

# WAFFEN

Inhalt	Seite
Legalitätsstufen	1
Nahkampfwaffen und Wurfaffen	2
Liste der Nahkampfwaffen und Wurfaffen	2
Fernkampfwaffen	7
Liste der Fernkampfwaffen	10
Liste für Munition, Module und Geräte	17
Artilleriewaffen	23
Liste der Artilleriewaffen	23
Explosivwaffen	26
Liste der Explosivwaffen	27
Beschreibung der Waffen	32

Waffen verursachen unterschiedlich viele TP. In den Formeln drückt sich das wie folgt aus:

- Beispiel Axt =  $6 / 9 / 9+W12$ 
  - o Erläuterung: Ein normaler TW bewirkt 6 TP, ein guter TW 9 TP und ein meisterhafter TW  $9 + W12$  TP.
- Beispiel Splittergranate =  $30 (7 \times 7 \text{ m}) - 15 (11 \times 11 \text{ m}) - 10 \text{ TP } (17 \times 17 \text{ m})$ 
  - o Erläuterung: Die Explosion bewirkt unabhängig vom TW im Zentrum von  $7 \times 7 \text{ m}$  30 TP, im Streufeld von  $11 \times 11 \text{ m}$  15 TP und im Umkreis von  $17 \times 17 \text{ m}$  10 TP.

## 1. Legalitätsstufen

Wie der Besitz oder das Führen von Waffen erlaubt ist, entscheidet jeder Staat für sich. Die Allianz hat für ihren Staatenbereich die Legalitätsstufen eingeführt:

- **Sammlerwaffen:** Waffen die ausschließlich als Ausstellungsstücke dienen und nicht für den aktiven Gebrauch zugelassen sind. Sie müssen geschützt transportiert werden. Die Handhabung der Waffe darf in entsprechenden Räumlichkeiten oder Schützenvereinen stattfinden. Der Sammler muss eine Genehmigung besitzen.
- **Schutzwaffen:** Gegenstände und nichtletale Waffen die zur Verteidigung eingesetzt werden dürfen.
- **Sportwaffen:** Waffen die nur für sportliche Belange oder zum Training eingesetzt werden dürfen. Besitz und Transport sind zulässig. Die Handhabung der Waffe darf an entsprechenden Orten stattfinden. Der Eigentümer oder Veranstalter muss eine Genehmigung besitzen.
- **Jagdwaffen:** Waffen die ausschließlich zur Jagd von Tieren oder Para-Kreaturen eingesetzt werden dürfen. Besitz und Transport sind zulässig. Die Handhabung der Waffe darf an entsprechenden Orten stattfinden. Der Eigentümer muss eine Jagdlizenz besitzen.
- **Defensivwaffen:** Waffen die zur Verteidigung von staatlichen und staatlich autorisierten Organisationen verwendet werden dürfen (z. B. Polizei, Söldner, Wachdienst). Der Besitz durch nichtautorisierte Personen oder zu nichtautorisierten Zwecken ist schwer strafbar.
- **Offensivwaffen:** Waffen die für Kriegs- und Sondereinsätze von staatlich militärischen oder paramilitärischen Organisationen mit Genehmigung eingesetzt werden dürfen. Der Besitz durch nichtautorisierte Personen oder zu nichtautorisierten Zwecken ist besonders schwer strafbar.
- **Legitimationswaffen:** Waffen, Geräte oder Kampfstoffe die nur unter besonderer Legitimation eingesetzt werden dürfen. Dazu zählen z. B. Folterwerkzeuge oder Kampfstoffe, die gezielt einzelne subversive Personen und Gruppen außer Gefecht setzen sollen. Legitimationswaffen dürfen bei Terrorgefahr eingesetzt werden. Der Besitz durch nichtautorisierte Personen gilt als terroristisch strafbar.
- **Sanktionswaffen:** Waffen, Geräte oder Kampfstoffe die bewusst Teile einer Zivilbevölkerung schaden oder dauerhaften Schaden an Generationen von Humanoiden oder schweren Schaden an natürliche Lebensräume anrichten oder kosmische Ausmaße von Vernichtung nach sich ziehen können. Der Einsatz von Sanktionswaffen soll international schwer bestraft werden. Der Besitz durch nichtautorisierte Personen gilt als terroristisch strafbar.

## 2. Nahkampfwaffen und Wurfwaffen

- **Nahkampf:** Nahkampf (NK) ist ein Talent und ist zugleich in den Kampfregeln die Bezeichnung für den unmittelbaren Kampf mit handhabbaren Waffen oder körperlichen Waffen, die vom Kämpfer aus zum Einsatz kommen.
  - Als körperliche Waffen gelten auch Angriffe wie durch Tritte, Schläge, den Kopfnuss oder Kampfkunst-Angriffe.
  - Ab dem **Wert 18 im Talent NK** richtet der Treffer + W6 TP mehr an.
- **Klingewaffen:** Zu den Klingenwaffen gehören Hieb- und Stichwaffen, bzw. sämtliche scharfkantige Waffen, die ins Fleisch schneiden oder stechen. Hierzu zählen auch spitze und reißerische Waffen von Tieren und bestimmten Humanoiden.
  - Einige Klingenwaffen (z. B. die Axt) werden als Schlagwaffen geführt. Die Auswirkungen sind jedoch in der Trefferliste unter Klingenwaffen aufgeführt.
- **Schlagwaffen:** Es handelt sich um stumpfe Waffen, bei der die Kraft des Schlags genutzt wird, um einen Schaden zu erzielen.
  - Einige Waffen haben eine stumpfe oder spitze Seite (z. B. der Hammer). Die Auswirkungen sind darum in der Trefferliste unter Schlagwaffen oder Klingenwaffen zu finden, je nachdem mit welcher Seite man zuschlägt. Ein Hammer wird dennoch als Schlagwaffe geführt, auch wenn man mit der spitzen Seite zuschlägt.
- **Wurfwaffen:** Einige Waffen lassen sich werfen (z. B. Messer). Sofern es sich nicht um eine spezielle Wurfwaffe handelt, muss mit einem einfachen Würfelwurf ermittelt werden, ob der Stil oder die Klinge das Ziel erreicht. Würde man mit einem einfachen Messer werfen und es trifft lediglich der Stil, richtet das je nach TW, 1 / 2 / 2+W6 TP an.
- **ST 18:** Wer in ST einen Wert von mind. 18 hat, kann einen Powerschlag einsetzen, wodurch der Schlag um weitere W6 TP verstärkt wird. Hierfür muss zuvor der TW auf ST gelingen, der eine konzentrierte Kognition darstellt.
- **Module:** Es ist möglich, in entsprechend große Nahkampfwaffen Module einsetzen zu lassen, so wie das z. B. beim Streithammer mit dem Graser-Modul der Fall ist.

## 3. Liste der Nahkampfwaffen und Wurfwaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Androiden-gelenk	Arm oder Bein eines Androiden; 3 / 4 / 4+W6 TP.	NK	0 – 1 m	/
Axt	Schweres Hackwerkzeug; 6 / 9 / 9+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden.	SCHLW	1 – 2 m	30 – 150
Bajonett	Messer als Gewehraufsatz; 4 / 5 / 5+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; Sammlerwaffe; Defensivwaffe.	KLW	1 m	50 – 200
Baseball-schläger	Sport-Schlagwaffe aus Holz oder Leichtmetall; 5 / 6 / 6+W6 TP; wird mit 2 Händen geführt, sonst – 2 WM; Sportwaffe.	SCHLW	1 m	10 – 50
Beil / Wurfbeil	Leichtes Hackwerkzeug; 5 / 7 / 7+W12 TP; ein Wurfbeil trifft stets mit der Klinge auf, sonst entscheidet der Würfel, welche Seite aufkommt.	SCHLW WF	0 – 1 m geworfen: 1 – 10 m, danach je m – 1 TP	20 – 100
Biss (Kleintier / großes Tier)	Der Biss eines Kleintiers stammt von größeren Nagetieren oder kleinen Säugetieren; der Biss von größeren Tieren stammt von starken Hunden, Krokodilen, Panthern, Werwölfen usw. Kleintier: 3 / 4 / 4+W12 TP; großes Tier: 4 / 6 / 6+W12 TP.	NK	0 – 1 m	/
Bumerang	Wurfwaffe aus Holz oder Leichtmetall; 3 / 4 / 4+W6 TP; der Bumerang kehrt zum Werfer zurück; Sportwaffe.	WF	1 – 100 m	30 – 100
Degen	Auf den Stich ausgelegte Klingen-Sportwaffe; 3 / 4 / 4+W12 TP; Sammlerwaffe, Sportwaffe.	KLW	1 m	150 – 300
Dolch	Kurze mehrschneidige Stichwaffe; 4 / 6 / 6+W12 TP; Sammlerwaffe.	KLW	0 – 1 m	50 – 200

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Ellbogen-schlag	Körperlicher Kampfeinsatz mit dem Ellbogen; muss ein konzentrierter Schlag sein; 2 / 3 / 3+W6 TP.	NK	0 – 1 m	/
Faustschlag	Körperlicher Nahkampf; 1 / 2 / 2+W6 TP.	NK	0 – 1 m	/
Forke	Landwirtschaftliches Gabelwerkzeug; 6 / 7 / 7+W12 TP wird mit 2 Händen geführt.	KLW	1 – 2 m	10 – 50
Fußtritt	Körperlicher Nahkampf; 1 / 2 / 2+W6 TP.	NK	0 – 1 m	/
Garotte	Strangulationsseil aus Leichtmetall; 2 TP / 3 TP und Schock / 3+W12 TP und 2 Schocks; je Aktion muss dem Opfer der TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig; wird mit 2 Händen geführt; im Gebrauch eine Offensivwaffe.	FM + ST	0 – 1 m	10 – 50
Grapnel	Dreizackenterhaken, das geschwungen wird; man kann an dem Seil dann hinaufklettern; kann im Kampf auch geschwungen werden; kann elektr. (samt Person) das Seil einfahren; 4 / 6 / 6+W12 TP; Jagdwanne; Sportwanne.	SCHWW oder FK	0 – 2 m 0 – 20 m	100
Greifhand	Metallisch ausfahrbare und lenkbare Hand; 3 / 4 / 4+W6 TP; kann um Ecken herum fahren; zugelassenes Arbeitswerkzeug; Defensivwaffe.	NK	0 – 7 m  (bei ST-Wert von unter 12, nur 0 – 3 m)	500
Gusseisen- kette	Massive mehrgliedrige Kette; Robalwanne; 15 / 20 / 20+W12 TP; Oger und Plantoiden benötigen ST 18; zugelassenes Arbeitswerkzeug; Offensivwaffe	SCHWW	1 – 5 m	300
Hammer	Werkzeug; 5 / 6 / 6+W6 oder 6+W12 TP; stumpfe Seite = Schlagwanne; spitze Seite = Klinge.	SCHLW	0 – 1 m	5 – 10
Harpune	Wurfspeer mit Widerhaken; geworfen oder gestochen: 4 / 6 / 6+W12 TP; geschossen (Schussharpune): 5 / 7 / 7+W12 TP; kann optional durch Drahtseil Strom übertragen: Stufe 3: – 10 LE, Schock und evtl. Ohnmacht; Nachladepause nötig; wird mit 2 Händen geführt; Jagdwanne.	KLW WF FK	gestochen: 1 – 2 m; geworfen: 1 – 10 m, danach je m – 1 TP;  geschossen: 1 – 50 m, danach je m – 1 TP.	50 – 180  Schuss- Harpune: 250  mit Strom: + 300
Haumesser	Buschmesser; Machete; 5 / 7 / 7+W12 TP; Arbeitswerkzeug; Schutzwanne.	SCHLW	0 – 1 m	20 – 100
Hellebarde	Archaische axthähnliche große Hieb- und Stichwanne; 6 / 10 / 10+W12 TP; optional mit Grasermodul: Durch Aufschlag des Stils werden Personen und Gegenstände fortgestoßen; wird mit 2 Händen geführt; bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst wird der TW auf SCHLW – 2 WM; Sammlerwanne, Offensivwanne.	SCHLW	2 – 3 m  Graser-Modul: Auswirkung: 7 x 7 m oder konisch 7 m weit	300 – 400  Graser- Modul: + 1.000
Horn (Toron)	Horn eines Torons oder kräftigen Tieres (Stier); 5 / 7 / 7+W12 TP.	NK	0 – 1 m	/
Hufschlag (Toron)	Hufschlag eines Torons oder eines Tieres (Pferd); 5 / 6 / 6+W6 TP.	NK	0 – 1 m	/
Kampf- messer	Militärmesser; 4 / 6 / 6+W12 TP; Schutzwanne, Defensivwanne.	KLW	0 – 1 m	30 – 50
Kampfrohr	Massives Metallrohr; Robalwanne; 25 / 30 / 30+W12 TP; Oger und Plantoiden benötigen ST 18.	SCHLW	1 – 3 m	100
Kampfschuh	Besonderes festes Schuhwerk für Einsätze; 2 / 3 / 3+W6 TP; + 4 BS / + 6 RS.	NK	0 – 1 m	180
Kette	Metallische mehrgliedrige Kette; 3 / 4 / 4+W6 TP; lange Kette wird mit 2 Händen geführt.	SCHWW	1 – 2 m oder 2 – 4 m	10 – 50

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Kettensäge	Motorisierte Sägekette; 8 / 10 / 10+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; oder am Arm montierbar (ST-Wert 12 nötig); bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst wird der TW auf SCHLW – 2 WM; benötigt ½ l Benzin für 1 Std. oder Akku für ca. 10 Std.; Arbeitswerkzeug; gilt als Offensivwaffe im Kampf.	SCHLW	0 – 1 m	80 – 250
Knüppel / Stuhlbein / Schlagstock	Schlagwaffe aus Holz, Hartplastik oder Leichtmetall; 4 / 5 / 5+W6 TP; mit Stromübertragung möglich: – 5 VIT; Stufe 1+2; Stufe 1: – 1 LE und evtl. Schock; Stufe 2: – 5 LE und Schock; ab Stufe 2 Nachladepause nötig; Knüppel werden mit 2 Händen geführt; Schutzwaffe; mit Strom Schutz- oder Defensivwaffe.	SCHLW	1 m	15  mit Strom: 100
Kopfnuss	Mit dem eigenen Kopf zuschlagen; 2 / 3 / 3+W6 TP; 1 TP Selbstschaden.	NK	0 – 1 m	/
Kralle	Metallkralle oder Krallen eines starken Tieres; 3 / 5 / 5+W12 TP; (auch Avese, Panthera, Werwolf); das Tragen erschwert Handlungen – 2 WM; Metallkralle ist eine Offensivwaffe.	NK	0 – 1 m	Metall- kralle: 100 – 150
Kurzschwert	Kleines Schwert mit kurzer Klinge (z. B. Sax); 5 / 7 / 7+W12 TP; Sammlerwaffe, Sportwaffe, Defensivwaffe.	KLW	1 m	50 – 200
Kurzspeer	Kurze Speerwaffe; 4 / 7 / 7+W12 TP; kann beim Stechen mit einer Hand geführt werden; elektr. Aktivierung von Mikrogenit-Sprengstoff bei Aufschlag (typische Sauraner-Waffe; Offensivwaffe); Sammlerwaffe, Sportwaffe, Defensivwaffe.	KLW WF	1 – 2 m geworfen: 1 – 15 m	50 – 200
Kusarigama	Kettenwaffe mit Sichel und Kugel; Sichel: 3 / 5 / 5+W12 TP; Kugel: 4 / 5 / 5+W6 TP; Kugel mit Stacheln: 4 / 6 / 6+W12 TP; (Kugel kann Stacheln besitzen); wird mit 2 Händen geführt; Sammlerwaffe, Sportwaffe, Offensivwaffe.	KLW SCHWW	Sichel: 0 – 1 m Kette und Kugel: 1 – 2 m	100 – 150
Langschwert	Langes Schwert; 5 / 9 / 9+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst wird der TW auf KLW – 2 WM; Sammlerwaffe, Offensivwaffe.	KLW	1 – 3 m	300 – 500
Lanze / Speer	Lange Speerwaffe; Stichwaffe; 5 / 8 / 8+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; beim Tjostieren ist auch TW auf WS nötig; Sammlerwaffe, Sportwaffe.	KLW WF	2 – 3 m  geworfen: 1 – 10 m	50 – 250
Laser- schwert	Handlicher Stab, aus dem eine Laserklinge ausfährt; 7 / 11 / 11+W20 TP; Führung ist – 2 WM, wenn Kognition auf WS misslingt (außer bei PSI Superagilität); Laserklinge kann Löcher in Metall schmelzen; Laserklinge kann Projektile und Phaserschüsse abwehren und auf neues Ziel hin abschlagen; Sammlerwaffe, Offensivwaffe (für Legaten Defenisv).	KLW	0 – 1 m	2. – 3.000
Mechknot	Griff aus dem ein Metallseil mit Klängen ausfährt; kann als Peitsche genutzt werden; 3 / 5 / 5+W12 TP; kann sich zum Schwert wandeln: 5 / 8 / 8+W12 TP; kann Strom übertragen; optional Stufe 1 – 3; Stufe 1: – 1 LE und evtl. Schock; Stufe 2: – 5 LE und Schock; Stufe 3: – 10 LE, Schock und evtl. Ohnmacht; ab Stufe 2 Nachladepause nötig; Defensivwaffe; mit Strom ab Stufe 2 Offensivwaffe.	KLW SCHWW	als Schwert: 1 m als Peitsche: 1 – 2 m	1.000;  mit Stufe 2 + 100;  mit Stufe 3 + 200

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Messer / Wurfmesser	Handliche Klingenwaffe; 3 / 5 / 5+W12 TP; ein Wurfmesser trifft stets mit der Klinge auf, sonst entscheidet der Würfel, welche Seite aufkommt. Werkzeug, Schutzwaffe, Defensivwaffe (bei Überlänge); als Wurfmesser auch als Sportwaffe.	KLW WF	0 – 1 m geworfen: 1 – 10 m	5 – 50
Morgenstern	Archaischer Sternhammer mit Metallspitzen; 6 / 8 / 8+W12 TP; Sammlerwaffe, Offensivwaffe.	SCHLW	1 m	100 – 200
Nunchaku	Handhabbare Waffe (ehem. Dreschflegel); Holz- o. Metallstangen verbunden durch kurze Kette; Holzstangen: 4 / 5 / 5+W6 TP; Metallstangen: 5 / 6 / 6+W6 TP; wird mit 2 Händen geführt; Sammlerwaffe, Sportwaffe.	SCHWW	0 – 1 m	20 – 30
Ogerkeule	Massive Keule mit Metallspitzen; 6 / 7 / 7+W12; Metallspitzen können einzeln ausgeschossen werden; 3 / 5 / 5+W12 (wie Messer); max. 10 Metallspitzen (Messer) enthalten; wird mit 2 Händen geführt; bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst wird der TW auf SCHLW – 2 WM (außer beim Oger); Defensivwaffe.	SCHLW FK	1 – 2 m geschossene Messer: 1 – 10 m	300
Peitsche	Stab mit peitschendem Riemen; Lederriemen: 2 / 3 / 3+W12 TP; Lederriemen mit Geißel: 3 / 4 / 4+W12 TP; Metallfaserseil: 3 / 5 / 5+W12 TP; Metallfaserseil kann Strom übertragen (optional): Stufe 1: – 1 LE und evtl. Schock; Stufe 2: – 5 LE und Schock; Stufe 3: – 10 LE, Schock und evtl. Ohnmacht; ab Stufe 2 Nachladepause nötig; nach dem Peitschen eine Aktion zum Ausholen nötig; Sammlerwaffe; bei Metallfaserseil Defensivwaffe; ab Stufe 2 jedoch Offensivwaffe.	SCHWW	1 – 2 m	Leder: 30 – 50  mit Geißel 80  Metall- faser: 500  ab Stufe 2 + 100 ab Stufe 3 + 200
Prothese	Künstliche Gliedmaße; 2 / 3 / 3+W6 TP; Handhabungen mit der Gliedmaße sind – 2 WM.	NK	0 – 1 m	500 – 1.000
Raben- schnabel	Archaischer Reiter-Kriegshammer mit flacher und spitzer Seite; stumpfe Seite: 5 / 7 / 7+W6; spitze Seite: 5 / 7 / 7+W12; großer Rabenschnabel: + 1 TP; Sammlerwaffe.	SCHLW	kleiner Rabenschnabel: 1 m großer Rabenschnabel: 1 – 2 m	klein: 150  groß: 200
Rammen	Körperlicher Einsatz; 1 / 2 / 2+W6 TP; der Geschubste gerät 1 m weit fort; Betroffener kann hin- oder irgendwo gegen fallen; (er erleidet dadurch erneut 1 oder W6 TP); (evtl. können Dinge aus seinen Händen fallen).	NK	1 m	/
Rasierklinge	Kleines Metallblatt zum Rasieren; 1 / 3 / 3+W12 TP; (zum Rasieren wird das Talent FM genutzt)	NK	0 – 1 m	0,15
Robal- schwert	Angefertigtes Schwert als Robalwaffe; 25 / 40 / 40+W12 TP; Oger und Plantoiden benötigen ST 18; Offensivwaffe.	FK	1 – 4 m	5.000
Rohr	Metallstange; 5 / 6 / 6+W6 TP.	SCHLW	1 m	5 – 10
Säbel	Gekrümmte Hieb- und Stichwaffe; 5 / 8 / 8+W12 TP; Sammlerwaffe, Sportwaffe, Defensivwaffe.	KLW	1 m	100 – 300
Sai	Kurze gabelförmige Stichwaffe; kann gegnerisches Schwert brechen; Sammlerwaffe, Sportwaffe, Defensivwaffe; 4 / 6 / 6+W12 TP.	KLW	0 – 1 m	50
Schere (Mantode)	Scherenarm der Mantode; Geschlagen: 5 / 6 / 6+W6 TP; Zerknifen: 5 / 6 / 6+W12 TP.	NK FM	0 – 1 m	/

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Schild	Hölzerne oder stählerne Schutzwaffe; 2 / 3 / 3+W6 TP; kann auch zum Rammen (als Schlagwaffe) genutzt werden; je nach Material BS und RS; Sammlerstücke und Schutzwaffe.	SCHLW	0 – 1 m	100 – 300
Schlaghandschuh	Handschuh mit Metallkugelchen; 2 / 3 / 3+W6 TP; Handhabungen werden – 1 WM; Defensivwaffe.	NK	0 – 1 m	20
Schlagring	Metallische Handwaffe für den Faustschlag; 3 / 4 / 4+W6 TP; Offensivwaffe.	NK	0 – 1 m	10 – 20
Schnabel (Avese; Tier)	Großer Schnabel eines Vogelwesens; 3 / 5 / 5+W12 TP.	NK	0 – 1 m	/
Schneiden (Manti-Arme)	Klingenartigen Arme einer Manti; 3 / 5 / 5+W12 TP.	NK	0 – 1 m	/
Schürhaken / Kuhfuß	Eisenstange zum Feuerschüren; Nageleisen zum Aufstemmen bzw. zum Herausreißen von Metallnägeln; 4 / 5 / 5+W12 TP.	SCHLW	1 m	5 – 10
Schwanz (einige Reptiloiden und Ratz)	Schwanz eines Tieres; Schwanz eines Ratzens, Sauraners, Slingers: 2 / 3 / 3+W6 TP; Schwanz eines Dragoners: 3 / 4 / 4+W6 TP; Schwanz eines Krokons: 4 / 5 / 5+W6 TP.	NK	1 m (Krokons 2 m; Sauraner ab 50 Jahre 2 m)	/
Schwert	Klassische Hieb- und Stichwaffe; 5 / 8 / 8+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt; Sammlerwaffe, Sportwaffe, Defensivwaffe.	KLW	1 m	150 – 500
Sense	Landwirtschaftliches Grasschneidegerät; 5 / 8 / 8+W12 TP; wird mit 2 Händen geführt.	KLW	1 – 2 m	20 – 100
Shuriken	Wurfstern; 3 / 5 / 5+W12 TP; Sammlerwaffe, Sportwaffe, Offensivwaffe.	KLW WF	Nahkampf: 0 – 1 m; geworfen: 1 – 20 m, danach je m – 1 TP.	20 – 50
Skalpelle	Kleine Metallklinge mit Griff für chirurg. Arbeiten; 2 / 3 / 3+W12 TP.	KLW	0 – 1 m	1 – 5
Stein / Steinschleuder / Zwille	Geschlagener, geworfener Stein: 3 / 4 / 4+W6 TP; mit Steinschleuder geschossener Stein: 4 / 5 / 5+W6 TP; Zwille wird mit 2 Händen geführt; bei Steinschleuder und Zwille sind 2+W6 Nachladeaktionen nötig; Schutzwaffe, Sportwaffe, Defensivwaffe.	NK WF SCHWW FK (Zwille)	geschlagen: 0 – 1 m;  geworfen: 1 – 20 m, danach je m – 1 TP;  Zwille: 1 – 20 m, danach je m – 1 TP  Schleuder: 1 – 50 m, danach je 10 m – 1 TP.	Schleuder / Zwille 15 – 50
Stilet	Kurze Stichwaffe mit schlanker Klinge (Rarität); 4 / 6 / 6+W12 TP; Sammlerwaffe, Schutzwaffe, Defensivwaffe.	KLW	0 – 1 m	10 – 20; 200
Streitflegel	Archaische Flegelwaffe mit Kette und Metallkugeln mit Spitzen; 5 / 7 / 7+W12 TP; Sammlerwaffe, Offensivwaffe.	SCHWW	1 – 2 m	200 – 300
Streithammer / Kinetik-Hammer	(Archaischer) massiver, großer Kampfhammer; 6 / 7 / 7+W6 TP; optional mit Grasermodul: Durch Aufschlag des Stils werden Personen und Gegenstände fortgestoßen; wird mit 2 Händen geführt (außer von Ogern); bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst wird der TW auf SCHLW – 2 WM; Sammlerwaffe, Defensivwaffe.	SCHLW	1 – 2 m  Graser-Modul: Auswirkung: 7 x 7 m oder konisch 7 m weit	400  Graser-Modul: + 1.000
Streitkolben	Archaischer Stab mit gefächertem Metallkopf; 6 / 7 / 7+W6 TP; Sammlerwaffe, Defensivwaffe.	SCHLW	1 – 2 m	200 – 300

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Trollbohrer	Bohrmaschine für schwere Metallarbeiten; 30 / 50 / 50+W12 TP; auch als Robalwaffe nutzbar; Oger und Plantoiden benötigen ST 18; bohrt in 1 Min durch Raumschiffwände und W6 Min. durch Raumschiffgehäuse; Akkuleistung: 1 Std.	SCHLW	1 m	3.000
Würgen	Körperliche (oder psinetische) Würgeattacke; normale Attacke: 1 TP gute Attacke: 2 TP, - 5 VIT und Schock; meisterhafte Attacke: 2+W6 TP und 2 Schocks; je Aktion muss dem Opfer der TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig.	ST	0 - 1 m	/

## 4. Fernkampfaffen

Als Fernkampfaffen gelten ballistische Geräte, die etwas verschießen (Schusswaffen), wie auch Pfeilwaffen (Blasrohr, Armbrust, Bogen) und Energieschusswaffen.

- **Pfeilwaffen:** Es handelt sich um Armbrüste und Bögen, die Bolzen oder Pfeile verschießen.
  - Pfeilwaffen sind lautlos.
  - Pfeile können mit Giften oder auch brennend verschossen werden.
  - Dem Schuss eines Pfeils von einem Bogen kann man mit einem REFL-Wert von 18 ausweichen; jedoch nicht bei Armbrüsten und Compoundbögen.
  - Zum Nachladen eines Pfeils oder Bolzens benötigt man 2+W6 Aktionen
- **Schleuder und Zwill:** Schleudern und Zwillen sind Fernkampfaffen, die mit den Talenten FK oder SCHWW geführt werden. Deren Auswirkungen werden in der Trefferliste aber in der Liste der Schlagwaffen geführt, weil sie Steine oder Kugeln verschießen.
  - Mit einer Schleuder wird die Munition geschleudert und dann aufs Ziel losgelassen. Bei einer Zwill wird mit Hilfe eines flexiblen Spannseils der Stein abgeschossen.
  - Als Munition werden vorwiegend Metallkugeln genutzt, es können aber auch einfache Kieselsteine genutzt werden.
  - Dem Schuss einer Schleuder oder einer Zwill kann man mit einem REFL-Wert von 18 ausweichen.
  - Zum Nachladen benötigt man 2+W6 Aktionen, sofern die Munition griffbereit ist.
- **Pistolen:** Projektil Faustschusswaffen, die mit einer Hand geführt werden. Sie verschießen Kugeln als Munition.
  - Verschiedene Munitionsarten verändern die Wirkung des Schusses
  - Die Projektilen haben unterschiedliche Größen (Kaliber). In den Sonderregeln finden sich verschiedene Kaliber. Das Kaliber muss zur Waffe passen.
  - Eine Pistole besitzt eine relativ hohe Munitionskapazität. Die Patronen befinden sich in Magazinen, die in die Pistole geladen werden.
  - Zum Nachladen eines Magazins benötigt man 2+W6 Aktionen.
  - Nachdem eine Pistole entsichert wurde, kann sie genutzt werden. Eine Kugel muss zuvor nicht eingespannt werden.
  - Bei halbautomatischen Pistolen wird die Kugel automatisch nach dem Schuss nachgeladen. Eine Kugel bleibt stets im Lauf.
  - Bei vollautomatischen Pistolen können mehrere Schüsse (Salven) abgegeben werden.
  - Nach dem Schuss werden die leeren Patronenhülsen ausgestoßen.
  - Pistolen müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Ladehemmung oder Querschläger entstehen.
- **Revolver:** Projektil Faustschusswaffen, die mit einer Hand geführt werden. Sie verschießen Kugeln als Munition.
  - Die Projektilen haben unterschiedliche Größen (Kaliber). Das Kaliber muss zur Waffe passen.
  - Ein Revolver besitzt eine rotierende Trommel, in der sich die Patronen befinden.
  - Ein Revolver muss nicht entsichert werden, aber vor dem ersten Schuss muss der Hahn gespannt werden.
  - Nach dem Schuss dreht sich die Trommel automatisch weiter und der nächste Schuss kann erfolgen.
  - Ein Vorteil von Revolvern ist, dass sie am Tatort keine Patronenhülsen hinterlassen.
  - Revolver sind unempfindlich und müssen selten gewartet werden. Sie sind außerdem leicht zu reinigen. Selbst wenn mal eine Fehlzündung vorkommen sollte, lädt das Trommelsystem gleich die nächste Kugel nach.
  - Um einen Revolver nachzuladen benötigt man für die erste Patrone 2+W6 Aktionen und für jede weitere Patrone 1 Aktion (die meisten Revolver führen 6 Patronen). Verwendet man eine Schnelllader-Trommel, die komplett ausgetauscht wird, sind es nur 2+W6 Aktionen.

- **Büchsen:** Projektilgewehre, die mit zwei Händen geführt werden. Gewehre verschießen stärkere Munition als Faustschusswaffen und schaffen höhere Reichweiten.
  - Büchsen haben in ihrem Lauf kurvenartige Rillen, wodurch das Projektil einen Drall bekommt und die Flugbahn stabilisiert wird.
  - Büchsen werden auch als Scharfschützengewehre verwendet.
  - Büchsen müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Ladehemmung und Querschläger entstehen.
- **Flinten:** Projektilgewehre, die mit zwei Händen geführt werden und Schrotkugeln verschießen.
  - Hierbei wird ein Projektil verschossen, das nach dem Ausschuss viele Schrotkugeln freisetzt und dadurch eine Streuwirkung erzielt. Beim Ziel trifft die Ladung darum W6 x auf und zwar immer auf die gleiche Körperzone. Der erste Treffer bestimmt die Körperzone.
  - Flinten haben zwar eine flächendeckende Wirkung, jedoch nur kurze Reichweiten.
  - Flinten müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Ladehemmung und Querschläger entstehen.
  - Bei einigen Flinten werden die Ladungen einzeln nachgeladen. In dem Fall kostet das Nachladen für die erste Ladung 2+W6 Aktionen und jede weitere Ladung 1 Aktion.
- **Munition:** Projektilschusswaffen haben unterschiedliche Munitionsarten (= Kaliber). Beim Einkauf von Waffen sollte der Spieler die Munitionsart mit angeben. Eine Auswahl der verschiedenen Kaliber findet sich in den Sonderregeln. Dort ist auch geregelt, welches Kaliber man bei einem Fund findet.
- **Zum Nachladen:** Das Nachladen von Fernkampfaffen kostet 1 bis 6+W6 Aktionen. Die ersten Aktionen vor dem Plus müssen stattfinden, dann wird der W6 gewürfelt und der Spieler erfährt, wie viele Aktionen der Nachladevorgang noch dauern wird. Der Charakter kann dann entscheiden, ob er weiter nachladen will oder ob er das Nachladen aufgeben möchte.
  - Besitzt der Charakter in REFL einen Wert von 18, kostet das Nachladen eine Aktion weniger.
- **Ladehemmungen und Querschläger:** Büchsen, Maschinenpistolen und Pistolen müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Ladehemmung oder Querschläger entstehen. Findet diese Wartung nicht genügend statt, kann bei der Nutzung ein TW auf GL gefordert werden.
  - Missling der TW, entscheidet danach der W10:
    - 1 = Ein Querschläger schießt nach vorne-links;
    - 2 = Ein Querschläger schießt nach vorne;
    - 3 = Ein Querschläger schießt nach vorne-rechts.
    - 5 = Ein Querschläger schlägt durch die Waffe und verletzt den Schützen. Die Waffe ist danach zerstört. Der Schütze erhält einen normalen Treffer.
    - 4, 6 – 10 = Ladehemmung. Eine Kugel steckt im Lauf. In allen Fällen ist die Waffe danach nicht zu gebrauchen, bis sie gereinigt wurde.
- **Phaser:** Phaser sind die modernen Energieschusswaffen, die gebündelte Energie verschießen.
  - Sie benötigen keine Munition und lassen sich über ihren Akkumulator aufladen. Für die meisten Phaser reicht der Akku für 100 Schuss.
  - Ladehemmungen treten bei einem Phaser kaum auf und sie müssen auch kaum gereinigt werden.
  - Phaser sind geräuscharm.
  - Es gibt so kleine Phaser, die sich in Geräte installieren lassen und per Fernzünder schießen.
  - Im Phasergewehr lassen sich Module einsetzen, die verschiedene Techniken beinhalten oder andere Waffen anschließen lassen.
  - Phaser können allerdings durch EMP- oder Hacker-Angriffe vernichtet werden. Gegen Hacker-Angriffe besitzen Phaserwaffen Firewalls mit dem Wert 10. Ein gelungener EMP-Schuss löscht den Phaser aus. Phaser sind nicht unter Wasser einsetzbar.
- **Taser:** Taser sind Schusswaffen, die auf kurze Reichweite Strom ausschießen. Sie werden vorrangig zur Selbstverteidigung genutzt, können aber auch als betäubende Schusswaffen eingesetzt werden. Taserwaffen haben meist Einstellungen, die optional die Stromstärke bestimmen.
  - Sie benötigen keine Munition und lassen sich über ihren Akkumulator aufladen. Für die meisten Taser reicht der Akku für 100 Schuss.
  - Stufe 1: Der Schuss löst – 1 LE aus und evtl. einen Schock, wenn der TW auf WS misslingt.
  - Stufe 2: Der Schuss löst – 5 LE und einen Schock aus.
  - Stufe 3: Der Schuss löst – 10 LE und einen Schock aus und evtl. Ohnmacht, wenn der TW auf WS misslingt.
  - Stufe 4: Der Schuss löst – 15 LE, einen Schock und Ohnmacht aus.
  - Ab Stufe 2 benötigt der Taser eine Aktion zum Nachladen der Energie.
  - Taserwaffen gelten als Schutzwaffen, ab Stufe 2 gelten sie als Defensivwaffen, ab Stufe 3 als Offensivwaffen.
  - Taser können durch EMP- oder Hacker-Angriffe vernichtet werden. Gegen Hacker-Angriffe besitzen Phaserwaffen Firewalls mit dem Wert 10. Ein gelungener EMP-Schuss löscht den Taser aus. Taser sind nicht unter Wasser einsetzbar.
  - Je nach Stufe kosten Taserwaffen 0,01 – 0,04 EE.

