Modelle zur Hand, kann man sich auch mit Improvisationsobjekten wie Streichholzschachteln, Radiergummis oder entsprechend beschrifteten Zetteln behelfen.

II. Kontrollproben

Gerät ein Fahrzeug in gefährliche Situationen, so muß dem Fahrer eine Probe auf *Gravgleiter fliegen*, *Gravrad fliegen* oder seine entsprechende Pilotenfertigkeit gelingen, je nachdem, welchen Fahrzeugtyp er gerade steuert. Diese Probe wird im folgenden Text als *Kontrollprobe* bezeichnet.

Fahrzeuge

Mißlingt eine Kontrollprobe, so verliert der Fahrer die Herrschaft über das Vehikel. Es wird mit 1W20 auf die Tabelle *Kontrollverlust Fahrzeuge* (Seite 113) gewürfelt. Bei einem kritischen Fehler kommt auf diesen Wurf ein Modifikator von +1 zur Anwendung.

Wann ein Fahrzeug in eine gefährliche Situation geraten ist, entscheidet der Spielleiter im Hinblick auf die jeweilige Spielsituation. Eine Kontrollprobe ist in jedem Fall in folgenden Situationen durchzuführen:

- bei Kurven von mehr als 45°, wenn die gefahrene Geschwindigkeit den Bremswert des Fahrzeugs übersteigt.
- bei Kurven von mehr als 90°. Es kommt der in der Tabelle *Fahrzeuggeschwindigkeiten* (Seite 113) angegebene Modifikator auf die Kontrollprobe zur Anwendung.
- Bei Fahrzeugen mit Rädern, die sich auf glatten Oberflächen (z. B. vereister Fahrbahn) bewegen. Eine Probe wird jedesmal fällig, wenn die Richtung geändert wird.
- jedesmal, wenn das Fahrzeug überraschend unter Beschuß gerät.
- bei jedem Treffer auf das Fahrwerk oder den Antrieb.

Flugzeuge/Chopper

Bei brenzlichen Manövern oder jedesmal dann, wenn das Flugzeug getroffen wird, muß der Pilot eine Kontrollprobe bestehen. Mißlingt sie, so verliert er die Herrschaft über das Flugzeug. Je nach Umgebung besteht die Gefahr einer Kollision oder eines Absturzes (siehe unten).

Kollision:

Befindet sich das Flugzeug zum Zeitpunkt des Kontrollverlustes in gefährlichem Luftraum (z. B. Flug durch Schluchten, an Hochhäusern vorbei oder durch feindliche Flugzeugverbände), dann besteht die Möglichkeit einer Kollision. Mißlingt die Probe, so wird sofort mit 1W20 auf die Tabelle *Flugzeug-Kollisionen* (Seite 113) gewürfelt. Bei kritischen Fehlern wird +2 zum Ergebnis addiert. Langsam fliegende Chopper (bis maximal 30 m/ph) dürfen 2 vom Ergebnis abziehen.

Absturz:

Der Pilot muß sofort nach einer mißlungenen Probe eine weitere Kontrollprobe ablegen, auf

*Die Wand!
Die Waaaand!
Aaaaah . . .*

*Hernie Breztel,
Söldner (†)*

*Wenn die Karre so
holpert, ist das
kein Platten, du
Depp. Voll-
gummireifen
verlieren keine
Luft. Ich schätze
eher, wir haben
den kompletten
Reifen verloren.*

*Gerda Marcail,
Schmugglerin*



Ein Konvoi, der ist lustig, ein Konvoi, der ist schön – jedenfalls bis zu einem Hinterhalt.

Bist Du taub, Neuling? Wenn der Hauptmann Aufsitzen, Anlassen, Marsch schreit, meint er gemeinhin damit, das wir einsteigen, den Motor anlassen und losfahren sollen. Brauchst Du noch weitere Erläuterungen, bevor der Zündvorgang abgeschlossen ist?

Bo Geusenvail, Feldweibel

die bei Flugzeugen ein Modifikator von +10 angewendet wird (bei den leichter in der Luft zu haltenden Choppern wird die Probe normal durchgeführt). Mißlingt auch diese Probe, so stürzt die Maschine ab und wird zerstört. Alle Insassen müssen sofort eine Glücksprobe machen. Wer diese nicht besteht stirbt. Für NSC wird keine Glücksprobe durchgeführt, es wird davon ausgegangen, daß 1W100% der an Bord befindlichen Nichtspielercharaktere ums Leben kommen. Überlebende verlieren jeweils 3W6 TP an 1W6 Körperteilen.

Seeschiffe/U-Boote

Es werden nur dann Kontrollproben durchgeführt, wenn sich das Schiff in gefährlichen Gewässern befindet. Beispiele hierfür sind Korallenriffs, enge Hafeneinfahrten, Untiefen, Strudel oder Tauchfahrten dicht am Meeresgrund oder Felswänden. Mißlingt die Kontrollprobe, so erleidet das Schiff einen Rumpftreffer (bei einem U-Boot einen Treffer an einer auf der Treffertabelle ermittelten Lokation). Der Schaden wird abhängig von der gefahrenen Geschwindigkeit in der Spalte *Kollision* der Tabelle *Fahrzeuggeschwindigkeiten* (siehe auf Seite 113) ermittelt. Bewegt sich ein U-Boot mit *Superkavitation* (siehe Seite 12, Abschnitt *Bootsrumpf*) fort, so wird ein Modifikator von +30 auf die Kontrollprobe addiert.

III. Bewegung

In Kampfsituationen bewegt sich grundsätzlich als erstes das Fahrzeug, das zu Beginn der Phase

die höchste Geschwindigkeit hat. Anschließend folgen alle weiteren Fahrzeuge in der Reihenfolge ihrer Geschwindigkeiten. Zuletzt handeln Charaktere zu Fuß, wie üblich in der Reihenfolge ihrer Geschicklichkeit.

Ein Fahrzeug muß die Geschwindigkeit fahren, die es zu Beginn der laufenden Phase innehat. Am Ende seiner Phase legt der Fahrer fest, ob er in der nächsten Phase seine Geschwindigkeit beibehalten, bremsen oder beschleunigen will. Die Geschwindigkeit kann maximal um den Beschleunigungswert erhöht, bzw. um den Bremswert vermindert werden. Eine gute Möglichkeit, das Tempo eines Fahrzeugs anzuzeigen, besteht darin, 1W100 mit der entsprechenden Zahl neben das Fahrzeug zu legen.

☛ *Beispiel: Ein Larson GT2 (Beschleunigungswert 6, Bremswert 30), der in der ersten Phase 40 Meter gefahren ist, kann am Ende dieser Phase seine Geschwindigkeit auf bis zu 10 Meter pro Phase senken oder auf bis zu 46 Meter pro Phase erhöhen. Wir entscheiden uns, die Geschwindigkeit um 5 auf 35 Meter pro Phase zu senken und drehen die Würfel neben dem Marker für das Fahrzeug, bis sie 35 anzeigen. In der zweiten Phase muß der Larson dann 35 Meter zurücklegen, bevor die Geschwindigkeit wieder verändert werden kann.*

Rückwärts fahren

Ein Fahrer kann sein Fahrzeug, wenn es sich in der vorangegangenen Phase nicht vorwärts bewegt hat, rückwärts beschleunigen. Hierzu wird sein Beschleunigungswert halbiert. Bewegt sich ein Fahrzeug auf diese Art fort, so kann es

maximal 1/4 seiner üblichen Höchstgeschwindigkeit erreichen. Beim Rückwärtsfahren wird ein Modifikator von +20 auf alle Kontrollproben angewendet.

Wenden/Powerslide

Ein Fahrzeug kann mit einem waghalsigen "Powerslide" um bis zu 180° gewendet werden. Hierzu muß dem Fahrer eine Kontrollprobe gelingen, auf die der entsprechende Modifikator aus der Tabelle *Fahrzeuggeschwindigkeiten* (Seite 113) angewendet wird. Mißlingt der Powerslide, so wird das wie ein kritischer Fehler bei einer Kontrollprobe behandelt. Da sich Gravfahrzeuge und Krafträder besser für Powerslides eignen als andere, wird der oben genannte Modifikator für sie halbiert. Gravräder erhalten jedoch keinen doppelten Vorteil.

Auch Kampffläuer (mit Ausnahme der *Krabbe*) können mit einem waghalsigen Manöver, das unter Piloten als *Quickstep* bekannt ist, auf der Stelle um 180° gewendet werden. Der Quickstep sieht wie eine verhunzte Ballettfigur aus und erfordert eine Kontrollprobe mit dem oben genannten Modifikator. Geht sie daneben, so fällt der Kampffläuer wie ein gefällter Baum zu Boden, wobei alle Insassen ein *Schleudertrauma* (rechts oben) erleiden. Ein gestürzter Kampffläuer der *Tyrant*-Klasse benötigt 5 erfolgreiche Kontrollproben, um sich wieder aufzurichten; kleinere Kampffläuer nur 2 Proben, wobei jede Probe 1W6 Kampfrunden Zeit kostet.

IV. Kollisionen

Rammt ein Fahrzeug ein stehendes, massives Hindernis, so erleidet es automatisch einen Rumpftreffer. Der Schaden wird unter Berücksichtigung der gefahrenen Geschwindigkeit aus der Tabelle *Fahrzeuggeschwindigkeiten* auf Seite 113 (Spalte *Kollision*) abgelesen. Übersteigt der Schaden den *Panzerungsfaktor* des Fahrzeugs, so wird die Tabelle *Rumpfschäden* (ab Seite 117) wie bei einem Waffenschaden verwendet. Für U-Boote wird anstelle des Rumpfs eine Lokation auf der Treffertabelle ermittelt, auf die der oben genannte Schaden angewendet wird.

Mit dem Kopf durch die Wand

Will ein Fahrer, wie im besten Actionfilm, mit seinem Fahrzeug eine Wand durchbrechen, so muß er einen entsprechenden Strukturschaden verursachen. Der Strukturschaden, den ein Fahrzeug an einer Wand anrichtet, ist der Tabelle *Fahrzeuggeschwindigkeiten* (Seite 113) in der Spalte *Kollision* zu entnehmen. Übersteigt der verursachte Schaden den Strukturpunktwert der Wand (Tabelle K 22, *Grundregelwerk*, Seite 237), so ist das Fahrzeug durchgebrochen. Der

Schaden am Fahrzeug selbst wird wie oben erwähnt ermittelt.

Schleudertrauma

Durch Auffahrunfälle erleiden alle beförderten Lebewesen jeweils an Kopf und Oberkörpern in der Tabelle *Fahrzeuggeschwindigkeiten* (Seite 113) beschriebenen *TP*-Verlust. Schutzkleidung hilft nicht gegen diesen Schaden. Schleudertrauma-Schäden heilen nicht wie normale Verletzungen. Der Verletzte muß stattdessen eine Woche lang jeden Tag eine *KON*-Probe bestehen. Sind alle Proben erfolgreich, so setzt die Heilung automatisch ein. Mißlingen eine oder mehrere Proben normal oder kritisch, ist die Prozedur zu wiederholen.

Nicht angeschnallte Crewmitglieder und Passagiere erleiden zusätzlich einen Treffer an einer zufällig ermittelten Lokation. Der Schaden wird ebenfalls in der Tabelle *Fahrzeuggeschwindigkeiten* (Spalte *Kollision*) abgelesen. Gegen diesen zusätzlichen Schaden hilft Schutzkleidung normal.

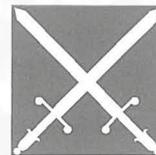
☞ *Beispiel: Feldwebel Koslovsky steuert seinen seinem Stunty nach einer verpatzten Kontrollprobe mit einer Geschwindigkeit von 50 m/ph in eine Mauer. Der Tabelle entnehmen wir, daß der ungeschickte Rebell an Kopf und Oberkörper jeweils 1W4+2 Trefferpunkte verliert. Seine Rebel-Yell-Kampfpanzerung schützt nicht gegen diesen Schaden. Das Fahrzeug erleidet einen Rumpftreffer mit einer Stärke von 3W6+6. Wäre Koslovsky nicht angeschnallt gewesen, so hätte er zusätzlich einen Schaden von 3W6+6 an einem Anhand der Treffertabelle ermittelten Körperteil erlitten. Merke: Gurte können Leben retten!*

Rammen, frontal

Rammen sich zwei fahrende Vehikel frontal, so entspricht die für die Schadensermittlung relevante Aufprallgeschwindigkeit für beide Fahrzeuge der Summe ihrer Geschwindigkeiten vor dem Zusammenstoß.