- **Dauerschusswaffen:** Es handelt sich um Waffen, die mehrere Projektile oder Phaserschüsse in einer Aktion abfeuern (Salven).
  - Die entsprechende Anzahl an Schüssen trifft gleichzeitig auf das Ziel oder die Waffe wird geschwenkt und die Schüsse treffen verschiedene Ziele.
  - Bei einem direkten Schuss auf ein Ziel bestimmt der erste ermittelte Schuss die Körperzone (sofern nicht gezielt wurde). Die folgenden Schüsse erreichen nun die gleiche Körperzone. Jeder Schuss wird einzeln ausgewertet.
  - Wird die Waffe geschwenkt, können mehrere Ziele getroffen werden, max. jedoch 5 Ziele, auf die sich die Schüsse dann aufteilen. Das Schwenken und Schießen stellen eine Bewegung und eine Handlung dar. Der Schütze kann die Waffe um maximal 90 ° horizontal oder vertikal schwenken. Die Anzahl der möglichen Salvenschüsse wird durch 5 geteilt (es wird abgerundet). Der erste Treffer bestimmt die Körperzone auf die auch die anderen Schüsse bei den nächsten Zielen treffen. Danach wird für jeden Treffer die Körperpartie ermittelt.
  - Es wird unterschieden zwischen Maschinenpistolen (MP), die auch mit einer Hand geführt werden können, den Maschinenkarabinern (MK) und den leichten und schweren Maschinengewehren (MG). MK und MG müssen mit 2 Händen geführt werden. Viele MK und alle MG können mit einem Stativ geführt werden.
  - Neben den Dauerschusswaffen mit Projektilen existieren Dauerphaser, die Phaserschüsse verschießen. Die Funktionen sind die gleichen wie bei einem Phaser.
  - Dauerschusswaffen benötigen gelegentlich eine Aktion zum Abkühlen (Kühlpause). In der Zeit können bei vielen Waffen weiterhin Einzelschüsse ausgeführt werden.
  - Maschinenpistolen müssen häufig gewartet und gereinigt werden, damit keine Ladehemmung oder Querschläger entstehen. Maschinenkarabiner und Maschinengewehre sind meistens gegen Verunreinigungen geschützt.
  - Die Magazine enthalten viele Patronen. Einige Maschinenkarabiner und alle Maschinengewehre besitzen Patronengürtel, die automatisch eingezogen und verschossen werden.
  - Zum Nachladen der Magazine benötigt man 2+W6 Aktionen und für Patronengürtel 3+W6 Aktionen.
- **Blaster:** Schwere Kanonengewehre, die besondere Funktionen ausführen.
  - Sie werden mit 2 Händen geführt.
  - Die meisten Blaster verlangen im Vorfeld einen TW auf ST, sonst wird der folgende Schuss wegen des Rückstoßes – 2 WM.
  - Sie benötigen nach einem Schuss stets eine Aktion um Energie nachzuladen (Nachladepause).
  - Der Akku eines Blasters ermöglicht 20 Schuss.
- **Explosivwirkung:** Einige Waffen haben explosive Wirkungen und richten, unabhängig vom TW, immer die gleichen TP an, nämlich in einem vorgegeben Zentrum, in einem Streufeld und in einem Umfeld.
- **FK 18:** Besitzt man in FK den Wert 18, richtet der Treffer + W6 TP mehr an.
- **Ausweichen / Parieren:** Es gibt 3 Möglichkeiten, wie man einer FK-Waffe ausweichen, bzw. parieren kann:
  - Gegen-Schuss: Wenn man bereits eine Waffe auf den gegnerischen Schützen ausgerichtet hat, kann eine vorgezogene Impuls-Parade genutzt werden, um zeitgleich einen Schuss abzugeben. Dadurch können beide Kontrahenten Treffer erleiden.
  - Mit einem REFL-Wert von 18 kann man Pfeil- und Steinschusswaffen ausweichen, allerdings keinen Pfeilen, die von Compoundbögen oder Bolzen, die von Armbrüsten aus verschossen werden.
  - Psinetik Superagilität: Der Psinetiker kann allen Attacken ausweichen, die er kommen sieht.
- **Oger und Plantoiden:** Oger und Plantoiden können Gewehre (außer Blaster) mit einer Hand führen.

## 5. Liste der Fernkampfaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Antimaterie-Blaster	Kanonengewehr mit 3 Antimaterie-Munitionskapseln; schießt einen 3 x 3 m breiten Strahl aus, der 20 m weit sämtliche Materie auslöscht; Überschallknall kann Schock verursachen; muss mit 2 Händen geführt werden; bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst wird der TW auf FK – 2 WM; Schuss wird wegen Rückstoß außerdem – 2 WM; nach einem Schuss Nachladepause nötig; Akkuleistung: 20 Schuss; Sanktionswaffe.	FK	Reichweite: 20 m;  Strahlbreite entfaltet sich nach 2 m auf 3 x 3 m;  Schock-Gefahr durch Überschallknall auf 11 x 11 m.	10.000
Armbrust	Compound-Hochleistungs-Armbrust; 5 / 8 / 8+W12 TP; muss mit 2 Händen geführt werden; transportabel mit eingelegetem Bolzen; 2+W6 Nachladeaktionen nötig; Jagdwaffe, Sportwaffe, Offensivwaffe.	FK	400 m,  danach je 10 m – 1 TP	1.000
Blasrohr	Geräuscharme Betäubungs- und Tötungswaffe; Pfeil: 1 / 1 / 1+W6 TP; Kugel: 1 / 2 / 2+W6 TP; Pfeil kann mit Gift bestückt sein; muss mit 2 Händen geführt werden; 2+W6 Nachladeaktionen nötig; Jagdwaffe, Sportwaffe.	MOT	1 – 10 m	20
Blitzwerfer	Stab, der gebündelte Energie verschießt; typische Koboldwaffe; trifft es auf einen Organismus, dann – 10 LE und Schock und evtl. Ohnmacht; trifft es auf einen Gegenstand, dann Explosion von 10 TP auf 3 x 3 m; nach einem Schuss Nachladepause nötig; muss mit 2 Händen geführt werden; Stab lässt sich zu einem 20 cm-Rohr einfahren; besitzt Identify-Scann; Akkuleistung: 10 Schuss; Offensivwaffe.	FK	50 m  Explosion: 3 x 3 m	5.000
Bogen	Bogen aus Aluminium, Holz oder Glasfaser; Compoundbogen mit aufrollbaren Sehnen; muss mit 2 Händen geführt werden; 2+W6 Nachladeaktionen nötig; moderne Bögen sind wenig witterungsanfällig. Flachbogen: 3 / 6 / 6+W12 TP; Reflexbogen: 4 / 6 / 6+W12 TP; Langbogen: 4 / 7 / 7+W12 TP; Compoundbogen: 5 / 8 / 8+W12 TP. Sammler-, Jagd-, Sport- und Offensivwaffe.	FK	Flachbogen: 1 – 50 m; danach je 10 m – 1 TP Reflexbogen: 1 – 100 m; danach je 10 m – 1 TP Langbogen: 1 – 200 m; danach je 10 m – 1 TP Compoundbogen: 1 – 400 m; danach je 10 m – 1 TP	100          500 – 1.000
Büchse	Gewehr; 5 / 9 / 9+W20 TP; es existieren für Büchsen verschiedene Kaliber; Jagdgewehr oft als Einzellader mit einer Patrone; evtl. auch mit 2 Läufen; als Repetiergewehr oder Selbstlader mit 10er, 15er oder 30er Magazine; nach dem Schuss liegt eine neue Kugel im Lauf; regelmäßige Wartung nötig, sonst Ladehemmung oder Querschläger (TW GL); benötigt 2+W6 Aktionen zum Nachladen; muss mit 2 Händen geführt werden; Jagdwaffe, Sammlerwaffe, Sportwaffe, Defensivwaffe; Offensivwaffe wenn entspr. Munition verwendet wird. (Zum Scharfschützengewehr, siehe unten!)	FK	200 m, danach je m – 1 TP	300 – 500  50 Patr. = 50

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Chryso-Blaster	Geheimwaffe des Ork-Imperiums; Schuss versteinert oder lähmt mind. Körperpartien; der Betroffene muss einen TW auf VIT machen: misslingt der TW, ist er versteinert und tot; gelingt der TW, entscheidet ein weiterer TW auf VIT darüber, ob die Person sich den Strahlungs-Erreger eingefangen hat (siehe dann bei den Regeln zu Pathogenen, unter Chrysokulus!) Blaster-Kanone wird mit 2 Händen geführt; bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst wird der TW auf FK – 2 WM; nach einem Schuss Nachladepause nötig; Strahlenschuss dringt durch Textil, aber nicht durch einfache Rüstungen hindurch; Akkuleistung: 20 Schuss; Chryso-Kammer ermöglicht max. 50 Schuss; Sanktionswaffe.	FK	20 m	5.000
Dauer- phaser	Phasergewehr mit Dauerschuss-Option; 6 / 10 / 10+W20 TP; Einzel- und 10er-Dauerschuss möglich; nach Dauerschuss Nachladepause nötig, Einzelschuss jedoch weiterhin möglich; muss mit 2 Händen geführt werden; Akkuleistung: 100 Schuss; bei Dauerschuss 10 x; Offensivwaffe.	FK	500 m	3.000
De- Kapillarer	Typische Waffe einiger Kobolde und Dunkelelben; handlicher Hochfrequenz-Mikrowellenstrahler; verursacht je Aktion – 5 TP und einmalig 1 Schock; Strahlung 10 Aktionen lang möglich; kann zu tödlichen Blutungen führen; ABC-Vakzin wirkt prophylaktisch dagegen; nach 10 Signalen ist der De-Kapillarer nutzlos; Legitimationswaffe.	/	Reichweite: 11 x 11 m	2.000
EMP-Blaster	Blaster-Kanone löst EMP aus; löscht elektronische Techniken; verursacht bei Androiden, Drohnen und Roboter – 15 WS und Schock; Blaster-Kanone wird mit 2 Händen geführt; bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst wird der TW auf FK – 2 WM; nach einem Schuss Nachladepause nötig; leiser und unsichtbarer Schuss; Akkuleistung: 20 Schuss; Offensivwaffe.	FK	0 – 50 m  Auswirkung: 3 x 3 m	5.000
EMP- Gewehr	Gewehr löst EMP aus; löscht elektronische Techniken; verursacht bei Androiden, Drohnen und Roboter – 12 WS und Schock; Gewehr wird mit 2 Händen geführt; nach einem Schuss Nachladepause nötig; leiser und unsichtbarer Schuss; Akkuleistung: 100 Schuss; Defensivwaffe.	FK	20 m	2.000
Flammen- werfer	Flammenrohr verschießt brennendes Flammöl; 15 – 10 – 5 TP; als Dauerschuss (schwenkbar) 5 x 10 (Zentrum) und 5 x 5 TP (Streifeld); Flammenwerfer wird mit 2 Händen geführt; Tornister wird auf dem Rücken getragen; Flammen dringen um Ecken und durch Schlitz; Flamme verursacht danach je Aktion – 1 TP; Personen im Zentrum erleiden Flammen an einer kompletten Körperzone (nur beim direkten Schuss); Tankvolumen: 15 Schüsse; Offensivwaffe.	FK	Reichweite: 0 – 50 m; Dauerschuss nur: 0 – 20 m;  Auswirkung: Zentrum: 1 m <sup>2</sup> , Streifeld: 3 x 3 m, Umfeld: 5 x 5 m;  Dauerschuss: Zentrum: 1 m <sup>2</sup> , Streifeld: 3 x 3 m.	1.000  Tank: 100

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Flinte	Gewehr, das Schrotkugeln; 4 / 8 / 8+W20 TP x W6; die Ladung streut sich x W6; der erste Treffer bestimmt die Körperzone für alle; es existieren für Flinten verschiedene Kaliber; Gewehr wird mit 2 Händen geführt; wegen Rückstoß TW auf ST nötig, sonst – 2 WM; Munitionswechsel kostet 2+W6 Aktionen; - Flinte als Repetiergewehr (Pump-Action) benötigt 1 Aktion zum repetieren (Pump-Action); - Flinte als Einzellader und mit Doppellauf; Jagdwaaffe, Defensivwaaffe.	FK	0 – 20 m, danach je m – 1 TP	1.500  25er- Pack. Patronen = 15
Granat- aufsatz	Aufsatz, mit dem eine Granate verschossen wird; wird auf Büchsen oder Maschinenkarabinern montiert; oder auf Bolzen oder Pfeilen montiert; (nicht für Pistolenarmbrust geeignet); Schuss wird – 2 WM; kann eine Granate laden; 2+W6 Nachladeaktionen nötig; Defensivwaaffe, Offensivwaaffe (je nach Munition).	FK	an Gewehren: 0 – 500 m  an Bolzen oder Pfeil nur noch die ½ der Reichweite.	800
Granat- werfer	Revolvergewehr, das Granaten verschießt; vor dem 1. Schuss muss Munition geladen werden; kann bis zu 10 Granaten in Trommel laden; Schuss wird – 2 WM; Nachladen der Trommel: 2+W6 Ladeaktionen nötig; Defensivwaaffe, Offensivwaaffe (je nach Munition).	FK	0 – 800 m  (bestimmbare Reichweite)	1.200
Graser- Blaster	Blaster-Kanone löst gravitative Druckwelle aus; getroffene Personen, Gegenstände, auch Mobile werden 2W6 m weit fortgeworfen; Blaster wird mit 2 Händen geführt; bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst wird der TW auf FK – 2 WM; nach einem Schuss Nachladepause nötig; leiser und unsichtbarer Schuss; Akkuleistung: 20 Schuss; Offensivwaaffe.	FK	0 – 50 m	5.000
Graser- gewehr	Schuss löst gravitative Druckwelle aus; getroffene Personen oder Gegenstände werden W6 m weit fortgeworfen; Gewehr wird mit 2 Händen geführt; nach einem Schuss Nachladepause nötig; leiser und unsichtbarer Schuss; Akkuleistung: 100 Schuss; Defensivwaaffe.	FK	0 – 20 m	1.000
Graser-Rohr	Handliches Rohr, aus dem diverse faustgroße Materialien per Gravitino ausgeschossen werden; 4 / 7 / 7+W20 TP; diverse Dinge können in das Rohr geladen werden; Schuss wird – 2 WM; wird mit 2 Händen geführt; Akkuleistung: 100 Schuss; Defensivwaaffe.	FK	0 – 50 m	500
Handflamm- patrone	Pistole mit einer Patrone (Kal. 35 mm), die Rauch- und Brandwirkung verursacht; schlägt er nach 8 m auf ein Ziel bzw. nach 2 Sek. oder nach 50 m Flug, kommt es zur Brandexplosion; auf 15 m Breite und 50 m Länge kommt es zu hohem Brand und zur Rauchentwicklung; 2+W6 Nachladeaktionen nötig; Offensivwaaffe.	FK	8 – 50 m	Pistole = 100  Patrone: 30

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Kampfstab	Typische reptiloide Waffe (selten); handlicher Phaser in Rohrform, die auch eine Klinge ausfahren kann, die aber auch zur Lanze ausgefahren werden kann, mit der man kämpfen und in verschiedenen Stärken schießen kann; als Phaser: 5 / 9 / 9+W20; Explosivschuss: 15 – 10 – 5 TP (dann Nachladepause); Taser-Schuss; Stufe 2: – 5 LE und Schock; danach Nachladepause; als handliche Klinge (wie Bajonett): 4 / 5 / 5+W12; als Lanze (wie Kurzspeer): 4 / 7 / 7+W12; besitzt Identify-Scann mit Schock-Modul oder Mikrogenit (siehe dort); Akkuleistung: 100 Schuss; bei Explosiv nur 20 Schuss; Offensivwaffe.	FK KLW	Phaser: 0 – 50 m;  Taserschuss: 0 – 20 m;  Explosivschuss: 0 – 50 m;  Lanze: 1 – 2 m  <u>Explosion:</u> Zentrum: 1 m Streifeld: 3 x 3 m Umfeld: 5 x 5 m	5.000
Liberator	Kleine Plastik-Taschenpistole aus dem 3D-Drucker; 3 / 7 / 7+W20 TP; nur 1 Patrone; Kal. 5,7 x 28 mm; vor dem Schuss muss der Hahn gespannt werden; TW auf GL nötig, wegen Explosionsgefahr; (Explosion verursacht 3 TP); Schuss wird außerdem – 2 WM; lässt sich in Einzelteilen nicht als Waffe erkennen; das Verstecken der Waffe wird + 2 WM; Offensivwaffe.	FK	0 – 20 m, danach je m – 1 TP	30 – 50  Patrone: 1
Liliput	Kleinste Taschenpistole; 4,5 cm Lauflänge; 3 / 7 / 7+W20 TP; 6 Patronen im Stangenmagazin (Kal. 4,25 mm); vor jedem Schuss muss der Hahn gespannt werden; Schuss wird – 2 WM; kann auch durch Ärmel-Mechanik hervorschnellen und ist dann zum Schuss bereit; das Verstecken der Waffe wird + 2 WM; 2+W6 Nachladeaktionen nötig; Defensivwaffe.	FK	0 – 50 m, danach je m – 1 TP	2.000  mit Ärmel- Mech.: + 200  50 Patr. = 50
Maschinen- gewehr (MG)	Dauerschusswaffe; Leichte MG: 6 / 10 / 10+W20 TP; Schwere MG: 10 / 15 / 15+W20 TP; (schwere MG durchringt einen Humanoiden); Einzel- und 10er-Schuss; es existieren verschiedene Kaliber; 200er-Munitionsgurt; Schuss wird – 4 WM; bei Dreibeinstativ nur – 2 WM; wird mit 2 Händen geführt; Offensivwaffe.	FK	Leichte MG: 0 – 500 m, danach je 20 m – 1 TP;  schwere MG: 0 – 1.000 m, danach je 50 m – 1 TP.	Leichte MG: 5.000;  200er- Gurt: 300  schwere MG: 8.000;  200er- Gurt: 400
Maschinen- karabiner	Dauerschusswaffe; 5 / 9 / 9+W20 TP; Einzel-, 3er- oder 10er-Dauerschuss; es existieren verschiedene Kaliber; 30er-Magazin; Schuss wird – 2 WM, außer bei Zweibeinstativ; wird mit 2 Händen geführt; der Schuss durchdringt einen Humanoiden; Offensivwaffe.	FK	400 m, danach je 10 m – 1 TP	3.000  50 Patr. = 75
Maschinen- pistole	Kompakte Dauerschusswaffe; 4 / 9 / 9+W20 TP; Einzel-, 3er-Salve und 9er-Dauerschuss; es existieren verschiedene Kaliber; 10er-, 20er- oder 30er-Magazin; einhändig führbar, dann bei Salve und Dauerschuss – 2 WM; Anbringung eines Schalldämpfers möglich; regelmäßige Wartung nötig, sonst Ladehemmung oder Querschläger (TW GL); Offensivwaffe.	FK	0 – 100 m, danach je m – 1 TP	2.500  Schall- dämpfer + 500  50 Patr.: 50

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Maser-Blaster	Blaster-Kanone zerstört 100 RS eines Kraftfelds; getroffene Personen erleiden schwerste Verbrennungen: – 20 TP und Ohnmacht; Blaster-Kanone wird mit 2 Händen geführt; bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst wird der TW auf FK – 2 WM; nach einem Schuss Nachladepause nötig; leiser und unsichtbarer Schuss; Akkuleistung: 20 Schuss; Offensivwaffe.	FK	0 – 50 m	5.000
Maser-gewehr	Mikrowellenstrahl zerstört 10 RS eines Kraftfelds; getroffene Personen erleiden – 2 TP (Verbrennung); (bei nasser Bekleidung oder Metall 2+W4 TP); Gewehr wird mit 2 Händen geführt; nach einem Schuss Nachladepause nötig; leiser und unsichtbarer Schuss; Akkuleistung: 100 Schuss; Defensivwaffe.	FK	0 – 20 m	2.000
Mikro-Phaser	Dunkelalbische Geheimwaffe; kleinster Phaser, der in Brille o. a. eingearbeitet ist; 5 / 9 / 9+W20 TP; Fernauslöser an einem Ring o. a.; Schuss wird – 2 WM; Akkuleistung: 10 Schuss; Offensivwaffe.	FK	0 – 10 m	1.000
Mini-Phaser	Kleiner Phaser in einem Stift oder verborgen in einem Gerät; 5 / 9 / 9+W20 TP; Schuss wird – 2 WM; Akkuleistung: 10 Schuss; Defensivwaffe.	FK	0 – 50 m	700
Neutrino-Blaster	Blaster-Kanone löst atomare Neutrino-Ionen-Fission aus; alles Organische wird sofort aufgelöst; Gegenstände und Gebäude sind nicht betroffen; Blaster-Kanone wird mit 2 Händen geführt; bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst wird der TW auf FK – 2 WM; nach einem Schuss Nachladepause nötig; Akkuleistung: 20 Schuss; Sanktionswaffe.	FK	20 m	10.000
Netzwerfer	Gewehr, das elektrisch geladene Netze ausschießt; das Netz fängt das Objekt ein; es löst dann sofort einen Stromimpuls aus; Stufe 2: – 5 LE und einen Schock; vom Gewehr aus kann jederzeit ein neuer Stromimpuls befohlen werden; Netz kann zerrissen werden: TW auf ST wird – 2 WM; 3 Netze im Magazin; Gewehr wird mit 2 Händen geführt; Akkuleistung des Netzes: 10 Stromschläge; Jagdwaffe.	FK	1 – 20 m	2.000 zusätzl. Netze: Stück je 300
Panzerfaust	Hohlladungsgeschoss für ein Raketenprojektil; 50 – 20 – 10 TP; wird mit 2 Händen geführt; auf Schulter abgestützt; bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst wird der TW auf FK – 2 WM; Schuss wird wegen Rückstoß zusätzlich – 2 WM; Rückstoß setzt Gasflamme frei; Raketenprojektil besitzt + 10 BS und + 20 RS; Offensivwaffe.	FK	Reichweite: 0 – 500 m  Explosion: Zentrum: 5 x 5 m, Streufeld: 11 x 11 m, Umfeld: 17 x 17 m	500  Munit.: 100
Pfefferspray	Reizsprüngerät mit Pfefferextrakt; LE – 2 und VIT – 1 und 5 + W6 min. – 8 WM auf alle sehenden Talente; bei misslungenem TW auf MUT erleidet man Schreck; kann je Einstellung als Strahl oder konisch austreten; kann 4 x eingesetzt werden; Schutzwaffe und Defensivwaffe.	FM	Reichweite: 4 m weit oder 2 m konisch	6
Phaser	Pistolenähnliche Energieschusswaffe; 6 / 10 / 10+W20; Akkuleistung: 100 Schuss; Defensivwaffe.	FK	0 – 200 m	500

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Phaser-gewehr	Gewehrähnliche Energieschusswaffe mit Zusätzen; 6 / 10 / 10+W20 TP; 2 Module und eine Halterung möglich; Module können den Schuss verändern; Halterung ermöglichen zusätzliche Waffenmontage; wird mit 2 Händen geführt; Akkuleistung: 100 Schuss; Defensiv- oder Offensivwaffe (je nach Modul und zusätzlicher Waffe).	FK	0 – 500 m;  Module können Reichweite verändern	700  Module und Halt. kosten extra
Phaser-geschoss	Blaster-Kanone bzw. Phaserstrahlenkanone; 50 – 20 – 10 TP; wird mit 2 Händen geführt; der Schuss wird – 2 WM; nach dem Schuss ist Nachladepause nötig; Akkuleistung: 20 Schuss; Offensivwaffe.	FK	Reichweite: 0 – 200 m  Zentrum: 3 x 3 m, Streifeld: 7 x 7 m, Umfeld: 11 x 11 m.	5.000
Phononen-Blaster	Blaster-Kanone, die Phononenteilchen ausschießt, die organische Zellen in tödliche Schwingung versetzen; feste Strukturen, wie Wände zerbröseln auf 1 m <sup>2</sup> ; Organismen erleiden schwere (tödliche Verletzungen): normal gelungene Attacke: 10+W10 LE und – VIT; (ab 15 TP erhält das Opfer das PM Krebs); gut gelungene Attacke: Organismus zerfetzt; (der Anblick von zerfetzten Toten fordert TW auf WS); Blaster-Kanone wird mit 2 Händen geführt; bei ST unter 12 ist TW auf ST nötig, sonst wird der TW auf FK – 2 WM; Schuss wird ist außerdem wegen Rückstoß – 2 WM; Nutzung der Waffe verlangt SKR von 15; nach einem Schuss Nachladepause nötig; leiser und unsichtbarer Schuss; Akkuleistung: 20 Schuss; Legitimationswaffe.	FK	0 – 50 m  Auswirkungen: 1 m <sup>2</sup>	10.000
Pistole	Handfeuerwaffe; 4 / 9 / 9+W20 TP; es existieren verschiedene Kaliber; Magazin mit 6 – 20 Patronen; nach dem Schuss wird Kugel autom. in Lauf geladen; Anbringung eines Schalldämpfers möglich oder einer Weißlichtlampe oder Pointer; muss häufig gewartet werden, sonst Ladehemmung oder Querschläger; 2 + W6 Nachladeaktionen; Halbautomatik: Sportwaffe, Defensivwaffe. Vollautomatik: 3er-Salve möglich; Defensivwaffe, Offensivwaffe (je nach Munition).	FK	0 – 200 m, danach je m – 1 TP	Halb- autom.: 500 – 1.000  Voll- autom.: 1.500 – 2.000  Schall- dämpfer 100  50 Patr. = 50
Pistolen-armbrust	Kleine Armbrust; 3 / 6 / 6+W12 TP; wird mit einer Hand geführt; Schuss wird – 2 WM; auch an Pistolen oder Phasergewehr montierbar; 2+W6 Nachladeaktionen nötig; Jagdwanne, Sportwaffe, Defensivwaffe.	FK	50 m, danach je m – 1 TP	100
Revolver	Handfeuerwaffe, mit drehbarer Munitions-Trommel; 5 / 8 / 8+W20 TP; es existieren verschiedene Kaliber; Trommeln mit 6, 8, 10 oder 12 Patronen; Revolver sind schmutzunempfindlich; 2W6 Nachladeaktion + 1 je weitere Aktion je Patrone; (bei Schnelllader-Trommel nur 2+W6); es existieren teure Sammlerstücke mit Gravur; Sammlerwaffe, Sportwaffe, Defensivwaffe.	FK	0 – 200 m, danach je m – 1 TP	1.200 – 1.500  50 Patr.: = 50

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Scharfschützen-gewehr	Halbautomatik-Gewehr für hohe Reichweiten; 6 / 10 / 10+W20 TP; es existieren verschiedene Kaliber; Magazin mit 10 Patronen; vor dem ersten Schuss muss Kugel geladen werden; nach dem Schuss liegt eine Kugel im Lauf; wird mit 2 Händen geführt; Gewehr lässt sich gut auseinanderbauen; Gewehr besitzt Zweibeinstativ, dadurch + 1 WM; durch Zielfernrohr wird Zielen (TW SINN) + 1 WM; durch Visualik wird Zielen (TW SINN) + 2 WM; witterungsbeständig; mit Schalldämpfer möglich, dann aber wegen Unterschallmunition - 1 TP; und nur noch 200 m Reichweite; Offensivwaffe.	FK	0 m - 2 km, danach je 10 m - 1 TP;  wenn Schalldämpfer, dann nur 200 m, danach je 10 m - 1 TP.	2.000  Schalldämpfer + 200  50 Patr. = 100 (Vollmantel oder Unterschall)
Taser	Elektroschockpistole; optional einstellbar und optional käuflich: Stufe 1: - 1 LE und evtl. Schock; Stufe 2: - 5 LE und Schock; Stufe 3: - 10 LE, Schock und evtl. Ohnmacht; Stufe 4: - 15 LE, Schock und Ohnmacht; ab Stufe 2 Nachladepause nötig; leiser Schuss; Akkuleistung: 100 Schuss; bei Stufe 1 Schutzwaffe; bei Stufe 2 Defensivwaffe; ab Stufe 3 Offensivwaffe.	FK	0 - 10 m	Je Stufe 100
Taserstift	Elektroschockgerät; Stufe 1: - 1 LE und evtl. Schock; leiser Schuss; Akkuleistung: 10 Schuss; Schutzwaffe	FK	0 - 10 m	100
Ultraschall-Blaster	Blaster-Kanone, die kontinuierlich schmerzhaft Schallwellen aussendet; verursacht je Aktion bis zu 5 TP; bei 5 TP auch einen Schock und Kopfschmerzen; Betroffene können sich je Aktion gegen Schock mit WS wehren (Kopfhörer bewirkt + 4 WM auf WS); der Schall entfaltet sich konisch; zur Aktivierung ist kein Talentwurf nötig; Blaster-Kanone wird mit 2 Händen geführt; Akkuleistung: 1 Std.; Legitimationswaffe.	/	Reichweite: 500 m;  je 100 m - 1 TP;  breitet sich konisch aus (bei 500 m Reichweite 1 Km Breite)	5.000
Zielphaser	Scharfschützen-Phasergewehr; 6 / 10 / 10+W20 TP; besitzt Latent-Modul: schall- und lichtgedämpft; kann mit Superagilität nicht pariert werden; wird mit 2 Händen geführt; ausfahrbares Dreibeinstativ ermöglicht + 1 WM; integrierte Visualik: SINN wird beim Zielen + 2 WM; handelt „intelligent“ und steuert sich eigenständig; lässt sich fernsteuern; Identify-Modul ermöglicht Mikrogenit-Selbstsprengung; Akkuleistung: 100 Schuss; Offensivwaffe.	FK	0 m - 2,5 km	2.500



## 6. Liste für Munition, Module und Geräte

Typ	Anbringung	Beschreibung	Preis
Bolzen	Armbrust	Geschoss für Armbrust. 3 / 6 / 6+W12 TP bei der Pistolenarmbrust 5 / 8 / 8+W12 TP bei einer Compound-Armbrust	10 - 20
Brandpfeil	Pfeil	Pfeil mit Schwefel oder Salpeter bestückter Spitze; alternativ wird der Pfeil einfach, wie im Mittelalter, in Erdöl oder Pech getränkt oder es wird ihm ein brennbarer Lappen angehängt; der Pfeil muss vor dem Schuss entzündet werden; Pfeil richtet seine entsprechenden TP an; die Flamme richtet dort danach je Aktion - 1 TP an und kann Schreck verursachen; Flamme kann sich weiter ausbreiten; Pfeil hat nur noch die ½ der Reichweite; Brandpfeile sind Offensivwaffen.	Spezielle Brandpfeile : 30 - 50
Burst-Modul	Phasergewehr (2 Modul-Plätze)	Phaserschuss explodiert nach gewisser Distanz und schießt danach in 3 Richtungen weiter; oder der Schuss explodiert beim Aufschlag; bei Explosion in der Luft, muss die Reichweite bis zur Explosion zuvor bestimmt sein; max. 50 m; die Explosion: 15 TP (1 m <sup>2</sup> ) - 10 (3 x 3 m) - 5 (5 x 5 m); nach der Explosion teilt sich der Schuss außerdem nach rechts, links und geradeaus; die Schüsse bewirken noch 5 TP (normaler Treffer); nach dem Burst-Schuss ist Nachladepause nötig; (Phasergewehr kann aber normal weiterschießen); der Schuss kostet doppelt so viel Energie; das Burst-Modul kostet 2 Modul-Plätze; Offensivwaffe.	500
Echo-Modul	Phasergewehr (1 Modul-Platz)	Phaserschuss tritt leicht verzögert auf und bewirkt doppelten Schock; das Echo-Modul kostet 1 Modul-Platz. Defensivwaffe.	200
Firewall-12-Modul	Phasergewehr (1 Modul-Platz)	Das Phasergewehr besitzt eine Firewall mit dem Wert 12; löst bei einer gelungenen Parade einen Alarm aus; das Firewall-Modul kostet 1 Modul-Platz.	100
Firewall-15-Modul	Phasergewehr (1 Modul-Platz)	Das Phasergewehr besitzt eine Firewall mit dem Wert 15; löst bei einer gelungenen Parade einen Alarm aus und lokalisiert den Angreifer; das Firewall-Modul kostet 1 Modul-Platz.	250
Flint-Modul	Phasergewehr (2 Modul-Plätze)	Der Phaser streut beim Auftritt; er schlägt W6 x auf und richtet 5 TP an (normaler Treffer); der erste Treffer bestimmt die Körperzone für alle; das Flint-Modul kostet 2 Modul-Plätze; Reichweite: 50 m; Offensivwaffe.	500