Rammen von Hinten

Um ein fremdes Fahrzeug von hinten zu rammen, muß der Verfolger zunächst logischerweise schneller als der Verfolgte fahren. Des Weiteren kann der Verfolgte, wenn ihm eine Wahrnehmungsprobe gelingt, versuchen, dem rammenden Fahrzeug auszuweichen. Hierzu muß er die Kontrollfertigkeit des Verfolgers in einer Widerstandsprobe überwinden. Siegt der Verfolger, so rammt er das gegnerische Fahrzeug. Als Aufprallgeschwindigkeit gilt die Geschwindigkeit des Rammenden, abzüglich der Geschwindigkeit des Gerammten. Der Gerammte muß sofort eine Kontrollprobe mit



*Gut aufgepaßt ,
Kleiner! Jetzt zeige
ich Dir mal, wie
echte Männer
wenden. Dazu
braucht man viiiiel
Gas, freie Baaahn
und . . . Aaah . . .*

*Heiko Swoboda,
Lademeister*

*Hust, Keuch . . .
ich bin beein-
druckt. Was sollte
nach dem "und"
kommen? Trockene
Fahrbahn oder
Glück?*

*Rainer Brock,
Matrose*

dem in der Tabelle *Fahrzeuggeschwindigkeiten* (Seite 113) angegebenen Modifikator bestehen, um nicht die Herrschaft über sein Fahrzeug zu verlieren. Der Schaden für die beteiligten Fahrzeuge wird nach der oben erwähnten Vorgehensweise ermittelt.

Ob ich das Feigling-Spiel kenne? Eigentlich nicht. Ääh . . . warum wechselst Du auf die Gegenfahrbahn?

Tod Mood, Prospektor

Rammen von der Seite

Rammt ein Fahrzeug ein anderes in die Seite, so zählt für beide die Geschwindigkeit des Rammenden als Aufprallgeschwindigkeit. Außerdem muß der Gerammte eine Kontrollprobe bestehen, um nicht die Herrschaft über das Fahrzeug zu verlieren. Natürlich kann das Opfer mit Hilfe einer gelungenen *Wahrnehmungsprobe* und einer Widerstandsprobe gegen die Kontrollfertigkeit des Angreifers der Attacke ausweichen.

Abdrängen

Diese Technik des breitseitigen Rammens eines neben dem Angreifer fahrenden Fahrzeugs ist uns aus vielen hochklassigen (oder auch minderwertigen) Actionfilmen bekannt. Die Fahrer messen ihre Kontrollfertigkeiten in einer Widerstandsprobe. Wird einer der Beteiligten vom Gegner überrascht, so erhält er auf die Probe einen Modifikator von +20. Der Unterlegene ändert für die folgende Phase seine Richtung um 45° vom Gegner weg und gegebenenfalls in den obligatorischen bodenlosen Abgrund neben der Straße . . .

Dräng' ihn ab! Gegenlenken! Mehr Gas! Paß' auf die Masten auf! Die Ma . . .

Woitila Brauch, Hitman (†)

Anfahren von Fußgängern

Bemerkt ein Fußgänger zu Beginn einer Phase durch eine gelungene Wahrnehmungsprobe, daß ein Fahrzeug auf ihn zusteuert, so kann er versuchen, dem Aufprall durch eine erfolgreiche *GES*-Probe zu entgehen. Die Probe wird jedoch mit einem Modifikator durchgeführt, der der Spalte *Kontrollproben* in der Tabelle *Fahrzeuggeschwindigkeiten* (Seite 113) zu entnehmen ist. Gelingt die Probe, so konnte sich der Fußgänger im letzten Moment zur Seite werfen. Er benötigt mindestens 3 Phasen, um wieder auf die Beine zu kommen. Mißlingt der Ausweichversuch, so erleidet der Angefahrene den in der Tabelle *Fahrzeuggeschwindigkeiten* unter *Kollision* beschriebenen Schaden, der jeweils in voller Höhe auf 1W4 durch die Treffertabelle ermittelte Körperteile angewendet wird. Schutzkleidung schützt nur mit ihrem Mindestwert vor solch schrecklichen Verletzungen.

V. Schüsse auf Fahrzeuge

Ablauf eines Fahrzeugtreffers

Wird ein Fahrzeug von einer Waffe getroffen, so wird anhand der *Treffertabelle* auf dem jeweiligen Datenblatt (ab Seite 27) ermittelt, an welcher Stelle der Treffer erzielt wurde. Kommt es dabei zu unmöglichen Ergebnissen, so wird der Wurf wiederholt (ein von hinten beschossener Reisebus kann kaum in den Fahrerbereich getroffen werden).



Bei Konflikten, die mit großkalibrigen Waffen auf offener Straße ausgetragen werden, sollte man sich nicht unüberlegt in die Schußzone begeben.



☞ *Achtung: Verfügt ein Fahrzeug über Reaktivpanzerung, so kann es nur durch Waffen oder Munitionstypen beschädigt werden, die in der Liste ab Seite 110 entsprechend gekennzeichnet sind. Alle anderen Waffen/Projektile können moderne Fahrzeugpanzerungen grundsätzlich nicht durchdringen. Ihre einzige Möglichkeit, Schaden am betreffenden Fahrzeug anzurichten, besteht darin, seine Aufbauten zu treffen (vergleiche auch den Abschnitt Aufbauten, auf Seite 104).*

Nachdem die Lokalisation feststeht, schaut man in der Tabelle nach, welchen *Panzerungsfaktor (PF)* das Fahrzeug an dieser Stelle hat. Dieser wird vom ermittelten Schaden abgezogen. Der verbleibende Schaden wird bei Treffern auf die Lokalisationen *Crew* oder *Transport* direkt auf den Inhalt der betroffenen Lokalisation angewendet. Wurde ein Mitglied der Fahrzeugbesatzung getroffen, so erleidet es an einer auf der Treffertabelle ermittelten Stelle den verbleibenden Schaden. Bei Treffern durch Waffen, die einen Flächenschaden verursachen, erleiden alle in der betroffenen Sektion befindlichen Gegenstände und Lebewesen den vollen verbleibenden Schaden an jeweils 1W4 Lokationen.

Für alle übrigen Lokationen wird der den *Panzerungsfaktor* übersteigende Schaden mit 5 multipliziert und als Modifikator für den Wurf auf

die entsprechende Schadenstabelle (ab Seite 113) verwendet.

☞ *Achtung: Diese Regelung sorgt für schnelle und heftige Gefechte, bei denen die getroffenen Fahrzeuge häufig in spektakulären Explosionen das Zeitliche segnen. Falls dem Spielleiter und seiner Spielergruppe jedoch mehr an längeren und realistischeren Fahrzeuggefechten gelegen ist, kann der Multiplikator in beiderseitigem Einvernehmen auf das Vierfache, Dreifache oder sogar Zweifache des übersteigenden Schadens reduziert werden.*

☞ *Beispiel: Der gnadenlose Terrorist Arnold Bergmann hat dem Gentleman Sir Duncan Glory aufgelauert, als dieser mit dem Chauffeur Charles in seinem neuen Rabenstein "Royal" um einen Häuserblock biegt. Arnold erzielt einen Treffer mit dem Energiekarabiner (2W6+6 Schaden). Der Lokalisationswurf ergibt 16, so daß der Rumpf des Rabenstein getroffen wurden. An dieser Stelle hat die Luxuslimousine einen Panzerungsfaktor von 8.*

Arnolds Schadenswurf ergibt 14, so daß 6 Schadenspunkte (14 weniger 8) in den Rumpf dringen. 6 mal 5 ergibt 30, so daß zum Wurf auf die Tabelle "Rumpfschäden" 30 Punkte addiert werden. Dem Spieler des schottischen Gentleman bricht der kalte Schweiß aus, als er die Prozentwürfel zur Hand nimmt. Glücklicherweise würfelt er nur eine 15. $15 + 30 = 45$. Der Tabelle "Rumpfschäden" entnehmen wir, daß der Rabenstein heftig durchgeschüttelt und für den Fahrer eine Kontrollprobe fällig wird. Charles besteht sie mit Bravour, und der Rabenstein fährt schnell aus dem Sichtbereich des verärgert fluchenden Terroristen.

Die Schadenstabellen sind ab Seite 113 abgedruckt. Sollten absurde Ergebnisse entstehen, die nicht zur jeweiligen Situation passen, müssen diese durch den Spielleiter in fairem Ermessen entsprechend uminterpretiert werden.

Schiffe

Alle Treffer, die nicht die Lokation *Rumpf* betreffen, werden als Treffer über der Wasserlinie behandelt und führen nicht dazu, daß das Schiff sinkt, falls in der entsprechenden Tabelle nichts Gegenteiliges vermerkt ist.

U-Boote

Jeder Treffer, der die Panzerung eines U-Bootes durchdringt, führt automatisch zu einem Wassereinbruch. Sind mehr als zwei Sektionen eines U-Bootes penetriert worden, so hat es nicht mehr genügend Auftrieb, um aufzutau-chen. Der überlebenden Besatzung bleibt nichts anderes übrig, als die Notsignale zu aktivieren, auf Gott zu vertrauen und sparsam mit Energie,

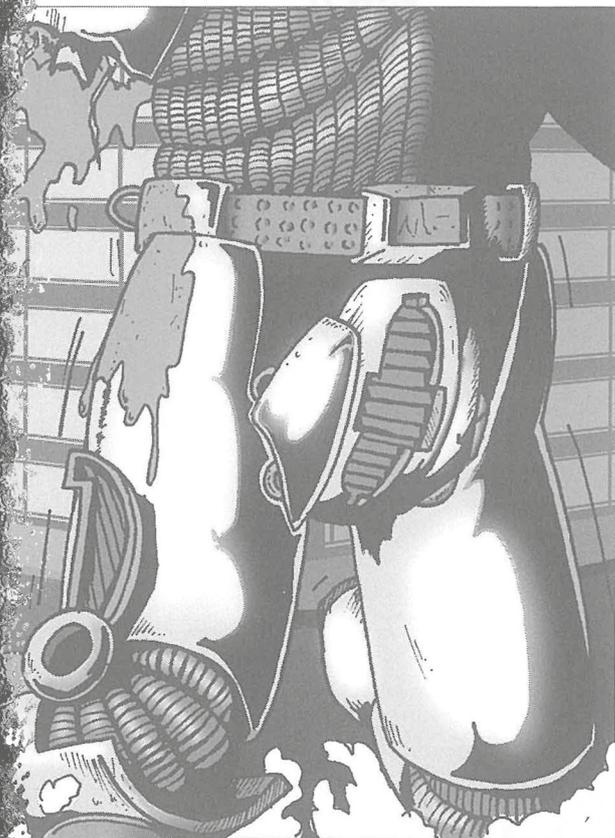


Charles, mir ist das Gesicht von dem Wahnsinnigen irgendwie bekannt vorgekommen. Ist der uns schon begegnet?

*Duncan Glory,
Gentleman*

Mit Verlaub, Sir, in den letzten zwei Jahren ungefähr 36 ... nein ... 37 Mal.

*Charles,
Chauffeur*



Nahrungsmitteln und Wasser umzugehen, während ihr Fahrzeug auf den Meeresgrund sinkt.

Es folgen kurze Beschreibungen der jeweiligen Lokationen, die getroffen werden können.

Antrieb

Moderne Fahrzeuge werden von Wasserstoff- bzw. Laesum-Fusionsgeneratoren oder Energiezellen angetrieben. Ein Treffer in diesen Bereich kann entsprechend kritische Folgen haben. Der Fahrer muß bei grundsätzlich bei jedem Antriebstreffer eine Kontrollprobe bestehen, um nicht die Herrschaft über das Fahrzeug zu verlieren. Die Tabelle *Antriebsschäden* ist auf Seite 114 abgedruckt.

Aufbauten

Hierunter fällt alles, was auf der Außenhülle des Fahrzeugs befördert wird, wie z. B. Koffer auf einem Dachgepäckträger etc. Auch Antennen, Radarschüsseln und ähnliche Dinge können betroffen sein.

Falls sich z. B. Infanteristen an der Außenseite eines Panzers festklammern, weil im Inneren kein Platz mehr ist, sind auch sie bei einem Treffer auf diese Lokation in Gefahr.

Der Spielleiter sollte in fairem Ermessen entscheiden, welche Objekte bzw. Personen bei einem Treffer in die Aufbauten betroffen sind, da aufgrund der Vielfalt der Möglichkeiten keine gesonderte Schadenstabelle existiert.

Crew

Die Fahrgastkabine wurde getroffen. Durchdringt eine Explosivwaffe die Panzerung, so erleiden Fahrer und eventuelle Beifahrer, Funker oder Kanoniere den vollen verbleibenden Schaden an jeweils 1W4 Körperteilen. Bei Projektilwaffen wird zufällig ein in der Fahrerkabine anwesender Charakter als Getroffener ermittelt. Die Auswirkungen von exotischen Waffensystemen wie Mikrowellenkanonen sind ab Seite 24 im Abschnitt *Panzerung* erläutert.

Kontrollen

Unter diese Rubrik fallen alle Kontrollsysteme des Fahrzeugs wie beispielsweise Autopiloten, Navigations- und Ortungssysteme, Lebenserhaltungssysteme etc. Die genauen Auswirkungen sind der Tabelle *Kontrollenschäden* (Seite 117) zu entnehmen.

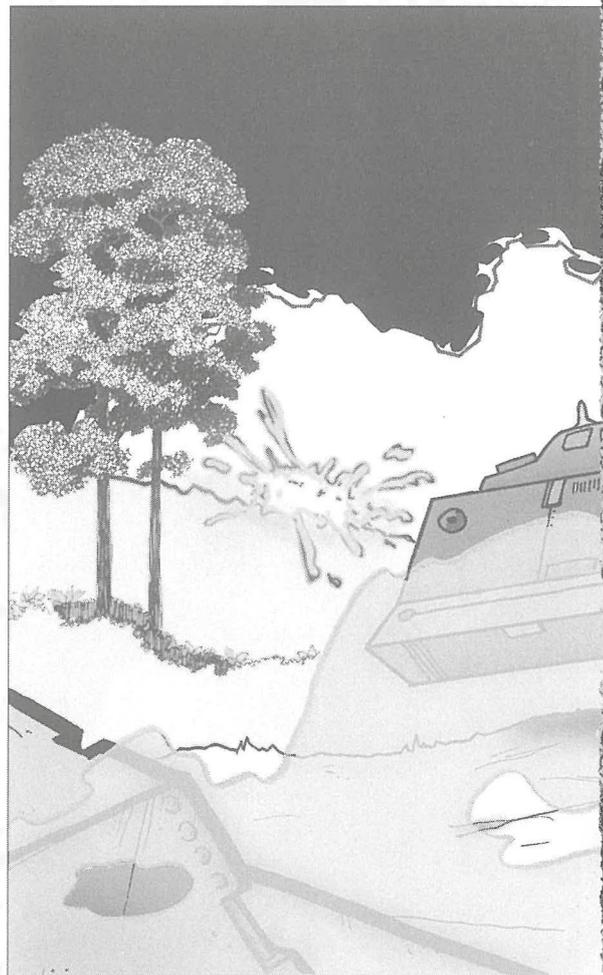
Fahrwerk

Eine Beschreibung der verschiedenen Fahrwerkstypen ist ab Seite 12 abgedruckt. Die Effekte von Treffern auf diesen Bereich sind der Tabelle *Fahrwerkeschäden* auf Seite 115 zu entnehmen. Bei Schiffen gibt es keine Fahrwerkstreffer, da sie kein Fahrwerk haben.

Sonderregeln Chopper/Flugzeuge

Erleidet ein Chopper oder Flugzeug einen Fahrwerkstreffer, so wurde eine Landekufe so stark beschädigt, daß eine normale Landung nicht mehr möglich ist. Der Pilot kann eine Bruchlandung versuchen. Bei Choppern ist dies kein Problem. Die Maschine wird zwar bei der Landung zwangsläufig beschädigt, falls dem Piloten jedoch eine einfache Kontrollprobe gelingt, erleiden die Passagiere keinerlei negative Auswirkungen. Für den Chopper werden Reparaturkosten in Höhe von 1W6% des Neupreises fällig. Mißlingt die Probe, so erleidet jeder Passagier ein Schleudertrauma von 1W6 und die Reparaturkosten betragen 3W6% des Neupreises.

Bei Flugzeugen, die nicht über Senkrechtstarter-Eigenschaften verfügen, sieht die Lage schon kritischer aus. Gelingt die Kontrollprobe des Piloten, so erleidet jeder an Bord ein Schleudertrauma von 1W6 und die Reparaturkosten der Maschine betragen 3W6% des Neupreises. Mißlingt die Probe hingegen, so beträgt das Schleudertrauma 1W6+4 und jeder Spielercharakter muß außerdem eine *Glücksprobe* ablegen. Mißlingt sie, so wird sein Sitz durch den Aufprall aus der Verankerung gerissen, er fliegt durch das Wrack und erleidet zusätzlich an



**Bullshit! Die
Einschläge
kommen näher!
Schraub schneller,
Diddi! Wenn's
uns jetzt den
Antrieb zerlegt,
sind wir totes
Fleisch.**

*Bud Jenkins,
Schläger*

**Uah! Hört' sich
schlimm an, wenn
die Splitter über
die Außenhaut
schleifen. Ich
möchte jetzt nicht
zu dem Zug
Infanterie gehö-
ren, der vorhin
aufgestiegen ist.**

*Phil Hauser,
Gefreiter*

**Der Turm hat 'nen
Volltreffer
bekommen!
Außer 'nem stark
gebrauchten
Kommandanten-
bein ist hier nix
mehr drin.**

*Erwin Dotte,
Söldner*

1W4 Lokationen einen Schaden von 1W6+6. 5W10% aller an Bord befindlichen NSC findet den Tod, die letztendliche Auswahl trifft der Spielleiter.

Rumpf

Treffer in diese Sektion haben das Fahrzeug mitten in den Rumpf getroffen. Sie richten in der Regel weniger Schaden als andere Treffer an, da keine vitalen Systeme betroffen sind. Ist der Schaden jedoch hoch genug, können andere Sektionen in Mitleidenschaft gezogen werden. Nähere Informationen enthält die Tabelle *Rumpftreffer* (ab Seite 117).

Transport

Frachtgut oder gelagerte Munition/Treibstoff kann bei Schüssen auf diese Lokation betroffen sein. In diesem Fall liegen die genauen Auswirkungen im fairen Ermessen des Spielleiters. Werden in einem Lastwagen oder Geländewagen zusätzliche Passagiere befördert, so gelten die unter *Crew* beschriebenen Regeln entsprechend.

Waffensysteme

Anhand der Spielsituation ermittelt der Spielleiter, welches Geschütz betroffen ist. Dabei

sollten faire Chancen abhängig von der Größe der verfügbaren Ziele vergeben werden.

☞ *Beispiel: Ein Panzer, der über eine große Energiekanone, einen kleineren Raketenwerfer und ein Maschinengewehr verfügt, erleidet einen Treffer in die Waffensysteme. Der Spielleiter läßt den betroffenen Spieler 1W6 würfeln und entscheidet, daß die Energiekanone bei einem Ergebnis von 1 bis 3, der Raketenwerfer bei 4 bis 5 und das Maschinengewehr bei 6 betroffen ist.*

Die Auswirkungen auf das jeweilige Waffensystem sind der Tabelle *Waffenschäden* auf der Seite 118 zu entnehmen.

VI. Schüsse von Fahrzeugen

Allgemeines

Fahrzeuge führen aus Vereinfachungsgründen zunächst ihre komplette Bewegung für eine Phase durch, bevor sie zu feuern beginnen. Wird eine Waffe von einem Fahrzeug aus abgefeuert (hierunter fallen Aktionen wie das Feuern durch geöffnete Luken, Sichtschlitze oder von einer Ladefläche aus), so erhalten die Schützen die in der Tabelle *Fahrzeuggeschwindigkeiten* (Seite 113) unter *Kontrollproben* auf-



Mist! Der Turm dreht sich in unsere Richtung. Wir sollten fix die Position wechseln.

*Shera Gill,
Söldnerin*

Solange die blöden Säcke auf unserem Panzer nur mit ihren Schützenwaffen 'rumhacken, ist alles im Lot. Hoffe nicht, daß da einer einen Rak-Werfer dabei hat. Daumen drücken hilft immer!

*Ümit Feodor,
Gefreiter (+)*



Sind Dir die schimmligen Fetzen in Deinem Kühlergrill schon aufgefallen? Die stinken echt verboten . . .

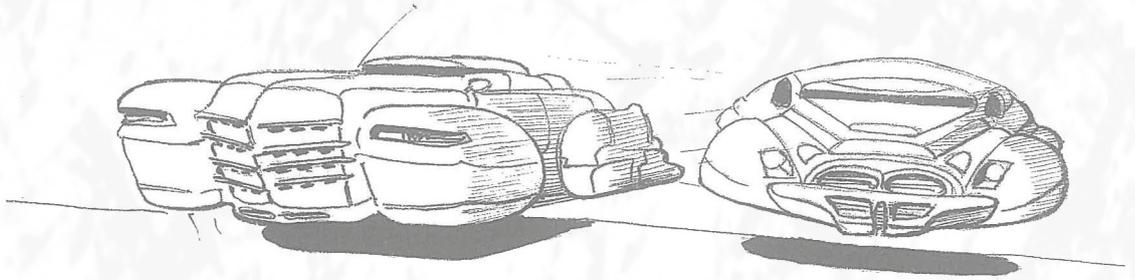
Harold Futter,
Schmuggler

Nicht so laut! Die klemmen irgendwie fest. Der Aufprall beim Zebrastreifen war wohl zu hart. Den Rentner hat es in Stücke gehauen. Ich trau' mich nicht, in die Werkstatt zu fahren, also laß ich sie rausfaulen.

Dan Dobermann,
Kleinkrimineller

Das hat ja höchste Ekligkeitsstufe! Du hast ein Gemüt wie ein Betonpoller.

Harold Futter,
Schmuggler



geführten Modifikatoren auf ihre Trefferwürfe. Bewegt sich das Fahrzeug, auf dem sich der Schütze befindet, schneller als *eilig* (Tabelle *Fahrzeuggeschwindigkeiten*), so muß ihm vor dem Schuß erst eine *GES*-Probe gelingen, damit er überhaupt feuern darf.

Schüsse mit Waffensystemen

Jedes Waffensystem kann entweder von einem einzelnen Kanonier oder zentral über einen kombinierten Feuerleitstand bedient werden. Bedient ein Kanonier sämtliche Geschütze über den Feuerleitstand, so kann er pro Phase maximal ein Geschütz abfeuern. Durch den Feuerleitstand werden jedoch die Modifikatoren aufgrund der Fahrzeuggeschwindigkeit halbiert. Der Feuerleitstand gehört regeltechnisch zu den Kontrollen und kann bei Treffern auf diesen Bereich zerstört werden.

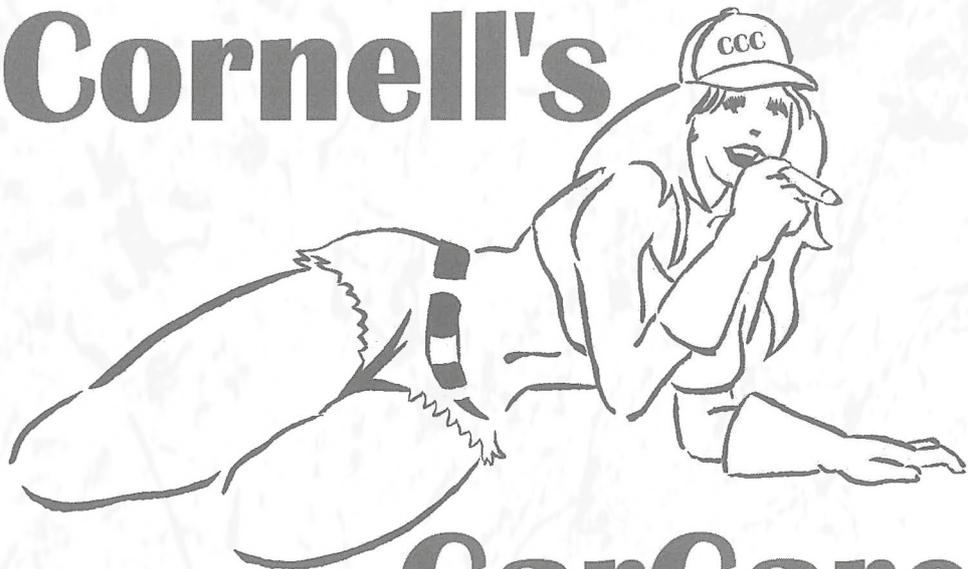
VII. Fahrzeugbogen

Der Blanko-Fahrzeugbogen ist zum kostenfreien Download als pdf-Datei unter der Website www.spacegothic.de in der Rubrik *Service* enthalten. In der Regel bieten die Fertigungsbögen ab Seite 27 alle nötigen Informationen.