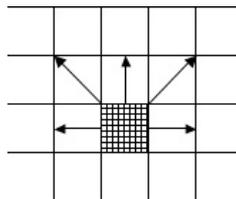


Typ	Anbringung	Beschreibung	Preis
Gift	Bolzen / Pfeil	<p>Ein Bolzen oder Pfeil kann mit Gift getränkt sein; die Wirkung vieler Gift verfliegen nach ca. 12 Std. an der Luft;</p> <p>gegen Gift kann ABC-Vakzin wirken, auch prophylaktisch; der Einsatz von Waffen gilt als Sanktionswaffe; zur genauen Wirkung der Gifte, siehe „Gifte“!</p> <p>es gibt folgende Gifte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aurablut: Lähmungsgift aus dem Blut der Auraraupe; verursacht lokale Lähmungen oder vollständige Lähmung; Wirkung tritt nach einer ¼ Std. (injiziert) oder 1 Std. (oral eingenommen); wirkt 2W6 x ¼ Std. lang; kann tödlich sein.</li> <li>- Batrachotoxin (BTX): Gift von der Haut des Pfeilgiftfrosches; verursacht tödliche Krämpfe, in 2+W6 Min..</li> <li>- Botox: Nervengift aus Bakterien; verursacht Kopfschmerzen, Erbrechen, Durchfall, Sehstörungen, krampfartige Schmerzen, Muskellähmung und Tod; Wirkung tritt nach 5 – 32 Std. ein</li> <li>- Curare: Nervengift aus tropischen Lianengewächsen; verursacht Muskellähmung, bis zur Atemlähmung und Tod; lähmende Wirkung tritt schon nach 2 Min. ein; die nötige Menge (25 mg) sind nicht für Pfeilspitzen geeignet.</li> <li>- Ghulgift: Nervengift aus den Warzen oder dem Speichel eines Ghuls; verursacht meist sekundendenschnelle Lähmung; 0,2 mg sind ausreichend; die Lähmung hält ca. eine ¾ Std. lang an.</li> <li>- Maitotoxin: Nervengift aus Algenarten und Fischarten, die jene Algen konsumieren; verursacht Gesundheitsstörung; hohe Dosis wirkt tödlich durch Atemlähmung und Herzversagen; 80 Mikrogramm sind tödlich; die tödliche Dosis setzt nach 1 – 6 Std. ein.</li> <li>- Polonium: Element, das leichte oder mittlere Verstrahlung auslöst; verursacht Kopfschmerzen und Erbrechen und setzt die Erkrankung nach einer Latenzzeit fort; eine mittlere Verstrahlung verursacht außerdem Blutungen und Haarausfall; ohne Heilung stirbt der Humanoid daran; 1 Mikrogramm wirken vergiftend; die Wirkung beginnt erst nach 2 Tagen.</li> <li>- Raner-Toxin: Neurotoxin von Aranern, Sauranern und Slingern; wirkt lähmend auf Körperpartien und aufgenommen in der Blutbahn, führt es zu Ohnmacht; 0,2 Milliliter sind nötig; die Wirkung beginnt innerhalb von 6 Sek.</li> <li>- Sutumgift: Gift aus der Sutum-Heckenpflanze; verursacht Husten und Zellabsterben; führt in wenigen Std. zum Tod; 10 Mikrogramm sind nötig; die Wirkung beginnt nach einer ¼ Std.</li> <li>- Tetrodotoxin: Nervengift einiger Meeresbewohner, wie Kugelfisch oder Igelfisch; verursacht Lähmung der Skelettmuskulatur, der Nervensysteme; Atemlähmung und Tod; Wirkung tritt nach 10 + W20 Min. ein und verschlimmert sich je ¼ Std. Injiziert durch Pfeil tritt die Wirkung schon nach 5 Min. ein und verschlimmert sich alle 5 Min. 800 Mikrogramm reichen aus.</li> </ul>	<p>0,1 Milligr. = 1.000</p> <p>170 Mikrogr. = 5.100</p> <p>100 Nanogr. = 30.000</p> <p>25 Milligr. = 7.500 für Kleintiere 0,35 mg</p> <p>0,2 Milligr. = 5.000</p> <p>80 Mikrogr. = 2.500</p> <p>1 Mikrogr. = 200 – 200.000</p> <p>0,2 Milligr. = 50</p> <p>10 Mikrogr. = 200</p> <p>800 Mikrogr. = 200</p>

Typ	Anbringung	Beschreibung	Preis
Granataufsatz	Bolzen / Pfeil / Büchse / MK / Phasergewehr (Halterung)	Aufsatz, der eine Granate verschießt; wird an Büchsen oder Maschinenkarabinern installiert; oder wird direkt für Pfeilwaffen am Pfeil montiert; bei Pfeilwaffen fliegt der Aufsatz mit fort und die Reichweite beträgt nur noch die ½; nicht bei Pistolenarmbrust möglich; Reichweite bei Gewehren beträgt 500 m; Defensivwaffe, Offensivwaffe (je nach Granatmunition); am Phasergewehr nimmt es die Halterung ein.	für Bolzen und Pfeile = 50 für Gewehre = 800
Granatraketen- munition	Büchse / MK / MG	Explosive Munition (Patrone) für Scharfschützengewehre, MK und MG (Kaliber 7,62 x 51 mm); im Zentrum von 1 m <sup>2</sup> 15 TP, im Streufeld von 3 x 3 m 10 TP, im Umfeld von 5 x 5 m 5 TP; Patrone hat nur noch die ½ der Reichweite; Offensivwaffe.	5er-Packung = 100
Grapnel / Grapnel- Halterung	Compound- Armbrust / Jagdbogen / Compound- Bogen / Phasergewehr (Halterung)	Dreizack-Enterhaken an einem Kohlenstofffaserseil; die Metallkralle wird nach dem Ausschuss ausgeklappt; krallt sich am Ziel fest; an dem Seil kann man hinauf klettern oder sich per Mechanik hochziehen lassen; Seillänge: 20 m; 4 / 6 / 6+W12 TP, wenn das Grapnel auf Person trifft; Pfeil hat nur noch ein ¼ der Reichweite; am Phasergewehr nimmt es den Platz der Halterung ein.	Halterung: 200  Grapnel: 100
Graser-Modul	Hellebarde, Streithammer u. ä. Waffen / Phasergewehr (2 Modul-Plätze)	Das Graser-Modul löst durch einen Auslöser einen gravitativen Puls aus; Möglichkeit a) konischer Ausschuss: 7 m weit; Möglichkeit b) explosiver Ausschuss: 7 x 7 m; Defensivwaffe.	1.000
Großwild- munition	Büchse	Munition mit starker Wirkung (Kal. 8,6 x 70); Patrone richtet 2 TP mehr an; Patrone schießt 20 % weniger weit; Patrone durchringt das Ziel nicht; Jagdwa <span>ffe</span> , Offensivwaffe.	10er-Packung = 20
Gummigeschoss	Büchse / Flinte / Pistole	Hartgummipatronen für Übungszwecke und für den nichtletalen Einsatz; bei Flinten handelt es sich auch um Streumunition; Patrone hat nur noch ein ¾ der Reichweite (außer bei Flinten); 2 / 3 / 3+W20 TP; Kaliber: 5,7 x 28 mm, 9 x 19 mm; Schutzwa <span>ffe</span> , Defensivwaffe.	20er-Packung = 15
Halterung	Phasergewehr	Montierte Halterung am Phasergewehr für eine der folgenden Waffen: - Büchse: 5 / 9 / 9+W20 TP; - EMP-Gewehr: löscht Elektronik <span>en</span> und Daten; - Flinte: streut W6 x 4 / 8 / 8+W20 TP - Granatwerfer: verschießt Granaten; - Grapnel: verschießt Dreizack-Enterhaken - Graser-Gewehr: löst gravitative Druckwelle aus; - Maschinenkarabiner: 5 / 9 / 9+W20 TP (auch Dauerschuss) - Maschinenpistole: 4 / 9 / 9+W20 TP (auch Dauerschuss) - Maser-Gewehr: zerstört 10 RS eines Kraftfelds; - Pfeilschacht: 3 Bolzen können ausgeschossen werden; - Pistole: 4 / 9 / 9+W20 TP; - Pistolen-Armbrust: Bolzen, 3 / 6 / 6+W20 TP; - Taser: Elektroschockpistole, optional Stufe 1 – 4; - Revolver: 5 / 8 / 8+W20 TP; - Visualik: visuelle Techniken; + 2 WM auf Zielen	Halterung + 200;  Waffe kostet extra
Hohlspitz- geschoss	Büchse / MP / Pistole	Patrone, die + 1 TP mehr anrichtet; beim Aufprall deformiert sie sich pilzförmig und erzielt dadurch eine höhere kinetische Wirkung; die Patrone durchdringt das Ziel nicht; Patrone fliegt 10 % weniger weit; aus reinem Metall und darum gegen Para-Kreaturen einsetzbar; Jagdwa <span>ffe</span> ; Offensivwaffe.	50er-Packung = 50

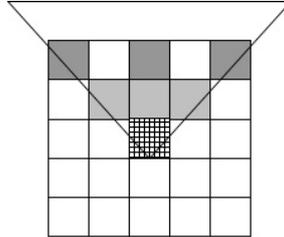
Typ	Anbringung	Beschreibung	Preis
Identify-Modul  (siehe auch Mikrogenit und Schock-Modul)	Phasergewehr (1 Modul-Platz) / Zielphaser / Kampfstab u. a.	Touch-ID verhindert die Nutzung durch falsche Personen; das Identify-Modul kostet 1 Modul-Platz; (im Zielphaser bereits enthalten)	50
Kraftfeld-Modul	Phasergewehr (2 Modul-Plätze)	Energetisches Schutzschild mit + 20 RS; es baut sich 1 m vor dem Phasergewehr auf (3 x 3 m); der Phaserschuss kann hindurch schießen; das Kraftfelder schirmt sonst alles andere ab; TP reduzieren das Kraftfeld entsprechend; bei Berührung – 1 LE und evtl. ein Schock; im Wasser nicht einsetzbar; kann durch EMP vernichtet oder gehackt werden; Kraftfeld verbraucht je Min. – 1 RS; bei Starkregen verliert es je Min. – 2 RS; lässt sich abstellen und nach einer Min. neu hochfahren; wurde das Kraftfeld komplett dezimiert, ist es zerstört; das Kraftfeld-Modul kostet 2 Modul-Plätze; Defensivwaffe.	2.000
Kratylpatrone	Büchse	Streut Kratylpatrone; nichtletaler Schuss; 2 / 3 / 3+W20 TP; geisterhaften Para-Kreaturen erleiden – 5 VIT; gegen Psinetiker bewirkt sie außerdem – 6 WM auf PSI und dauerhalt – 1 PSI; Schutzwaffe, Defensivwaffe.	10er-Packung = 10
Kugel	Blasrohr / Steinschleuder / Zwille	Kugel aus Ton oder Metall; 1 / 2 / 2+W6 TP bei einem Blasrohr; 4 / 5 / 5+W6 TP bei einer Steinschleuder / einer Zwille.	3 – 10
Latent-Modul	Phasergewehr (1 Modul-Platz) / Zielphaser	Phaserschuss ist nicht hörbar und sichtbar; lässt eine Parade mit PSI Superagilität nicht zu; das Latent-Modul kostet 1 Modul-Platz; ist im Zielphaser enthalten.	200
Lichtpatrone	Büchse / Flinte / MP / MK / Pistole / Revolver	Patrone, die am Ziel sichtbares Licht ausstrahlt; wird gegen Vampire eingesetzt; die Patrone richtet die üblichen TP an; beim Vampir jedoch auch endgültig die entspr. TP; bei Flinten handelt es sich auch um Streumunition; Patrone hat nur noch ein $\frac{3}{4}$ der Reichweite (außer bei Flinten).	20er-Packung = 40
Mikrogenit  (siehe auch Identify-Modul)	Bolzen / Pfeil / Kurzspeer / auch sonst als Sprengstoff, auch in Geräten  (im Phasergewehr extra 1 Modul-Platz)	Sprengstoff, der am Bolzen oder Pfeil eingesetzt wird; auch in sonstigen Geräten oder direkt als Sprengstoff genutzt wird; auch als Modul z. B. an einer Speerspitze oder kombiniert mit dem Identify-Modul); wirkt im Zentrum von 1 m <sup>2</sup> 7 TP und im Streufeld von 3 x 3 m 5 TP; Bolzen / Pfeil hat nur noch die $\frac{1}{2}$ der Reichweite; Offensivwaffe.	100
Naniten-Kapsel / Naniten-Patrone	Bolzen / Pfeil / Büchse / Pistole	Nanobots, die am Bolzen oder Pfeil eingesetzt werden; oder in einer Patrone; W6 Naniten dringen in den Organismus ein und suchen dort in 1 Min. wichtige Organe auf; durch Kom-Befehl greifen die Naniten an; jede Nanite verursacht sofort und je 5 Min. – 1 LE (und eine mittlere Wunde im Körper); Körper wehrt sich mit einem TW auf VIT nach dem Eindringen gegen eine Nanite und nach W6 Std. gegen die nächste; Operative Bekämpfung dauert W6 Min. je Nanite; EMP eliminiert die Naniten; Bolzen / Pfeil hat nur noch die $\frac{1}{2}$ der Reichweite; Patrone hat nur noch die $\frac{1}{2}$ der Reichweite; Legitimationswaffe.	1.000
Neutrino-Modul	Phasergewehr	Phaserschuss durchdringt das erste Objekt trefferlos und schlägt in dem hinteren Objekt ein; wirkt auch gegen Kraftfelder; wirkt nicht durch anliegende Rüstungen; Reichweite: 200 m; das Neutrino-Modul kostet 1 Modul-Platz; Offensivwaffe.	300

Typ	Anbringung	Beschreibung	Preis
Pfeil	Blasrohr / Bogen	Bestehend aus einer Spitze, einem Schaft und einer Befiederung. Die Befiederung stabilisiert die Flugbahn. 1 / 1 / 1+W6 TP bei einem Blasrohr 3 / 6 / 6+W12 TP bei einem Blank- oder Jagd-Bogen 4 / 6 / 6+W12 TP bei einem Fußbogen 5 / 8 / 8+W12 TP bei einem Compoundbogen Defensivwaffe; Jagdwaffe.	für Blasrohr: 5 - 20 für Bogen: 8 - 20
Pfeilschacht	Halterung / in einigen Gerätschaften	Es gibt zwei unterschiedliche Typen: Der Pfeilschacht „Mini“ kann z. B. in Kybernetischen Armen eingesetzt sein. Es werden 3 Mini-Pfeile eingelagert. Jeder Pfeil verursacht 1 / 1 / 1+W6 TP und kann mit Gift bestückt sein. 10 m Reichweite. Der Pfeilschacht mit der Halterung kann am Phasergewehr angebracht sein und besitzt 3 Bolzen, die jeweils 3 / 6 / 6+W12 TP verursachen. 50 m Reichweite. Jagdwaffe, Defensivwaffe; mit Gift Offensivwaffe.	600
Raketen-Modul	Phasergewehr (2 Modul-Plätze)	Der Phaserschuss jagt ein zuvor bestimmtes Ziel; Ziel wurde vorher anvisiert oder anders bestimmt; Schuss kann max. 2 x seine Richtung um 45 ° ändern; Reichweite: 200 m; das Raketen-Modul kostet 2 Modul-Plätze; Offensivwaffe.	+ 500
RIP-Patrone	MP / Pistole	Das „Radikal-Invasiv-Projektile ist ein Teilmantelgeschoss (9 x 19 mm), das beim Aufschlag aufpilt und dadurch eine breite Wirkung verursacht; 4+W4 / 9+W4 / 9+W4+W20 TP; Offensivwaffe.	10er-Packung = 20
Schalldämpfer	einige MP / einige Pistolen / Scharfschützen- gewehr	Der Schalldämpfer bietet einen fast lautlosen Schuss; Unterschallmunition ist nötig (- 1 TP weniger). Offensivwaffe.	bei Pistole = 100 bei Scharf- schützengewehr = 200 bei MP = 500
Schock-Modul (siehe auch Identify-Modul)	bestimmte Pulsatoren / Kampfstab  (im Phasergewehr extra + 1 Modul-Platz)	Das Modul verursacht - 5 LE und einen Schock; es wird in verschiedenen Geräten eingesetzt und wird durch das Identify-Modul bei nicht autorisierter Handhabung ausgelöst; Defensivwaffe.	300
Scout-Modul	Phasergewehr (1 Modul-Platz)	Anti-Wackel-Funktion verursacht + 2 WM; Reichweite: nur noch 200 m; das Scout-Modul kostet 1 Modul-Platz. Defensivwaffe.	200
Silber	Bolzen / Pfeil / Patrone	Bolzen oder Pfeil oder Patrone mit Silberlegierung; sie richten die üblichen TP an, wirken aber bei Werwölfen und bestimmten Para-Kreaturen tödlich; Schutzwaffe, Defensivwaffe.	Bolzen / Pfeil = 15 Patrone = 20er-Packung = 50
Steinsalzpatrone	Flinte	Streut Salzmunition; nichtletaler Schuss; 2 / 3 / 3+W6 TP; und bei Geistern - 5 VIT.	20er-Packung = 20
Streu-Modul	Phasergewehr (1 Modul-Platz)	Phaserschuss teilt sich in 5 Richtungen; (siehe untere Skizze!) die Schüsse bewirken 5 TP (normaler Treffer); Reichweite der Schüsse: 10 m; das Streu-Modul kostet 1 Modul-Platz; Offensivwaffe.	200



Teilmantel- geschoss	Büchse / MP / MK / Pistole / Revolver	Projektile mit offenem Bleikern an der Spitze; deformiert sich beim Zielobjekt und hat dadurch eine breite Wirkung.	50er-Packung = 50
-------------------------	---	--	----------------------

Typ	Anbringung	Beschreibung	Preis
Trichter-Modul	Phasergewehr	Phaserschuss strahlt konisch frontal aus; (siehe untere Skizze!) die Schüsse bewirken 5 TP (normaler Treffer); Reichweite der Schüsse: 5 m (am Ende 11 m horizontal); das Trichter-Modul kostet 1 Modul-Platz; Offensivwaffe.	200

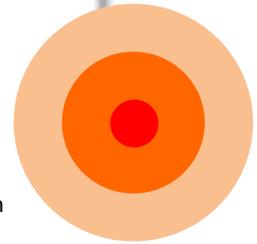


Unterschallmunition	Projektile schusswaffen mit Schalldämpfer	Nötig, wenn ein Schalldämpfer eingesetzt wird; die Munition kann auch sonst eingesetzt werden, wenn der Schuss etwas leiser sein soll. Der Schuss richtet - 1 TP weniger an; und nur noch 200 m Reichweite; Offensivwaffe.	10er-Packung = 10
Verstärker-Modul	Phasergewehr (1 Modul-Platz)	Phaserschuss bewirkt + W6 TP mehr; das Verstärker-Modul kostet 1 Modul-Platz; Offensivwaffe.	200
Vollmantel- Geschoss	Büchse / MG / MP / MK / Pistole / Revolver	Projektile, das komplett ummantelt ist und auf Zielort kaum deformiert und dadurch auch durch ein Ziel hindurchgehen kann (bei einem guten TW).	
Visualik-Modul / - Halterung	Als Halterung an vielen Waffen; auch am Phasergewehr	Kombiniertes Zielsichtgerät mit diversen Techniken; der TW auf SINN wird beim Zielen + 2 WM.	500
Weißlichtlampe	Als Halterung an vielen Waffen;  Phasergewehr (1 Modul-Platz oder Halterung)	Setzt ein Licht frei; kostet im Phasergewehr 1 Modul-Platz.	20
Zielfernrohr	Als Halterung an vielen Waffen; auch am Phasergewehr	Modernes Zielfernrohr; der TW auf SINN wird beim Zielen + 1 WM.	400

## 7. Artilleriewaffen

Artilleriewaffen sind große, meist installierte und anmontierte großkalibrige Waffen, mit starker und oft weiträumiger Wirkung.

- **Detonationsräume:** Bei der Ermittlung der Trefferpunkte wird nicht zwischen normalen und guten TW unterschieden. Der Treffer richtet aber unterschiedliche Schäden zwischen Zentrum, Streufeld und Umfeld an. Die Wirkung der Detonation nimmt konzentrisch ab.
- **Kühlpause:** Einige der Artilleriewaffen benötigen eine Aktion zum Abkühlen.
- **Nachladen:** Viele Artilleriewaffen benötigen 3 + W6 Aktionen zum Nachladen.
- **Ausweichen / Parieren:**
  - Archaischen Katapulten kann man, sofern man das Geschoss kommen sieht, nur mit einem REFL-Wert von 18 ausweichen.
  - Mit der Psinetik „Superagilität“ kann man den Geschossen von Artilleriewaffen ausweichen, allerdings ist dabei zu berücksichtigen, dass die Detonation einen weiten Radius hat.
  - Phaserbank: Artilleriewaffen kann man nur mit einer Phaserbank abwehren. Hierfür benötigt man in ART und REFL allerdings mind. die Werte 15, wie sie Gefechtskonsolen haben.
  - Sphäriker und Raketen, die im Weltall 5 Felder schnell fliegen, können Artilleriewaffen ausweichen (z. B. Bullet-Sphäriker, Stabjäger, Photonenrakete).
- **Waffenkunde:** Zum Umgang mit modernen Artilleriewaffen ist in Waffenkunde ein Wert von mind. 15 nötig und der TW auf WK muss im Vorfeld einmal gelingen, um die Waffe bedienen zu können.
- **Oger und Plantoiden:** Oger und Plantoiden können viele Artilleriewaffen mit 2 Händen führen, wie andere Humanoiden ein Gewehr tragen. Sie verwenden aber dennoch das Talent ART.



## 8. Liste der Artilleriewaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
EMP-Kanone	Installierte Artilleriekanone löst EMP aus; löscht alle elektronischen Techniken; Raumschiffe und Stationen werden W6 lang Gefechtsaktionen lahm gelegt; Androiden und offene Gerätschaften können sich dagegen nicht wehren; Energieschild kann EMP abblocken; Schuss ist lautlos (nur Knistern) und unsichtbar; Nachladepause von einer Gefechtsaktion nötig; verbraucht je Schuss 50 EE; 20 Schuss möglich; in einem Raumschiff speist sich die EMP-Kanone vom Myria-Akku; Offensivwaffe und Weltall-Waffe.	ART	5 km in Sphären 5 Felder im Weltall	300.000
Flak	Flugabwehrkanone; Kaliber 40 x 45 mm; 50 – 20 – 5 TP; wehrt Raketen ab; lässt sich auch vom Bordcomputer aus bedienen; bei manueller Führung – 4 WM; 150 Schuss im Munitionskasten; Offensivwaffe.	ART	Reichweite: 4 Km  Auswirkung: Zentrum: 3 x 3 m, Streufeld: 7 x 7 m, Umfeld: 11 x 11 m.	80.000  Munit.- kasten: 300
Graser-Kanone	Installierte Artilleriekanone bewirkt gravitativen Schuss, wodurch alles nicht fest verankerte in terrestrischen Sphären W6 x 10 m weit fortgestoßen wird; im Weltall wird es W6 Felder weit fortgestoßen; die Ausrichtung eines Mobils oder Raumschiffs muss danach ermittelt werden; Schuss ist relativ leise und unsichtbar; Nachladepause von einer Gefechtsaktion nötig; verbraucht je Schuss 50 EE; 20 Schuss möglich; in einem Raumschiff speist sich die Graser-Kanone vom Myria-Akku; Offensivwaffe und Weltall-Waffe.	ART	5 km in Sphären; 5 Felder im Weltall	300.000

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Haubitze	Artilleriegeschoss; Kaliber 105 mm; 50 – 20 – 10 TP auf Lafette transportierbar; auch zerlegbar; lässt sich auch vom Bordcomputer aus bedienen; bei manueller Führung – 4 WM; Schuss ist laut: TW auf WS, sonst Schock; Offensivwaffe.	ART	Reichweite: 40 km  Explosion: Zentrum: 11 x 11 m, Streifeld: 21 x 21 m, Umfeld: 35 x 35 m	150.000  Munition: Stück 150
Kanone	Archaische eiserne Artilleriewaffe; 12-Pfünder: 15 – 10 – 5 TP; 24-Pfünder: 20 – 15 – 10 TP; Querschläger möglich (gelegentlich TW auf GL); 3+W6 Nachladeaktionen; Einsatz wird – 2 WM, Sammlerwaffe, Offensivwaffe.	ART	Reichweiten: 12-Pfünder: 500 m, 24-Pfünder: 600 m;  Auswirkungen: Zentrum: 3 x 3 m, Streifeld: 5 x 5 m, Umfeld: 7 x 7 m.	12-Pf.: 5.000 Kugel: 30  24-Pf.: 6.000 Kugel: 50
Katapult	Archaische Wurfmaschine; 15 – 10 – 5 TP; 3+W6 Nachladeaktionen; Einsatz wird – 2 WM, Sammlerwaffe, Offensivwaffe.	ART	Reichweite: 300 m  Auswirkungen: Zentrum: 3 x 3 m, Streifeld: 5 x 5 m, Umfeld: 7 x 7 m.	4.000
Maschinenkanone	Dauerschuss-Kanone (Kal. 30 x 173 mm); 20 / 50 / 50+W20 TP; 10er-Dauerschuss; Munitionskasten mit 1.000 Patronen; lässt sich auch vom Bordcomputer aus bedienen; bei manueller Führung (auf Lafette) – 2 WM; wird mit 2 Händen geführt; regelmäßige Wartung nötig, sonst Ladehemmung oder Querschläger (TW GL); wird vom Mobil geschossen, wird der TW auf das Führen des Mobils – 2 WM; Offensivwaffe.	ART	1,5 km	80.000  Mun.- Kasten: 2.000
Maserkanone	Installierte Artilleriekanone mit Mikrowellenstrahl; zerstört 1.000 RS eines Energieschildes; Getroffene Personen sterben durch Verbrennung; Schuss ist relativ leise und unsichtbar; Nachladepause von einer Gefechtsaktion nötig; verbraucht je Schuss 50 EE; 20 Schuss möglich; in einem Raumschiff speist sich die Maser-Kanone vom Myria-Akku; Offensivwaffe und Weltall-Waffe.	ART	5 km in Sphären; 5 Felder im Weltall	300.000
Palladiumrakete	Zielsuchende Bodenlufrakete; 50 – 20 – 10 TP; Schutz: + 20 BS. Offensivwaffe.	ART	Flugreichweite und – höhe: 200 km;  Explosion: Zentrum: 7 x 7 m, Streifeld: 15 x 15 m, Umfeld: 21 x 21 m.	100.000
Phaserbank	Installierte oder montierte Artillerie-Photonenwaffe; 100 – 50 – 10 TP; kann alle Artilleriegeschosse parieren; keine Nachladepause nötig; verbraucht je Schuss 10 EE; 100 Schuss möglich; in einem Raumschiff speist sich die Phaserbank vom Myria-Akku; Offensivwaffe und Weltall-Waffe.	ART	Reichweite: 2 km in Sphären; 2 Felder im Weltall.  Zentrum: 11 x 11 m, Streifeld: 21 x 21 m, Umfeld: 31 x 31 m.	100.000
Photonen- echokanone	Installierte Photonenwaffe; verursacht doppelten Einschlag am gleichen Ort; 1. Einschlag: 500 – 250 – 20 TP 2. Einschlag: 200 – 50 – 10 TP durchdringt mit dem 2. Einschlag Energieschilde; benötigt eine Gefechtsaktion zum Nachladen; verbraucht je Schuss 50 EE; 20 Schuss möglich; in einem Raumschiff speist sich die Photonenecho- kanone vom Myria-Akku; Offensivwaffe und Weltall-Waffe.	ART	Reichweite: 5 km in Sphären 5 Felder im Weltall  1. Einschlag: Zentrum: 21 x 21 m, Streifeld: 31 x 31 m, Umfeld: 41 x 41 m;  2. Einschlag: Zentrum: 11 x 11 m, Streifeld: 21 x 21 m, Umfeld: 31 x 31 m.	500.000

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Photonenkanone	Installierte Langstrecken-Photonenwaffe; 500 – 250 – 20 TP; benötigt eine Gefechtsaktion zum Nachladen; verbraucht je Schuss 50 EE; 20 Schuss möglich; in einem Raumschiff speist sich die Photonenechokanone vom Myria-Akku; Offensivwaffe und Weltall-Waffe.	ART	Reichweite: 10 km in Sphären 10 Felder im Weltall  Zentrum: 21 x 21 m, Streifeld: 31 x 31 m, Umfeld: 41 x 41 m.	500.000
Photonenrakete	Rakete mit Photonensprengkopf; 200 – 50 – 10 TP; wird von Raketenstation ausgeschossen; in ein Raketenschacht eines Raumschiffs passen 4 Raketen; zielsuchende Rakete; kann in terrestrische Sphären eindringen; kann unter Wasser eingesetzt werden; Raketenstation benötigt nach dem Schuss eine Gefechtsaktion zum Nachladen; verbraucht je Schuss 20 EE; 50 Schuss möglich; in einem Raumschiff speist sich die Photonenrakete vom Myria-Akku; Offensivwaffe und Weltall-Waffe.	ART	Reichweite, je Aktion: 5 km in Sphären; 5 Felder im Weltall; max. Reichweite: 100 km; im Weltall fliegt sie durch den Schub weiter.  Zentrum: 11 x 11 m, Streifeld: 21 x 21 m, Umfeld: 31 x 31 m.	Anlage: 500.000  Phot.- Rakete: 50.000
Photonentorpedo	Installierte Photonensprengwaffe; 1.000 – 500 – 50 TP; benötigt eine Gefechtsaktion zum Nachladen; verbraucht je Schuss 100 EE; 10 Schuss möglich; in einem Raumschiff speist sich der Photonentorpedo vom Myria-Akku; Offensivwaffe und Weltall-Waffe.	ART	Reichweite: 5 km in Sphären; 5 Felder im Weltall  Zentrum: 31 x 31 m, Streifeld: 41 x 41 m, Umfeld: 51 x 51 m.	700.000
Railgun	Installierte Stahlgeschosskanone; 100 – 50 – 10 TP; dringt durch Kraftfelder und Energieschilde durch; benötigt eine Gefechtsaktion zum Nachladen; 30 Schuss in der Kanone; verbraucht je Schuss 10 EE; 100 Schuss möglich; in einem Raumschiff speist sich die Railgun vom Myria-Akku; Offensivwaffe und Weltall-Waffe.	ART	Reichweite: 8 Km in Sphären; im Weltall unbegrenzt, jedoch 8 Felder je Gefechtsaktion.  Zentrum: 11 x 11 m, Streifeld: 21 x 21 m, Umfeld: 31 x 31 m.	200.000  Stahl- geschoss= 2.000
Repetiergeschütz	Archaische Artilleriewaffe mit rotierenden 10 Läufen; 6 / 10 / 10+W20 TP; Dauerschuss: 3 Schüsse je Aktion; wird mit 2 Händen geführt; Kurbel ermöglicht Rotation und fordert TW auf MOT; beim misslungenen TW schafft der Schütze nur W4 Aktionen Dauerschuss und muss dann pausieren; Schüsse werden – 2 WM; in W6 Aktionen ist durch Schwarzpulvernebel der Schuss um weitere – 2 WM; Sammlerwaffe, Offensivwaffe.	ART	150 m, danach je m – 1 TP	10.000  Munit.- gurt mit 200 Schuss: 400
Tranquilo-Rakete	Zielorientierte Interkontinentalrakete; 500 – 200 – 50 – 10 TP; fahrbare Abschussanlage (5 x 3 m); kann alternativ 10-kT-Atomsprenkopf tragen; + 25 BS und + 8 RS; Legitimationswaffe, Sanktionswaffe.	ART	Reichweite: 800 km;  Zentrum: 100 x 100 m Streifeld: 150 x 150 m Umfeld: 200 x 200 m weiteres Umfeld: 250 x 250 m	500.000



L. Becker

## 9. Explosivwaffen

Explosivwaffen ist der Oberbegriff für Bomben, Granaten und Sprengstoffe. Die meisten Explosivwaffen sind Offensivwaffen und nur für militärische Zwecke zugelassen. Aber auch in Arbeitsbereichen, wie z. B. beim Bergbau, werden Sprengstoffe eingesetzt.

- **Detonationsräume:** Bei der Ermittlung der Trefferpunkte wird nicht zwischen normalen und guten TW unterschieden. Der Treffer richtet aber unterschiedliche Schäden zwischen Zentrum, Streufeld und Umfeld an; gelegentlich auch einem weiteren Umfeld. Die Wirkung der Detonation nimmt konzentrisch ab.
- **Schallknall:** Der unerwartete Knalleffekt von Sprengstoffen und Bomben verursacht einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Der Schock verursacht keine VIT-Abzüge, sondern lässt in der Kampfliste nur einmal aussetzen.
- **Ausweichen / Reagieren:** Einem Psinetiker kann es mit Hilfe der aktivierten Psinetik Superagilität und der Psinetik Diachryso gelingen, dass die Explosion durch ihn hindurch wirkt oder er schafft mit Superagilität einen Sprung, um es möglichst weit aus dem Wirkungsfeld der Detonation zu schaffen. Eine geworfene Granate könnte jeder abfangen, z. B. mit dem Talent Werfen / Fangen.
- **Waffenkunde:** Zum Umgang mit Sprengstoffen ist zuvor der TW auf WK nötig.
- **Granaten:** Die Form moderner Granaten ist meist diskusförmig. Sie sind ca. 10 cm breit. Granaten können geworfen werden oder verschossen oder ferngelenkt werden.
  - **Werfen:** Ein Humanoid kann ca. 20 m weit werfen; besonders gute Werfer schaffen auch bis zu 30 m.
  - Der **Granataufsatz** wird an Büchsen oder Maschinenkarabinern montiert oder an Bolzen oder Pfeilen aufgesteckt, wodurch eine Granate verschossen werden kann. Bei einem Gewehr beträgt die Reichweite der Granate 500 m. Bei einem Bolzen oder Pfeil wird der Granataufsatz mit verschossen. Der Bolzen oder Pfeil schafft nur noch die ½ seiner ursprünglichen Reichweite.
  - Der **Granatwerfer** ist ein Revolvergewehr, das bis zu 10 Granaten laden kann. Die Granate kann damit bis zu 800 m weit geschossen werden.
  - Mit einem **Levitor** können Granaten gesteuert schweben, aber auch eigenständig, ohne Fernsteuerung. Sie fliegen 3 Felder je Aktion schnell (15 km/h). Der Levitor ist in den Utensilien beschrieben.



...