VIII. Regelerweiterungen

Für die Zukunft sind Regelergänzungen und -erweiterungen wie beispielsweise detaillierte und auf spezielle Fahrzeugtypen abgestimmte Schadenstabellen geplant, die auf unserer Homepage www.spacegothic.de (Rubrik *Service*) veröffentlicht werden. In unserem Forum, das über die **Space Gothic®**-Community www.tsu-starweb.de erreichbar ist, nehmen wir Anregungen und Wünsche gerne entgegen.

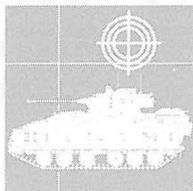
Cornell's



CarCare

Im Lauf der Jahrhunderte haben sich gewisse Dinge nicht geändert. Das eigene Auto wird auch heute von den meisten Mitgliedern der TSU-Bürgerschaft als Kultobjekt gesehen. Die heutige Fahrzeugtechnik erspart zwar viele Schrecknisse aus der düsteren Auto-Vergangenheit, wie zum Beispiel Kratzer im Lack oder Dellen im Blech, aber die Sorge ist geblieben. Firmen wie Cornell's CarCare kümmern sich um das Wohl der fahrbaren Untersätze nach Kräften. Die 100%ige PTI-Tochter hat Filialen auf fast jedem TSU-Planeten und bietet eine vielseitige Dienstleistungspalette an.

4. Tabellenteil



Fahrzeuge und Zubehör · Kapitel 1

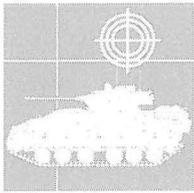
Die Tabellen für dieses Kapitel sind der Übersichtlichkeit halber alle hier abgedruckt.

*Das war ein Knall.
Der hatte was
Hochexplosives
an Bord. Dumm
gelaufen für die
Jungs.*

*Jaques Moreno,
Söldner*

Ausrüstungsliste für Fahrzeuge und Zubehör I

Gegenstand	Preis (EH)	Gewicht (kg)	Gegenstand	Preis (EH)	Gewicht (kg)
Transportmittel			Fortsetzung Lkw:		
Bus:			- Lkw "PullBull"	650,00 bis 720,00	-
- Kleinbus "LiftBoy"	750,00 bis 835,00	-	- Lkw "TerraStar"	655,00 bis 710,00	-
- Kleinbus "Lorry"	745,00 bis 810,00	-	- Lkw "Tord SK"	640,00 bis 715,00	-
- Reisebus Nikita "TravMaster"	805,00 bis 980,00	-	Luftkissenboot:		
Elektrokarren (bis 430 kg)	46,00 bis 86,00	43,00	- Luftkissenboot "Alligator"	620,00 bis 715,00	-
Feldlazarett Nikita "Lazarus"	1280,00 bis 2000,00	-	- Luftkissenboot "Kaiman"	615,00 bis 700,00	-
Gabelstapler "Abdul 5"	62,00 bis 91,00	-	- Luftkissenboot "Leguan"	560,00 bis 665,00	-
Gravgürtel	45,00 bis 55,00	6,00	Mobiles Labor "MoFo"	1125,00 bis 1940,00	-
Grav-Kickboard "Pushcart"	8,00 bis 17,00	5,80	Mountainbike (Pedalantrieb)	10,00 bis 23,00	7,20
Gravplattform (bis 650 kg)	60,00 bis 70,00	69,00	Motorglider	17,00 bis 26,00	19,00
Gravskater "Galaxy" (je Paar)	5,00 bis 12,00	3,50	Paraglider	12,00 bis 14,00	10,00
Gravteppich "Aladin"	23,00 bis 41,00	17,50	Panzer-Transport-Fahrzeug (PTF):		
Handkarren (bis 95 kg)	2,00 bis 16,00	18,00	- PTF Bronto	ab 38000,00	-
Jetsessel	56,00 bis 60,00	20,00	- PTF "Klapperschlange"	4800,00 bis 5200,00	-
Kampfechse:			- PTF "Kobra"	4750,00 bis 5100,00	-
- Echse "Brontosaurus"	1800,00 bis 2400,00	-	- PTF "Kreuzotter"	5500,00 bis 6150,00	-
- Echse "Plateosaurus"	1300,00 bis 1850,00	-	- PTF "Lindwurm"	4830,00 bis 5250,00	-
- Echse "Raptor"	97,00 bis 220,00	-	- PTF Nashorn	4800,00 bis 5200,00	-
- Echse "Stegosaurus"	1470,00 bis 2160,00	-	- PTF "Riot-Watch" (Polizei)	4550,00 bis 5100,00	-
Kampfläufer:			- PTF "Sperling"	4700,00 bis 4900,00	-
- Läufer "Dictator"	910,00 bis 1340,00	-	- PTF Standard	1800,00 bis 2600,00	-
- Läufer "Garnele"	870,00 bis 1350,00	-	- TSL-PTF "Bumblebee"	5200,00 bis 5800,00	-
- Läufer "Krabbe"	930,00 bis 1490,00	-	- TSL-PTF "Cricket"	5100,00 bis 5600,00	-
- Läufer "Minion"	840,00 bis 1230,00	-	- TSL-PTF "Firefly"	5200,00 bis 5800,00	-
- Läufer "Tyrant"	1350,00 bis 1970,00	-	- TSL-PTF "Mantis"	5100,00 bis 5600,00	-
Kraftrad:			- TSL-PTF "Wasp"	5600,00 bis 6300,00	-
- Donovan "Racer X"	120,00 bis 160,00	-	Patrouillenboot:		
- Dunkelherz "Fekken V12"	80,00 bis 105,00	-	- PB "Impact"	610,00 bis 720,00	-
- Gomez "Cochones"	350,00 bis 380,00	-	- PB "Striker"	590,00 bis 680,00	-
- Nikita "Explorer"	114,00 bis 150,00	-	Pkw:		
- Nikita "FatsoChopper"	92,00 bis 140,00	-	- Gettone "Puma V12"	1200,00 bis 1800,00	-
- Nikita "Katana"	85,00 bis 100,00	-	- Geländewagen "Stunty"	410,00 bis 560,00	-
- Einrad Nikita "Domka"	240,00 bis 324,00	-	- Kampf-Buggy "Sandfloh"	185,00 bis 220,00	-
- Einrad Nikita "Penda"	210,00 bis 300,00	-	- Larson GT 2	480,00 bis 560,00	-
Kutsche (Pferdegetrieben)	20,00 bis 38,00	-	- Lotus "Purgatory"	3200,00 bis 3650,00	-
Laderoboter (Lagerhausmodell)	86,00 bis 119,00	-	- Nikita "Forester"	180,00 bis 220,00	-
Laderoboter (Hangarmmodell)	90,00 bis 143,00	-	- Nikita "Landgraver"	200,00 bis 240,00	-
Laderoboter (Raumbahnenmodell)	98,00 bis 165,00	-	- Rabenstein "Noblesse"	3450,00 bis 3700,00	-
Lkw:			- Rabenstein "Royal"	3500,00 bis 3800,00	-
- Lkw "Bulli"	630,00 bis 730,00	-	- Volksgleiter "Brummi"	110,00 bis 130,00	-
- Lkw "Mule"	610,00 bis 740,00	-	- Volksgleiter "Picknick"	120,00 bis 140,00	-
- Lkw "Oger"	620,00 bis 765,00	-	- Volksgleiter "Standard"	100,00 bis 120,00	-



Fahrzeuge und Zubehör · Fortsetzung Tabellen

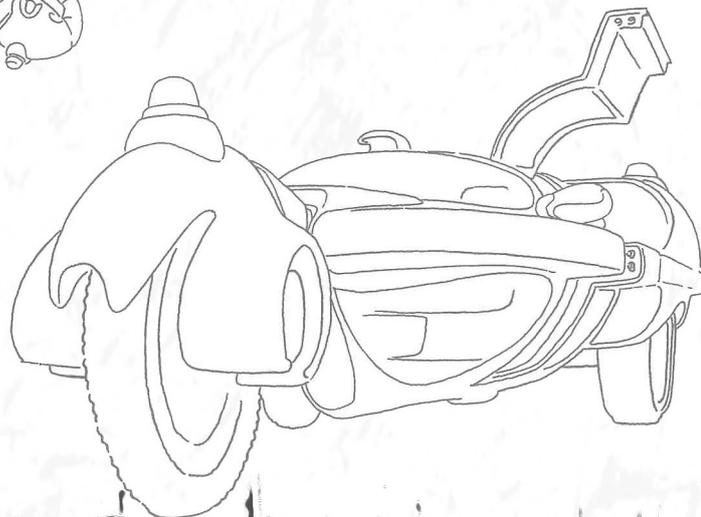
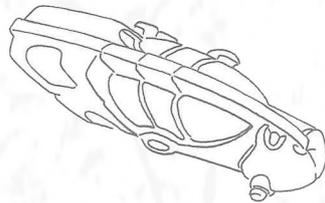
Die Tabellen für dieses Kapitel sind der Übersichtlichkeit halber alle hier abgedruckt.

Ausrüstungsliste für Fahrzeuge und Zubehör II

Gegenstand	Preis (EH)	Gewicht (kg)
Reitpferd	94,00 bis 270,00	–
Rikscha (bis 340 kg)	10,00 bis 20,00	36,00
Ruderboot	11,00 bis 23,00	–
Skateboard "GravMaster"	6,00 bis 15,00	3,60
Transportcontainer:		
- 10 x 5 x 2 Meter	50,00 bis 75,00	–
- 50 x 60 x 60 Meter	400,00 bis 450,00	–
- 150 x 60 x 60 Meter	1000,00 bis 1150,00	–
U-Boot:		
- Safari-U-Boot "Maggot CC88"	1300,00 bis 1980,00	–
- U-Boot "Octopus"	1700,00 bis 2650,00	–
- U-Boot "Teufelsrochen"	1900,00 bis 2800,00	–
- U-Boot "Wattwurm"	2250,00 bis 3150,00	–
Werkstattwagen Nikita "Atlas"	1900,00 bis 2250,00	–
Yacht (Luxus)	1900,00 bis 6000,00	–
Yacht (Standard)	990,00 bis 3000,00	–
Zubehör für Fahrzeuge und Waffen		
Alarmanlage	18,00 bis 32,00	–
Arbeitsaufsatz		
- Abrißbirne	85,00 bis 110,00	–
- Abrißramme	64,00 bis 90,00	–
- Baggerschaufel	60,00 bis 87,00	–
- Baukran	95,00 bis 160,00	–
- Bohrgestänge	98,00 bis 186,00	–
Beiwagen für Kraftrad	68,00 bis 85,00	–
Fahrwerkumbau		
- Allrad	25% vom Neupreis	–
- Beine	42% vom Neupreis	–
- Gleisketten	30% vom Neupreis	–
- Gravkissen	25% vom Neupreis	–
- Halbketten	27% vom Neupreis	–
- Landekufen	5% vom Neupreis	–
- Luftkissen	25% vom Neupreis	–
Funkanlage (je Fahrzeug)	17,00 bis 26,00	–
Grav-Prallfelder (je Person)	12,00 bis 23,00	–
IdentKörper (je Täuschkörper)	5,00 bis 17,00	2,50

Gegenstand	Preis (EH)	Gewicht (kg)
Kampfechsen-Kontrollhelm	45,00 bis 58,00	2,70
KI-Software		
- Auto-KI (mit Autopilot)	160,00 bis 230,00	–
- Kampf-KI	1430,00 bis 1950,00	–
Kontaktsensor (je Mine)	0,20 bis 0,65	0,30
KontrollettiEx	76,00 bis 160,00	–
Lebenserhaltung (je Person	21,00 bis 36,00	–
Transportkapazität)		
Militärlackierung	2% vom Neupreis	–
Pannenset (Landausführung)	1,70 bis 2,10	1,50
Pannenset (Seeausführung)	1,80 bis 2,30	2,50
Panzerung, Biologische	8% vom Neupreis	–
Panzerung, Reaktive	15% vom Neupreis	–
Raptoren-Reiterhosen	1,50 bis 2,50	1,20
Sensorsysteme		
- Aerosol-Sensor	35,00 bis 54,00	–
- Bewegungssensor	29,00 bis 47,00	–
- Optischer Sensor	20,00 bis 39,00	–
- Radioaktivitätssensor	22,00 bis 40,00	–
- Radarsensor	145,00 bis 295,00	–
- Sonar-Sensor	210,00 bis 310,00	–
- Temperatursensor	19,00 bis 28,00	–
Suchscheinwerfer	11,00 bis 18,00	3,50
Tarnnetz (10 x 10 Meter)	5,00 bis 10,50	1,50
Tuning		
- Aufbohren	10,00 bis 30,00	–
- Innenausstattung BürgerLuxus	90,00 bis 150,00	–
- Innenausstattung UltraLuxus	140,00 bis 300,00	–
- Megablaster	10,00 bis 15,00	–
- Tieferlegen	95,00 bis 210,00	–
Sensorsysteme		
- Bodentaster (ohne IdentKörper)	110,00 bis 160,00	–
- ESM	93,00 bis 145,00	–
- Nebel	67,00 bis 89,00	–
- Schockfeld	70,00 bis 96,00	–
- Wassertaster (ohne IdentKörper)	115,00 bis 175,00	–
Waffensicherung	170,00 bis 290,00	–

In der TSU gibt es unzählige Varianten von Fahrzeugen. Ab Seite 27 ist im Kapitel **Fahrzeugtypen** eine Auswahl davon beschrieben.



Quellenangaben Antipanzerwaffen

Typ	Waffenklasse	Bezeichnung	Durchdringung mit	Quelle	Seite
Waffe	Faustfeuerwaffen	Mikrowellenpistole	Strahlung	Overkill I	39
Waffe	Faustfeuerwaffen	Schmeisser "Little Dryskin"	Strahlung	Overkill I	39
Waffe	Gewehre	EMP-Strahler <i>Luger</i> "Nirwana"	Strahlung	Overkill I	40
Waffe	Handgranate	Mikrowellengewehr	Strahlung	Overkill I	42
Waffe	Handgranate	Schmeisser "Big Dryskin"	Strahlung	Overkill I	42
Waffe	Handgranate	Plasmagranate	Strahlung	Overkill I	42
Waffe	Kanonen	EMP-Granate	Strahlung	Overkill I	41
Waffe	Kanonen	Energiekanone <i>Mauser</i> Impuls laser L3	Hitzeschaden	Overkill I	41
Waffe	Kanonen	Energiekanone <i>Rottenbach</i> IK2	Hitzeschaden	Overkill I	41
Waffe	Kanonen	Energiekanone <i>Worthman</i> "Slasher"	Hitzeschaden	Overkill I	41
Waffe	Mine	Panzermine "Atlantik Wall"	Sprengschaden	Overkill I	42
Waffe	Mine	Panzermine "Gulag"	Sprengschaden	Overkill I	42
Waffe	Mine	Panzermine "Gulag II"	Sprengschaden	Overkill I	42
Waffe	Plasmawaffen	Plasmakarabiner <i>PTI</i> PlaKa 3b	Strahlung	Overkill I	40
Waffe	Plasmawaffen	Plasmakarabiner <i>TNT</i> "Devourer"	Strahlung	Overkill I	40
Waffe	Plasmawaffen	Plasmapistole <i>Stevenson</i> "Höllenhämmer"	Strahlung	Overkill I	40
Waffe	Plasmawaffen	Plasmapistole <i>TNT</i> "Maneater"	Strahlung	Overkill I	40
Munition	Geschoß Kanone/Mörser	<i>Collins</i> "Intruder"	Sprengschaden	Overkill I	43
Munition	Geschoß Kanone/Mörser	<i>Harpers</i> "Entsatz"	Sprengschaden	Overkill I	43
Munition	Gewehrgranate	<i>HaiTech</i> "Lucky Strike"	Sprengschaden	Overkill I	44
Munition	Rakete	<i>MGX 88</i> "Panzerbrecher"	Sprengschaden	Overkill I	43
Munition	Rakete	<i>TNT</i> "Hellfire II"	Sprengschaden	Overkill I	43
Munition	Rakete	<i>MGX 88</i> Plasmaraketen	Strahlung	Overkill I	43
Munition	Rakete	EMP-Raketen	Strahlung	Overkill I	43
Munition	Werfergranate	Plasmagranaten	Strahlung	Overkill I	44
Munition	Werfergranate	EMP-Granaten	Strahlung	Overkill I	44
Munition	Werfergranate	Sprenggranaten	Sprengschaden	Overkill I	44

Die Tabelle enthält nur Waffensysteme und Munitionsarten die direkt und eigenständig panzerbrechend wirken. Ab der folgenden Seite sind dann alle Antipanzerwaffen (inklusive der Trägersysteme, wie z. B. Raketenwerfer) mit Werten aufgelistet.



Da! Und nimm das! Und das! Moment, ich muß das Magazin wechseln. Gleich geht's weiter . . .

Kevin Hortigul,
Söldner

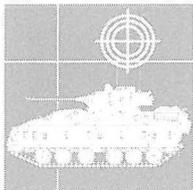
Hey, Kev! Bist völlig weich im Hirn? Der Jeep hat eine Reaktivpanzerung. Da kannst Du mit Deiner Möhre noch 40 Jahre draufschießen, ohne das was passiert.

Barney Fink,
Söldner

Tabelle Waffenverfügbarkeit

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

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



Fahrzeuge und Zubehör · Fortsetzung Tabellen

Die Tabellen für dieses Kapitel sind der Übersichtlichkeit halber alle hier abgedruckt.

Tabelle Panzerbrechende Geschosse/Granaten/Munition I

Waffe (<i>Grundchance</i>)	Schaden	Radius	Besonderheiten	Pr.	Gew.
Gewehrgranaten (<i>Gewehre, Sturmgewehre</i>)					
- Glock "Gehenna" 4	6W6+6	4 Meter	Direkttreffer nötig!	2,66	0,3 kg
- Invader "Elektrotod" 5	Spezial	10 Meter	EMP-Wirkung. Organische Stoffe bleiben unversehrt.	6,30	0,3 kg
- MGX 88 "Fetzenregen" 4	10W6+5	4 Meter	Direkttreffer nötig!	3,30	0,3 kg
- HaiTech "Lucky Strike" 4	6W6+9	6 Meter	Direkttreffer nötig!	2,10	0,3 kg
- PTI "Trillerpfeife VI" 4	8W6+5	5 Meter	Direkttreffer nötig!	2,90	0,3 kg
- TNT "Gottesurteil" 4	10W6+4	4 Meter	Direkttreffer nötig!	3,50	0,3 kg
- TNT "Strahlemann" 5	Spezial	15 Meter	Plasmagranate. Pro Körperteil werden 1W4 TP Strahlungsschaden abgezogen. Normale Rüstungen (Fahrzeuge, Wände usw.) schützen nicht vor Strahlung.	25,00	0,3 kg
Handgranaten (<i>Werfen</i>)					
- EMP-Granaten 5	Spezial	10 Meter	EMP-Wirkung. Organische Stoffe bleiben unversehrt.	6,50	0,2 kg
- Plasmagranaten 5	Spezial	15 Meter	Strahlenschaden. Pro Körperteil werden 1W4 TP Strahlungsschaden abgezogen. Normale Rüstungen (Fahrzeuge, Wände usw.) schützen nicht vor Strahlung.	25,20	0,2 kg
Kanonen und Mörser (<i>Kanonier</i>)					
- Collins "Intruder" 4	5W6+8	4 Meter	Direkttreffer nötig!	3,10	0,5 kg
- Gomez "Hotzenplotz" 4	7W6+6	3 Meter	Direkttreffer nötig!	3,50	0,5 kg
- Harpers "Entsatz" 4	8W6+5	15 Meter	Direkttreffer nötig!	4,55	0,5 kg
- Stevenson "Blastball IV" 4	5W6+6	4 Meter	Direkttreffer nötig!	3,00	0,5 kg
- Winkler "Honkas Hinterhalt" 4	6W6+10	7 Meter	Direkttreffer nötig!	4,60	0,5 kg
- Winkler "Siegebreaker" 4	10W6+5	6 Meter	Direkttreffer nötig!	5,10	0,5 kg
Minen (<i>Spielleiter</i>)					
- Haftmine "Darmfräse" 4	9W6+9	6 Meter	Haftmine (Saugkontakt).	5,50	10,5 kg
- Panzermine "Atlantik Wall" 4	9W10+1	7 Meter	Landmine.	4,50	12,0 kg
- Panzermine "Gulag" 4	6W6+5	5 Meter	Landmine.	4,30	10,0 kg
- Panzermine "Gulag II" 4	8W6+5	7 Meter	Landmine.	4,30	13,0 kg
- Panzermine "Käferbiß" 4	7W6+5	5 Meter	Landmine.	4,20	10,6 kg
- Panzermine "Schutzgürtel" 4	10W6+4	6 Meter	Landmine.	5,70	13,3 kg
- Panzermine "Springbock" 4	6W6+8	6 Meter	Landmine.	4,20	10,3 kg
- Panzermine "Todestepich" 4	6W12+6	5 Meter	Landmine.	6,50	12,5 kg
- Treibmine "DeepBlueSea" 4	5W10+10	5 Meter	Seemine.	6,90	10,0 kg
- Treibmine "GroundContact" 4	10W6+7	5 Meter	Seemine.	7,60	11,0 kg
- Treibmine "Sweetwater" 4	9W10+2	6 Meter	Seemine.	7,30	10,5 kg
- Treibmine "Waterworld" 4	9W10+3	4 Meter	Seemine.	7,40	10,0 kg

Tabelle Panzerbrechende Geschosse/Granaten/Munition II

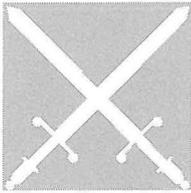
Waffe (<i>Grundchance</i>)	Schaden	Radius	Besonderheiten	Pr.	Gew.
Raketen (<i>Raketenwerfer</i>)					
- Collins "Darkroom" 4	12W6+1	4 Meter	Direkttreffer nötig!	3,60	0,3 kg
- Colt "Peacemaker" 4	10W6+10	5 Meter	Direkttreffer nötig!	4,30	0,3 kg
- Joker "Wasteland" 4	10W6+5	4 Meter	Direkttreffer nötig!	4,70	0,3 kg
- MGX 88 "Panzerbrecher" 4	8W6+3	3 Meter	Direkttreffer nötig!	3,20	0,3 kg
- MGX 88 Plasmaraketen 5	Spezial	15 Meter	Strahlenschaden. Pro Körperteil werden 1W4 TP Strahlungsschaden abgezogen. Normale Rüstungen (Fahrzeuge, Wände usw.) schützen nicht vor Strahlung.	32,00	0,3 kg
- Ortega "FixDrill V6" 4	11W6+2	4 Meter	Direkttreffer nötig!	3,50	0,3 kg
- Remington "WatchOut" 4	9W6+8	5 Meter	Direkttreffer nötig!	3,40	0,3 kg
- Siegel EMP-Raketen 5	Spezial	15 Meter	EMP-Wirkung. Organische Stoffe bleiben unversehrt.	8,00	0,3 kg
- Stevenson "Maulschelle" 4	8W6+6	4 Meter	Direkttreffer nötig!	3,30	0,3 kg
- TNT "Hellfire II" 4	10W6+2	5 Meter	Direkttreffer nötig!	3,10	0,3 kg
- TNT "Hellfire III" 4	10W6+4	6 Meter	Direkttreffer nötig!	3,40	0,3 kg
- Wallenfels "Contact" 4	7W6+7	4 Meter	Direkttreffer nötig!	3,20	0,3 kg
Torpedos (<i>Kanonier</i>)					
- Collins "Harpune" 4	8W6+8	2 Meter	Direkttreffer nötig!	4,50	0,3 kg
- Mauser "Seenot IV" 4	10W6+1	3 Meter	Direkttreffer nötig!	4,80	0,3 kg
- McEwen "Wasserfloh" 4	6W6+3	2 Meter	Direkttreffer nötig!	3,50	0,3 kg
- Neptun "Ausbooter" 4	7W6+5	3 Meter	Direkttreffer nötig!	4,00	0,3 kg
- Ramirez "Hammer" 4	8W6+7	2 Meter	Direkttreffer nötig!	4,40	0,3 kg
- Ramirez "Slammer" 4	9W6+2	2 Meter	Direkttreffer nötig!	4,40	0,3 kg
- Shark "Hammerhai" 6	10W6+5	3 Meter	Direkttreffer nötig!	5,30	0,3 kg
- Williams "Seitenschneider" 4	8W6+3	3 Meter	Direkttreffer nötig!	4,10	0,3 kg
Wasserbomben (<i>Kanonier</i>)					
- Gunther "DoomDive 7" 4	7W6+6	6 Meter	Penetration im Radius!	4,40	1,8 kg
- Harpers "Wasserkocher" 4	10W6+3	5 Meter	Penetration im Radius!	7,80	1,8 kg
- Invader "FishMaster" 4	9W6+1	4 Meter	Penetration im Radius!	6,40	1,8 kg
- Neptun "Witwenmacher" 4	8W6+4	6 Meter	Penetration im Radius!	4,30	1,8 kg
- Rottenbach "Badetag X6" 4	8W6+3	5 Meter	Penetration im Radius!	6,10	1,8 kg
- Sigurd "Miesmuschel" 4	7W6+4	5 Meter	Penetration im Radius!	5,80	1,8 kg
Werfergranaten (<i>Granatwerfer</i>)					
- Plasmagranaten 4	Spezial	15 Meter	Strahlenschaden. Pro Körperteil werden 1W4 TP Strahlungsschaden abgezogen. Normale Rüstungen (Fahrzeuge, Wände usw.) schützen nicht vor Strahlung.	27,10	0,2 kg
- EMP-Granaten 5	Spezial	10 Meter	EMP-Wirkung. Organische Stoffe bleiben unversehrt.	6,00	0,2 kg
- Sprenggranaten 4	3W6+10	3 Meter	Direkttreffer nötig!	1,40	0,2 kg
- Sprenggranaten Typ XL 4	4W6+14	3 Meter	Direkttreffer nötig!	1,70	0,2 kg
- Sprenggranaten Typ XXL 4	5W6+15	4 Meter	Direkttreffer nötig!	1,90	0,2 kg