- **Zündmechanismus von Granaten:** Granaten kann man bedenkenlos mit sich führen, so lange bis ihr Zünder aktiviert wurde. Bei archaischen Granaten gibt es einen Sicherungsstift, der entfernt werden muss. Ein weiterer Hebel schützt den Halter der Granate vor der endgültigen Aktivierung. Bei einem Granatwerfer aktiviert der Schuss die Granate. Bei den modernen elektronischen Zündern ist ein Kopfdruck nötig oder der Schuss des Granatwerfers oder ein Signal, um sie zu aktivieren. EMP können moderne Granaten eliminieren. Hacker können sich in moderne Granaten hacken. Eine Granate hat eine Firewall mit dem Wert 10. Eine elektronische, moderne Granate kann alle Formen von Zündern beherbergen. Sofern nichts anders angegeben wird, ist der derzeitige Zünder ein Aufschlagzünder.
  - Annäherungszünder: Die Granate explodiert in Distanz zu einem Ziel, das zuvor bestimmt werden muss. Annäherungszünder gibt es nur bei elektronischen Granaten.
  - Aufschlagzünder: Nachdem die Granate scharf gemacht wurde, explodiert sie, wenn sie irgendwo aufschlägt. Will man eine geworfene Granate fangen, so dass sie nicht explodieren soll, ist ein guter TW auf WF nötig. Aufschlagzünder gibt es bei mechanischen und elektronischen Granaten.
  - Fernzünder: Die Granate explodiert durch Funksignal. Fernzünder gibt es bei elektronischen Granaten.
  - Granataufsatz / Granatwerfer: Die Granate wird durch den Schuss scharf gemacht. Die Granate hat daraufhin einen weiteren Zündmechanismus, der nach dem Schuss geschehen soll. Granataufsätze oder Granatwerfer können mechanische und elektronische Granaten verschießen.
  - Signalzünder: Die Granate explodiert durch ein besonderes Signal. Signalzünder gibt es nur bei elektronischen Granaten.
    - Akkustisches Signal: Ein vorgegebenes bestimmtes Geräusch (z. B. auch ein Pfeifton).
    - Seismisches Signal: Durch Erschütterung oder wenn die Granate bewegt wird, explodiert sie.
    - Thermisches Signal: Durch vorgegebene Temperatur- oder Druckveränderung explodiert die Granate.
    - Sensorisches Signal: Bewegt sich etwas vor der Granate (21 x 21 m), explodiert sie.
  - Reißzünder: Nachdem der Granate der Stift entfernt wurde, explodiert sie sofort. Diese Granate kann auch als Stolperfalle mit einer gespannten Leine am Boden angebracht werden. Den Reißzünder gibt es nur bei mechanischen Granaten.
  - Verzögerungszünder: Nachdem die Granate scharf gemacht wurde und irgendwo aufgeschlagen ist, explodiert sie in der 3. Aktion. Verzögerungszünder gibt es bei mechanischen und elektronischen Granaten.
  - Zeitzünder: Nachdem die Granate scharf gemacht wurde, explodiert sie in der 3. Aktion. Diese Funktion gibt es bei mechanischen Granaten. Bei elektronischen Granaten kann der Zeitzünder auf jede Zeitdauer eingestellt werden, auch auf eine gewünschte Uhrzeit oder per Countdown.
  - Zielzünder: Die Granate explodiert, wenn sie ihr vorgegebenes Ziel erreicht hat. Der Zielzünder wird bei elektronischen Granaten genutzt, die sich per Levitator schwebend fortbewegen. Das Ziel muss vorher festgelegt sein.

## 10. Liste der Explosivwaffen

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Adhäsionsgranate	Explosion löst extremen Klebstoff aus und Schock; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Defensivwaffe.	FK WF	Explosion: 7 x 7 m	500
Alaptergranate	Setzt durch Explosion ätzende Substanz frei; 20 – 10 – 5 TP FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Sanktionswaffe	FK WF	Zentrum: 3 x 3 m, Streifeld: 11 x 11 m, Umfeld: 21 x 21 m.	2.000
Antimateriebombe	Völlige Anihilation und absolute Vernichtung risikoreiche Herstellung; durch Scanner leicht lokalisierbar; Sanktionswaffe.	/	Anihilation auf 10 x 10 Km	2.000.000
Antimateriegranate	Völlige Anihilation und absolute Vernichtung; hinterlässt einen 1 m tiefer Krater; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Sanktionswaffe.	FK WF	Explosion: 7 x 7 m  Lichteffekt, Schallknall und Schock: 11 x 11 m	2.000
Blendgranate (Flash-Bang / Schockgranate)	Granate setzt Knall- und Lichtexplosionen frei; W6 Aktionen lang Schock; bei Kopfhörern nur Schock, wenn TW auf WS misslingt; Vampir erleidet je Schock endgültig – 1 LE; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Defensivwaffe.	FK WF	11 x 11 m im offenen Gelände; 21 x 21 m in Räumen	100

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Brandflasche	Wurfbrandsatz aus Benzin oder Flammöl; 10 – 5 TP; gefährlicher Umgang fordert TW auf FM; Flammen brennen weiter: Je Aktion – 1 TP; Offensivwaffe.	WF	Explosion: Zentrum: 3 x 3 m, Streufeld: 5 x 5 m.	20
Brandgranate	Feuerexplosion mit Brandfolgen; 20 – 10 – 5 TP; Flamme verursacht danach je Aktion – 1 TP; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Flammen brennen weiter: Je Aktion – 1 TP; Offensivwaffe.	FK WF	Feuer-Explosion: Zentrum: 3 x 3 m, Streufeld: 7 x 7 m, Umfeld: 11 x 11 m.	500
C4	Plastischer Sprengstoff; 20 – 10 – 5 TP; ungefährliche Handhabung; schwer zu orten; Fernzünder oder Zeitzünder; Werkzeug; Offensivwaffe.	WK	Explosion: Zentrum: 7 x 7 m, Streufeld: 13 x 13 m, Umfeld: 17 x 17 m.	200
Cholerik-Granate	Geheimwaffe einiger Koboldsippen; setzt konzentrierte Couratello-Sporen frei, die sofort stark aggressiv machen; alle Betroffenen erhalten das PM Cholerik mit dem Wert 10 und es steigt + W10 Punkte oder wenn das PM schon existiert, lediglich + W10 Punkte; ab dem Wert 18 gehen Betroffene sofort auf alle anderen gewaltsam los; danach wirkt es als Pathogen weiter; Nachwirkung: dauerhaft – 1 in SKR; ABC-Vakzin wirkt dagegen; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Sanktionswaffe.	FK WF	11 x 11 m	1.000
Chryso-Granate	Geheimwaffe des Ork-Imperiums; Treffer versteinert oder lähmt mind. Körperpartien; Betroffene müssen einen TW auf VIT machen; misslingt der TW, ist man versteinert und tot; gelingt der TW, entscheidet ein weiterer TW auf VIT darüber, ob die Person sich den Strahlungs-Erreger eingefangen hat (siehe dann bei den Regeln zu Pathogenen, unter Chrysokulus!) FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Sanktionswaffe.	FK WF	11 x 11 m	1.000
Claymore	Mine mit C4-Sprengstoff und Stahlkugeln; 70 – 30 – 5 TP; Stahlkugeln schießen konisch in eine Richtung; W6 Kugeln treffen auf Person (mit dem Wert 15); 5 / 9 / 9+W20 TP; ausgelöst durch Fernzünder, Zeitzünder, Stolperdraht oder Zündkabel; Offensivwaffe.	/	Explosion: Zentrum: 15 x 15 m, Streufeld: 29 x 29 m, Umfeld: 41 x 41 m;  Stahlkugeln: Reichweite 50 m, danach je 10 m – 1 TP.	1.000
Dynamit	Sprengstoff-Stange; 20 – 10 – 5 TP risikoreiche Handhabung; Züandschnur oder Zündkabel; Werkstoff (selten); Offensivwaffe	(WF)	Explosion: Zentrum: 5 x 5 m, Streufeld: 7 x 7 m, Umfeld: 11 x 11 m.	100
Emitterbombe	Bombe verursacht Graviton-Gravitino-Fission; W20 Std. lang verkehrt sich die Schwerkraft; Stürme werden ausgelöst; auch im Raumschiffgefecht mit Rakete einsetzbar; Raumschiffe, Asteroiden, Raketen usw. werden W6 Felder fortgestoßen; Sanktionswaffe.	/	Gravitatives Chaos und Stürme auf 10 x 10 Km  im Weltall 10 x 10 Felder	200.000
EMP-Bombe	Bombe löst EMP aus; löscht alle elektronischen Techniken; Androiden und Gerätschaften können sich dagegen nicht wehren; Explosion ist leise und lässt ein Knistern hören; Legitimationswaffe.	/	Auswirkung: 10 x 10 Km	50.000
EMP-Granate	Granate löst EMP aus; löscht elektronische Techniken; verursacht bei Androiden, Drohnen und Roboter – 15 WS + Schock; Androide kann sich mit WS gegen Schock wehren; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Defensivwaffe.	FK WF	Auswirkung: 11 x 11 m	500

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Grasergranate	Explosion löst gravitative Druckwelle aus; getroffene Personen, Gegenstände, auch Mobile werden 2W6 m weit fortgeworfen; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Offensivwaffe.	FK WF	11 x 11 m	500
Hornisse	Granate, die Gummigeschosse freisetzt; W4 Gummigeschosse (Wert 12); bewirken 2 / 3 / 3+W6 TP; FK durch Granatwerfer möglich; Defensivwaffe.	FK WF	11 x 11 m	50
Knallkörper	Pyrotechnischer Knallkörper; Superböller: 3 – 1; Zündung durch Zündschnur; Unzuverlässig (gelegentlich TW auf GL nötig); Querschläger möglich.	WF	Zentrum: 5 x 5 cm Streufeld: 15 x 15 cm  Querschläger: irgendwo auf 3 x 3 m	0,50
Kofferbombe	1 Kg TNT in einem Koffer; 90 – 40 – 5 TP; mit splitterwirkenden Gegenständen bestückt: 100 – 50 – 7 TP; ausgelöst durch Fern-, Zeit- oder Druckzünder; Sanktionswaffe.	/	Explosion: Zentrum: 21 x 21 m, Streufeld: 35 x 35 m, Umfeld: 49 x 49 m.	2.000
Kontraktionsbombe  („Planetenkiller“)	Bombe, die ein kleines Schwarzes Loch erschafft; Vernichtung eines terrestrischen Objekts; im Raumschiffgefecht vernichtende Ausmaße; Herstellung ist energieaufwändig und lokalisierbar; transportabel / einsetzbar durch Rakete; Bombe ist durch Scanner leicht lokalisierbar; Explosion wird von kosmischen Anomalien begleitet; Sanktionswaffe.	(ART)	Terrestrisches Objekt	1 – 2 Millionen
Kratylgranate	Explosion setzt Kratylstaub frei; Prakreaturen erleiden – 5 VIT; misslingt deren TW auf WS, entschwinden sie in die Immaterielle Ebene; betroffene Psinetiker können W6 x ¼ Std. kein PSI wirken und erleiden – W6 PSI; davon auch – 1 PSI endgültig; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Defensivwaffe.	FK WF	11 x 11 m	200
Kusonitbombe	Bombe explodiert in 10 m Höhe und setzt in einem Niederschlag metallvernichtende Chemikalie frei; Metallische Flächen verlieren – 100 RS; Regen fällt W6 Aktionen lang; Metall löst sich verdampfend auf; Nebenwirkung beim Einatmen möglich (TW GL): – W4 LE und – W4 VIT; Offensivwaffe.	/	Auswirkung: 100 x 100 m	5.000
Kusonitgranate	Explosion setzt metallvernichtende Chemikalie frei; Metallische Flächen verlieren – 10 RS; Metall löst sich verdampfend auf; Nebenwirkung beim Einatmen möglich (TW GL): – W4 LE und – W4 VIT; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Offensivwaffe.	FK WF	11 x 11 m	500
Lichtgranate	Setzt für W6 x 10 Sek. ein sehr helles Licht frei; im Zentrum ist es zu hell zum Sehen; im Streufeld erleidet man einen Sternenbrand: – 2 LE und – 1 VIT; bis ins Umfeld wird Dunkelheit erhellt; Vampire erleiden je Aktion endgültig – 1 LE; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Defensivwaffe	FK WF	Zentrum: 3 x 3 m; Streufeld: 11 x 11 m; Umfeld: 100 x 100 m	200
Mikrogenit	Mikroskopisch kleiner Sprengstoff; 7 – 5 TP; wird häufig in Geräten und Modulen eingesetzt; Offensivwaffe.	/	Zentrum: 1 x 1 m, Streufeld: 3 x 3 m.	100

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Mini-Nuke	Kleine Wasserstoffbombe in Koffergröße; setzt Gammastrahlung, Licht und Wärme frei; im Zentrum: Explosion von 500 TP, schwere EMP, schwere Verstrahlung; im Streufeld: Hitzewelle von 10 + W10 TP, mittlere EMP, mittlere Verstrahlung; im Umfeld: leichte EMP, leichte Verstrahlung; ABC-Vakzin mildert Verstrahlung ab; Sanktionswaffe.	/	Zentrum: 50 x 50 m Streufeld: 100 x 100 m Umfeld: 10 x 10 Km	80.000
Naniten- granate	Verschießt durch Explosion Scherben mit Naniten; durch Schrapnelle erst – 5 TP (wie durch Messer); W6 Naniten dringen in den Organismus ein und suchen dort in 1 Min. wichtige Organe auf; durch Kom-Befehl greifen die Naniten an; jede Nanite verursacht sofort und je 5 Min. – 1 LE (und eine mittlere Wunde im Körper); Körper wehrt sich mit einem TW auf VIT nach dem Eindringen gegen eine Nanite und nach W6 Std. gegen die nächste; Operative Bekämpfung dauert W6 Min. je Nanite; EMP eliminiert die Naniten; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Legitimationswaffe.	FK WF	Explosion: 11 x 11 m	20.000
Napalm- bombe	Brandbombe, die Explosion und Brand bewirkt; 25 – 15 – 5 TP; Flammen dringen um Ecken und durch Schlitze; Flamme verursacht danach je Aktion – 1 TP; Betroffene Personen verbrennen oder ersticken; Napalm ist schwer zu löschen und brennt 10 Min.; Sanktionswaffe.	/	Zentrum: 11 x 11 m, Streufeld: 21 x 21 m, Umfeld: 31 x 31 m.	125-l- Bombe: 3.000
Neutrino- bombe	Bombe löst atomare Neutrino-Ionen-Fission aus; alles Organische wird sofort aufgelöst; Gegenstände und Gebäude bleiben bestehen; schwere Herstellung; durch Scanner leicht lokalisierbar; Sanktionswaffe.	/	Auswirkung: 100 x 100 m	100.000
Neutrino- granate	Explosion löst atomare Neutrino-Ionen-Fission aus; alles Organische wird sofort aufgelöst; Gegenstände und Gebäude bleiben bestehen; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; schwere Herstellung; durch Scanner leicht lokalisierbar; Sanktionswaffe.	FK WF	Explosion: 11 x 11 m	1.000
Photonen- granate	Photonenexplosion; 50 – 20 – 10 TP; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Offensivwaffe.	FK WF	Zentrum: 3 x 3 m, Streufeld: 7 x 7 m Umfeld: 11 x 11 m.	500
Radio- logische Bombe	Durch Explosion wird radioaktives Material freigesetzt (schmutzige Bombe); Zentrum: 10 TP, schwere EMP, schwere Verstrahlung; Streufeld: 5 TP, mittlere EMP, mittlere Verstrahlung; Umfeld: leichtes EMP, leichte Verstrahlung; weiteres Umfeld: Leichte Verstrahlung; ABC-Vakzin mildert Verstrahlung ab; Sanktionswaffe.	/	Zentrum: 3 x 3 m, Streufeld: 5 x 5 m, Umfeld: 10 x 10 Km, weiteres Umfeld: 100 x 100 Km	100.000
Rauch- granate	Granate legt viel Rauch frei; im Zentrum ist durch Rauch keine Sicht möglich; im Streufeld sind alle visuellen Talente – 8 WM; im Umfeld sind alle visuellen Talente – 4 WM; in offener Umgebung verschlechtert sich die Wirkung um eine Kategorie; Dauer: 5 Min.; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Defensivwaffe.	FK WF	Zentrum: 7 x 7 m; Streufeld: 9 x 9 m; Umfeld: 11 x 11 m.	100

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Sarin-granate	Granate setzt Saringas frei; im Zentrum findet eine letale Vergiftung statt (Krämpfe, Ohnmacht, Tod); im Streufeld leiden Betroffene an Krämpfe, Erbrechen, Durchfall und visuellen Störungen; Nachwirkungen durch Nervenschäden und Behinderungen möglich; die betroffene Umgebung ist ca. 20 Min. lang kontaminiert; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer; Sanktionswaffe.	FK	Zentrum: 11 x 11 m, Streufeld: 31 x 31 m.	5.000
Semtex	Plastischer Sprengstoff; 30 – 15 – 5 TP; ungefährliche Handhabung; schwer zu scannen; geruchlich zu erkennen (evtl. Kopfschmerzen); Fernzünder oder Zeitzünder; Offensivwaffe.	/	Zentrum: 7 x 7 m, Streufeld: 15 x 15 m, Umfeld: 21 x 21 m.	300
Somnosa-granate	Granate setzt schlafverursachende Sporen frei; wirkt bei Betroffenen individuell in W6 Aktionen; Betroffene werden dann für W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; ABC-Vakzin wirkt gegen Somnosa; Androiden sind immun; Defensivwaffe.	FK WF	11 x 11 m	500
Splinter-Bot-Bombe	Bombe setzt in der Luft 20 Splinter-Bot's frei; die Drohnen jagen mit Phaser auf entspr. Ziele; Bewaffnung: Mini-Phaser: 5 / 9 / 9+W20 TP; ihr Schuss ist – 2 WM; Splinter-Bot's können Photonenexplosion herbeiführen: 50 – 20 - 10; Geschwindigkeit der Splinter-Bot's: 10 Felder je Aktion; Splinter-Bot's haben eine Firewall mit dem Wert 10; Werte: LE 5; REFL 15; Fliegen 15; FK 12; Rüstung: + 4 BS und + 6 RS; Offensivwaffe.	/	Freisetzung erfolgt auf 1m <sup>2</sup> ;  Splinter-Bot's bleiben in einem Umkreis von 5 x 5 Km zusammen.  Explosion: Zentrum: 3 x 3 m, Streufeld: 7 x 7 m, Umfeld: 11 x 11 m.	jeder Splinter-Bot 5.000
Splitter-granate	Explosion verschießt tödliche Schrapnelle; 30 – 15 – 10 TP; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; können auch mit Silberschrapnellen gefüllt sein; Offensivwaffe.	FK WF	Zentrum: 7 x 7 m, Streufeld: 11 x 11 m, Umfeld: 17 x 17 m.	200 mit Silber 300
Sprengstoffweste	Gürtel mit 6 kleinen C4-Stangen; 35 – 25 – 5 TP; 40 – 35 – 10 TP (mit Schrapnellen); wird oft von Selbstmordattentätern genutzt; elektronischer Direktauslöser; Sanktionswaffe.	/	Zentrum: 15 x 15 m, Streufeld: 21 x 21 m, Umfeld: 31 x 31 m.	800
Springmine	Antipersonenmine mit TNT und Schrapnelle; 50 – 20 – 5 TP; Ausgelöst durch Stolperdraht, Zugseil oder Druckzünder; Offensivwaffe.	/	Zentrum: 11 x 11 m, Streufeld: 21 x 21 m, Umfeld: 31 x 31 m.	700
Taser-granate Stufe 2	Granate setzt Energieschock frei; – 5 LE und Schock; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Defensivwaffe.	FK WF	11 x 11 m	500
Taser-granate Stufe 3	Granate setzt Energieschock frei; – 10 LE, Schock und evtl. Ohnmacht; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Offensivwaffe.	FK WF	11 x 11 m	600
Taser-granate Stufe 4	Granate setzt Energieschock frei; – 15 LE, Schock und Ohnmacht; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Offensivwaffe.	FK WF	11 x 11 m	700
Tetryl-Mine	Kleine Antipersonenmine; 20 – 10 – 5 TP; schwer zu erkennen; Druckzünder; Offensivwaffe	/	Zentrum: 7 x 7 m, Streufeld: 13 x 13 m, Umfeld: 17 x 17 m.	300

Waffe	Informationen	Talent	Reichweite	Preis
Tränengasgranate	Granate setzt aggressiven Rauch frei; misslingt TW auf WS, dann – 1 LE u. – 1 VIT je Akt.; Zentrum: TW auf WS ist – 6 WM, außerdem durch Rauch keine Sicht möglich; Streufeld: TW auf WS ist – 4 WM, außerdem sind alle visuellen Talente – 8 WM; Umfeld: TW auf WS ist – 2 WM, außerdem sind alle visuellen Talente – 4 WM; in offener Umgebung verschlechtert sich die Wirkung um eine Kategorie; Dauer: 1 + W6 Min.; FK durch Granatwerfer oder -aufsatz möglich; Defensivwaffe.	FK WF	Zentrum: 7 x 7 m; Streufeld: 9 x 9 m; Umfeld: 11 x 11 m.	200
Vakuumbombe	Bombe erzeugt ein Vakuum und saugt die Luft ab; im Zentrum ersticken die Betroffenen sofort; im Streufeld ersticken die Betroffenen, wenn TW auf GL misslingt; Vakuumbombe wirkt auch durch Luftschlitz; komplizierte Herstellung der Bombe; Legitimationswaffe.	/	Zentrum: 11 x 11 m, Streufeld: 21 x 21 m.	50.000
Wandgranate	Explosion lässt großen Betonfels entstehen; Betroffene Person würde eingemauert und sterben; FK durch Granataufsatz oder Granatwerfer möglich; Offensivwaffe.	FK WF	Größe des Betonfelsens: 3 x 3 x 3 m	500
Wasserstoffbombe (10 kT TNT)	Explosion mit Gammastrahlung und Licht und Hitze; Zentrum: alles zerstört und tot, schwere EMP, schwere Verstrahlung; Streufeld: Hitzewelle: 10 + W10 TP, mittlere EMP, schwere Verstrahlung; Umfeld: leichte EMP, mittlere Verstrahlung; weiteres Umfeld: leichte Verstrahlung; ABC-Vakzin mildert Verstrahlung ab; bei einer MT TNT ist die Reichweite 10 x stärker; Sanktionswaffe.	/	Zentrum: 5 x 5 km Streufeld: 9 x 9 km Umfeld: 10 x 10 km weiteres Umfeld: W6 x 100 km <sup>2</sup>	10 kt TNT: 200.000  1 MT TNT: 500.000

## 11. Beschreibung der Waffen

**Adhäsionsgranate:** In dieser Granate befindet sich eine extrem synthetische Verbindung von Komponentenklebern (Chloroprenkautschuk, Phenolharz, Kolophonium), die durch die Explosion Wände, Boden und alle Gegenstände und Personen völlig verklebt. Die Explosion selbst ist ungefährlich. Sind Personen davon betroffen, erhalten sie einen Schock, in dem sie ihre Atemwege von diesem Kleber befreien. Sie kleben danach an allem fest, auch am Boden. Sie können sich vom Kleber nur mit einer ST von mind. 18 befreien, dabei reißt aber das Behaftete ab, also auch Schuhsohle, Haut, Bekleidung. Die klebrige Substanz wirkt sogar noch bis zu einer ¼ Std. nach. In dieser Zeit kann sich weiteres verkleben. Die klebrige Gegend kann darum auch nach der Explosion noch als Hindernis oder Falle dienen. Die klebrige Substanz ist erkennbar und sie riecht nach Lösungsmittel. Nach der ¼ Std. lassen sich die verkrusteten Reste mühsam entfernen, ohne dass man davon Schaden nimmt. Die Wirkung der Adhäsionsgranate beträgt 7 x 7 m. Die Adhäsionsgranate gilt als Defensivwaffe.

**Alaptergranate:** Alapter ist eine Carbonsäure und wird aus dem Harz des hohen tropischen Krautgewächses Alapter gewonnen, das sich auf dem Mond Tropicco findet. Alaptersäure wirkt stark ätzend, jedoch nur bei organischem Material. Ein Tropfen Alaptersäure verätzt den humanoiden Körper bis unter die Haut. Alaptersäure wirkt auch bei Androiden. In der Trefferliste finden sich die Auswirkungen unter den mittleren Klingengewaffen. Die Granate verursacht im Zentrum von 3 x 3 m 20 TP, im Streufeld von 11 x 11 m 10 TP und im Umfeld von 21 x 21 m 5 TP. Die Alaptersäure ist geruchslos und durchsichtig ölig. Sie wird in geringen Mengen in der Medizin, z. B. im Rheumabereich verwendet. Es wurde immer wieder für grausame Mordanschläge benutzt, in dem die durchsichtig, ölige Säure in Bekleidungen oder Decken eingestrichen wurde, deren Träger dann durch die Bekleidung zu Tode kam. Alaptersäure ist nur in geringen Mengen und aufwändig aus dem Harz zu lösen. Die Alaptergranate gilt als Sanktionswaffe.

**Androidengelenk:** Der Androide ist ein künstlich hergestellter Humanoid, der mit dem Einsatz seiner Arme und Beine einen stärkeren Schaden verursachen kann.

**Antimaterie-Blaster:** Kanonengewehr, das ein Strahl freisetzt, der sämtliche Materie vernichtet. Die Munition enthält Antimaterie und wird durch den Schuss befreit. Sie trifft im Lauf auf das materielle Gegenteilchen und es kommt zur Annihilation, wodurch ein Partikelstrom freigesetzt wird, dessen Strahl 2 m nach dem Austritt eine Größe von 3 x 3 m erreicht und 20 m weit ausstrahlt. Alles was dem Strahl in den Weg kommt, wird ausgelöscht, auch massivstes Gestein, Metalle, Gase, auch die Luft. Nach 20 m erlischt der Strahl. Der Schuss hinterlässt einen bläulichen Nebelschleier, der durch die angrenzende Lichtgeschwindigkeit entsteht und verursacht einen lauten Überschallknall. Personen in einem Umfeld von 11 x 11 m müssen einen TW auf WS schaffen, um keinen Schock zu erleiden; außer sie tragen Ohrschützer. Der Schock löst keine VIT-Abzüge aus, sondern verursacht nur, in der Kampfliste einmal aussetzen zu müssen. Die Handhabung des Blasters ist schwer. Wer keinen ST-Wert von 12 hat, muss einen TW auf ST schaffen, sonst wird der Schuss – 2 WM. Außerdem verursacht der Schuss einen Rückstoß. Der TW wird darum ohnehin – 2 WM. Nach dem Schuss benötigt der Blaster eine Nachladepause, in der die nächste Munitionskapsel geladen wird. Das Magazin kann 3 Munitionskapseln laden. Die Akkuleistung ermöglicht 20 Schüsse, danach muss der Blaster aufgeladen werden. Wegen der Antimaterie lässt sich die Waffe leicht scannen und erkennen. Die Herstellung von Antimaterie ist aufwändig und riskant. Es gibt nur wenige Anbieter für diese Waffe. Sie gilt außerdem als Sanktionswaffe und ihr Gebrauch wird in vielen Staaten schwer bestraft.

**Antimateriebombe:** Die Explosion durch die Antimateriebombe verursacht eine völlige Annihilierung, also eine Vernichtung sämtlicher Materie in einem Umfeld von 10 x 10 Km. Nach einem massiven Überschallknall und bläulichem Rauch bleibt nichts mehr übrig, außer einem riesigen Krater. Im Jahr 117 wurde durch einen Terrorakt von Negaten auf dem Mond Soran im Miranda-Sektor eine Antimateriebombe abgeworfen, wodurch 2.750 Personen starben. Die Bombe kann von einem Flugmobil aus abgeworfen werden oder per Rakete verschossen werden, also auch im Weltall aus als Raumschiffwaffe eingesetzt werden. Die Herstellung ist aufwändig und teuer. Die Techniken zur Herstellung und auch die Antimaterie selbst, lassen sich leicht scannen. Die meisten Staaten verurteilen den Einsatz von Antimateriegranaten. Es handelt sich um eine Sanktionswaffe.

**Antimateriegranate:** Die Granate setzt eine Antimateriestrahlung frei, durch die sämtliche Materie vernichtet wird. Die Explosion hat eine Wirkung von 7 x 7 m. Durch den Überschallknall erleiden Personen im Umfeld von 11 x 11 m einen Schock, der jedoch keine VIT-Abzüge auslöst. Nach einem Überschallknall und zurückbleibenden bläulichen Rauch, hinterlässt der Sprengradius ein Loch und einen metertiefen Krater. Die Explosion vernichtet alle Materie und jedes Lebewesen. Kraftfelder halten Antimateriegranaten nicht auf. Die Herstellung ist aufwändig und teuer. Die Techniken zur Herstellung und auch die Antimaterie selbst, lassen sich leicht scannen. Die meisten Staaten verurteilen den Einsatz von Antimateriegranaten. Es handelt sich um eine Sanktionswaffe.

**Armbrust:** Compound-Hochleistungsarmbrust. Sie besteht aus Fieberglas und ist witterungsfest. Durch Rollen werden die Sehnen gespannt und die Armbrust lässt sich im gespannten Zustand transportieren, auch mit einem bereits eingelegtem Bolzen. Der Bolzen lässt sich dann direkt per Auslöser abschießen. Mit der Armbrust werden flache Flugbahnen genutzt. Die Armbrust wird mit 2 Händen geführt. Eine Armbrust verschießt Bolzen. Nach 400 m verliert der Schuss alle 10 m – 1 TP. Zum Nachladen der Armbrust sind 2+W6 Aktionen nötig. Nach der 2. Aktion ermittelt der Spieler, wie viele Aktionen das Nachladen noch benötigt. Die Leistungsstärke dieser Armbrust entspricht die einer Pistole. Sie darf als Jagd- und Sportwaffe geführt werden. Kommt die Armbrust bei Militäroperationen zum Einsatz, gilt sie als Offensivwaffe.

**Axt:** Hackwerkzeug zur Holzbearbeitung, mit einem stählernen Keil und einem aus Holz, Kunststoff oder Metall bestehenden Stiel. Die Axt ist wesentlich größer als das Beil und muss mit zwei Händen geführt werden. Die Axt hat eine Reichweite von 1 – 2 m. Die Axt wird mit dem Talent SCHLW geführt, in der Trefferliste ist das Ergebnis jedoch aus der Liste der Klingenwaffen zu entnehmen.

**Bajonett:** Stichwaffe, die an einem Gewehrlauf befestigt wird. Sie kann auch abgenommen und wie ein Kampfmesser verwendet werden. Die altertümlichen Bajonette haben allerdings oft keinen Griff, um sie als Kampfmesser zu verwenden. Am Gewehr muss das Bajonett mit 2 Händen geführt werden. Altertümliche Bajonette haben einen hohen Sammlerwert.

**Baseballschläger:** Für gewöhnlich beim Baseballsport eingesetzte Sportgerät, das jedoch auch im Nahkampf zum Einsatz kommen kann. Der Baseballschläger wird mit 2 Händen geführt. Will man ihn nur mit einer Hand führen, ist der TW – 2 WM.

**Beil / Wurfbeil:** Das Beil ist die kleinere Form der Axt und dient ebenso als Hackwerkzeug zur Holzbearbeitung. Im Kampf benötigt man für den Umgang mit dem Beil nur eine Hand. Beile können mit dem TW WF auch geworfen werden. Ein einfacher Würfelwurf entscheidet dann darüber, ob die Schneide, die stumpfe Seite oder der Stil das Ziel erreicht. Der Stil würde laut Trefferliste lediglich 1 / 2 / 2+W6 TP verursachen, die stumpfe Seite wirkt wie ein Stein. Spezielle Wurfbeile treffen immer mit der Schneide. Eine geworfene Waffe, verliert nach 10 Metern, je Meter – 1 TP.



**Biss:** Ein Biss ist der Angriff eines Tieres. Ein kleiner Biss kann beispielsweise durch ein Nagetier, einer Katze o. ä. verursacht werden. Ein großer Biss stammt z. B. von einem starken Hund oder einem Krokodil, Panthera oder einem Werwolf. Bisse können Entzündungen oder Erreger zur Folge haben können.

**Blasrohr:** Moderne Blasrohre bestehen aus Stahl, Aluminium oder Kohlefaserrohre und sind ca. 1,20 – 2 m lang. Der Kaliberdurchmesser beträgt optimal 16 mm. Das Blasrohr wird mit 2 Händen geführt und der kleine Pfeil wird durch ein konzentriertes Pusten aus dem Blasrohr geschossen. Zum Ausschießen des Pfeils ist ein TW auf MOT nötig. Der Pfeil kann mit einem Gift bestückt sein (siehe Munition!) Ein Blasrohr-Pfeil richtet 1 / 1 / 1+W6 TP an. Wird eine kleine Kugel anstelle eines Pfeils verwendet, richtet diese 1 / 2 / 2+W6 TP an. Die Reichweite beträgt 10 m. Das Blasrohr ist eine Jagd- und Sportwaffe. Zum Nachladen werden 2+W6 Aktionen benötigt. Nach der 2. Aktion ermittelt der Spieler, wie viele Aktionen zum Nachladen noch nötig sind. Androiden können Blasrohre nicht verwenden, weil sie keine funktionierenden Lungen haben. Das Blasrohr ist eine Sportwaffe, die ansonsten im Kampf wegen des möglichen Gifteinsatzes als Offensivwaffe gilt

**Blendgranate:** Die Blendgranate wird auch als Schockgranate oder Flash-Bang bezeichnet. Sie setzt bei ihrer Explosion mehrere laute Knalleffekte und sehr helles Licht frei. In Räumen erleiden die Betroffenen in einem Umfeld von 21 x 21 m individuell W6 Aktionen lang einen Schock. TW auf SINN sind danach eine ¼ Std. lang – 2 WM. Im offenen Gelände betrifft das nur ein Umfeld von 11 x 11 m. Außerdem spielt das helle Licht nur in der Dunkelheit eine Rolle. Das helle Licht erhellt kurz die Umgebung. Das macht den Zugriff für angreifende Truppen von außen leichter. Wer einen Kopfhörer trägt, kann sich gegen die Knalleffekte mit einem TW auf WS dagegen wehren. Wenn man sich erstmals gegen einen Knall behaupten kann, dann machen einem die anderen Knalleffekte auch nichts mehr aus. Visualik-Visiere schützen vor dem hellen Einfluss. Vampire erhalten durch den hellen Schein individuell je ermittelten Schock endgültig – 1 LE. Charaktere, die aufgrund ihrer PM keine Schocks erhalten können, erhalten durch die Knall- und Lichtreize hier allerdings auch Schocks. Die Blendgranate ist eine Defensivwaffe.

**Blitzwerfer:** Der Blitzwerfer ist eine Waffe, die von Kobolden entwickelt wurde und der von ihnen hauptsächlich genutzt wird. Es handelt sich um einen handlichen Stab, ungefähr 20 cm lang, der per Knopfdruck zu einem 1,50 m langen Stab ausgefahren werden kann. Als ausgefahrener Stab kann er als Blitzwerfer eingesetzt werden. Er wird dann mit zwei Händen geführt. Ein gebündelter Energiestoß wird auf ein Ziel geschossen und bewirkt bei einem Organismus einen Stromstoß, der – 10 LE und einen Schock verursacht und evtl. Ohnmächtig macht, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Trifft der Energiestoß jedoch auf eine feste Fläche, kommt es zu einer Explosion, die auf 3 x 3 m 10 TP verursacht. Es kann in manchen Situationen daher sinnvoll sein, bewusst daneben zu schießen. Nach dem Schuss benötigt der Blitzwerfer eine Aktion zum Nachladen der Energie. Mit seinem Stromstoß ist der Blitzwerfer nicht leise. Er gibt ein lautes elektrisches Zischgeräusch von sich. Der Blitzwerfer kann nicht unter Wasser eingesetzt werden. Der Blitzwerfer wird durch das Identify-Modul vor nicht registrierten Nutzern geschützt (siehe Identify-Modul!) Der Akku ermöglicht 10 Schüsse, bevor der Blitzwerfer wieder aufgeladen werden muss. Der Blitzwerfer hat eine Reichweite von 50 m. Er gilt als Offensivwaffe.

**Bogen:** Bögen gibt es in verschiedenen Formen. Bögen sind biegsame Stäbe, an denen eine Sehne gespannt ist, mit der Pfeile verschossen werden können. Alle Bögen müssen mit 2 Händen geführt werden und benötigen 2+W6 Aktionen zum Nachladen. Nach der 2. Nachladeaktion erfährt der Spieler, wie viele Aktionen zum Nachladen noch nötig sind. Bögen gelten als Jagd- und Sportwaffen und dürfen öffentlich transportiert werden. Die Pfeilspitzen können vergiftet sein, die Pfeile können als Brandpfeil verschossen werden (siehe Munition und Geräte für Fernkampfaffen!) Wenn hölzerne Bögen anhaltend schlechter Witterung ausgesetzt sind, können sie sich verziehen. Bögen können über Objekte hinaus schießen. Um dann ein Ziel zu treffen, benötigt man in FK allerdings einen Wert von 15. Ein Charakter kann einem Pfeil mit einem REFL-Wert von mind. 18 ausweichen, außer bei Compoundbögen jedoch nicht.

- Der Flachbogen (Selfbow) ist die ursprünglichste Form des Bogens und ein reiner Holzbogen, bestehend aus einem einzelnen Stück. Moderne Bögen bestehen aus Glasfasern. Die Bogensehne besteht häufig aus Naturmaterial, wie Flachs, Leinen, Tiersehnen oder Leder. Die Reichweite beträgt 50 m, danach reduziert sich der Schuss je 10 m – 1 TP. Der Flachbogen gilt als Jagd- und Sportwaffe.
- Der Reflexbogen ist ein Kompositbogen. Komposite sind Füllmaterialien. Der Bogen besteht also aus mehreren geklebten und gebundenen Schichten. Heute sind das Kunststoffe, Glasfaserlaminat und Kohlenstofffasern. Bei den früheren Jagdbögen wurde das Holz mit Knochen verklebt. Reflexbogen (auch Recurvebogen) bedeutet, dass seine Enden nach hinten gebogen sind. Der moderne Reflexbogen ist witterungsfest. Das waren die früheren Jagdbögen nicht, wegen ihrer Komposite. Dafür war und ist ein Reflexbogen noch heute widerstandsfähiger und langlebiger. Zusätzliche Stabilisatoren, das sind Stangen, die Schwingungen absenken, ermöglichen eine Reichweite von 100 m, danach verliert der Schuss je 10 m – 1 TP. Der Reflexbogen gilt als Jagd- und Sportwaffe.
- Der Langbogen ist ein stabförmig gebogener Bogen, der so groß ist wie der Schütze selbst. Die Reichweite beträgt 200 m, danach verliert der Schuss je 10 m – 1 TP. Der Langbogen gilt als Jagd- und Sportwaffe.
- Der Compoundbogen ist der moderne Bogen mit aufrollbaren Sehnen. Er besteht aus einer Bogenkonstruktion mit nockenähnlichen exzentrischen Scheiben (Camwheels) an den Bogenenden, auf denen Kabel oder Sehnen aufgerollt sind. Beim Spannen des Bogens wird die Sehne über die „Cams“ ab- und aufgerollt. Durch dieses Rollensystem wird die Sehne gespannt. Der Bogen ist so leistungsstark wie eine einfache Pistole und nutzt flache Flugbahnen. Mit Compoundbögen erreicht man eine hohe Reichweite. Der Pfeil kann im Compoundbogen leicht eingelegt sein und damit transportiert werden. Er muss dann lediglich noch gezogen und abgefeuert werden. Oft wird beim Compoundbogen die Sehne durch einen mechanischen Auslöser gezogen, wodurch die Sehne an entsprechender Stelle eingehakt wird. Diese mechanische Lösehilfe verhindert versehentliche Schüsse. Der Schütze kann den Compoundbogen ruhig halten und damit zielen. Die meisten Compoundbögen sind aus Leichtmetall oder Kunststoffen und somit witterungsfest. Der Compoundbogen ist eine Jagd- und Sportwaffe und kann auch bei leisen Militäraktionen zum Einsatz kommen. Die Reichweite beträgt max. 400 Meter, danach reduziert sich die Stärke des Treffers je 10 m um – 1 TP. Der Compoundbogen gilt als Jagd-, Sport- und Offensivwaffe.

**Bolzen:** Geschossmunition für eine Armbrust. Der Bolzen ist kürzer als ein Pfeil und hat eine geringere Reichweite. Dafür richtet der Bolzen einen höheren Schaden an. Im Mittelalter dienten Armbrüste darum zur Verteidigung gegen gerüstete Angreifer. Ein Bolzen richtet 5 / 8 / 8+W12 TP an. Für eine Pistolenarmbrust sind die Bolzen entsprechend kleiner. Sie richten 3 / 6 / 6+W12 TP an.

**Brandflasche:** Wurfbrandsatz aus Benzin und Flammöl. Der Wurfbrandsatz kommt häufig bei Krawallen, Straßenschlachten oder bei Guerillakämpfen zum Einsatz. Die Flasche muss erst entzündet und dann geworfen werden. Aus der Flasche kann ein Stofffetzen hängen, der vorher angezündet wird. Das Anzünden des Brandsatzes ist gefährlich und fordert einen TW auf FM. Misslingt dieser TW, geht die Brandflasche in der eigenen Hand hoch. Die Brandexplosion verursacht im Zentrum von 3 x 3 m 10 TP und im Streufeld von 5 x 5 m 5 TP. Die Flammen brennen bei betreffenden Personen und Gegenständen weiter. Anhand der Trefferliste wird ermittelt, welche Körperzone oder Körperpartie betroffen ist. Wer im Zentrum steht, bei dem brennt eine ganze Körperzone. Wer im Streufeld steht, bei dem brennt eine Körperpartie. Wenn die betreffende Person an der Reihe ist, erleidet sie zuerst durch jede brennende Flamme – 1 LE. Dann muss ihr der TW auf MUT gelingen, um nicht vor den eigenen Flammen panisch davon zu rennen. Gelingt ihr der TW auf MUT, kann sie sich den Flammen stellen und je Aktion mit einem TW auf MOT versuchen, eine Flamme auszuklopfen. Die Brandflasche gilt als Offensivwaffe.

**Brandgranate:** Brandgranaten bestehen vor allem aus Phosphor. Zuerst findet eine Explosion statt, gefolgt von einem durch Druck ausbreitenden Feuer. Die Explosion verursacht im Zentrum von 3 x 3 m 20 TP, im Streufeld von 7 x 7 m 10 TP und im Umfeld von 11 x 11 m 5 TP. Die Flammen brennen bei betreffenden Personen und Gegenständen weiter. Anhand der Trefferliste wird ermittelt, welche Körperzone oder Körperpartie betroffen ist. Wer im Zentrum steht, bei dem brennt eine ganze Körperzone. Wer im Streufeld steht, bei dem brennt eine Körperpartie. Wenn die betreffende Person an der Reihe ist, erleidet sie zuerst durch jede brennende Flamme – 1 LE. Dann muss ihr der TW auf MUT gelingen, um nicht vor den eigenen Flammen panisch davon zu rennen. Gelingt ihr der TW auf MUT, kann sie sich den Flammen stellen und je Aktion mit einem TW auf MOT versuchen, eine Flamme auszuklopfen. Das Löschen des Feuers darf nicht mit Wasser geschehen, weil Phosphor mit Wasser reagiert und der Brand dadurch stärker entfacht. Betroffene Felder, Wälder und Gebäude brennen noch eine ¼ Std. lang. Bei günstigen Witterungsbedingungen, kann sich das Feuer ausbreiten. Die Brandgranate gilt als Offensivwaffe.



**Brandpfeil:** Brennender Pfeil, der am Eintrittsort die Flamme verbreitet. Der Pfeil richtet am Ziel seine eigentlichen TP an, danach wirkt die Flamme. Wenn der Pfeil in ein Gebäude o. ä. geschossen wurde, wird nach der Kampfrunde mit einem W10 ermittelt, wohin sich die Flamme ausbreitet. Wird ein Humanoid getroffen, hatte dieser durch den Treffer bereits TP verloren. Wenn er nun an der Reihe ist, verursacht die Flamme an dieser Körperpartie – 1 TP. Sofern der Betreffende keinen Schock verarbeiten muss, muss er nun einen TW auf MUT schaffen, um sich der Flamme zu stellen. Misslingt ihm der TW, erleidet er einen Schreck und flüchtet schreiend in irgendeine Richtung. Er wird nicht aufhören zu rennen, wenn er nicht gestoppt wird. Die Flammen werden ihn verzehren. Gelingt ihm jedoch der TW auf MUT, kann er seine Aktion nutzen und somit auch versuchen, die Flamme auszuklopfen. Hierfür muss ihm nur der TW auf MOT gelingen. Sollte ihm das Ausklopfen nicht gelingen, wird eine neue Körperpartie ermittelt, die in der nächsten Aktion auch brennt. Beide Flammen sind nun aktiv und können sich in der nächsten Aktion weiter ausbreiten. Ein herkömmlicher Pfeil wird zu einem Brandpfeil, in dem die Spitze in Erdöl oder Pech getränkt wird (dies wurde häufig in der Eisenzeit so gemacht) oder indem ein brennender Lappen umgehängt wird. Dieser Vorgang ist jedoch nicht gefahrlos. Bei einem Lappen ist ein TW auf FM nötig, um sich nicht selbst dabei anzustecken. Der spezielle Brandpfeil ist sicherer und hat eine besondere Spitze, die mit Schwefel oder Salpeter befüllt ist. Da es solche Pfeile kaum noch gibt, greift man häufig auf die herkömmlichen Methoden zurück. Der Pfeil muss vor dem Schuss entzündet werden. Wegen des Gewichts schafft der Pfeil nur noch die ½ seiner Reichweite. Brandpfeile gelten als Offensivwaffen.

**Büchse:** In der Alltagssprache einfach als Gewehr bezeichnet. Gewehre haben einen gezogenen Lauf, mit kurvenartigen Rillen, wodurch das Projektil einen höheren Drall und somit eine stabilere Flugbahn bekommt. Gewehre verschießen stärkere Projektile als Faustschusswaffen und schaffen höhere Reichweiten. Büchsen haben zwei verschiedene Formen:

a) Vorderlader: Dies war die ursprünglichste Form einer Büchse. Treibladung und Projektil werden in den Lauf eingelegt. Durch ein kleines Zündloch entzündet der Funke die Treibladung.

b) Hinterlader: Der Lauf der Waffe ist an beiden Seiten offen und wird aufgeklappt und dann von hinten geladen. Hier ist auch entscheidend, ob bei der Waffe nur eine Patrone nachgeladen werden kann oder ob sie ein Magazin besitzt (Mehrlader).

Bei einer Repetierwaffe wird manuell durch einen Mechanismus die nächste Patrone nachgeladen.

Bei einer halbautomatischen Waffe wird die Patronenhülse automatisch ausgestoßen und die nächste Patrone nachgeladen.

Bei vollautomatischen Waffen können mehrere Patronen in Folge ausgestoßen werden (Dauerfeuer oder Salve).

Gewehre können mit Zielfernrohren ausgestattet sein oder auch mit Visualik-Technik, mit Schalldämpfer und verschiedene Projektile laden (siehe Munition und Module!) Die Munition von Projektilschusswaffen haben verschiedene Kalibergrößen und müssen zum jeweiligen Gewehr passen. Zum Nachladen benötigt man 2 + W6 Aktionen. Die Projektile werden nach dem Schuss ausgeworfen. Gewehre werden immer mit 2 Händen geführt. Sollte man es aus irgendeinem Grund nur mit einer Hand führen können, wird der Schuss – 2 WM (außer bei Ogern und Plantooiden). Gewehre müssen regelmäßig gewartet werden, sonst können Ladehemmungen oder Querschläger entstehen. Büchsen sind Sammlerwaffen, Sportwaffen, Jagdwaffen, Defensivwaffen und mit entsprechenden Projektilen auch Offensivwaffen.

- Als Beispiel ist hier ein Jagdgewehr mit dem typischen Kaliber 7,62 x 33 mm beschrieben: Das Jagdgewehr ist ein Selbstlader und kann 10er-, 15er- oder 30er-Magazinmengen annehmen. Nach dem Schuss wird eine neue Kugel automatisch in den Lauf geführt. Der erste Schuss muss jedoch geladen (repetiert) werden. Das Jagdgewehr hat eine Reichweite von 200 m, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je m – 1 TP.
- Das Scharfschützengewehr ist extra aufgeführt.

**Bumerang:** Sport-Wurfwanne aus Holz oder Leichtmetall, die ursprünglich eingesetzt wurde, um Früchte von Bäumen zu holen. Wird das Ziel verfehlt, kehrt der Bumerang zum Werfer zurück. Der Bumerang ist 3 Aktionen lang in der Luft (Fortflug, Umkehr, Rückflug). Mit der 4. Aktion fängt man den Bumerang (erneuter TW auf WF). Trifft der Bumerang ein Ziel, kehrt er nicht zurück.

**Burst-Modul:** Das Modul kann in ein Phasergewehr verarbeitet sein und nimmt dort beide Modul-Plätze ein. Das Burst-Modul lässt auf zuvor programmierte Reichweite den Phaserschuss explodieren und danach setzen 3 Phaserschüsse den Schuss in unterschiedliche Richtungen fort. Die Reichweite, wann die Explosion erfolgen soll, wird vorher eingestellt. Die max. Reichweite beträgt 50 m. Die Explosion kann aber auch schon vorher erfolgen, wenn der Schuss durch etwas aufgehalten wird. Die Explosion richtet im Zentrum von 1 m<sup>2</sup> 15 TP an, im Streufeld von 3 x 3 m 10 TP und im Umfeld von 5 x 5 m 5 TP. In der nächsten Aktion teilt sich dann ein schwacher Phaserschuss mit jeweils 5 TP in drei Richtungen, nämlich nach links, rechts und geradeaus. Der Treffer entspricht in der Trefferliste einem normalen Phaserschuss. Der Burst-Schuss verbraucht doppelt so viel Energie wie ein normaler Phaserschuss und das Burst-Modul benötigt nach dem Schuss eine Nachladepause, in der das Phasergewehr aber normal weiter schießen kann. Die Aktivierung des Burst-Moduls wird auf einem Display vorgenommen, mit dem auch die Reichweite bestimmt werden kann. Das Burst-Modul macht das Phasergewehr zu einer Offensivwaffe.

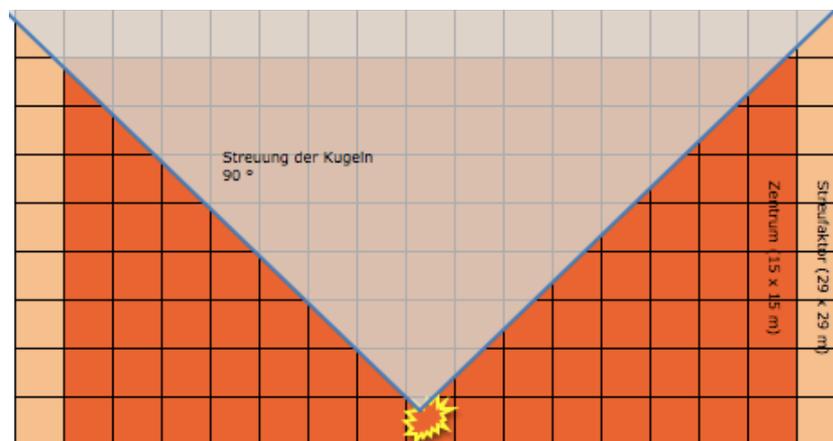
**C4 (Plastischer Sprengstoff):** „Composite Compound 4“ ist ein Sprengstoff, der zu 91 % aus Hexogen besteht. C4 ist weich und formbar. Es kann auf Ziele gestrichen oder aufgesetzt werden. Es ist vor allem erhältlich in gelbbraunen Stangen, die in Wachspapierhüllen eingewickelt sind. Die Stange ist 7,5 x 3 cm groß und wiegt 100 g. C4 riecht nach Marzipan und verursacht beim Einatmen Kopfschmerzen (- 2 LE und - 1 VIT). C4 setzt keine Explosion frei, wenn es mit Feuer, Elektrizität oder gewaltsame Stöße konfrontiert wird. Das hat den Vorteil, dass C4 ungefährlich gehandhabt und gelagert werden kann. C4 kann nur durch starke Druckeinwirkung mit Erhitzung zur Explosion kommen. Auch Brandmunition bringt C4 nicht zur Explosion. Um es zur Explosion zu bringen, wird ein spezieller TNT-Zünder eingesetzt. Die Sprengkapsel ist ein dünnes Aluminiumröhrchen, das Quecksilberfulminat enthält. Die Stange C4 richtet im Zentrum von 7 x 7 m 20 TP an, im Streufeld von 13 x 13 m 10 TP und im Umfeld 17 x 17 m 5 TP. Jede Stange C4, die hinzugefügt wird, erhöht die TP im Zentrum und im Streufeld um je 5 TP und erweitert den kompletten Wirkungsbereich jeweils um 1 x 1 Feld. Das Zentrum würde bei 2 Stangen C4 also 9 x 9 m weit sein und 25 TP betragen. C4 ist von Sprengstoffsuchgeräten schwer aufzuspüren. Einrichtungen, die C4 herstellen, sind staatlich dazu aufgefordert, dem C4 Metallstaub oder Geruchsstoffe beizufügen, damit es besser aufgespürt werden kann. Sofern das C4 nicht markiert ist, muss bei der Suche nach dem Sprengstoff mit geeigneten Scann-Geräten der TW auf Suchen gut gelingen. C4 wird vor allem beim Militär genutzt, aber auch von Terroristen für Sabotageeinsätze. Ebenso kann C4 beim Bergbau und bei der Mienenarbeit zum Einsatz kommen. Es ist also ein Werkzeug, ansonsten eine Offensivwaffe.

**Cholerikgranate:** Es handelt sich um eine Geheimwaffe, die von einigen Koboldsippen genutzt und veräußert wird. Die Granate setzt in einem Umfeld von 11 x 11 m konzentrierte Couratello-Sporen frei, die mörderisch-aggressiv machen. Die Sporen stammen aus den Zapfen der seltenen Riri-Tannen, die sich in hohen, kalten und verschneiten Gebirgsregionen befinden. Für die Granate wird ihre Wirkung durch genetische Veränderung konzentrierter. Durch das Einatmen der Sporen erhalten die Betroffenen das PM Cholerik bzw. das PM Cholerik steigt. Es startet mit dem Wert 10 oder mit dem bereits vorhandenen Wert und jede Person erhält individuell + W10 Punkte dazu. Durch das PM werden die Humanoiden jähzornig und aggressiv. Ab dem Wert 18 werden sie aber absolut aggressiv und gehen gewaltsam auf jeden los. Beim Kämpfen befinden sich die Betroffenen im Kampfrausch, der zudem im Nahkampf + W6 TP anrichtet. Da es sich um ein Pathogen handelt, gelten danach die entsprechenden Regeln (siehe Pathogene!) Die Talentwürfe, in Bezug auf die Heilung finden stündlich statt. Auf alle Fälle erleiden die betroffenen Personen auch dauerhaft - 1 in SKR. ABC-Vakzin wirkt gegen Couratello, wodurch man nach einer Std. geheilt ist und der Krankheitswert sinkt. Ebenso wirkt ABC-Vakzin 24 Std. lang prophylaktisch gegen Couratello. Auch ein Antiallergikum kann zur Behandlung eingesetzt werden. Die Cholerikgranate gilt als Sanktionswaffe.

**Chryso-Blaster:** Geheimwaffe des Ork-Imperiums, die aber selten auch auf besonderen Schwarzmärkten veräußert wird. Die Energie-Kanone setzt einen Chrysokulus-Strahl frei, der lähmend und versteinern wirken kann. Chrysokulus wird aus dem versteinern Blick des Basilisken gewonnen. Trifft der Strahl auf eine Person, muss diese einen TW auf VIT schaffen, sonst ist sie versteinert und tot. Gelingt der TW auf VIT, ist ein weiterer TW auf VIT nötig. Dieser entscheidet darüber, ob und wie stark die Person von dem Strahlungserreger betroffen ist (siehe dann unter den Regeln bei den Pathogenen, unter Chrysokulus!) Die Strahlung dringt durch einfache Bekleidung hindurch, jedoch nicht durch Lederrüstung oder andere schützende Rüstungen. Die Blaster-Kanone wird mit 2 Händen geführt. Wer in ST keinen Wert von mind. 12 hat, muss zuvor einen TW auf ST schaffen, sonst wird der Schuss - 2 WM. Der Schuss ist relativ leise, ähnlich wie das Zischen eines Phaserschusses. Nach einem Schuss benötigt der Blaster eine Aktion zum Energienachladen (Nachladepause). Die Chryso-Kammer hat insgesamt eine Kapazität von 50 Schüssen. Danach müsste eine neue Chryso-Kammer eingesetzt werden. Die Akkuleistung der Waffe beträgt 20 Schuss, danach muss die Waffe aufgeladen werden. Der Chryso-Blaster gilt als Sanktionswaffe, die in vielen Staaten verboten ist. Die Chrysokulus-Strahlung wirkt nicht bei Basilisken, Drachen, Schlangen, wie auch nicht bei Androiden, Avesen und Reptiloiden.

**Chryso-Granate:** Geheimwaffe des Ork-Imperiums, die aber selten auch auf besonderen Schwarzmärkten veräußert wird. Die Granate setzt durch geringe Detonation auf 11 x 11 m die Chrysokulus-Strahlung frei, die lähmend und versteinern wirken kann. Chrysokulus wird aus dem versteinern Blick des Basilisken gewonnen. Betroffene Personen müssen einen TW auf VIT schaffen, sonst ist sie versteinert und tot. Gelingt der TW auf VIT, ist ein weiterer TW auf VIT nötig. Dieser entscheidet darüber, ob und wie stark die Person von dem Strahlungserreger betroffen ist (siehe dann unter den Regeln bei den Pathogenen, unter Chrysokulus!) Die Strahlung dringt durch einfache Bekleidung hindurch, jedoch nicht durch Lederrüstung oder andere schützende Rüstungen. Der Granatexplosion ist ungefährlich und nur gering laut. Die Chryso-Granate gilt als Sanktionswaffe, die in vielen Staaten verboten ist. Die Chrysokulus-Strahlung wirkt nicht bei Basilisken, Drachen, Schlangen, wie auch nicht bei Androiden, Avesen und Reptiliden.

**Claymore:** Claymore ist eine Antipersonenmine, deren Explosionswirkung sich in eine bestimmte Richtung konzentriert. Sie besteht aus einem quaderförmigen Kunststoffgehäuse, olive gefärbt, an deren Unterseite sich 4 ausklappbare Metallfüße befinden, mit denen die Mine ins Erdreich eingesteckt werden kann. An den Seiten ist sie mit entsprechenden Warnungen beschriftet, damit sie nicht falsch herum aufgebaut wird. Die Mine ist relativ klein. Sie ist 21 cm breit und 3 cm dick. Sie wiegt nur 1,5 kg. Die Claymore ist mit knapp 700 g C4-Sprengstoff gefüllt und mit 700 Stahlkugeln, die durch die Explosion eine Splitterwirkung erzielen. Ein Visier auf der Oberseite soll den Explosionskegel ausrichten. Die Metallkugeln werden durch die Explosion konisch (90 °) in eine Richtung ausgeschossen. Auf 50 m wirken die Metallkugeln tödlich auf Humanoiden. Die Claymore kann fern gezündet werden, mit Zeitzünder verfahren werden oder über Zündkabel oder Stolperdraht gezündet werden. Die Claymore richtet im Zentrum von 15 x 15 m 70 TP an, im Streufeld von 29 x 29 m 30 TP und im Umfeld von 41 x 41 m 5 TP. Die ausgeschossenen Metallkugeln streuen konisch. Jede Person, die sich im Bereich befindet, muss mit dem W6 würfeln, wie viele Kugeln auf ihn eintreffen. Dann wird für jede Kugel ein Talentwurf gemacht, ob und wie gut der Treffer stattfindet. Es wird der Wert 15 verwendet. Auf eine Reichweite von bis zu 50 m richten die Kugeln 5 / 9 / 9+W20 TP an, danach reduziert sich die Stärke der Treffer je 10 m um - 1 TP. Die Claymore-Mine ist eine Offensivwaffe.



**Dauerphaser:** Phaserstrahlengewehr, das einen anhaltenden Phaserstrahl, aber auch Einzelschuss abgeben kann. Der Dauerphaser ist 1,2 m lang, wiegt 2,5 Kg und wird mit 2 Händen geführt (außer beim Oger). Sollte das Gewehr aus irgendwelchen Gründen einhändig geführt werden müssen, wird der Schuss - 2 WM. Beim Dauerschuss werden je Aktion 10 Schüsse abgegeben. Der erste Treffer bestimmt die Körperzone, auf die auch die nachfolgenden Strahlenschüsse auftreffen. Nach einem Dauerschuss benötigt das Gewehr eine Aktion zum Abkühlen und Nachladen (Nachladepause). Während dieser Aktion kann jedoch weiterhin Einzelschuss getätigt werden. Der Dauerphaser hat eine Akkuleistung von 100 Schüssen. Wird er im Dauermodus genutzt, also mit 10 Schüssen wären es 10 Schüsse. Der Akku kann aufgeladen werden. Dauerphaser können nicht unter Wasser eingesetzt werden. Der Dauerphaser ist eine Offensivwaffe.

**Degen:** Elastische Stichwaffe, die vor allem beim Degensport eingesetzt wird. Im antiken Zeitalter der Aufklärung wurde diese Waffe meist von Offizieren getragen. Sie gilt als Sammler- und Sportwaffe.



**De-Kapillarer:** Der De-Kapillarer ist ein unscheinbarer und handlicher Stift, der hoch frequentierte Mikrowellen aussendet. Er arbeitet mit einer Frequenz, die knapp höher als 95 Gigahertz liegt und bringt das Blut der betroffenen Hörer in einem Umfeld von 11 x 11 m sofort zum Kochen. Die Blutgefäße platzen und die Opfer bluten aus Augen, Ohren, Mund und anderen Öffnungen. Die Sterbenden geben Schreie von sich. Nebenher gibt der De-Kapillarer einen Sinuston ab, der beim ersten Strahl einen Schock bewirkt, wenn den Betroffenen der TW auf WS misslingt. Der De-Kapillarer wird durch einen Knopf aktiviert. Die Betroffenen erleiden dann je Aktion – 5 LE und erstmals einen Schock. Bleibt der De-Kapillarer aktiviert, also wird der Auslöser gedrückt gehalten, erleiden die Opfer in den nächsten Aktionen jeweils wieder – 5 LE (aber keinen Schock). Der Knopf kann einzeln oder dauerhaft gedrückt max. 10 Signale aussenden, also max. 10 Sek. lang aktiviert sein. Wer in einem Kampf den De-Kapillarer erlitten hat, erhält während eines Kampfes nur ein einziges Mal einen Schock. Gerät die LE der Betroffenen in den kritischen Bereich von 1 – 3, beginnen die inneren Blutungen. Wer diesen Blutungen ausgesetzt ist, muss danach sofort operativ behandelt werden. Theoretisch wäre auch der Träger des De-Kapillarers oder dessen Mitstreiter betroffen, aber ABC-Vakzin wirkt prophelaktisch immunisierend gegen die Strahlung. Das wird – trotz der Nebenwirkungen – dann im Vorfeld von den Nutzern eingenommen. Nachdem der De-Kapillarer aufgebraucht wurde, ist er nutzlos. Der De-Kapillarer gilt als grausame Foltermethode und als umstrittene Legitimationswaffe. Sie wird von wenigen Anbietern hergestellt und vor allem von einigen Koboldsippen und von Agenten des Dunkelalbischen Reichs genutzt. De-Kapillarer können nicht unter Wasser eingesetzt werden.

**Dolch:** Kurze mehrschneidige Stichwaffe. Dolche sind oft Waffen mit Raritätswert und werden auch bei Ritualen verwendet. Für Nomas stellt der Dolch ein individuelles Symbol seiner Mannswerdung dar. Wenn der Noma zum erwachsenen Mann erhoben wird, wird ihm sein eigenst graziös verzierter Dolch feierlich überreicht. Der Noma behält diesen Dolch oft sein Leben lang bei sich. Will man einen Dolch werfen, muss ein einfacher Würfelwurf entscheiden, ob der Griff oder die Klinge beim Ziel ankommt. Der geworfene Griff verursacht lediglich 1 / 2 / 2+W6 TP. Die geworfene Waffe verliert nach 10 Metern, je Meter – 1 TP.

**Dynamit:** Dynamit ist ein Stoff, der aus Glycerintrinitrat gewonnen wird. Glycerintrinitrat ist äußerst instabil und gefährlich. Dynamit hingegen ist eine relativ gesicherte Version. Das Glycerintrinitrat wurde zu Beginn ihrer früheren Herstellung in Kieselgur getränkt, einem weißen Pulver aus fossilen Kieselalgen. Die Dynamitstange hatte eine zylindrische Form und besaß ein festes Papier als Schutzhülle. In der Stange war das Dynamit eingelagert, dem die Sprengkapsel vorlag, die durch die Zündschnur oder durch ein Zündkabel gezündet wurde. Die archaischen Dynamitstangen stellten immer noch ein Risiko dar. Kamen sie in eine feuchte Umgebung oder mit Wasser in Berührung, trat das Glycerintrinitrat aus und sammelt sich unbemerkt in Senken oder Pfützen und konnte dort Explosionen hervorrufen. Beim heutigen Dynamit ist das Glycerintrinitrat mit Kollodium gelatiniert und somit wasserunlöslich. Kieselgur wird inzwischen nicht mehr verwendet. Bis zur Epoche der Industrialisierung wurde Dynamit noch für gewerbliche Zwecke verwendet. Inzwischen ist es von diversen anderen Stoffen und Techniken abgelöst worden. Die Dynamitstange ist 20 cm lang und hat einen Durchmesser von ungefähr 3 cm. Sie wiegt fast 2 kg. Die Stange Dynamit richtet im Zentrum von 5 x 5 m 20 TP an, im Streufeld von 7 x 7 m 10 TP und im Umfeld von 11 x 11 m 5 TP. Jede Stange Dynamit die hinzugefügt wird, erhöht die TP im Zentrum und im Streufeld um 5 TP und erweitert den kompletten Wirkungsbereich jeweils um 1 x 1 Feld. Das Zentrum würde bei 2 Stangen Dynamit also 7 x 7 m weit sein und 25 TP betragen. Dynamit gilt als Werkstoff, das kaum noch verwendet wird oder als Offensivwaffe.

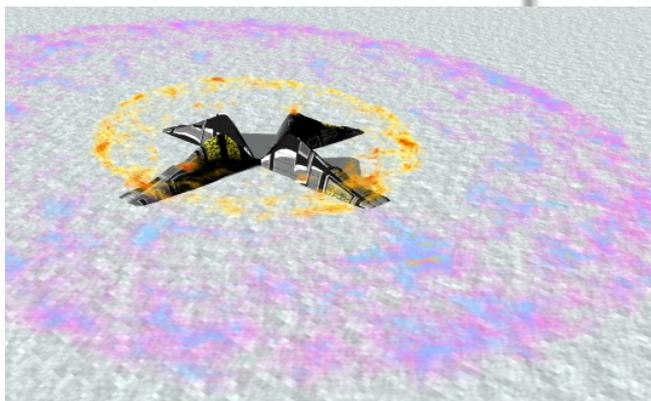
**Echo-Modul:** Das Modul kann in ein Phasergewehr verarbeitet sein und nimmt dort 1 Modul-Platz ein. Es kann dann noch ein weiteres Modul in das Phasergewehr eingesetzt werden. Das Echo-Modul tritt leicht verzögert auf und bewirkt dadurch bei einem Treffer einen doppelten Schock. Auf einem Display kann das Echo-Modul aktiviert werden. Das Echo-Modul macht eine Waffe nicht zur Offensivwaffe, sondern gilt als Defensivwaffe.

**Ellbogenschlag:** Der Schlag mit dem Ellbogen löst einen höheren Schaden im Nahkampf an, als ein Schlag mit der Faust. Hierfür muss der TW auf NK gelingen. Der Angreifer muss vor dem Gegner stehen oder mit dem Rücken zum Gegner stehen und nach hinten schlagen. Um mit dem Ellbogen zuzuschlagen, muss der Angreifer zuvor eine Kognition opfern, um sich auf diesen Schlag zu konzentrieren.

**Emitterbombe:** Die Emitterbombe löst eine Fission von Graviton- und Gravitino-Teilchen aus, die gravitative Anomalien verursacht, bei der sich die Schwerkraft verkehrt und massive Sturmkatastrophen geschehen. Was auf der Oberfläche nicht fest im Boden gebaut und verankert ist, wird kilometerweit in die Luft fortgeworfen. In dem betroffenen Umfeld von 10 x 10 Km hält die Situation W20 Std. lang an. Mögliche geologische Langzeitfolgen auf dieser Fläche sind wahrscheinlich. In Raumschiffgefechten können Emitterbomben mit Trägerraketen ausgeschossen werden. Sie verursachen, dass Raumschiffe, Asteroiden oder Raketen in einem Umfeld von 10 x 10 Feldern W6 Felder weit fortgestoßen werden. Für die Raumschiffe muss danach die Ausrichtung durch einen W10 ermittelt werden. Auf terrestrischen Objekten gilt die Emitterbombe als Sanktionswaffe.