Verwendete Schreibweisen/Abkürzungen:

EH (Energie-Handelseinheit), Reichweite (nah/mittel/fern), FR (Feuerrate, 1/5 = 1x in 5 Phasen), Mun. (Munitionsmenge im Magazin), Rad. (Radius in Metern), Pr. (Preis in EH), Gew. (Gewicht), 1 bis 7 (Angaben für Tabelle *Waffenverfügbarkeit*, Seite 109).

Tabelle Panzerbrechende Waffensysteme

Waffe (<i>Grundchance</i>)	Schaden	Reichweite	FR	Mun.	Rad.	Pr.	Gew.
Faustfeuerwaffen (20%)							
EMP-Strahler:							
- Colt "Shutdown" 5	Spezial	1 - 30	1	25	-	22,00	1,9 kg
- Luger "Nirwana" 5	Spezial	1 - 25	1	30	-	20,50	1,8 kg
Granatpistole:							
- Faber "Blizzard" 4	siehe <i>Munition</i>	20/ 40/ 60	1	5	<i>Munition</i>	8,50	1,9 kg
- Joker "Drummer" 4	siehe <i>Munition</i>	25/ 50/ 80	1	5	<i>Munition</i>	9,80	2,2 kg
Mikrowellenpistole:							
- Schmeisser "Little Dryskin" 6	1/Spezial	5/ 10/ 30	1	25	-	35,50	1,7 kg
Gewehre (10%)							
Mikrowellengewehr:							
- Schmeisser "Big Dryskin" 6	1/Spezial	20/ 60/ 90	1	100	-	75,00	3,1 kg
Granatwerfer (5%)							
- AlGator "Panzerbüchse" 4	siehe <i>Munition</i>	20/ 210/ 980	1/2	10	<i>Munition</i>	52,00	2,3 kg
- Rottenbach "Stanz II" 4	siehe <i>Munition</i>	25/ 320/1300	1/2	10	<i>Munition</i>	63,00	2,4 kg
- für Kalaschnikov 4	siehe <i>Munition</i>	20/ 200/1000	1/5	5	<i>Munition</i>	integriert	
- für Mauser 4	siehe <i>Munition</i>	25/ 300/1200	1/5	5	<i>Munition</i>	integriert	
- für McEwen 4	siehe <i>Munition</i>	15/ 150/ 950	1/5	5	<i>Munition</i>	integriert	
Kanonen ("Kanonier")							
Energiekanonen:							
- Mauser Impulslaser L3 4	5W6+5	80/ 600/1500	1/3	250	6 m	152,30	240 kg
- Mauser Impulslaser L5 4	8W6+15	100/1000/2000	1/5	100	Direkt 10 m	450,00	290 kg
- Rottenbach IK2 4	5W6+5	80/ 750/1700	1/5	400	6 m	187,20	200 kg
- Rottenbach IK-L1 4	5W6+4	200/1500/3000	1/5	125	Direkt 10 m	475,00	240 kg
- Worthman "Slasher" 4	4W6+5	100/ 800/1900	1/5	500	5 m	199,99	220 kg
Kanonen:							
- Ortega "Bolero" 4	siehe <i>Munition</i>	900/3600/9000	1/5	2	<i>Munition</i>	110,50	490 kg
- Rockwell 8.8 4	siehe <i>Munition</i>	800/3100/7000	1/10	1	<i>Munition</i>	120,00	450 kg
- Siegel "Brecher" 4	siehe <i>Munition</i>	800/2500/6000	1/5	1	<i>Munition</i>	99,99	400 kg
Mikrowellenkanone							
- Schmeisser BoilerMan 6	1/Spezial	80/ 200/1000	1	200	-	447,00	265 kg
Mörser:							
- MGX 88 "Himmelsstürmer" 4	siehe <i>Munition</i>	800/2300/9000	1/10	1	<i>Munition</i>	85,00	300 kg
- Ortega "Commandante" 4	siehe <i>Munition</i>	600/2100/8500	1/10	1	<i>Munition</i>	82,00	280 kg
- Rockwell "Onager" 4	siehe <i>Munition</i>	100/ 500/2000	1; 1/2	1	<i>Munition</i>	30,00	30 kg
- Rockwell Orgelwerfer 4	siehe <i>Munition</i>	700/2400/5300	1/5	8/14	<i>Munition</i>	80,20	140 kg
Plasmakanone:							
- Stevenson Inferno 4	4W10+10	15 - 200	1/5	20	15 m	950,00	180 kg
Plasmawaffen (0%)							
Plasmakarabiner:							
- PTI PlaKa 3b 4	3W8+5	15 - 60	1/5	15	-	225,50	7,5 kg
- TNT "Devourer" 4	3W8+8	15 - 50	1/5	12	-	385,95	7,0 kg
Plasmapistolen:							
- Stevenson "Feuersbrunst" 4	3W6+7	15 - 35	1	10	-	132,00	5,0 kg
- TNT "Maneater" 4	3W6+5	15 - 30	1	10	-	115,50	4,8 kg
Raketenwerfer (5%)							
- Bachmann "Bazooka" 4	siehe <i>Munition</i>	100/ 400/1200	1/5	1	<i>Munition</i>	32,80	7,3 kg
- Rockwell "Taifun 3" 4	siehe <i>Munition</i>	250/ 700/2100	1	8/16	<i>Munition</i>	69,50	9,8 kg
- Rockwell "Taifun 3a" 4	siehe <i>Munition</i>	320/ 800/2400	1	16/24	<i>Munition</i>	76,00	9,8 kg
- Schmeisser "Ultimatum" 4	siehe <i>Munition</i>	200/ 600/1800	1	8	<i>Munition</i>	48,00	8,4 kg
- Williams "Hornet" 4	siehe <i>Munition</i>	150/ 500/1500	1/5	1	<i>Munition</i>	35,50	7,5 kg



Fahrzeugkampf · Kapitel 3

Die Tabellen für dieses Kapitel sind der Übersichtlichkeit halber alle hier abgedruckt.

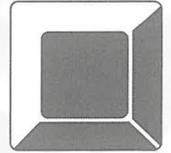


Tabelle Fahrzeuggeschwindigkeiten

Meter/Phase	Kategorie	Schleudertrauma	Kontrollproben	Kollision
bis 20	normal	1W4	+/-0	1W6+6
über 20	eilig	1W6	+5	2W6+6
über 40	schnell	1W4+2	+10	3W6+6
über 60	sehr schnell	1W6+2	+15	4W6+6
über 80	rasend	1W4+4	+20	5W6+6
über 100	überhöht	1W6+4	+25	6W6+6
über 120	irrsinnig	2W4+4/schwer ¹	+30/krit. ²	7W6+6

¹ = Wurf auf Tabelle K15 und K16, Seiten 233 und 234, *Grundregelwerk*

² = Fehler werden wie kritische Fehler behandelt

Auweia. Wenn man von der Landschaft nichts mehr sieht, heißt das dann, daß wir ziemlich schnell sind?

*Udo Prinzenberg,
Med-Tech*

Tabelle Kontrollverlust Fahrzeuge

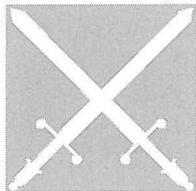
1W20	Auswirkungen
1-7	Fahrzeug bremst um Maximalwert
8-12	Fahrzeug beschleunigt um Maximalwert, Fahrtrichtung unverändert
13-15	Fahrzeug dreht 45° nach links, Geschwindigkeit unverändert
16-18	Fahrzeug dreht 45° nach rechts, Geschwindigkeit unverändert
19-20	Fahrer steuert Fahrzeug gegen das nächste feste Hindernis. Weitere Folgen siehe Tabelle <i>Fahrzeuggeschwindigkeiten</i> .
21	Fahrzeug überschlägt sich. Schleudertrauma für Passagiere, wobei die Schäden der nächsthöheren Geschwindigkeitsstufe verwendet werden. Nicht angeschnallte Passagiere erleiden zusätzlich den unter <i>Kollision</i> aufgeführten Schaden an zufälliger Lokation. Betrug die Geschwindigkeit des Fahrzeugs weniger als 20 m/ph, so treten stattdessen die unter 19-20 beschriebenen Folgen ein.

*Granaten.
Kistenweise.
Nur für mich.
Ich bin sooooo glücklich.*

*Albert K. Siegel,
Sprengmeister*

Tabelle Flugzeug-Kollisionen

1W20	Auswirkungen
1-9	Knapp geschafft! In einem waghalsigen Manöver zieht der Pilot die Maschine am Hindernis vorbei und erlangt die Kontrolle wieder.
10-13	Hindernis gestreift! Der Pilot muß sofort eine weitere Kontrollprobe bestehen, ansonsten stürzt das Flugzeug ab. Dies gilt gegebenenfalls auch für den Piloten eines gestreiften Flugzeugs.
14-16	Hindernis hart gestreift! Wie 10-13, die Kontrollprobe wird jedoch mit einem Modifikator von +20 ausgeführt.
17-18	Kollision! Das Flugzeug erleidet einen Rumpfschaden von 7W6+6. Mißlingt eine weitere Kontrollprobe mit einem Modifikator von +30 so stürzt es ab.
19-20	Inferno! Das Flugzeug rammt das Hindernis frontal und explodiert. Gelingt dem Piloten eine Glücksprobe, so kann er rechtzeitig den Schleudersitz aktivieren. Ansonsten vergeht er mit seiner Maschine in einer spektakulären Explosion. Jeder ungeschützte Passant in bis zu 500 Metern Umkreis hat eine 5% Chance, von einem Trümmerstück getroffen zu werden (Schaden 3W6+6). Wurde ein anderes Flugzeug gerammt, so explodiert es ebenfalls.



Fahrzeugkampf · Fortsetzung Tabellen

Die Tabellen für dieses Kapitel sind der Übersichtlichkeit halber alle hier abgedruckt.

Tabelle Antriebsschäden (Wasserstoff-Fusionsgenerator)

1W100	Auswirkungen
1-50	Der Antrieb wird beschädigt. Eine Sicherheitsautomatik reduziert die maximale Geschwindigkeit auf die Hälfte des Ausgangswertes. Die Sicherung kann manuell übersteuert werden. Pro 10 Minuten, in denen sich das Fahrzeug mit überhitztem Generator zu schnell weiterbewegt, wird 1W10 gewürfelt: 1-5 = kein Effekt, 6-8 = Notabschaltung, das Fahrzeug rollt/schwimmt langsam aus, 9 = der Antrieb wird zerstört, das Fahrzeug kommt abrupt zum Halten, 10 = der Antrieb explodiert, weitere Folgen siehe 91-100. ⚠ <i>Achtung: Flugzeuge und Chopper stürzen bei einem Ergebnis von 9 ab (Folgen siehe auf den Seiten 99 und 100), Fahrzeuge überschlagen sich, wobei jeder Passagier das der Geschwindigkeit entsprechende Schleudertrauma erleidet. Der Antrieb kann von Technikern repariert werden. Hierzu sind 3 erfolgreiche Mechanik-Proben nötig. Jeder Reparaturversuch kostet 3W10+10 Minuten.</i>
51-75	Wie 1-50, der Schaden ist jedoch stärker und erfordert 6 erfolgreiche Proben.
76-90	Wie 51 bis 75, es kann jedoch maximal ein Viertel der Höchstgeschwindigkeit bedenkenlos gefahren werden.
91-100	Der Antrieb erleidet einen Volltreffer und explodiert in einem filmreifen Inferno. Alle Passagiere, denen keine Glücksprobe gelingt, werden getötet. Die Glückspilze hingegen erleiden an 1W4 Lokationen jeweils 1W6+6 TP Schaden. Auch Lebewesen außerhalb des Fahrzeugs können in bis zu 30 Metern Entfernung von Trümmerstücken getroffen werden und einen Schaden von 1W6+4 an 1W4 Körperteilen erleiden (je 30% Chance).

Pah! Was soll an Wasserstoff-Reaktoren schon gefährlich sein. Wie der Name schon sagt, es ist doch nur Wasser!

*Bert Vosken,
Prospektor (†)*

Tabelle Antriebsschäden (Laesum-Fusionsgenerator)

1W100	Auswirkungen
1-50	Der Antrieb wird beschädigt. Eine Sicherheitsautomatik reduziert die maximale Geschwindigkeit auf die Hälfte des Ausgangswertes. Die Sicherung kann manuell übersteuert werden. Pro 10 Minuten, in denen sich das Fahrzeug mit überhitztem Generator zu schnell weiterbewegt, wird 1W10 gewürfelt: 1-4 = kein Effekt, 5-6 = Notabschaltung, das Fahrzeug rollt/schwimmt langsam aus, 7 = der Antrieb wird zerstört, das Fahrzeug kommt abrupt zum Halten, 8-10 = der Antrieb explodiert, weitere Folgen siehe 91-100. ⚠ <i>Achtung: Flugzeuge und Chopper stürzen bei einem Ergebnis von 9 ab (Folgen siehe Seiten 99/100), Fahrzeuge überschlagen sich, wobei jeder Passagier ein Schleudertrauma erleidet. Der Antrieb kann von Technikern repariert werden. Hierzu sind 2 erfolgreiche Mechanik-Proben und eine erfolgreiche Plasmatechnik-Probe nötig. Jeder Reparaturversuch kostet 3W10+10 Minuten.</i>
51-75	Wie 1-50, der Schaden ist jedoch stärker und erfordert die doppelte Anzahl erfolgreicher Proben für beide Fertigkeiten. Mißlingt eine Probe kritisch, so treten die unter 91-100 beschriebenen Folgen ein.
76-90	Wie 51 bis 75, es kann jedoch maximal ein Viertel der Höchstgeschwindigkeit bedenkenlos gefahren werden.
91-100	Der Antrieb erleidet einen Volltreffer, was bedauerlicherweise eine unkontrollierte Fusion auslöst. Das Fahrzeug explodiert mit der Gewalt einer Plasmabombe. Alle Passagiere, denen keine Glücksprobe gelingt, werden getötet. Die Glückspilze hingegen erleiden an 1W4 Lokationen jeweils 1W6+10 TP Schaden und die im Grundregelwerk unter Plasmatechnik (Seite 37) beschriebenen Folgeschäden. Ihr Schicksal wird von allen Lebewesen in 30 Metern Umkreis geteilt.

Der Kühlkreislauf ist aus. Entweder es gibt hier demnächst Söldner vom Grill mit Laesumsoße oder wir verpissen uns.

*Angelo Kimama,
Techniker*

Tabelle Antriebsschäden (Energiezellen)

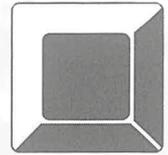
1W100	Auswirkungen
1-50	Die Antriebszellen werden beschädigt. Das Fahrzeug fährt noch maximal 100 Kilometer, bevor ihm im wahrsten Sinne des Wortes der Saft ausgeht.
51-75	Wie 1-50, die maximale Reichweite reduziert sich jedoch auf 10 Kilometer.
76-90	Der Antrieb wird beschädigt. Stotternd setzt er aus. Flugzeuge und Chopper stürzen ab, Gravgleiter sinken zu Boden, Fahrzeuge geraten ins Schlingern (automatischer Kontrollverlust).
91-100	Der Antrieb explodiert unter der Wucht des Treffers. Alle Passagiere, denen keine Glücksprobe gelingt, werden getötet. Die Glückspilze erleiden immer noch 1W4+4 TP Schaden an 1W4 Körperteilen. Falls es sich um ein Flugzeug oder einen Chopper handelte, haben auch die Überlebenden ernsthafte Probleme, wenn sie keinen Fallschirm tragen.

Tabelle Fahrwerkschäden (Beine)

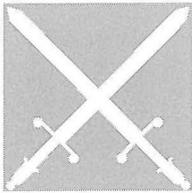
1W100	Auswirkungen
1-50	Ein Bein wird so stark beschädigt, daß der Läufer ins Wanken gerät und für 1W6 Phasen außer Kontrolle ist. Danach kann er sich maximal mit halber Geschwindigkeit fortbewegen. Krabben sind nur betroffen, wenn sie das Ergebnis das zweite Mal erleiden.
51-75	Gelenktreffer. Der Läufer kann sich nur noch sehr vorsichtig (maximal 1 m/ph) bewegen, bis er repariert wurde. Krabben sind nur betroffen, wenn sie das Ergebnis das zweite Mal erleiden.
76-90	Ein Bein des Läufers wird so stark beschädigt, daß er sich nicht weiter fortbewegen kann. Gelingt dem Piloten eine Kontrollprobe, so kann er den Läufer in seiner momentanen Position halten. Mißlingt die Probe, so stürzt der Läufer um und ist für den Rest des Kampfes nicht mehr einsatzfähig. Jedes Besatzungsmitglied erleidet ein Schleudertrauma von 1W4 Punkten. Nicht angeschnallte Besatzungsmitglieder erleiden zusätzlich 1W6+6 TP Schaden an einer zufällig ermittelten Lokation. Krabben sind nur betroffen, wenn sie das Ergebnis das zweite Mal erleiden.
91-100	Ein Bein des Läufers wird mit massiver Gewalt vom Torso gerissen. Der Läufer stürzt sofort zu Boden. Alle Insassen erleiden ein Schleudertrauma von 1W6+2 Punkten. Es besteht durch die Wucht des Aufpralls eine Chance von 30%, daß der Antrieb explodiert (siehe Tabelle <i>Antriebsschäden</i>). Krabben sind nur betroffen, wenn sie das Ergebnis das zweite Mal erleiden.

Tabelle Fahrwerkschäden (Gravfelder)

1W100	Auswirkungen
1-50	Das Gravfeld wird beschädigt und kann das Fahrzeug bis zur Reparatur maximal in 45 cm Höhe über dem Boden halten.
51-75	Das Gravfeld wird instabil, was dazu führt, daß das Fahrzeug sich bis zur Reparatur in einer Schräglage fortbewegt. Das sieht nicht nur lächerlich aus, der Fahrer erleidet auch einen Modifikator von +20 auf alle weiteren Kontrollproben. Außerdem muß er jedesmal eine Kontrollprobe bestehen, wenn er das Fahrzeug auf über die Hälfte seiner Höchstgeschwindigkeit beschleunigt.
76-90	Das Gravfeld wird stark gestört. Mißlingt dem Fahrer eine Kontrollprobe, so stürzt das Fahrzeug mit den unter 91-100 beschriebenen Folgen ab. Ansonsten kann die Fahrt mit maximal 1/4 der Höchstgeschwindigkeit fortgesetzt werden.
91-100	Der Grav-Generator fällt aus; das Fahrzeug stürzt ab und kommt zum Stillstand. Alle Passagiere erleiden ein Schleudertrauma. Krafträder überschlagen sich, Fahrer und Beifahrer erleiden an einem zufällig ermittelten Körperteil Kollisionsschaden.



Space Gothic · Tabellenteil



Fahrzeugkampf · Fortsetzung Tabellen

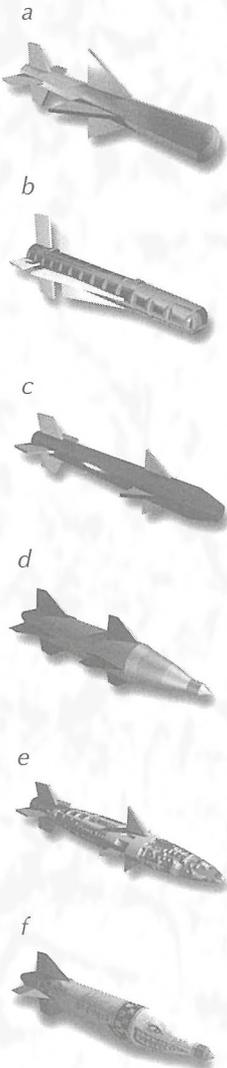
Die Tabellen für dieses Kapitel sind der Übersichtlichkeit halber alle hier abgedruckt.

Tabelle Fahrwerkschäden (Gleisketten)

1W100	Auswirkungen
1-50	Ein Kettenglied verkantet sich kurz und erzeugt eine Unwucht. Der Fahrer muß sofort eine Kontrollprobe bestehen, ansonsten treten die in der Tabelle <i>Kontrollverlust Fahrzeuge</i> (Seite 113) beschriebenen Folgen ein. Danach kann die Fahrt normal fortgesetzt werden.
51-75	Ein Kettenglied wird zerschossen, das Fahrzeug wird lahmgelegt. Es kann jedoch innerhalb von 2W10+10 Minuten mittels einer erfolgreichen <i>Mechanik</i> -Probe wieder flottgemacht werden.
76-90	Mehrere Kettenglieder werden zerstört, das Fahrzeug kommt zum Stillstand. Mißlingt dem Fahrer eine Kontrollprobe, so treten die unter 91-100 beschriebenen Folgen ein. Die Reparatur erfordert 3W10+30 Minuten und eine erfolgreiche <i>Mechanik</i> -Probe.
91-100	Die Kettenführung wird zerstört. Das Fahrzeug verliert eine Kette und kann die Fahrt nicht ohne umfangreiche Reparaturen (Werkstattwagen oder Werkstatt) weiter fortsetzen. Gelingt dem Fahrer eine Kontrollprobe, so bekommt er es einigermaßen kontrolliert zum Stehen. Ansonsten kommt es stark schlingern zum Stillstand, alle Insassen erleiden ein Schleudertrauma von 1W4+2.

Tabelle Fahrwerkschäden (Räder)

1W100	Auswirkungen
1-50	Ein heftiger Treffer bringt das Fahrzeug ins Schlingern. Ein Rad wird leicht beschädigt, der Fahrer erhält einen permanenten Modifikator von +10 auf alle weiteren Kontrollproben.
51-75	Das Fahrzeug gerät heftig ins Schlingern, als ein Rad beginnt, sich zu lösen. Der Fahrer kann entweder anhalten und ein Ersatzrad aufziehen (Reparatur 3W10 Minuten und <i>Mechanik</i> -Probe) oder unter den bei 76-90 beschriebenen Bedingungen weiterfahren. Krafträder können mit einer erfolgreichen Kontrollprobe zum Stillstand gebracht werden. Mißlingt dies, so stürzen sie um. Fahrer und Beifahrer erleiden Kollisionsschaden.
76-90	Ein Rad wird zerstört. Dem Fahrer muß sofort eine Kontrollprobe gelingen, um nicht die Herrschaft über sein Fahrzeug zu verlieren. Danach kann die Fahrt mit maximal halber Geschwindigkeit fortgesetzt werden, wobei bei jeder Kursänderung eine Kontrollprobe zu bewältigen ist. Krafträder und Trikes überschlagen sich, Fahrer und Beifahrer erleiden an einem zufällig ermittelten Körperteil Kollisionsschaden.
91-100	Die Radaufhängung wird getroffen. Das Fahrzeug überschlägt sich, falls es schneller als 40 m/ph gefahren ist. Alle Insassen erleiden ein Schleudertrauma. Bei Krafträdern erleiden Fahrer und Beifahrer Kollisionsschaden. Ist das Fahrzeug langsamer als 40 m/ph gefahren, so kommt es schlingern zum Stillstand und kann ohne einen ausgedehnten Werkstattaufenthalt nicht mehr benutzt werden, wobei 1/4 des Neupreises an Kosten anfällt.