**EMP-Blaster:** Kanonengewehr, das einen EMP auslöst und vor allem gegen Fahrzeuge, Sphäriker, Robale, aber auch gegen Androiden eingesetzt wird. Der Treffer verursacht die Auslöschung sämtlicher Elektronik und Techniken. Der Treffer hat eine Auswirkung von 3 x 3 m am Aufschlagsziel. Drohnen, Roboter und Androiden könnten den EMP-Strahl überleben, wenn ihre WS hoch genug ist. Der Strahl verursacht – 15 WS und einen Schock. Androiden können sich gegen den Schock wehren, wenn ihnen der TW auf WS gelingt (mit dem Wert vor dem Puls). Die Blaster-Kanone wird mit 2 Händen geführt. Hat der Träger der Kanone einen ST-Wert von unter 12, muss ihm im Vorfeld der TW auf ST gelingen, sonst wird der Schuss – 2 WM. Nach einem Schuss benötigt die Waffe eine Aktion zum Nachladen. Der Schuss ist leise und durchsichtig, so dass auch Psinetiker mit der Psinetik Superagilität ihm nicht ausweichen können. Der EMP-Blaster hat eine Reichweite von 50 m. Der Akku ermöglicht 20 Schüsse, danach muss der Blaster aufgeladen werden. Der Blaster kann nicht unter Wasser eingesetzt werden. Der EMP-Blaster gilt als Offensivwaffe.

**EMP-Bombe:** Die Bombe löst einen elektromagnetischen Puls aus, wodurch sämtliche Energien und Datenquellen endgültig ausgelöscht werden. Einfache Schaltkreise, Medizinstationen, Waffen, Pulsatoren, Kom-Links, Kraftfelder, kybernetische Einsätze, Androiden, – alles ist sofort unbrauchbar. Eine Neukonfigurierung ist nur bei besonders gesicherten Techniken möglich und würde Tage dauern. Androiden können sich gegen EMP-Bomben nicht mehr wehren. Die Detonation der Bombe findet in ca. 10 m Höhe statt und ist hörbar, richtet aber keinen Schaden an. Der EMP-Ausstoß selbst wird als leises Knistern vernommen. Der Besitz einer Anlage zur Herstellung von EMP-Techniken ist teuer und wegen des enormen Energieaufwands leicht zu lokalisieren. Die EMP-Bombe wirkt auf 10 x 10 Km. Die EMP-Bombe gilt als Legitimationswaffe.



**EMP-Gewehr:** Gewehr, das einen EMP auslöst und vor allem gegen Fahrzeuge, Sphäriker, Robale, aber auch gegen Androiden eingesetzt wird. Der Treffer verursacht die Auslöschung sämtlicher Elektronik und Techniken. Drohnen, Roboter und Androiden könnten den EMP-Strahl überleben, wenn ihre WS hoch genug ist. Der Strahl verursacht – 12 WS und einen Schock. Androiden können sich gegen den Schock wehren, wenn ihnen der TW auf WS gelingt (mit dem Wert vor dem Puls). Das Gewehr wird mit 2 Händen geführt (außer bei Ogern und Plantoiden). Nach einem Schuss benötigt die Waffe eine Aktion zum Nachladen. Der Schuss ist leise und durchsichtig, so dass auch Psinetiker mit der Psinetik Superagilität ihm nicht ausweichen können. Das EMP-Gewehr hat eine Reichweite von 20 m. Der Akku ermöglicht 100 Schüsse, danach muss das Gewehr aufgeladen werden. Das Gewehr kann nicht unter Wasser eingesetzt werden. Das EMP-Gewehr gilt als Defensivwaffe.

**EMP-Granate:** Die Granate setzt einen elektromagnetischen Puls frei und verursacht, dass sämtliche Energien und Daten verloren gehen. Schaltkreise, Medizinstationen, Waffen, Roboter, Kommunikatoren, Pulsatoren, Kraftfelder, kybernetische Einsätze usw. sind sofort unbrauchbar. Drohnen, Roboter und Androiden könnten den EMP-Strahl überleben, wenn ihre WS hoch genug ist. Der Strahl verursacht – 15 WS und einen Schock. Androiden können sich gegen den Schock wehren, wenn ihnen der TW auf WS gelingt (mit dem Wert vor dem Puls). Die Explosion der Granate kann man hören, sie verursacht sonst aber keinen Schaden. Der EMP-Ausstoß wird als leichtes Knistern wahrgenommen. Die EMP-Granate hat eine Auswirkung von 11 x 11 m und gilt als Defensivwaffe.

**EMP-Kanone:** Installierte Artilleriekanone, die einen EMP auslöst und vor allem gegen Sphäriker oder Raumschiffe eingesetzt wird. Mit einer EMP-Kanone sind terrestrische Stützpunkte bewaffnet, um sich gegen Angriffe wehren zu können. Die EMP-Kanone findet sich aber vor allem auf Raumschiffen, wo sie im Weltall zum Einsatz kommt. Durch den EMP werden sämtliche elektronische Techniken ausgelöscht und Daten vernichtet. Sphäriker, Androiden und dergleichen haben gegen eine derartige Artilleriewaffe keine Chance mehr. Ein feindliches Raumschiff wird hingegeben nur W6 Gefechtsaktionen lahm gelegt. Das betroffene Raumschiff fährt sich danach wieder hoch und ist datentechnisch wieder auf dem letzten Stand. Diese wenigen Sekunden können im Raumschiffgefecht jedoch entscheidend sein, um ein Raumschiff zu eliminieren oder zu kapern. Energieschilde können EMP-Schüsse jedoch abblocken, darum muss der Energieschild erst mind. bis zur ½ dezimiert werden, damit ein EMP-Schuss eine Auswirkung hat. Die EMP-Kanone benötigt nach dem Schuss eine Gefechtsaktion zum Nachladen. Bei Raumschiffgefechten reicht die EMP-Kanonen 5 Felder weit; in terrestrischen Sphären 5 km. Eine installierte EMP-Kanone besitzt einen Hekto-Akku mit 100 EE. Der Schuss kostet 50 EE und somit sind 20 Schuss möglich. Danach muss der Akku der Kanone wieder aufgeladen werden. In einem Raumschiff speist sich die Waffe aus dem Myria-Akku. Befindet man sich in der Nähe einer EMP-Kanone hört man beim Austritt des Schusses lediglich ein elektronisches Knistern und der Schuss ist nicht sichtbar. Die EMP-Kanone kann nicht unter Wasser eingesetzt werden. Auf Gestirnen gilt der Einsatz der EMP-Kanone als Offensivwaffe.



**Faustschlag:** Schlag mit der Faust. Sofern der Angreifer nicht Kampfkunst beherrscht, kann er mit dem Faustschlag nicht unterhalb des Rumpfes treffen.

**Firewall-12-Modul:** Das Modul kann in verschiedenen Aparaturen und Geräten eingesetzt sein, wie auch im Phasergewehr, wo es 1 Modul-Platz einnimmt. Es kann dann noch ein weiteres Modul in das Phasergewehr eingesetzt werden. Die Firewall schützt mit dem Wert 12 das Gerät und alle damit verbundenen Techniken vor Hackerangriffen (nicht vor EMP). Bei einer erfolgreichen Parade löst die Firewall einen Alarm aus.

**Firewall-15-Modul:** Das Modul kann in verschiedenen Aparaturen und Geräten eingesetzt sein, wie auch im Phasergewehr, wo es 1 Modul-Platz einnimmt. Es kann dann noch ein weiteres Modul in das Phasergewehr eingesetzt werden. Die Firewall schützt mit dem Wert 15 das Gerät und alle damit verbundenen Techniken vor Hackerangriffen (nicht vor EMP). Bei einer erfolgreichen Parade löst die Firewall einen Alarm aus und lokalisiert den Angreifer auf einem Display.

**Flak:** Flak ist die militärische Abkürzung für Flugabwehrkanone. Die Flak ist eine Artilleriewaffe, die als festes Geschütz stationiert ist oder in Panzern oder auf Fahrzeugen oder Sphärikern zur Flugabwehr genutzt wird. Mit der Flak kann man Raketen abwehren, wie auch Photonenraketen. Die Flak kann von einem Bordcomputer aus bedient werden. Sie kann auch aufgrund programmierter Befehle eigenständig tätig sein und verwendet dann den Talentwert 15. Ebenso lässt sich die Flak auch manuell bedienen, selbst nach einem EMP-Ausfall. Dabei hängt sich der Schütze mit Hilfe eines Gurtes an die Waffe. Das manuelle Bedienen wird jedoch – 4 WM. Es wird dazu geraten, die Waffe nicht mit der Infanterie zu führen, damit die gefettete Munition nicht verschmutzt wird. Verschmutzte Munition kann zu gefährlichen Schäden in der Hülse führen. Die Flak hat eine Rohrlänge von 1,40 m und wiegt 70 kg. Die Flak hat 150 Schuss, des Kalibers 40 x 45 mm in ihrem Munitionskasten. Die Reichweite beträgt 4 Km, danach reduziert sich der Schaden des Schusses je 10 Meter um – 1 TP ab. Im Zentrum von 3 x 3 m verursacht der Schuss 50 TP, im Streufeld von 7 x 7 m 20 TP und im Umfeld von 11 x 11 m 5 TP. Die Flak gilt als Offensivwaffe.

**Flammenwerfer:** Brandwaffe, die einen langen Strahl einer brennenden Flüssigkeit aussprüht. Sie besteht aus einem Tornister, der auf dem Rücken getragen wird, in dem zwei unterschiedlich große Tanks eingesetzt sind. Der große Tank ist mit dem Flammöl gefüllt und der kleine Tank mit einem Treibgas. Als Flammöl wird Dieselkraftstoff oder Heizöl verwendet. Dies brennt im Vergleich zu Benzin länger und heißer. Gelegentlich wird Benzin oder Kerosin zugemischt, um ein Durchzünden bei schlechter Witterung zu gewährleisten. Der Austritt findet durch ein Flammenrohr statt, in dem auch die Zündung stattfindet. Das Flammenrohr ähnelt einem Gewehr und besitzt einen Abzug. Beim Militär ähneln die Tornister den üblichen Infanterierucksäcken und die Flammenrohre sehen aus wie Gewehre, um den Eindruck eines Flammenwerfers zu vermeiden. Die Empfindlichkeit der Tornister stellt durch feindlichen Beschuss eine Gefährdung dar. Flammenwerfer dienen dazu Bunker anzugreifen, Wälder oder Felder zu vernichten oder Häuserkämpfe oder Bootskämpfe zu führen. Flammenwerfer haben den Vorteil, dass ihr Brandstoß sich um Hindernisse herum windet und auch durch kleine Öffnung gelangt und sich dort ausbreitet. Im zivilen Bereich werden Flammenwerfer verwendet um bei großen Todesopfern die Leichen zu verbrennen, bevor es zu einer Epidemie kommt. Ebenso können sie gegen Insektenplagen eingesetzt werden oder zum kontrollierten Abbrennen gegen Wildwuchs. Wird der Flammenwerfer nur auf ein Ziel geschossen, hat er eine Reichweite von bis zu 50 m. Er richtet im Zentrum von 1 m<sup>2</sup> 15 TP an, im Streufeld von 3 x 3 m 10 TP und im Umfeld von 5 x 5 m 5 TP. Die Flammen brennen am betreffenden Objekt weiter und verursachen je Aktion – 1 TP. Wer im Zentrum steht, bei dem brennen die Flammen an einer ganzen Körperzone je Aktion weiter. Wer im Streufeld steht, bei dem brennt je Aktion eine Körperpartie. Personen, die sich unmittelbar hinter oder neben betreffenden Personen befinden, werden von den Flammen ebenso erwischt. Die Schaden fällt bei denen aber um eine Kategorie geringer aus. Setzt man den Flammenwerfer als Dauerwaffe ein und schwenkt damit, um mehrere Ziele zu erreichen, beträgt die Reichweite nur 20 m. Beim Schwenken bekommt jede der 5 Richtungen einen Strahl ab. Jeder Strahl verursacht dabei im Zentrum von 1 m<sup>2</sup> 10 TP und im Streufeld von 5 x 5 m 5 TP. Der Flammenwerfer hat ein Gesamtgewicht von 30 kg. Das dauerhafte Tragen kann VIT-Abzüge bedeuten. Wer sich einem Flammenwerfer stellen möchte, muss einen TW auf MUT schaffen. Erblickt man einen brennenden Menschen, kann dies ein Schreck auslösen, wenn der TW auf MUT misslingt. Der Flammenwerfer gilt als Offensivwaffe.

**Flinte:** Flinten sind Gewehre, die Schrotkugeln verschießen. Hierbei werden viele Projektile gestreut ausgeschossen. Flinten haben keine weite Reichweite, dafür aber eine flächendeckende Wirkung. Häufig verwendete Kaliber sind 12/70, 20/70 und 12/76, das auch für Polizei- und Militärflinten verwendet wird. Die Ladung streut sich beim Aufschlag und trifft W6 x auf die Fläche. Die erste Kugel ermittelt die Körperzone, auf die alle Kugeln treffen. Eine Flinte wird mit 2 Händen geführt. Abgesägte Flinten, also mit kurzem Lauf können auch mit einer Hand genutzt werden; der Schuss wird dann aber – 2 WM. Nach 20 Metern reduziert sich die Stärke des Treffers je Meter um – 1 TP. Flinten kommen als Jagd-, Sport- und Dienstgewehre zum Einsatz. In den meisten Fällen handelt es sich um Hinterlader mit Repetiersystem (Pump-Action). Sie benötigen zum Nachladen (repetieren) 1 Aktion. Solche Flinten führen 5 oder 8 Patronen im Magazinschacht. Andere Flinten können einfache Läufe oder Doppelläufe haben, deren Munition einzeln eingesetzt werden muss. Der Nachladevorgang, um ein Magazin oder eine oder zwei Patronen auszuwechseln, kostet 2+W6 Aktionen. Nach der 2. Aktion ermittelt der Spieler, wie viele Nachladeaktionen noch nötig sind. Die Flinte gilt als Jagdwaffe und Defensivwaffe.

**Flint-Modul:** Das Modul kann in ein Phasergewehr verarbeitet sein und nimmt dort 2 Modul-Plätze ein. Es kann dann kein weiteres Modul in das Phasergewehr eingesetzt werden. Das Flint-Modul tritt leicht gestreut beim Auftritt auf, ähnlich wie bei einer Flinte und verursacht dadurch auf der Körperzone W6 Treffer, die 5 TP verursachen. Der erste Treffer legt die Körperzone fest. Der Treffer wird wie ein normaler Phaserschuss behandelt. Mit der Nutzung des Flint-Moduls hat das Phasergewehr noch eine Reichweite von 50 m. Das Flint-Modul macht das Phasergewehr zur Offensivwaffe.

**Forke:** Eigentliches Fang- und Gabelgerät beim Fischen oder Aufgabeln von Heu. Das gabelartige Gerät hat eine Stange mit drei oder mehreren Zinken. Die Forke muss im Kampf mit beiden Händen geführt werden. Die Forke kann geworfen werden. WF wird dann aber – 2 WM. Geworfen verliert die Forke nach 5 m je m – 1 TP.

**Fußtritt:** Tritt mit dem Fuß. Sofern der Angreifer nicht Kampfkunst beherrscht, kann er mit dem Fußtritt nur bis auf Höhe der Brust treffen.

**Garotte:** Die Garotte ist ein oft metallisches Band, das beim Erdrosseln verwendet wird. Es wird um den Hals des Opfers geschlungen und mit Hilfe am Ende befindlicher Metallkugeln, Holzstücke oder Schlaufen gezogen, so dass das Opfer am Abdrosseln durch das Metallband erstickt. Das Umschlingen und Zuziehen der Garotte verlangt zwei Handlungen, die erst mit einem TW auf FM (zum Umschlingen des Gegners) und dann mit einem TW auf ST (zum Zuziehen) ausgeführt werden. Das Opfer erleidet dann bei einem normalen TW in LE - 2, bei einem guten TW in LE - 3 und einen Schock und bei einem meisterhaften TW in LE 3+W12 und 2 Schocks. Jede Aktion muss dem Opfer der TW auf GL gelingen, sonst wird es ohnmächtig. Entweder stirbt das Opfer oder es wird ohnmächtig. Aber auch dann kann der Täter weiter zuziehen, so dass das Opfer stirbt. Die Garotte muss mit 2 Händen bedient werden. Im Gebrauch gilt die Garotte als Offensivwaffe.

**Gifte:** Bolzen oder Pfeile können mit Giften versehen sein und für Kampfzwecke genutzt werden. Dabei ist entscheidend, dass das Gift eine gewisse Zeit an offener Luft bestehen bleibt. Die aufgeführten folgenden Gifte kommen dafür in Frage und sind bis zu 12 Std. nutzbar. Ebenso muss die Menge des Giftes ausreichend genug sein und dennoch so gering sein, dass sie als Träger auf dem Bolzen oder Pfeil möglich ist. Diese sollten 1 Milligramm nicht übersteigen. Gegen eine Vergiftung können entsprechende Antidots verabreicht werden oder es wird ABC-Vakzin genutzt, wodurch die Vergiftung binnen einer Std. vorbei ist. ABC-Vakzin kann auch prophylaktisch eingenommen werden und wirkt dann 24 Std. lang. Der Einsatz von Giften gilt als Sanktionswaffe. Zur genaueren Beschreibung der hier aufgeführten möglichen Gifte, siehe unter Gifte!

- Aurablut: Blut der Auraraupe. Die kleine Raupe lebt in Höhlen. Das Gift wirkt lokal lähmend (bei 0,1 ml) oder komplett lähmend (bei 0,5 ml). Es kann auch tödlich wirken. Es tritt injiziert nach einer ¼ Std. ein; oral eingenommen nach 1 Std. Es wirkt 2W6 x ¼ Std.
- Batrachotoxin (BTZ): Gift aus der Haut des Pfeilgiftfrosches. Das Nervengift verursacht in 2+W6 Min. tödliche Krämpfe, die in wenigen Minuten zum Herzversagen und zur Atemlähmung führen. Es ist eines der stärksten natürlichen Gifte. 170 Mikrogramm reichen als tödliche Dosis aus.
- Botox: Der eigentliche Name lautet Botulinumtoxin. Es handelt sich um ein Nervengift, das aus Bakterien gewonnen wird, die zur Lebensmittelvergiftung beitragen. Botox ist ein Neurotoxin, das von verschiedenen Bakterienspezies ausgeschieden wird. Es entsteht bei vergammelnden Lebensmitteln, vor allem bei Fleisch. Es gilt als eines der stärksten bekannten Gifte. Es verursacht Kopfschmerzen, Erbrechen, Durchfall, Sehstörungen, krampfartige Schmerzen, Muskellähmung und schließlich den Tod. Die Wirkung tritt nach 12 + 5 - 32 Std. ein. Es sind lediglich Nanogramm-Mengen nötig.
- Batrachotoxin (BTX): Der Begriff leitet sich von „Frosch“ und „Gift“ ab. BTX ist eines der extremsten Nervengifte und wird beispielsweise aus der Haut des Pfeilgiftfrosches *Phylllobates* gewonnen. Es verursacht einen auffallend lokalen Schmerz, Krämpfe, Herzprobleme, Atemlähmung und schließlich den Tod. Die Wirkung tritt stufenweise ein und wirkt bereits in 20 Min. tödlich. Es sind lediglich 10 Nanogramm nötig.
- Curare: Nervengift, das aus verschiedenen tropischen Lianengewächsen gewonnen wird, z. B. aus dem Behaarten Knorpelbaums oder aus der Brechnuss. Es wirkt schon nach 2 Min. völlig lähmend, während der Vergiftete noch alles mitkriegt. Nach weiteren 3 Min. wird der Vergiftete ohnmächtig und stirbt an Atemlähmung. Curare ist nur für Kleintiere als Pfeilgift sinnvoll. Da werden ca. 0,35 mg genutzt. Für einen Humanoiden bräuchte man 25 mg, was für Pfeilspitzen zu viel wäre.
- Ghulgift: Nervengift aus den Warzen oder dem Speichel von Ghulenn. Es wirkt in den meisten Fällen schon nach 3 - 9 Sek. Der Vergiftete ist sofort gelähmt. Die Lähmung hält ca. eine ¾ Std. lang an. 0,2 ml reichen für die Vergiftung aus.
- Maitotoxin (MTX): Nervengift aus Algenarten und entsprechenden Fischen, die sich von den Algen ernähren. Eine einfache Vergiftung verursacht nach einigen Std. typische Gesundheitsstörungen, hat evtl. aber auch Nachwirkungen. Eine hohe Dosis, die auch beim Pfeilgift eingesetzt wird, kann nach 6 Std. zum Tod durch Atemlähmung und Herversagen führen. 80 Mikrogramm reichen als tödliche Dosis aus.
- Polonium: Radioaktives Element, das eine leichte oder mittlere Strahlenkrankheit auslösen kann. Es kann durch Hautwunden aufgenommen oder oral oder inhalativ eingenommen werden. Nach 2 Tagen setzen die Symptome ein. Nach einer Latenzzeit folgen dann schwere Symptome. Die typischen Symptome sind Übelkeit, Erbrechen, Erschöpfung. Bei einer mittleren Verstrahlung auch Haarausfall und Blutungen. Durch die Schwächung des Immunsystems kann der Betroffene sterben. 1 - 10 Mikrogramm reichen für eine Verstrahlung aus.
- Raner-Toxin: Lähmendes Gift des Araners, Sauraners oder Slingers. Lähmt betroffene Körperpartien und kann zu Ohnmacht führen, wenn das Gift in die Blutbahn gerät. Es wirkt innerhalb von 6 Sek., aber nur bis zu 1 ½ Std.
- Sutumgift: Gift aus der Sutumhecke, das Husten und Zellabsterben verursacht. Die Sutumhecke ist eine fleischfressende Heckenpflanze, die nach ihren Opfern greift und sie dadurch vergiftet, um sie danach auszusaugen. Das Gift verursacht Husten und ein Zellsterben. Es wirkt nach einer ¼ Std. und entzieht je ¼ Std. - 1 LE und stündlich - 1 VIT. 10 Mikrogramm sind die vergiftende Menge.
- Tetrodotoxin (TTX): Nervengift einiger Meeresbewohner und anderer Tiere, die eine Symbiose mit bestimmten Bakterien eingegangen sind, die TTX produzieren. Zu den Tieren gehören beispielsweise der Kugelfisch, der Igelfisch und der Harlekinfrosch. TTX verursacht die Lähmung der Skelettmuskulatur und der Nervensysteme, führt zur Atemlähmung und schließlich zum Tod. Die Wirkung tritt oral eingenommen nach 10 + W20 Min. ein und verschlimmert sich je ¼ Std. Durch ein Pfeilgift bzw. durch eine Injektion tritt die Wirkung schon nach 5 Min. ein und verschlimmert sich alle 5 Min. Es sind 800 Mikrogramm nötig.

**Granataufsatz:** Passender Aufsatz für eine Büchse oder Maschinenkarabiner, aber auch für einen Bolzen oder Pfeil. Eine Granate kann geladen werden. Der Ladevorgang dauert 2+W6 Aktionen. Nach der 2. Aktion ermittelt der Spieler wie viele Aktionen für den Ladevorgang nötig sind. Der Schuss wird – 2 WM. Bei einem Gewehraufsatz beträgt die max. Reichweite 500 m. Die Granate wird mit Hilfe einer Gaspatrone ausgeschossen. Das häufig verwendete Kaliber ist 40 x 140 mm. Die Halterung befindet sich auf der Waffe. In der Zeit kann kein anderes Projektil verschossen werden. Bei Pfeilwaffen wird der Granataufsatz auf den Bolzen oder den Pfeil aufgesetzt; das geht nicht bei Pistolenarmbrüsten. Die Pfeilmunition fliegt dann mit dem Aufsatz und der Granate davon. Sie erreicht jedoch nur noch die ½ der ursprünglichen Reichweite. Bei einem Phasergewehr ersetzt der Granataufsatz die Halterung. Der Granataufsatz kann eine Waffe zur Defensiv- oder Offensivwaffe machen, je nach Munition.

**Granatraketenmunition:** Projektil mit explosiver Wirkung, das in Büchsen, MK und MG eingesetzt werden kann. Es handelt sich um das Kaliber 7,62 x 51 mm. Die Munition richtet im Zentrum von 1 m<sup>2</sup> 15 TP an, im Streufeld von 3 x 3 m 10 TP und im Umfeld von 5 x 5 m 5 TP. Die schwere Patrone ermöglicht nur noch die ½ der Reichweite. Durch die Munition wird die Waffe zur Offensivwaffe.

**Granatwerfer:** Beim Granatwerfer handelt es sich um ein Gewehr, das eine Trommel besitzt, ähnlich wie beim Revolver. In der Trommel befinden sich 10 Granaten. Die erste Granate muss vorher in den Lauf geladen werden, die nächste Granate wird automatisch nach dem Schuss nachgeladen. Um die Trommel neu zu laden, sind 2+W6 Aktionen nötig. Der Spieler ermittelt nach der 2. Aktion, wie viele Ladeaktionen benötigt werden. Die Reichweite des Granatwerfers kann bestimmt werden, beträgt aber max. 800 m. Der Schuss wird – 2 WM. Durch den Ausschuss wird die Granate im Lauf scharf gemacht. Der Zündmechanismus der Granate muss im Vorfeld eingestellt werden, sonst handelt es sich um einen Aufschlagzünder. Der Granatwerfer gilt als Defensiv- oder Offensivwaffe, je nach Munition.



**Grapnel / Grapnel-Halterung:** Das Grapnel ist ein Dreizack-Enterhaken mit einem 2 – 20 m langen Seil. Will man das Grapnel als Waffe einsetzen, kann man es mit dem Seil schwingen und dadurch Personen verletzen. Es wird dann mit dem TW auf SCHWW geführt und richtet 4 / 6 / 6+W12 TP an. Es kann auch geschwungen und über den Rand einer Erhöhung geworfen werden, wo es sich dann festkrallt. Hierbei wird dann das Talent „Werfen“ genutzt. Mit einer Halterung kann es an einem Compound-Bogen, an einem Compound-Bogen, an einem Jagdbogen oder an einem Phasergewehr angebracht und abgeschossen werden. Der Enterhaken krallt sich dann an einem Objekt fest. Der Benutzer kann dann an dem Seil hochklettern oder sich mechanisch hochziehen lassen. Bei Pfeilwaffen ist die Reichweite aufgrund des Gewichts auf ein ¼ reduziert. Das Grapnel gibt es auch in einer handlichen Variante, nämlich in handlicher Stiffform. Durch einen Auslöser wird der Enterhaken per Druckluft ausgeschossen. Das Grapnel gilt als Jagd- und Sportwaffe.

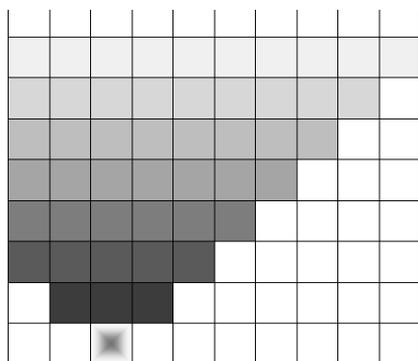
**Graser-Blaster:** Kanonengewehr, das eine gravitative Druckwelle auslöst, wodurch getroffene Personen, Gegenstände, auch Fahrzeuge, Sphäriker usw. 2W6 m weit fortgeworfen werden. Fallen Personen dann zu Boden, erleiden sie W6 TP, fallen sie gegen ein Hindernis, erleiden sie 2W6 TP. Das Ergebnis ist in der Trefferliste anhand eines Steines zu bewerten. Außerdem entscheidet ein TW auf FM darüber, ob die betroffene Person die Dinge aus ihren Händen fallen lässt. Für Mobile muss per Würfel ermittelt werden, in welche Richtung sie nun blicken. Kleine Objekte, die durch den Graser-Blaster fortgestoßen werden, können zu gefährlichen Projektilen werden. Die Blaster-Kanone wird mit 2 Händen geführt. Liegt der ST-Wert des Trägers der Kanone unter 12, ist ein TW auf ST nötig, sonst wird der Schuss – 2 WM. Nach einem Schuss benötigt die Waffe eine Aktion zum Nachladen. Der Schuss ist leise und durchsichtig, so dass auch Psinetiker mit der Psinetik Superagilität ihm nicht ausweichen können. Der Graser-Blaster hat eine Reichweite von 50 m. Der Akku ermöglicht 20 Schüsse, danach muss der Blaster aufgeladen werden. Der Graser-Blaster gilt als Offensivwaffe.

**Graser-Gewehr:** Gewehr, das eine gravitative Druckwelle auslöst, wodurch getroffene Personen, Gegenstände, auch Fahrzeuge, Sphäriker usw. W6 m weit fortgeworfen werden können. Betroffene Personen, die zu Boden fallen, erleiden 1 TP. Fallen sie gegen ein Hindernis fallen, sind es W6 TP. Das Ergebnis ist in der Trefferliste anhand eines Steines zu bewerten. Außerdem entscheidet ein TW auf FM darüber, ob die betroffene Person die Dinge aus ihren Händen fallen lässt. Bei Mobilen entscheidet ein entsprechender TW darüber, ob der Fahrer oder Pilot das Mobil noch halten kann, sonst wird es fortgestoßen. Wenn das Mobil fortgestoßen wird, muss per Würfel ermittelt werden, in welche Richtung es nun blickt. Kleine Objekte, die durch das Graser-Gewehr fortgestoßen werden, können zu gefährlichen Projektilen werden. Das Gewehr wird mit 2 Händen geführt (außer bei Ogern und Plantoiden). Nach einem Schuss benötigt die Waffe eine Aktion zum Nachladen. Der Schuss ist leise und durchsichtig, so dass auch Psinetiker mit der Psinetik Superagilität ihm nicht ausweichen können. Das Graser-Gewehr hat eine Reichweite von 20 m. Der Akku ermöglicht 100 Schüsse, danach muss das Gewehr aufgeladen werden. Der Graser gilt als nichtletale Waffe und wird vor allem von Polizeieinheiten verwendet, um die Auseinandersetzung mit gefährdenden Personen zu entschärfen und gilt als Defensivwaffe.

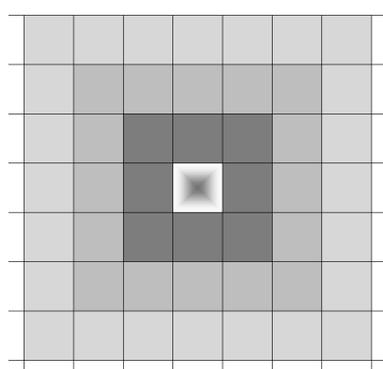
**Grasergranate:** Durch die Explosion der Granate wird eine gravitative Druckwelle ausgelöst, wodurch alle betroffenen Personen, aber auch Gegenstände, Mobile usw. in einem Umfeld von 11 x 11 m 2W6 m weit fortgestoßen werden. Fallen Personen dann zu Boden, erleiden sie W6 TP, fallen sie gegen ein Hindernis, erleiden sie 2W6 TP. Das Ergebnis ist in der Trefferliste anhand eines Steines zu bewerten. Außerdem entscheidet ein TW auf FM darüber, ob die betroffene Person die Dinge aus ihren Händen fallen lässt. Für Mobile muss per Würfel ermittelt werden, in welche Richtung sie nun blicken. Kleine Objekte, die durch die Grasergranate fortgestoßen werden, können zu gefährlichen Projektilen werden. Die Explosion ist zu hören, aber ungefährlich. Die Graserstrahlung selbst ist nicht wahrzunehmen, auch nicht für Psinetiker mit der Psinetik Superagilität. Die Grasergranate gilt als Offensivwaffe.

**Graser-Kanone:** Artilleriekanone, die in Gefechtsstationen oder auf Raumschiffen installiert ist. Mit der Graser-Kanone wird eine gravitative Druckwelle ausgelöst, die ganze Mobile und Raumschiffe fortwirft. Der betroffene Auftrittsort beträgt 3 x 3 m. Nicht fest verankerte Objekte oder fest Verbautes wird W6 x 10 m weit fortgeworfen. Im Weltall werden Sphäriker und Raumschiffe W6 Gefechtsfelder weit fortgestoßen. Das geht mit Raumschiffen bis zu einer Größe einer R5-Klasse. Der W10 entscheidet danach darüber, in welche Richtung die fortgestoßenen Objekte blicken. Wird ein Humanoid von dem Strahl erfasst, wird er durch den Aufschlag zu Boden oder gegen ein Hindernis 5 + 2W6 TP erleiden (wie durch eine schwere Schlagwaffe). Ob die betroffene Person ihre Dinge aus ihren Händen verliert, entscheidet der TW auf FM. Der Schuss der Graser-Kanone relativ leise, jedoch am Austrittsort erkennbar. Psinetiker mit der Psinetik Superagilität können dem Schuss jedoch nicht ausweichen. Nach dem Schuss benötigt die Graser-Kanone eine Gefechtsaktion zum Nachladen. Die Akkuleistung ermöglicht 20 Schüsse. Im Raumschiff wird die Graser-Kanone vom Myria-Akku aus versorgt. Der Kanonenschuss hat auf Gestirnen eine Reichweite von 5 Km und im Weltall im Raumschiffgefecht 5 Felder. Die Graser-Kanone gilt auf Gestirnen als Offensivwaffe.