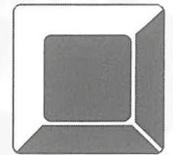


Hier ist eine Auswahl an lieferbaren Raketen. Alle Systeme sind mit ausgeklappten Stabilisationsflügeln abgebildet:

a) TNT "Hellfire III"
 b) Ortega "FixDrill V6"
 c) Remington "WatchOut"
 d) Colt "Peacemaker"
 e) MGX 88 Plasmarakete
 f) Joker "Wasteland"



Tabelle Kontrollenschäden



1W100	Auswirkungen
1-20	Die Funkgeräte fallen aus. Bei Fahrzeugen ohne Funkgeräte ist der Autopilot betroffen.
21-40	Der Autopilot fällt aus.
41-50	Der Feuerleitstand fällt aus. Die Geschütze müssen einzeln und von Hand bedient werden. Bei zivilen Fahrzeugen ist der Autopilot betroffen
51-60	Die Navigationssysteme fallen aus. Das Fahrzeug kann keinerlei Ortungen mehr vornehmen. Verfügt es über einen Autopiloten, so funktioniert auch dieser nicht mehr.
61-70	Die Bremsmechanismen versagen. Das Fahrzeug fährt weiter mit der zuletzt gefahrenen Geschwindigkeit, bis der Saft ausgeht, was bei fast allen modernen Antriebssystemen ziemlich lange dauern kann.
71-80	Die Lenkung versagt. Das Fahrzeug fährt weiter geradeaus, bis es zum Stillstand kommt.
81-90	Die Lebenserhaltungssysteme fallen aus, bei Fahrzeugen ohne Lebenserhaltungssysteme sind nur die Klimaanlage betroffen. Die Innentemperatur paßt sich relativ schnell der Außentemperatur an. Die Sauerstoffvorräte reichen für kleinere Fahrzeuge noch maximal 6 Stunden, für größere Fahrzeuge 12 Stunden und für U-Boote maximal 48 Stunden.
91-100	Alle Bordsysteme einschließlich eventueller Schleudersitze versagen. Die Lichter gehen aus, die Luft riecht nach Ozon. Läufer bleiben wie versteinert stehen (und fallen um, wenn sie sich vorher schneller als 20 m/ph bewegt haben), U-Boote sinken mit einem sanften "Blubb" dem Meersboden entgegen, Fahrzeuge überschlagen sich, wenn sie schneller als 40 m/ph gefahren sind, Chopper und Flugzeuge stürzen wie Steine ab. Der Rest liegt in den Händen des Spielleiters. Hasta la Vista, Baby.

Der Treffer hat gesessen. Hier gehen die Lichter auf den Konsolen aus. Kennt jemand ein passendes Gebet?

*Tim Schroeder,
Söldner*

Sucht euch lieber alle einen festen Halt. Wir gehen runter. Besser gesagt, unkontrolliert runter!

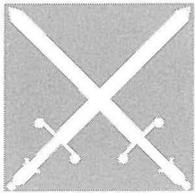
*Simar Nadack,
Pilot*

Tabelle Rumpfschäden (Flugzeuge/Chopper)

1W100	Auswirkungen
1-50	Der Rumpf reißt auf und stört die Aerodynamik empfindlich. Der Pilot muß sofort eine Kontrollprobe bestehen. Mißlingt sie, so stürzt das Flugzeug ab (Folgen ab Seite 99). Alle 5 Minuten Flugzeit muß eine weitere Kontrollprobe bestanden werden.
51-75	Wie 1-50, die Proben werden jedoch mit einem Modifikator von +20 ausgeführt.
76-90	Das Flugzeug stürzt mit den auf den Seiten 99 und 100 beschriebenen Folgen ab.
91-100	Das Flugzeug reißt in der Luft auseinander. Die Passagiere haben nur dann eine Überlebenschance, wenn sie über einen Fallschirm oder einen extrem gutmütigen Spielleiter, sehr gut gelungene Glücksproben und eine einigermaßen plausible Erklärung verfügen.

Tabelle Rumpfschäden (Landfahrzeuge)

1W100	Auswirkungen
1-50	Das Fahrzeug wird heftig durchgeschüttelt. Der Fahrer muß sofort eine Kontrollprobe durchführen.
51-75	Ein heftiger Treffer führt automatisch zu einem Kontrollverlust.
76-90	Wurde der Treffer durch eine Waffe mit Sprengradius erzielt, so erleiden alle Passagiere den angegebenen Splitterschaden, weil sich die Innenwände des Fahrzeugs in einem Metall- und Plastikregen auflösen. Das Fahrzeug gerät automatisch außer Kontrolle.
91-100	Das Fahrzeug wird quasi auseinandergerissen, überschlägt sich und kommt augenblicklich zum Stillstand. Alle fest angeschnallten Crewmitglieder erleiden ein Schleudertrauma. Nicht angeschnallte erleiden zusätzlich Kollisionschaden.



Fahrzeugkampf · Fortsetzung Tabellen

Die Tabellen für dieses Kapitel sind der Übersichtlichkeit halber alle hier abgedruckt.

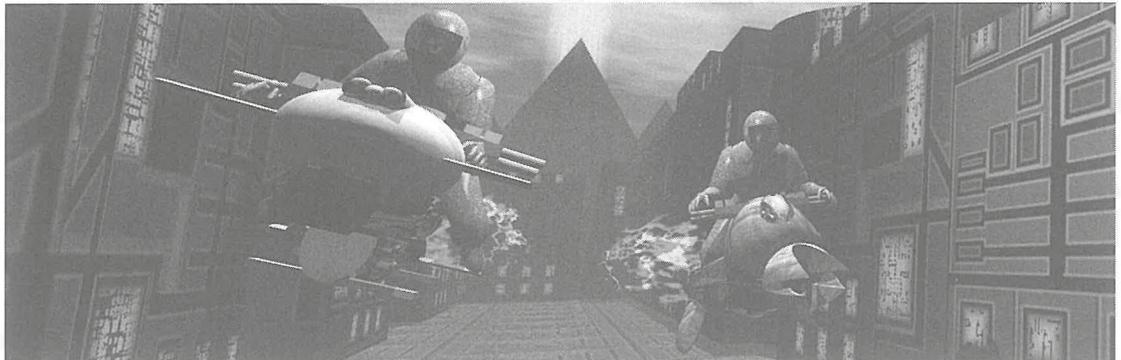
Tabelle Rumpfschäden (Schiffe)

1W100	Auswirkungen
1-40	Der Rumpf wird penetriert, was ein kleines Leck zur Folge hat, mit dem die Pumpensysteme nicht fertig werden. Die Besatzung kann versuchen, das Leck abzudichten, was insgesamt 10 erfolgreiche <i>Mechanik</i> -Proben erfordert (jeder Versuch kostet 1W10 Minuten). Ist das Leck nach 30 Minuten nicht abgedichtet, so wird die Situation langsam kritisch. Geschwindigkeit und Beschleunigungswert werden halbiert. Außerdem muß (abhängig vom Schiffstyp, sollte zufällig ermittelt werden) eine unter Deck befindliche Sektion des Schiffes aufgegeben und abgeschottet werden.
41-60	Der Treffer reißt ein größeres Loch in den Rumpf. Die betroffene Sektion (siehe auch 1-40) muß umgehend abgeschottet werden. Jeder Charakter, der sich dort aufhält, muß eine <i>GES</i> -Probe bestehen, um nicht in den eisigen Fluten gefangen zu werden.
61-75	Die Schiffsschrauben werden zerstört. Das Schiff treibt ohne Antrieb dahin. Handelt es sich um ein Segelschiff, so wurde der Hauptmast zerstört. Jedes auf Deck befindliche Besatzungsmitglied hat eine 20%-Chance, von Trümmerstücken getroffen zu werden (Schaden 1W6+6).
76-90	Das Schiff beginnt zu sinken. Falls die Wassertiefe die Bordhöhe übersteigt, versinkt es innerhalb von 3W10+10 Minuten völlig. Die Folgen für die Besatzung sind abhängig von der Anzahl und Zugänglichkeit der Rettungsboote/-flöße bzw. Pannensets und sollten vom Spielleiter in gesundem Ermessen entschieden werden.
91-100	Der Rumpf reißt unter dem donnernden Beschuß auf und das Schiff bricht auseinander. Das Schiff versinkt innerhalb von 1W10 Minuten.

Tabelle Waffenschäden

1W100	Auswirkungen
1-50	Die Waffe wird beschädigt und ihre Feuerrate wird auf die Hälfte verlangsamt.
51-75	Die Waffe verzieht sich, bis zur Reparatur werden alle Trefferwürfe mit +20 ausgeführt.
76-90	Die Waffe wird zerstört. Die Sicherheitsmechanismen des Fahrzeugs verhindern unangenehme Auswirkungen auf die Munitionsvorräte.
91-100	Der Treffer zerstört nicht nur die Waffe, sondern vernichtet auch den Munitionsvorrat. Sämtliche Raketen explodieren in den Magazinen und verursachen entsprechende Schäden an allen übrigen Lokationen. Energiekanister verwandeln das Fahrzeug in ein flammendes Inferno und richten an 1W4 Lokationen einen Schaden von 5W6+10 an. Flugzeuge und Chopper stürzen automatisch ab, U-Boote und Boote sinken, Läufer stürzen zu Boden und Fahrzeuge geraten automatisch außer Kontrolle.

Eine kleine
Minenkollektion
für den Hausge-
brauch:
a) Atlantik Wall
b) Käferbiß
c) Gulag II
d) Springbock
e) Darmfräse (hier
eine Sonderanfertigung für das
Ming Imperium
mit der Aufschrift
"little buddy")
f) Todestepich



SPACE GOTHIC OVERKILL

Wir schreiben das Jahr 2245. Piraten und Rebellen liefern sich erbitterte Gefechte mit Einheiten des SEK und der Raummarine. Zeig dem Feind die Zähne! 1-6 Piloten oder Panzerkommandanten tragen packende Duelle vor dem phantastischen Hintergrund von Space Gothic®, dem ultimativen Science-Fiction-Rollenspiel aus.

OVERKILL kann als eigenständiges Spiel oder als optionales Kampfsystem für Space Gothic® eingesetzt werden.

Infos: www.spacegothic.de



Fantastische Spiele GbR

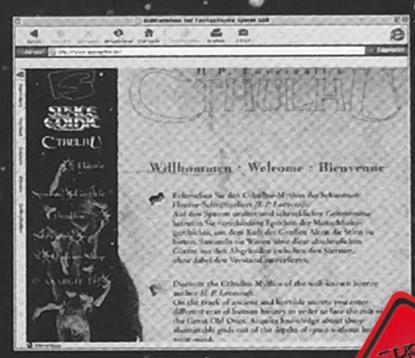
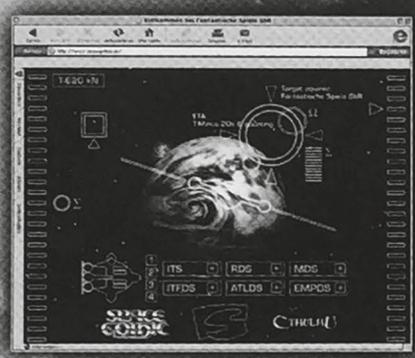
Das
Kartenspiel!

SPACE GOTHIC®

Das ultimative Rollenspiel

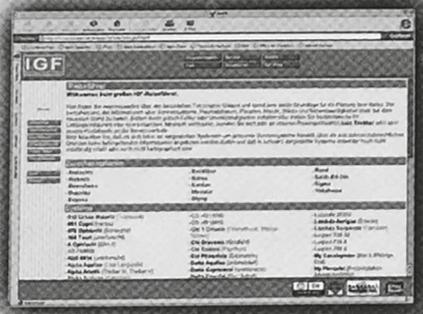
www.spacegothic.de

Space Gothic®, das actiongeladene Science-Fiction-Rollenspiel, präsentiert die offizielle Website mit allgemeinen Produkt- und Hintergrundinformationen. Den großen Download-Bereich mit Spielhilfen, Tipps und Regelergänzungen findet man unter der Rubrik Service.



www.tsu-starweb.de

Willkommen Bürger! Einfach eine Gennummer beantragen und die gigantische Online-Spielhilfe und Space Gothic®-Community kostenfrei nutzen. Großer Reiseführer und Planetenatlas, umfangreiches Nachrichtenarchiv zur detaillierten Recherche, tägliche Topmeldungen aus der TSU-Galaxis, Forum und Gelbe Seiten, kreative Freizeitangebote für den verwöhnten TSU-Bürger.



Fantastische Spiele GbR