**Graser-Modul:** Modul, das in einem Gerät eingearbeitet sein kann und meistens durch einen Druckauslöser eine gravitativ Druckwelle freisetzt, wodurch Dinge und Personen fortgestoßen werden. Beispielsweise lässt sich das Graser-Modul in eine archaische Hellebarde oder einen Streithammer einbauen. Schlägt der Besitzer den Griff auf den Boden, wird die gravitative Druckwelle freigesetzt. Durch einen Schalter lassen sich 2 Optionen ermöglichen: a) Die Druckwelle breitet sich 7 m weit konisch aus. b) Die Druckwelle breitet sich explosiv um den Auslöser herum aus, in einem Umfeld von 7 x 7 m. Personen, die durch die Druckwelle erfasst werden, fallen 1 m weit fort. Sie fallen zu Boden und erleiden - 1 TP oder fallen gegen ein Hindernis und erleiden - W6 TP. In der Trefferliste ist das Ergebnis am Beispiel des „Rammens“ abzulesen. Außerdem müssen die Fallenden einen TW auf FM schaffen, sonst lassen sie die Dinge, die sie tragen, aus den Händen fallen. Im Phasergewehr nimmt das Graser-Modul 2 Modul-Plätze ein. Es ist dann kein weiteres Modul im Phasergewehr mehr möglich. Das Graser-Modul ist eine Defensivwaffe. Außer im Phasergewehr kann ein Graser-Modul 10 x eingesetzt werden und kann dann aufgeladen werden.



konische Auswirkung



explosive Auswirkung

**Graser-Rohr:** Handliches Rohr, aus dem diverse faustgroße Materialien per Gravitino ausgeschossen werden. An dem Rohr befindet sich ein Abzugshebel (Auslöser), wie bei einer Pistole. In das 10 cm breite Austrittsrohr können von oben diverse faustgroße Materialien eingelegt werden, die dann per Gravitinotechnik verschossen werden können. Ein Stein beispielsweise richtet auf diese Weise 4 / 7 / 7+W20 TP an. Die Reichweite der Waffe beträgt 50 m. Der Schuss ist als dumpfer Knall zu hören. Der Schuss ist wegen der Ungenauigkeit der Munition - 2 WM. Das Graser-Rohr muss mit zwei Händen geführt werden (auch bei Ogern und Plantoiden). Die Akkuleistung reicht für 100 Schüsse, danach muss das Graser-Rohr neu aufgeladen werden. Das Graser-Rohr gilt als Defensivwaffe.

**Greifhand:** Künstliche Hand, die über die eigentliche Hand gezogen und am Arm befestigt wird. Die Greifhand kann bis zu 7 m weit ausgefahren werden und auch um Ecken fahren. Sie kann alle Tätigkeiten tun, die von der echten Hand vermittelt werden. Die Greifhand kann auch in einem Androidenarm oder in einem kybernetischen Arm installiert sein und es gibt sie in großer Variante auch für schwere Arbeiten an einigen Drohnen und Mobilien. Liegt der ST-Wert unter 12, kann der Arm nur 3 m weit ausgefahren werden. Mit einem ST-Wert von unter 10, kann man die Greifhand nicht ausgefahren halten. Im Kampf richtet sie 3 / 4 / 4+W6 TP an.

**Großwildmunition:** Munition mit starker Wirkung (Kaliber 8,6 x 70 mm). Diese Munition streut nicht so stark wie die herkömmliche Flintenmunition, hat dafür aber eine stärkere Wirkung. Sie richtet + 2 TP mehr an, hat aber nur noch eine Reichweite von 80 %. Die Munition pilzt am Aufschlagsort auf und durchdringt das Ziel nicht. Die Munition wird für die Jagd auf Großwildtieren genutzt. Sie gilt als Jagdwaffe und sollte sie im Kampf eingesetzt werden als Offensivwaffe.

**Gusseisenkette:** Massive mehrgliedrige Stahlkette, wie sie beim Anlegen von Schiffen genutzt wird. Die Gusseisenkette kann vom Robal als Waffe verwendet werden und richtet 15 / 20 / 20+W6 TP an. Der Robal führt sie mit dem Talent SCHWW. Oger und Plantoiden können sie nur mit einem ST-Wert von mind. 18 führen und müssen sie mit 2 Händen führen. Die Kette hat eine Reichweite von bis zu 5 m. Die Gusseisenkette ist ein Arbeitswerkzeug, was im Kampf aber als Offensivwaffe gilt.

**Halterung:** Als Halterung ist ein Mechanismus, der an einem Phasergewehr montiert wird, an dem verschiedene andere Waffensysteme angebracht und extern genutzt werden können. An der Halterung können folgende Waffen und Instrumente installiert werden: Büchse, EMP-Gewehr, Flinte, Granatwerfer, Grapnel, Graser-Gewehr, Maschinenkarabiner, Maschinenpistole, Maser-Gewehr, Pfeilschacht, Pistole, Pistolenarmbrust, Taser, Revolver, Zielfernrohr und Visualik.

**Hammer:** Werkzeug, das zum Hämmern verwendet wird, oft zum Schlagen auf Nägeln, aber auch zur Bearbeitung von Kunstformen, z. B. bei Steinbildhauern oder Steinmetzen. Zum Kämpfen mit dem Hammer wird das Talent SCHLW genutzt. Wurde im Kampf zuvor nicht angesagt mit welcher Seite man zuschlagen will, wird mit der stumpfen Metallkopfseite zugeschlagen. Sollte der Hammer geworfen werden, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob der stumpfe Metallkopf, der spitze Metallkopf oder der Stil das Ziel erreicht. Sollte der Stil das Ziel erreichen, verursacht das lediglich 1 / 2 / 2+W6 TP. Die geworfene Waffe verliert nach 10 Metern je Meter – 1 TP. Das Ergebnis wird in der Trefferliste beim stumpfen Metallkopf in der Liste der Schlagwaffe abgelesen, beim spitzen Metallkopf bei den Klingengewaffen.

**Handflammpatrone:** Es handelt sich um eine Pistole mit einer Patrone des Kalibers 35mm, die Rauch und Hitze und in Folge dessen auch Brand verursacht. Der Brandkörper besteht aus weißem Phosphor. Nach dem Schuss der Patrone zündet diese nach folgenden Optionen die Hitze- und Rauchwirkung: a) Die Patrone schlägt auf und in der darauffolgenden Aktion, also in der 2. Sek. kommt es zur Explosion. b) Die Patrone schlägt nach 8 m Reichweite auf und es kommt sofort zur Explosion. c) Die Patrone explodiert nach 70 m Flugweite. Die Brandexplosion beträgt dann ein Spektrum von 50 m Länge und 15 m Breite, in die Richtung wohin sie aufgeschlagen ist. Sie verursacht Rauch in dem Gebiet Rauch, wodurch visuelle Talente – 4 WM eingeschränkt sind. Und sie verursacht in dem Gebiet Hitze und Feuer, das 10 TP anrichtet. Bei Betroffenen wird eine Körperzone ermittelt, die komplett brennt. Dabei erleidet der Betroffene auch einen Schock. Die Flammen breiten sich danach je Aktion weiter aus. Eine benachbarte Körperpartie wird anhand der Trefferliste ermittelt. Im entsprechenden Gebiet halten Feuer, Hitze und Rauch W6 Min. lang an. Wurde mit der Handflammpatrone auf ein Gebäude o. ä. geschossen, wird nach der Kampfrunde mit einem W10 ermittelt, wohin sich die Flammen ausbreiten. Die Waffe gilt als Offensivwaffe.

**Harpune:** Eine Harpune ist zunächst ein schlanker Wurfspieß mit Widerhaken, der bei der Jagd auf größere Fische eingesetzt wird. Im Kampf muss die Harpune mit zwei Händen geführt werden. Die Harpune kann gestochen oder geworfen werden. Gestochen reicht die Harpune 1 – 2 m weit. Wird sie geworfen, verliert sie nach 10 m je m – 1 TP. Als Schusswaffe hat die Harpune eine Reichweite von 50 m, danach verliert sie je m – 1 TP. Harpunen haben oft ein angehängtes Seil, um den Kontakt zum Ziel nicht zu verlieren. Die Fische werden samt der Harpune hervorgezogen. Oft leben die Fische noch und wehren sich gegen den Einsatz. Sie sind meistens jedoch zu schwach, um sich von den Widerhaken der Harpune zu lösen. Würde ein Humanoid die Harpune abbekommen, könnte er sich mit einem gelungenen TW auf ST von dem Widerhaken lösen. Er erleidet dadurch dann jedoch – W6 TP. Die Schuss-Harpune kann außerdem ein Tasermodul enthalten (Stufe 3), mit dem vom Gewehr aus Strom durch das Metallfaserseil geschickt wird. Die Beute erleidet dadurch Stufe – 10 LE, einen Schock und wird ohnmächtig, wenn ihr der automatische TW auf WS misslingt. Bei dem Stromstoß ist danach eine Aufladepause nötig. Die Harpune gilt als Jagdwaffe. Bei einem möglichen Einsatz gegen Humanoiden wird die Waffe als Offensivwaffe gewertet.

**Gummigeschoss:** Patrone aus Hartgummi, die in Büchsen, Flinten und Pistolen geladen werden kann und für den nichtletalen Einsatz gedacht ist. So eine Munition wird in einigen Staaten bei Aufständen in Gefängnissen oder gegen Demonstranten eingesetzt oder wird für Trainingszwecke genutzt. Bei einer Flinte handelt es sich um entsprechende Streumunition. Die Gummipatrone richtet 2 / 3 / 3+W20 TP an. Das Kaliber beträgt 5,7 x 28 mm, 9 x 19 mm und bei Flinten 12/76. Bei einer Flinte trifft die Munition W6 x auf die gleiche Körperzone. Durch die Nutzung der Munition wird die Waffe zur Schutzwaffe oder Defensivwaffe. Granaten mit solchen Patronen werden Hornissen genannt (siehe dort!)

**Haubitze:** Artilleriegeschoss, das schwere Granatmunition des Kal. 105 mm auf ein weites Ziel verschießt. Die Haubitze dient vor allem dazu, militärische Stützpunkte aus Distanz heraus zu attackieren. Sie wird auf einem zweirädrigen Untersatz, wie z. B. einem Anhänger transportiert oder auf einem Pkw, Lkw, Sphäriker oder dergleichen. Sie lässt sich dadurch gut durchs Gelände mitführen. Sie wiegt 1,2 t und hat eine Gesamtlänge von 1,47 m. Sie kann in 12 Baugruppen zerlegt und so von Infanteristen getragen werden. Zum Einsatz bleibt er einfach mit seiner Lafette am Ort stehen. Beim Ausschuss der Munition tritt ein Gas vorne aus dem Rohr. Um das Rohr befindet sich aber eine Schutzplatte. Die Patrone wird von hinten seitlich in das Abschussrohr eingeführt. Der Abschuss ist laut. Wer keine Ohrenschützer trägt, muss einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet er einen Schock. So ein Schock kostet jedoch keine VIT-Abzüge. Das Ausrichten auf ein Ziel kann manuell geschehen, wird dann aber – 4 WM. Durch die manuelle Führung ist die Haubitze vor Hacker-Angriffen geschützt. Die Haubitze kann auch mit Hilfe eines Bordcomputers bedient werden, wodurch der Schuss nicht wurfmodifiziert ist. Der Bordcomputer kann mit seinem Fahrzeug oder Panzer gekoppelt sein und vom Artilleristen aus dem Fahrzeug heraus bedient werden. Die Reichweite beträgt 40 Km. Im Zentrum von 11 x 11 m richtet die Haubitze 50 TP an, im Streufeld von 21 x 21 m 20 TP und im Umfeld von 35 x 35 m 10 TP. Die Haubitze ist eine Offensivwaffe.

**Haumesser:** Das Haumesser ist ein Buschmesser und dient in tropischen Gebieten zum Zerschlagen von Holz und Blattwerk. Es wird auch als Machete bezeichnet. In Krisengebieten wird es oft auch als grausame Kampfzweck eingesetzt, weil oft mehrere Schläge nötig sind, um ein Opfer hinzurichten. Der Umgang mit dem Haumesser muss mit dem Talent auf SCHLW ausgeführt werden. Das Ergebnis wird in der Trefferliste aber in der Rubrik Klingewaffe ermittelt. Das Haumesser ist ein Arbeitswerkzeug, wird aber auch als Schutzwaffe eingestuft.

**Hellebarde:** 2 m lange archaische axthähnliche Hieb- und Stoßwaffe. Die obere Klinge entspricht einer Beilklinge, mit einer Metallspitze am Ende. Die Hellebarde wurde früher häufig von Wächtern getragen. Die früheren Infanteristen, die mit Hellebarden in den Krieg zogen, nannte man Pikeniere. Mit der Hellebarde kann man bis zu 3 m weit kämpfen. Oger verwenden Hellebarden gelegentlich, weil sie diese mit einer Hand tragen können und sie aufgrund ihrer Armreichweite noch 1 m weiter kämpfen können. Auch Plantoiden können diese Waffe mit einer Hand führen. Die Hellebarde muss ansonsten mit 2 Händen geführt werden und wird mit dem Talent SCHLW geführt. In der Trefferliste wird das Ergebnis allerdings aus der Rubrik Klingenwaffen ermittelt. Hat der Träger des Langschwertes einen ST-Wert von unter 12, muss zuvor der TW auf ST gelingen, sonst wird der TW auf KLW – 2 WM. Am Griff kann ein Graser-Modul eingesetzt werden, mit dem eine gravitative Druckwelle ausgestoßen werden kann, wenn der Stab auf den Boden aufgeschlagen wird. Der Besitzer kann die Druckwelle verschieden ausstoßen. Entweder kommt die Druckwelle konzentriert aus dem Stil, 7 m in die Richtung, wohin der metallische Scheitel deutet. Dort entfaltet sich die Druckwelle dann konisch. Oder sie entfaltet sich explosiv vom Zentrum des Aufschlags 7 x 7 m um den Besitzer herum. Die Druckwelle wirft Gegenstände und Personen um. Die Betroffenen fallen dadurch zu Boden und erleiden dann – 1 TP oder sie fallen gegen ein Hindernis und erleiden – W6 TP. Ein TW auf FM entscheidet außerdem darüber, ob man die Dinge, die man in den Händen hält, fallen lässt. Das Graser-Modul kann 10 x eingesetzt werden und muss dann aufgeladen werden.

**Hohlspitzgeschoss:** Patrone, die sich beim Aufprall pilzförmig deformiert und dadurch eine höhere kinetische Wirkung erzielt. Die Patrone richtet + 1 TP mehr an und durchdringt ihr Ziel nicht. Durch die Patrone beträgt die Reichweite 10 % weniger. Hohlspitzgeschosse sind von Grundauf, anders als andere Patronen, aus reinem Metall und lassen sich somit auch gegen Para-Kreaturen einsetzen. Das Hohlspitzgeschoss macht die Waffe zu einer Jagd- und Offensivwaffe.

**Horn:** Auswuchs aus Skleroprotein, meistens als spitzer harter und hohler Überzug über einen Knochenzapfen. Tiere wie Nashörner tragen Hörner. Auch Toronen tragen Hörner. Hörner wachsen ihr Leben lang. Raubjäger machen Jagd auf solche Tiere, um die Hörner teuer zu verkaufen. Raubjagd ist strafbar. Entfernt man illegal einem Toronen das Horn, gilt das als schwere Körperverletzung. Das Horn besitzt + 6 BS und + 8 RS.

**Hornisse:** Granate, die harte Gummiteile verschießt. Durch die Explosion verteilen sich die Gummistücke in einem Umfeld von 11 x 11 m. Jeder Betroffene erleidet W6 Gummigeschosse, die 2 / 3 / 3+W20 TP anrichten. Für jedes Gummigeschoss wird mit dem Wert 12 ermittelt, ob und wie gut das Geschoss auf einen einwirkt. Die Polizei darf diese Waffe bei schweren Unruhen gegen Aufrührer einsetzen. Die Hornisse gilt als Defensivwaffe.

**Hufschlag:** Tritt mit dem Huf, z. B. von dem eines Pferdes oder eines Torons.

**Identify-Modul:** Das Identify-Modul befindet sich in verschiedenen Geräten und schützt den Zugriff vor fremden Nutzern, indem es, meistens per Touch-ID, den registrierten Nutzer erkennt und den Zugriff gewährt. Andere Identifikationsmöglichkeiten sind ebenso möglich: Spracherkennung, Iris-Scann, Gesichtserkennung usw. Es können auch weitere Nutzer registriert werden. Bei unregistrierter Nutzung funktioniert das Gerät nicht. Oder aber es ist außerdem mit dem Schock-Modul oder Mikrogenit zugeschaltet, dann kann es den nichtregistrierten Nutzer sogar einen schweren Stromschlag verpassen oder das Gerät explodieren lassen (Siehe dazu unter Schock-Modul und Mikrogenit!) Über ein Display lassen sich die Einstellungen zum Identify-Modul bearbeiten. Das Identify-Modul ist Bestandteil im Blitzwerfer, Kampfstab und kann im Phasergewehr eingesetzt sein, wenn dafür ein Modul-Platz ausgegeben wird.

**Kampfmesser:** Militärmesser, das zur Grundausrüstung eines Soldaten gehört. Es kann aber auch überall sonst erworben werden. Aufgrund der Länge und Ausrichtung der Klinge ist das öffentliche Tragen in vielen Staaten verboten. Es gilt als Schutzwaffe und Defensivwaffe.

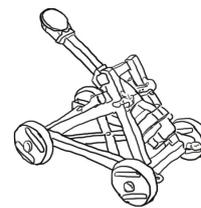
**Kampfrohr:** Riesiges Metallrohr, das dem Robal als Waffe dient. Es richtet 25 / 30 / 30+W12 TP an. Auch Oger und Plantoiden können das Kampfrohr führen, allerdings nur mit 2 Händen und wenn sie in ST mind. den Wert 18 haben. Das Kampfrohr hat eine Reichweite von bis zu 3 m.

**Kampfstab:** Diese Waffe stammt von den reptiloiden Völkern, die dort vornehmlich militärisch genutzt wird und vielseitig einsetzbar ist. Selten wird sie über Waffenhändler auch in anderen Gebieten veräußert. In seiner Grundform ist es ein handliches Rohr, das wie ein Mini-Phaser funktioniert, jedoch ohne negative WM. Der Stab kann auf der anderen Seite eine Klinge ausfahren, die 4 / 5 / 5+W12 TP anrichtet. Die Waffe kann zur Lanze ausgefahren werden und hat dann weitere Möglichkeiten. Zunächst funktioniert sie wie ein Kurzspeer, die 4 / 7 / + 7+W12 TP anrichtet und eine Reichweite von 1 – 2 m hat. Mit der anderen Seite, die auch weiterhin als Phaser dient, kann außerdem ein explosiver Phaserschuss ausgehen, der im Zentrum 15 TP, im Streufeld von 3 x 3 m 10 TP und im Umfeld von 5 x 5 m 5 TP verursacht. Wird der Explosivschuss eingesetzt, benötigt die Waffe danach eine Nachladepause, in der aber normale Phaserschüsse weiterhin möglich sind. Eine weitere Option ist der Taserschuss (Stufe 2), der auf bis zu 20 m reicht und – 5 LE und einen Schock verpasst. Die Taserfunktion braucht zwischen möglichen Taserschüssen eine Nachladepause. Welches System man nutzt, muss per Wahltaste eingegeben werden. Neben diesen Waffensystemen besitzt der Kampfstab ein Identify-Modul, das vor unautorisierten Nutzern schützt. Mit einem ausfahrbaren Hologramm-Display können die Autorisierungen eingegeben werden. Die Waffe ist dann nur von autorisierten Personen nutzbar. Außerdem kann ein weiteres Modul eingesetzt werden, nämlich das Schock-Modul oder Mikrogenit, die mit dem Identify-Modul gekoppelt sind. Entweder erhält ein nicht autorisierter Nutzer dann einen Stromschlag (ebenfalls Stufe 2) oder die Waffe explodiert (siehe jeweils unter den Modulen Identify-Modul, Schock-Modul und Mikrogenit!) Der Kampfstab ist eine Offensivwaffe.

**Kampfschuh:** Schwerer Ledersschuh für Feldeinsätze, der vorne mit einer schützenden Hartplastik- oder Metallkappe ausgestattet ist. Der Kampfschuh richtet beim Zutreten 1 TP mehr an. Kampfschuhe haben + 4 BS und + 6 RS. Kampfschuhe existieren auch als Kampfstiefel, wobei das Tragen jedoch - 1 WM verursacht. Am Knie schützt der Kampfstiefel jedoch nur + 1 BS und + 2 RS (Leder).

**Kanone:** Archaische eiserne Artilleriewaffe, die aus der Eisenzeit stammt. Die Kanone ist ein aus Eisen geschmiedetes Rohr, in dem durch Lunte und Schießpulver eine gusseiserne Kugel (manchmal auch nur eine Steinkugel) ausgeschossen wird. Sie steht auf einer rollenden Lafette und lässt sich mittels Schildzapfen senkrecht schwenken. Wegen ihrer Witterungsanfälligkeit können Kanonen auch nach hinten losgehen, darum kann ab und an ein TW auf GL gefordert werden. Außerdem haben Kanonen einen bedeutsamen Rückschlag, darum darf man beim Abschuss nicht hinter einer Kanone stehen. Der Rückstoß richtet so viele TP an, wie ein Streitkolben. Der Ladevorgang, um Pulver einzuschütten, den Zündschwamm einzusetzen, die Kugel hineinrollen zu lassen, kostet 3+W6 Aktionen. Durch eine zweite Person, die beim Laden hilft ist es eine Aktion weniger. Das Zünden kostet eine weitere Aktion und erfolgt mit Hilfe einer Fackel. Erst in der Aktion darauf wird die Kugel verschossen. Die 12-Pfünder haben eine Reichweite von 500 m und richten im Zentrum von 3 x 3 m 15 TP, im Streufeld von 5 x 5 m 10 TP und im Umfeld von 7 x 7 m 5 TP an. Die 24-Pfünder haben eine Reichweite von 600 m und richten im Zentrum von 3 x 3 m 20 TP, im Streufeld von 5 x 5 m 15 TP und im Umfeld von 7 x 7 m 10 TP an. Der Sammlerwert einer Kanone ist viel höher, als der vorgegebene Listenpreis. Die Kanone ist eine Sammlerwaffe und würde im Kampf eine Offensivwaffe darstellen.

**Katapult / Balliste:** Archaische Schleuder- oder Wurfmaschine, das aus der Eisenzeit stammt. Das Katapult ist ein aus Holz errichtetes Wurfgeschoss in verschiedenen Formen. Das bekannte Katapult schleudert Steine und Brandsteine fort. Sein Nachfolger wurde die Balliste. Dieses Katapult ist eine armbrustartige Wurfmaschine, mit denen Steine, Speere und brennende Objekte abgeschossen werden. Sie wurde damals von der Kanone abgelöst. Der Ladevorgang, um die Artilleriewaffe mit Hilfe einer Kurbel zu laden und das Wurf- oder Schussobjekt einzulegen, kostet 3+W6 Aktionen. Durch eine zweite Person, die beim Laden hilft ist es eine Aktion weniger. Durch Betätigung eines Hebels wird dann in einer weiteren Aktion der Schuss abgegeben. Katapult und Balliste haben eine Reichweite von 300 m. Im Zentrum von 3 x 3 m richten sie 15 TP an, im Streufeld von 5 x 5 m 10 TP und im Umfeld von 7 x 7 m 5 TP. Bei brennender Munition ist darauf zu achten, dass die Flammen weiter brennen und Bauwerke dadurch abbrennen können. Der Sammlerwert ist für viel höher, als der vorgegebene Listenpreis. Das Katapult und die Balliste sind Sammlerwaffen und würden im Kampf Offensivwaffen darstellen.



**Kette:** Die Kette, die eigentlich als Zugwerkzeug dient, kann auch als Schwungwaffe eingesetzt werden. Die Reichweite beträgt 2 m. Zum Schwingen sind entsprechende Aktionen nötig: 1. Auswirbeln (das ist bereits die Attacke); 2. Zurück wirbeln; 3. erneutes Auswirbeln (das wäre die nächste Attacke). Die zweite Aktion kann auch verwendet werden, um Gegner anzugreifen, die hinter oder neben einem stehen. Besonders große Ketten können 2 - 4 m weit wirken, können aber nur von extrem starken Personen genutzt werden, wie z. B. von einem Oger und müssen dann mit zwei Händen geführt werden.

**Kettensäge:** Motorisierte Sägekette, die mit Benzin oder per Akkumulator angetrieben wird. Die Kettensäge dient in der Fortwirtschaft als Werkzeug und arbeitet mit rotierenden Ketten, die Schneiden tragen. Wird sie zum Kampf eingesetzt, muss sie mit 2 Händen und dem Talent SCHLW geführt werden. In der Trefferliste hat eine Kettensäge allerdings Auswirkung wie eine schwere Klingewaffe. Hat der Träger der Kettensäge einen ST-Wert von unter 12, muss zuvor der TW auf ST gelingen, sonst wird der TW auf SCHLW - 2 WM. Die Kettensäge kann auch am Arm anmontiert werden, so dass die rotierenden Klängen über die Hand hinausragen. Mit diesem Arm sind sonstige Handlungen - 2 WM. Wird die Kettensäge im Kampf verwendet, stellt sie eine Offensivwaffe dar. Bei dauerhaftem Betrieb reicht das Benzin max. eine Stunde. Mit dem W4 kann im Vorfeld ermittelt werden, wie voll der Tank ist. Der Tank hat ein Volumen von einem 1/2 l. Der Akkumulator hat eine Nutzungsdauer von max. 10 Std., kann danach aber an einer Stromquelle (Elektroport) aufgeladen werden.

**Knallkörper:** Pyrotechnischer Gegenstand, der aufgrund der Explosion seiner Pulverladung einen Knall von sich gibt. Knallkörper werden zu festlichen Aktivitäten verwendet. Knallkörper sind von einer festen Papierhülle umhüllt und mit einem schwachen Explosivstoff gefüllt. Das enthaltene Schwarzpulver ist in geringen Mengen für den Brandeffekt eingesetzt. Anders als bei wirklichen Sprengstoffen detoniert der Knallkörper nicht, sondern die Hülle zerreißt. Durch den Abbrand des Schwarzpulvers verursacht der Druckanstieg nur diese so genannte Deflagration. Die Druckwelle erreicht dabei kaum die Überschallgeschwindigkeit. Der Knallkörper ist, neben dem Schwarzpulver, noch mit Ton und Erde gefüllt. Die Form des Knallkörpers ist zylindrisch. Um das Schwarzpulver zu entzünden, wird eine Zündschnur angezündet. Ein Superböller kann durchaus schwere Verletzungen verursachen und zumindest kleine Körperpartien, wie Finger abtrennen. Knallkörper sind oft unzuverlässig, vor allem, wenn sie lange gelagert wurden. Es gibt viele Blindgänger und Querschläger. Außerdem sind sie sehr feuchtigkeitsempfindlich. Die Unzuverlässigkeit mancher Böller kann einen TW auf GL fordern. Misslingt der TW, findet ein Querschläger statt- Der Superböller richtet im Zentrum von 5 x 5 cm 3 TP an und im Streufeld von 15 x 15 cm 1 TP. Pyrotechnische Knallkörper werden auf vielen Gestirnen nur zu bestimmten Festivitäten zugelassen. Die stärkeren pyrotechnischen Sätze, die bei großen Feuerwerken eingesetzt werden, sind gesetzlich auf die gewerbliche Nutzung eingeschränkt.

**Knüppel / Stuhlbein / Schlagstock:** Als Knüppel gelten alle breiteren Hölzer, die sich als Waffe verwenden lassen. Das können dicke Baumäste, harte Wurzeln sein, aber auch massive Knochen. Stuhlbeine lassen sich in jeder Kneipe finden und als Waffe einsetzen, wenn man sie erstmal abmontiert hat. Schlagstöcke und Teleskopschlagstöcke sind selten aus Holz, sondern eher Hartplastik oder Leichtmetall. Der Teleskopschlagstock lässt sich mit einer Handlung ausfahren. Beim Schutzdienst, vor allem in Gefängnissen werden Schlagstöcke eingesetzt. Schlagstöcke können mit einem Schock-Modul ausgestattet sein, der wahlweise die Taser-Stufe 1 und 2 ermöglicht. Bei Stufe 1 verursacht er – 1 LE und einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt; bei Stufe 2 verursacht er – 5 LE und einen Schock. Ab Stufe 2 benötigt die Taserfunktion eine Nachadepause. Dicke Knüppel werden mit 2 Händen geführt. Der Schlagstock gilt als Schutzwaffe, mit dem Schock-Modul ab Stufe 2 als Defensivwaffe.

**Kofferbombe:** Kofferbomben sollen nach außen den Eindruck einer Bombe vermeiden. Sie wurden vor allem von Terroristen oder Putschisten verwendet. Im Koffer befindet sich ungefähr 1 Kg TNT (Trinitrotoluol). Der Zünder ist meistens an einem Zeitzünder befestigt und soll zu einem bestimmten Zeitpunkt hochgehen oder sie soll per Fernzünder ausgelöst werden. Ein Fernzünder funktioniert auf max. 2 Km Entfernung. Dem Sprengstoff werden oft splitterwirkende Gegenstände hinzugefügt, z. B. Schottersteine, Nägel oder Schrauben. Die durch die Explosion herumfliegenden Schrapnelle haben tödliche Wirkungen. Um den Sprengstoff zur Explosion zu bringen, können Batterien verwendet werden und einige Behälter mit Nitroverdünner. Durch den elektronischen Auslöser kommt es schließlich zur Explosion, die eine starke Detonation bewirkt. Die Kofferbombe mit 1 Kg TNT richtet im Zentrum (mit Splitterwirkung) von 21 x 21 m 100 TP an, im Streufeld (mit Splitterwirkung) von 35 x 35 m 50 TP und im Umfeld (mit Splitterwirkung) von 49 x 49 m 7 TP. Jedes weitere Kg TNT erhöht den Wirkungsbereich von Zentrum, Streufeld und Umfeld um 5 m und um je weitere 10 TP. Das Zentrum würde dann 27 x 27 m weit reichen und 100 TP verursachen. Werden der Kofferbombe keine splitterwirkenden Schrapnelle beigemischt, beträgt die Explosion nur 90 – 40 – 5 TP. Eine Kofferbombe gilt als Sanktionswaffe.

**Kontraktionsbombe:** Auch bekannt als „Planetenkiller“. Bei der Kontraktionsbombe wird ein künstliches kleines Schwarzes Loch erstellt, das augenblicklich sämtliche Materie absorbiert und wegen seiner kritischen Masse schließlich explodiert. Kleine Schwarze Löcher müssen aufwändig hergestellt und in einem künstlichen gravitativen Vakuum stabil gehalten werden. Die Herstellung und der Transport so einer Bombe kann von Messgeräten durch ein komplettes Sternensystem hindurch wahrgenommen werden (auch trotz Black-Out-System). Durch diesen Nachteil können Raumschiffe mit so einer Waffe frühzeitig aufgespürt werden. Kommt die Kontraktionsbombe aber auf einem Gestirn zum Ausbruch, entreißt sie dem Gestirn die Materie. Das Gestirn wird in sich selbst kollabieren, bis es schließlich zu einer planetarischen Implosion kommt. Im Raumschiffgefecht kann so eine Bombe mithilfe einer Rakete auf feindliche Schiffe geschossen werden. Kommt es dort zum Ausbruch, wird das komplette Raumschiff vernichtet. Das Schwarze Loch bleibt selbst nicht bestehen. Es kommt in dem Gebiet danach zu kosmischen Anomalien. Die Kontraktionsbombe gilt als Sanktionswaffe, deren Besitz von fast allen Staaten geächtet wird. Die Koblode von Regulus im Rex-System sind in Besitz einer Kontraktionsbombe.

**Kopfnuss:** Der eigene Kopf wird gegen den Gegner geschlagen. Der Angreifer erleidet dabei selbst immer 1 TP.

**Kraftfeld-Modul:** Ein Kraftfeld ist ein energetischer Schutzschild, der sich 1 m vor einer Person (also im benachbarten Feld) 3 x 3 m groß aufbaut und mit + 20 RS alles dahinter befindliche schützt.

- Das Kraftfeld wird vom Modul (z. B. aus einem Phasergewehr) ausgestrahlt, in die Richtung, in die es gehalten wird.
- Es verwendet einen Deka-Akku (mit 10 EE).
- Die Aktivierung kostet 1 EE.
- Das Kraftfeld ist leicht sichtbar.
- Mit einer zuvor abgestimmten Phasewaffe kann man durch das eigene Kraftfeld hindurchschießen.
- Man kann das Kraftfeld nicht durchdringen; auch Projektile und Energieschüsse prallen an ihm ab.
- Gegnerische Attacken reduzieren das Kraftfeld entsprechend ihrer TP. Wurde das Kraftfeld zerstört, gehen die restlichen TP hindurch. Ein zerstörtes Kraftfeld ist künftig unbrauchbar.
- Wurde das Kraftfeld nur dezimiert und rechtzeitig ausgeschaltet, kann es jederzeit mit dem aktuellen RS-Wert wieder ausgestrahlt werden.
- Wird es ausgeschaltet, kann es nach einer Min. mit kompletter Stärke wieder aufgebaut werden.
- Berührt man das Kraftfeld, erleidet man einen elektrischen Schlag von – 1 LE und einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt.
- Geraten zwei Kraftfelder aneinander, verlieren beide Kraftfelder pro Aktion – 1 RS. Eine bewegliche stärkere Masse als der Träger kann den Träger mit dem Kraftfeld abdrängen, z. B. kann der Kraftfeld-Träger von einem Speeder umgerast werden.
- Das Kraftfeld verliert je Min. – 1 RS, bei Starkregen sogar – 2 RS.
- Im Wasser kann es nicht eingesetzt werden, es schaltet sich sofort ab.
- Das Kraftfeld schützt nicht vor Gasen, Strahlungen, EMP und Psinetiken. Informatiker können sich in Kraftfelder hacken.
- Der Akku lässt sich aufladen.
- Das Kraftfeld gilt als Defensivwaffe und wird von polizeilichen und militärischen Kräften und vom Katastrophenschutz oder bei besonderen Bauarbeiten genutzt.

**Kralle:** Es handelt sich um die Krallen eines Tieres oder um die Krallen eines Avesen, Pantheras oder Werwolfs. Es gibt aber auch künstliche Metallkrallen, die man sich mit einem Bügel überm Handgelenk anbringen kann. Diese Krallen ragen über die Hand hinaus. Beim Tragen einer Metallkrallen sind weitere Handlungen mit der entsprechenden Hand – 2 WM. Nihonische Soldaten tragen die Metallkrallen häufig an der linken Hand.

**Kratylgranate:** Granate, die durch die Explosion Kratylstaub in einem Umfeld von 11 x 11 m freisetzt. Die meisten Para-Kreaturen erleiden dadurch – 5 VIT. Geisterhafte Para-Kreaturen entschwinden dann automatisch in die Immaterielle Ebene, in der sie W100 Min. lang verbleiben müssen. Psinetiker, die sich in Reichweite der Explosion befinden, erhalten auf den TW auf PSI – 6 WM und verlieren endgültig in PSI – 1. Die WM regenerieren stündlich um einen Punkt. Die Kratylgranate ist eine Defensivwaffe.

**Kratylpatrone:** Kratyl ist eine seltene Metallablagerung, die sich in Bergwerken findet. Kratylpatronen werden vor in Büchsen eingesetzt, um damit Jagd auf Para-Kreaturen oder Psinetiker zu machen. Die Patrone verursacht einen nichtletalen Treffer, der 2 / 3 / 3+W20 TP verursacht. Para-Kreaturen erleiden dadurch – 5 VIT und müssen in die Immaterielle Ebene entschwinden, wo sie gezwungen sind, für W100 Min. lang dort zu verbleiben. Ein getroffener Psinetiker erhält auf den TW auf PSI – 6 WM und verliert endgültig in PSI – 1. Die WM regenerieren stündlich um einen Punkt. Die Kratylpatrone gilt als Schutz- und Defensivwaffe.

**Kugel:** Kleine Kugel, die als Projektil genutzt wird, z. B. im Blasrohr, bei einer Steinschleuder oder einer Zwillie. Die Kugel kann aus Ton oder Metall sein. Das Blasrohr richtet mit einer Kugel 1 / 2 / 2+W6 TP an. Eine Steinschleuder oder eine Zwillie richtet mit einer Kugel 4 / 5 / 5+W6 TP an. Kugeln können auch versilbert sein und schützen so beispielsweise vor Werwölfen.

**Kurzschwert:** Kleines Schwert mit kurzer Klinge, z. B. ein Sax. Das Kurzschwert gilt als Samml-, Sport- und Defensivwaffe.

**Kurzspeer:** Kurze Speerwaffe (ca. 1,10 – 1,20 m). Der Kurzspeer bietet den Vorteil, dass er mit einer Hand geführt werden kann. Somit ist die zweite Hand noch für einen Schild o. ä. frei. Wird mit dem Kurzspeer aber schwer hantiert, sollte man 2 Hände benutzen. Der Kurzspeer kann auch geworfen werden. Die geworfene Waffe verliert nach 15 m je m – 1 TP. Sauranische Krieger setzen in die Speerspitzen häufig ein Mikrogenit-Modul mit ein. Wird dieses aktiviert, explodiert die Spitze bei Aufschlag. Der Kurzspeer ist danach jedoch unbrauchbar. Mikrogenit macht den Kurzspeer zur Offensivwaffe, ansonsten ist der Kurzspeer eine Sammler-, Sport- und Defensivwaffe.

**Kusarigama:** Kettenwaffe, an der an einem Ende eine Sichel mit einem Griff befestigt ist und am anderen Ende eine Kugel oder eine Kugel mit Stacheln. Diese Waffe stellt eine Kombination aus Wurf-, Schnitt- und Kettenwaffe dar und ist vielseitig nutzbar; der Umgang muss jedoch erlernt sein. Die Sichel wird in der einen Hand gehalten, um sich damit gegen Angriffe des Gegners zu schützen. Das Zuschlagen mit der Sichel wird mit dem Talent Klingenschnelle ausgeführt. Die geraffte Kette wird mit der anderen Hand geführt, kreisend geschwungen und zur Attacke genutzt. Durch die Kette kann der Kusarigama auf eine Reichweite von bis zu 2 Metern eingesetzt werden. Kommt die Kette mit der Kugel am Ende zum Einsatz, was meistens der Fall ist, wird das Talent SCHW verwendet. Das Zurückziehen der Kugel kostet eine Aktion. Aber zur Verteidigung kann parallel noch die Sichel genutzt werden. Zur Nutzung ist im Vorfeld die Kognition auf Beidhändigkeit nötig. Die Kette selbst kann außerdem zum Würgen eingesetzt werden, dann werden die Talente FM und ST eingesetzt (siehe Garotte!) Für das Kusarigama müssen 2 Hände eingesetzt werden. Der Kusarigama ist eine nihonische Budo-Waffe und wird zu Folklore-Darstellungen präsentiert. Nihonische Elitesoldaten des Tennoreichs der Nihona verwenden diese Waffe noch häufig. Das Kusarigama ist eine Sammler- und Sportwaffe und gilt im Kampf als Offensivwaffe.

**Kusonitbombe:** Kusonit ist eine ätzende Chemikalie, die jedoch nur auf Metalle wirkt und diese radikal auflöst. Waffen, Rüstungen, Raumschiffwände und sonstige metallische Gegenstände lösen sich zischend auf und verdampfen sekundenschnell. Die Kusonitbombe wird aus der Luft abgeworfen und explodiert 10 m über dem Erdboden und greift dadurch ein Gebiet von 100 x 100 m an. Der Regen fällt in diesem Gebiet W6 Aktionen lang. Auf eine Metallfläche können bis zu 100 ml Kusonit hinunter regnen. Sämtliche Metalle erleiden dadurch – 100 RS und lösen sich dadurch komplett auf. Befindet sich ein Humanoid direkt in dem Gebiet, wo gerade Metall verätzt, muss ihm ein TW auf GL gelingen, um nicht die giftigen Dämpfe des Metalls einzuatmen. Misslingt der TW, erleidet er eine Metallvergiftung und verliert – W4 LE und – W4 VIT. Eine medizinische Behandlung ist nötig, sonst erleidet er einmalig und dauerhaft nach 24 Std. – 1 LE und – 1 VIT. Kybernetiken und Androiden haben eine künstliche Haut, mit der sie vor dem Kusonit geschützt sind. Bei einer offenen Wunde oder wenn der Androide Kusonit durch den offenen Mund bekommt, wirkt es jedoch ätzend und der Androide würde – W4 LE und – W4 VIT erleiden. Die Verluste in LE müssen durch Reparatur behoben werden. Kusonit stammt aus dem Ballas-Nebel im Miranda-Sektor und ist selten und darum auch recht teuer. Im Wasser lagert sich Kusonit am Boden ab. Die Kusonitbombe wird in Krisengebieten gegen Panzer und andere Fahrzeuge oder auch gegen Stationen eingesetzt. Wird Kusonit in einem Raumschiff gezündet, z. B. durch eine Granate wirkt sie zerstörerisch auf Wände und Böden und könnte dadurch Löcher ins Weltall hinein schaffen. Die Kusonitbombe gilt als Offensivwaffe.

**Kusonitgranate:** Siehe zunächst die Beschreibung bei Kusonitbombe! Die Kusonitgranate wirkt durch die explosive Freisetzung auf 11 x 11 m. Sämtliche Metalle erleiden dadurch – 10 RS und lösen sich dadurch teilweise oder ganz auf. Befindet sich ein Humanoid direkt in dem Gebiet, wo gerade Metall verätzt, muss ihm ein TW auf GL gelingen, um nicht die giftigen Dämpfe des Metalls einzuatmen. Misslingt der TW, erleidet er eine Metallvergiftung und verliert – W4 LE und – W4 VIT. Eine medizinische Behandlung ist nötig, sonst erleidet er einmalig und dauerhaft nach 24 Std. – 1 LE und – 1 VIT. Kybernetiken und Androiden haben eine künstliche Haut, mit der sie vor dem Kusonit geschützt sind. Bei einer offenen Wunde oder wenn der Androide Kusonit durch den offenen Mund bekommt, wirkt es jedoch ätzend und der Androide würde – W4 LE und – W4 VIT erleiden. Die Verluste in LE müssen durch Reparatur behoben werden. Die Kusonitgranate wird in Krisengebieten gegen Truppen und ihre Bewaffnungen und Techniken eingesetzt. Die Kusonitgranate gilt als Offensivwaffe.

**Langschwert:** Archaisches sehr langes Schwert bzw. Hiebwappe, mit einer Klingenlänge von 1,25 m und einer Grifflänge von 15 – 25 cm. Das Langschwert wird mit 2 Händen geführt. Mit dem Langschwert erreicht man eine Reichweite von 1 – 3 m. Hat der Träger des Langschwertes einen ST-Wert von unter 12, muss zuvor der TW auf ST gelingen, sonst wird der TW auf KLW – 2 WM. Oger und Plantoiden können das Langschwert mit einer Hand führen. Bei Ogern wird die Reichweite wegen deren langen Arme sogar noch um 1 m erweitert.

**Lanze / Speer:** Stichwappe, die bei altertümlichen Reiterturnieren (Tjost), aber auch bei der Infanterie zur Verteidigung gegen berittene Einheiten diente. Die Lanze ist eine aus Holz spitz zulaufende Stabwappe, mit einer Länge von 2 – 3 m. Am Kopf eines Speers ist meistens eine doppelseitige Klinge angebracht. Die Lanze bzw. der Speer wird mit 2 Händen geführt. Beim Tjostieren wird die Lanze mit einer Hand vor sich hergetragen und in der anderen Hand ein Schild gehalten, darum ist ein TW auf WS für die Beidhändigkeit nötig. Der geworfene Speer verliert nach 10 m je m – 1 TP. Die Lanze bzw. der Speer dient als Sammler- und Sportwappe.

**Laserschwert:** Handhabbarer Griff, aus dem nach Aktivierung eine 1,10 m lange Laserklinge erstrahlt. Laserklingen sind aus Licht gewandelte thermische Energiefelder, mit kurzer Distanz vom Austrittsort. Die Laserklinge schneidet in alle Richtungen und durchtrennt mühelos fast sämtliche Materialien. Der Umgang mit dem Laserschwert verlangt einen gekonnten Umgang. Zuvor muss ein TW auf WS gelingen, der eine Kognition kostet, sonst wird die Handhabung – 2 WM. Wurde die Psinetik Superagilität aktiviert, ist das nicht nötig. Mit der Superagilität können mit dem Laserschwert fliegende Projektile und Phaserschüsse abglockt werden und auf neue Ziele hin umgelenkt werden. Um Dinge auf ein neues Ziel hin umzulenken, müssen dem Psinetiker die TW auf REFL, SINN und KLW gelingen. Das Laserschwert kann einfache Raumschiffwände und -türen in 1 Min. durchbrennen und hinterlässt dabei ein 5 x 5 cm großes Loch. Wird das Laserschwert gegen eine vergleichbar große metallische Waffe eingesetzt, kann es dieses durch einen guten TW zerstören, wenn die gegnerische Attacke oder Parade nur normal ausfiel. Ein Laserschwert kann dauerhaft 1 Std. eingesetzt werden oder 100 x für einen Kampf aktiviert werden, bevor es wieder aufgeladen werden muss. Zum Aufladen braucht es eine ¼ Std. Das Laserschwert kann nicht unter Wasser eingesetzt werden. Auf Laserklingenwappen führt die elbische Firma Aliona bislang ein Patent. Es sind jedoch auch schon von anderen Firmen hergestellte Laserschwerte aufgetreten. Laserschwerte sind eine typische Waffe der Legaten. Das Laserschwert gilt als Sammlerwappe und im Kampf als Offensivwappe. Lediglich für die Legaten ist das Laserschwert als Defensivwappe anerkannt.



**Latent-Modul:** Das Latent-Modul macht einen Phaserschuss geräuschlos und unsichtbar, so dass auch ein Psinetiker mit Superagilität den Schuss nicht erkennen und ausweichen kann. Das Modul befindet sich standartisiert im Zielphaser. Das Modul kann auch in ein Phasergewehr verarbeitet sein und nimmt dort 1 Modul-Platz ein. Es kann dann noch ein weiteres Modul in das Phasergewehr eingesetzt werden. Auf einem holographischen Display kann das Latent-Modul aktiviert werden.

**Liberator:** Plastikpistole, die mit Hilfe eines 3D-Druckers hergestellt wurde. Sie ist für den einmaligen Einsatz gedacht. Der 3D-Drucker formt 15 entsprechende Plastikteile, die auf einfache Weise zusammengesetzt werden und diese kompakte Plastikpistole ergeben. Auch die Feder besteht aus einer Plastikspirale. Lediglich das Projektil (5,7 x 28 mm) und der Aufschlagstift, der aus einem Nagel besteht, sind nicht aus Plastik. Wer in Besitz eines 3D-Druckers und einer Druckanleitung ist, kann diese Waffe herstellen. Die Herstellung der Waffe kostet gerade mal 30 – 50 Cr., sofern man den Drucker und die Software hat. Ein guter 3D-Drucker kostet hingegen 3.000 Cr. Der Liberator stellt ein terroristisches Risiko in öffentlichen Gebäuden und Verkehrsmitteln dar, da die Einzelteile bei einem Scanner kaum auffallen. Die kleine Pistole kann gut versteckt werden. Das Talent VERST wird + 2 WM. Der häufige Gebrauch der Waffe, schon nach 3 Schüssen, stellt ein erhebliches Risiko durch den abgenutzten Lauf dar. Es besteht Explosionsgefahr. Ein TW auf GL entscheidet darüber. Die Explosion beträgt 3 TP. Vor dem Schuss muss der Hahn gespannt werden. Der Schuss wird – 2 WM. Die Reichweite beträgt 20 m, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je Meter um – 1 TP. Der Liberator gilt als Offensivwappe.

**Lichtgranate:** Granate, die W6 x 10 Sek. ein sehr helles Licht freisetzt. Wer sich im Zentrum befindet, kann aufgrund der Helligkeit nichts sehen. Bis ins Streufeld hinein erleidet man einen Sternenbrand, – 2 LE und – 1 VIT verursacht. Bis ins Umfeld wird die Dunkelheit erhellt. Das Licht strahlt im Zentrum von 3 x 3 m, im Streufeld von 11 x 11 m und im Umfeld von 100 x 100 m. Vampire erleiden durch das Licht je Aktion endgültig – 1 LE. Die Lichtgranate ist eine Defensivwappe, die vor allem zur Bekämpfung von Vampiren genutzt wird. Sie kann aber auch sonst in Kämpfen bei Dunkelheit eingesetzt werden.

**Lichtpatrone:** Patrone, die mit einer Büchse, Flinte, MP, MK, Pistole oder Revolver verschossen werden kann und beim Aufschlag neben den üblichen TP sichtbares Licht ausstrahlt und darum gegen Vampire wirkt. Die TP des Projektils wirken darum beim Vampir als endgültige LE-Abzüge. Bei Flinten handelt es sich auch um Streumunition. Wegen der Schwere der Patrone hat die Waffe nur noch ein ¾ der ursprünglichen Reichweite (außer bei Flinten).

**Liliput:** Kleinste halbautomatische Taschenpistole mit einer Lauflänge von 4,5 cm. Sie besitzt das Kaliber 6,35 x 15 mm. 6 Patronen passen in das Stangenmagazin. Die ersten wenigen Liliput-Pistolen, die in der Industrialisierung hergestellt wurden, sind begehrte Sammlerstücke. Die Waffe wurde von Geschäftsleuten, Spielern oder Frauen im Handgepäck oder in der Jackentasche getragen und diente einer unauffälligen Verteidigung. Will man die Waffe bei sich verstecken, wird der TW auf VERST + 2 WM. Aufgrund der Waffen- und Munitionsgröße richtet die Waffe jedoch nur geringen Schaden an und ein gezieltes Treffen ist kaum möglich, weil der Lauf keine Rillen hat, mit denen die Patrone einen stabilen Drall bekommen kann. Der TW auf FK wird – 2 WM. Vor jedem Schuss muss der Hahn gespannt werden. Nach 50 m reduziert sich die Stärke des Schusses je m um – 1 TP. Zum Nachladen des Magazins sind 2+W6 Aktionen nötigen. Erst nach der 2. Nachladeaktion ermittelt der Spieler, wie viele Nachladeaktionen es noch kostet. Es existiert außerdem ein Ärmel-Mechanismus, der die Liliput aus dem Ärmel hervorschnellen lassen kann. Dabei wird der Hahn automatisch gespannt. Die Liliput muss regelmäßig gewartet werden, um Ladehemmung oder Querschläger zu vermeiden. Die Liliput gilt als Defensivwaffe.

**Maschinengewehr (MG):** Schweres Gewehr, das als Dauerschusswaffe mehrere Projektile je Sekunde abfeuern kann. Das MG kann Einzelfeuer abgeben oder 10 Schüsse je Aktion. Beim Dauerschuss kann die Waffe geschwenkt werden, so dass mehrere Ziele betroffen sind. Auf die 5 Ziele, die laut Regelwerk beim Dauerschuss betroffen sind, kommen jeweils 2 Schüsse. MG werden zur taktischen Abwehr von Truppen und Mobilien und zum Schutz für Stellungen eingesetzt. Für MG gibt es Munitionsgurte, meist mit 200 Projektilen, die dem MG seitlich zugeführt werden. Leichte MG können getragen werden. Der Schuss wäre dann – 4 WM. Wird eine MG auf seinem ausklappbaren Zwei- oder Dreibeinstativ gestützt oder auf einem anderen festen Grund, wird der Schuss nur noch – 2 WM. Vor dem ersten Umgang mit einem MG oder wenn man einen völlig neuen Typen bedient, muss der TW auf Waffenkunde gelingen. MG sind Offensivwaffen. 2 Beispiele unterschiedlicher Kalibertypen sind hier dargestellt:

- Leichte MG: 7,62 x 63 mm (z. B. das MG Kavallerie) dient dazu, Truppen anzugreifen und Stellungen zu sichern. Der Schuss richtet 6 / 10 / 10+W20 TP an. Das Gehäuse besteht größtenteils aus Plastik. Es wiegt daher nur knapp 9 kg, ist 1,20 m lang und kann getragen werden. Die Reichweite beträgt 500 m, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je 20 m um – 1 TP.
- Schwere MG: 12,7 x 99 mm (z. B. das MG Heavy) wird auch auf Schiffen, Fahr- und Flugmobilen eingesetzt. Der Schuss richtet 10 / 15 / 15+W20 TP an. Die Schüsse durchdringen einen Menschen. Es wiegt 38 kg und hat eine Länge von 1,65 m. Zum Schutz vor Überhitzung ist der Lauf mit einem Tank mit Kühlflüssigkeit umgeben. Durch einen hydraulischen Puffer lässt sich die Laufverlängerung dämpfen, wodurch die Reichweite des Geschosses verändert werden kann. Das MG hat eine Reichweite von bis zu 1 km, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je 50 m – 1 TP. Der Munitionsgurt kann von rechts oder links zugeführt werden.

**Maschinenkanone (Mak):** Dauerschuss-Kanone, hier am Beispiel Kal. 30 x 173 mm. Die Maschinenkanone wird vor allem in Flugzeugen eingesetzt, aber auch für den mobilen Bodenkampf genutzt. Das Repetiergeschütz feuert je Aktion 10 Projektile aus. Die Munition besteht aus abgereichertem Uran und bietet eine starke Durchschlagswirkung. Auf einer entsprechenden Lafette kann die Mak geschwenkt werden. Beim Schwenken kommen im Dauerschuss auf die 5 Ziele 2 Schüsse. Der Schütze hält dabei zwei Griffe. Im Flugzeug, Boot oder auf einem Panzer kann die Mak fest oder an einem Rundschwenk installiert sein und von einem Artilleristen genutzt werden. Der Schuss wird – 2 WM. Wird die Mak von einem Bordcomputer aus bedient, erhält der Schuss keine negativen WM. Wenn die Schüsse von einem Fahr- oder Flugmobil aus abgegeben werden, ist der TW auf das Mobil wegen des Rückstoßes – 2 WM. Bei einer Mak können Ladehemmungen und Querschläger auftreten, darum ist gelegentlich ein TW auf GL nötig. Die Waffe hat eine Gesamtlänge von 5 m. Der Lauf hat eine Länge von 2,85 m. Die Waffe alleine wiegt 280 kg. Der Munitionskasten, der mit 1.000 Patronen befüllt ist, wiegt zusätzlich 935 kg. Die Patrone ist 30 cm lang und wiegt 700 g. Der Schuss kann Stahlpanzerungen durchschlagen. Die leeren Hülsen werden in die Vorratstrommel zurückgeführt. Die Reichweite beträgt 1,5 Km, danach reduzieren sich die TP je 10 Meter um – 1 TP. Die Mak richtet 20 / 50 / 50+W20 TP an. Ein Oger mit einem ST-Wert von 18 könnte eine MaK auch wie ein Kanonengewehr mit zwei Händen führen. Die MaK ist eine Offensivwaffe.

**Maschinenkarabiner (MK):** Sturmgewehr, das Projektile im Einzelfeuer, 3er-Salve und Dauerschuss abfeuert. Ein MK richtet 5 / 9 / 9+W20 TP an. Der Salvenschuss gibt 3 Schüsse je Aktion frei, der Dauerschuss 10 Schüsse je Aktion. Beim Dauerschuss kann die Waffe geschwenkt werden, so dass die 5 Ziele mit je 2 Schüssen betroffen werden. Nach 50 Schuss sollte eine Abkühlpause eingelegt werden. Die Schusseinstellung wird durch einen Riegel geregelt. MK nutzen meistens 30er-Magazine. Das Wechseln des Magazins kostet 2+W6 Aktionen. Der Spieler ermittelt erst nach der 2. Aktion, wie viele Aktionen noch nötig sind. Der MK wird mit 2 Händen geführt. Ein Oger kann sie auch mit einer Hand führen. Der Schuss wird – 2 WM, sofern er nicht auf einem Stativ oder auf festem Grund gestützt wird. Der MK hat eine Reichweite von 400 m, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je 10 m – 1 TP. Ein MK lässt sich leicht in wenige Hauptteile zerlegen. Der MK ist eine Offensivwaffe.

**Maschinenpistole (MP):** Kompakte Dauerschusswaffe, die Projektile im Einzelschuss, in 3er-Salve oder als Dauerschuss von 9 Schüssen je Aktion verschießt und dabei auch geschwenkt werden kann. Beim Schwenken fallen auf die ersten 4 Ziele 2 Schüsse und auf das letzte Ziel 1 Schuss. Das häufig verwendete Kaliber ist 9 x 19 mm. Viele MP haben 10er-, 20er- oder 30er-Magazine. Die MP hat gegenüber einem Maschinenkarabiner den Vorteil, dass sie einhändig geführt werden kann. Der Schuss ist dann bei einer 3er-Salve oder beim Dauerschuss allerdings – 2 WM. Ein Kombinationsschalter sichert die Waffe und ermöglicht die Option ob Einzel-, 3er- oder Dauerschuss. Ältere Modelle können Ladehemmungen haben und die MP muss, wie jede Pistole, ordentlich gewartet werden, um Ladehemmung oder Querschläger zu vermeiden. Hier kann ein TW auf GL erforderlich sein. Eine MP hat eine ungefähre Reichweite von 100 Metern, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je m um – 1 TP. Das Wechseln des Magazins kostet 2+W6 Aktionen. Der Spieler ermittelt erst nach der 2. Aktion, wie viele Aktionen noch nötig sind. Eine MP wiegt ca. 2 kg. Sie lässt sich ohne Werkzeug leicht zerlegen. An eine MP lassen sich Zielfernrohr, Visualik und auch ein Schalldämpfer anbringen. MP werden in kriminellen Kreisen gerne als Statussymbol verwendet. Polizeiliche Kräfte dürfen MP in besonderen Situation nutzen, ansonsten ist sie eine Offensivwaffe.

**Maser-Blaster:** Kanonengewehr, das gegnerische Kraftfelder angreift und dort 100 RS zerstört. Zur Technik, siehe auch weiter unter Maser-Gewehr! Das Kanonengewehr wird vor allem gegen das Kraftfeld Typ B eingesetzt, das 200 RS besitzt. Gerät eine Person in den Strahl des Maser-Blasters erleidet sie schwerste Verbrennungen und – 20 TP und wird ohnmächtig. Die Blaster-Kanone wird mit 2 Händen geführt. Hat der Träger des Blasters einen ST-Wert von unter 12, muss ihm im Vorfeld der TW auf ST gelingen, sonst wird der TW auf FK – 2 WM. Nach einem Schuss benötigt die Waffe eine Aktion zum Nachladen. Der Schuss ist leise und unsichtbar, so dass auch Psinetiker mit der Psinetik Superagilität ihm nicht ausweichen können. Der Graser-Blaster hat eine Reichweite von 50 m. Der Akku ermöglicht 20 Schüsse, danach muss der Blaster aufgeladen werden. Der Maser-Blaster gilt als Offensivwaffe. Der Blaster kann nicht unter Wasser eingesetzt werden.

**Maser-Gewehr:** Gewehr, das Mikrowellenstrahl verschießt und 10 RS eines gegnerischen Kraftfelds zerstört. In der Digitalen Epoche wurden große Maserstrahler erstmals eingesetzt, um gewaltsame Demonstranten zu vertreiben. Dabei arbeitet der Maser mit einer Frequenz von 95 Gigahertz. Die Strahlung dringt gerade 0,4 mm in die Haut der Betroffenen und verursacht einen Schmerz, der die Betroffenen zur Flucht bringen soll. Heute werden Maser-Gewehre primär dazu eingesetzt, um Kraftfelder zu zerstören, dennoch kann auch der eben genannte Nebeneffekt genutzt werden. Betroffene Personen erleiden durch den direkten Schuss eines Maser-Gewehrs leichte Verbrennungen und – 2 TP. Tragen die Betroffenen aber nasse Bekleidung oder an der Stelle des Auftretts metallische Gegenstände, wirkt das verstärkend und verursacht 2+W4 TP. Das Gewehr wird mit 2 Händen geführt. Oger und Plantoiden können es auch mit einer Hand führen. Nach einem Schuss benötigt die Waffe eine Aktion zum Nachladen. Der Schuss ist leise und unsichtbar, so dass auch Psinetiker mit der Psinetik Superagilität ihm nicht ausweichen können. Das Maser-Gewehr hat eine Reichweite von 20 m. Der Akku ermöglicht 100 Schüsse, danach muss das Gewehr aufgeladen werden. Das Gewehr kann nicht unter Wasser eingesetzt werden. Das Maser-Gewehr gilt als nichtletale Defensivwaffe.

**Maser-Kanone:** Installierte Artilleriekanone, die Mikrowellenstrahlen aussendet und vorrangig zur Zerstörung von Energieschilden eingesetzt wird. Sie befindet sich in Gefechtsstationen oder auf Raumschiffen. Die Kanone zerstört 1.000 RS eines Energieschildes (oder zerstört ein Kraftfeld). Sie übt einen punktuellen Strahlenschuss aus. Sollte ein Humanoid von einem Maserstrahl dieser Stärke getroffen werden, erleidet er schwerste Verbrennungen, an denen er sofort stirbt. Er würde 200 TP erleiden. Der Schuss einer Maser-Kanone ist relativ leise, jedoch am Austrittsort erkennbar. Ein Psinetiker wird den Strahl aber auch mit der Psinetik Superagilität nicht erkennen können. Der Kanonenschuss hat auf Gestirnen eine Reichweite von 5 Km und im Weltall im Raumschiffgefecht 5 Felder. Nach dem Schuss ist eine Gefechtsaktion zum Nachladen nötig. Die Maser-Kanone ist nicht unter Wasser einsetzbar. Der Akku ermöglicht 20 Schüsse. Danach muss die Maser-Kanone aufgeladen werden. Der Schuss kostet 50 EE. In einem Raumschiff wird die Maser-Kanone durch den Myria-Akku gespeist. Die Maser-Kanone gilt auf Gestirnen als Offensivwaffe.

**Mechknut:** Griff, aus dem ein Metallseil mit Klängen ausfährt, das sich durch Aktivierung auch zum Schwert formen lässt. Als klingenreiches Metallseil wird der Mechknut als Peitsche (TW auf SCHWW) geführt. Als Schwert wird es mit dem Talent KLW geführt. Außerdem kann durch die Waffe, als Peitsche oder Schwert, Strom geschickt werden (Taserstufen 1 – 3). Neben den Trefferpunkten, die das Opfer durch den Mechknut entgegennimmt, erleidet es dann außerdem, je nach Stufe: 1) – 1 LE und einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt; 2) – 5 LE und einen Schock; 3) – 10 LE und einen Schock und das Opfer wird ohnmächtig, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Ab Stufe 2 benötigt der Mechknut eine Nachladepause, eh es wieder Strom durchschicken kann. Der Mechknut dient als Defensivwaffe, ab Stufe 3 jedoch als Offensivwaffe. Der Käufer kann sich entscheiden, ob er und welche Stufe er beim Kauf einsetzen lassen will. Diese kosten auch unterschiedlich.

**Messer / Wurfmesser:** Das eigentliche Werkzeug und Haushaltsgerät kann auch als handliche Klingenwaffe eingesetzt werden. Wird das Messer geworfen, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob die Klinge oder der Griff das Ziel erreicht. Der Griff richtet nur 1 / 2 / 2+W6 TP an. Spezielle Wurfmesser erreichen ihr Ziel immer mit der Klinge. Das geworfene Messer verliert nach 10 Metern je Meter – 1 TP. Wurfmesser werden als Sportwaffen geführt. Ansonsten stellt das Werkzeug eine Schutzwaffe dar.

**Mikrogenit:** Mikrogenit ist ein mikroskopischer Sprengstoff, der in kleinen Geräten eingesetzt werden kann, die z. B. mit dem Identify-Modul ausgestattet sind oder er ist in Nanobots eingearbeitet, wie in der Intrige-Fliege oder er wird einfach so als Sprengstoff genutzt. Er kann auch in Bolzen- und Pfeilspitzen eingesetzt werden, wie auch in Kurzspeeren. Beim Auftritt explodiert Mikrogenit und richtet im Zentrum von 1 m<sup>2</sup> 7 TP an und im Streufeld von 3 x 3 m 5 TP. Ein mit Mikrogenit bestückter Bolzen oder Pfeil fliegt nur noch ein ¾ seiner ursprünglichen Reichweite. Mikrogenit wurde Untertage in einigen Planetoiden entdeckt, vor allem im Asteroidengürtel und in den Ringsystemen des Planeten Heliodor des Miranda-Sektors. Mikrogenit gleicht einem kristallinen Staub, der in der Luft schweben kann. Mikrogenit stellt vor allem in der frei schwebenden Form von Mikrogenitwolken eine große Gefahr beim Bergbau dar, da ein Funkenschlag ausreicht, um die Staubwolke zu einer Kettenreaktion von Explosionen zu bringen. Mikrogenit potenziert seine Sprengkraft nicht wenn mehrere Mikrogenit-Teilchen verbunden werden. Jedes Teilchen explodiert für sich. Die Mikrogenitwolke hat außerdem eine vergiftende Wirkung auf Humanoiden. Wer einer solchen Wolke ausgesetzt ist, leidet in wenigen Sekunden unter Übelkeit und Erbrechen (– 1 LE und – 2 VIT).

**Mikro-Phaser:** Dunkelelbische Geheimwaffe, die von der Dunkelelbischen Reichsfabrik hergestellt wird und vor allem von den dunkelelbischen Agenten genutzt wird. Der Mikro-Phaser ist der kleinste Phaser der Welt und wird in den Sternenbrillen der Agenten eingesetzt. Der Fernauslöser ist ein Ring, den die Agenten am Finger tragen. Der Schuss verursacht 5 / 9 / 9+W20 TP. Wegen des nötigen kleinen Akkus kann die Brille nur 10 Schüsse abgeben. Die Brille kann danach wieder aufgeladen werden. Der Schuss wird – 2 WM. Der Mikro-Phaser hat eine Reichweite von 10 m. Der Phaser kann nicht unter Wasser eingesetzt werden. Der Mikro-Phaser ist eine Offensivwaffe.

**Mini-Nuke:** Der Mini-Nuke ist eine kleine Atombombe, deren Herstellung erst seit der Digitalen Epoche gelungen ist. Die geringe Wasserstofffusion löst eine vergleichbare Explosion von 0,3 Kilotonnen TNT aus. Die geringen Ausmaße ermöglichen eine Bombe, die in einem Koffer transportiert werden kann. Sie wiegt 20 Kg. Mit einem geeigneten Raketenwerfer ließe sich die Mini-Nuke auch abfeuern, allerdings wäre man damit zu nah am verstrahlten Explosionsort. Besser geeignet ist der Auswurf aus einem Flugmobil oder die Mini-Nuke vor Ort zu positionieren und per Fern- oder Zeitzünder zu aktivieren. Durch die Explosion fusionieren Wasserstoff-Atomkerne, wodurch Energie in Form von Gammastrahlung, Licht und Wärme entsteht.

- Im Zentrum von 50 x 50 m findet eine Explosion statt, die 500 TP auslöst. Die extreme Hitze zerstört dort fast alles. Es findet dort ein schwerer EMP statt, der alle elektronischen Techniken zerstört. Es findet dort eine schwere Verstrahlung statt, die das Gebiet jahrelang kontaminiert. Wer sich danach in diesem Gebiet aufhält, wird schwer verstrahlt (siehe Pathogene, Strahlenkrankheit!)
- Im Streufeld von 100 x 100 m wirkt die Explosion noch verbrennend. Die Betroffenen erleiden 10 + W10 TP. Es findet dort ein mittlerer EMP statt, der fast alle elektronischen Techniken zerstört. Androiden, Drohnen und Roboter, Androiden und Drohnen erleiden – 15 WS und einen Schock und können dadurch zerstört werden. Androiden können sich gegen den Schock mit einem TW auf WS dagegen wehren. Hierbei gilt der WS-Wert, vor dem Abzug des EMP. Es findet in dem Gebiet auch eine mittlere Verstrahlung statt, die das Gebiet jahrelang kontaminiert. Wer sich danach in diesem Gebiet aufhält, wird mittelschwer verstrahlt (siehe Pathogene, Strahlenkrankheit!)
- Im Umfeld von 10 x 10 Km findet ein leichter EMP statt, der fast alle elektronischen Techniken zerstört. Androiden, Drohnen und Roboter, Androiden und Drohnen erleiden – 12 WS und einen Schock und können dadurch zerstört werden. Androiden können sich gegen den Schock mit einem TW auf WS dagegen wehren. Hierbei gilt der WS-Wert, vor dem Abzug des EMP. Es findet in dem Gebiet auch eine mittlere Verstrahlung statt, die das Gebiet jahrelang kontaminiert. Wer sich danach in diesem Gebiet aufhält, wird mittelschwer verstrahlt (siehe Pathogene, Strahlenkrankheit!)

ABC-Vakzin drosselt die Verstrahlung. Innerhalb einer Std. wird aus einer schweren Verstrahlung eine mittlere und aus einer mittleren Verstrahlung eine leichte und eine leichte Verstrahlung wird durch ABC-Vakzin während der Wirkungszeit aufgehoben. ABC-Vakzin kann auch prophylaktisch gegen die Strahlenkrankheit eingenommen werden und wirkt 24 Std. lang. Die Mini-Nuke gilt als Sanktionswaffe, ist in den meisten Staaten streng verboten und wird als terroristischer Akt eingestuft.

**Mini-Phaser:** Sehr kleiner Phaser in Form eines handlichen 2 cm breiten Stiftes oder als Modul eingearbeitet in verschiedenen Geräten. Meistens, wie am Beispiel des Stiftes, wird der Schuss durch einen Druckmechanismus ausgelöst. Einige Waffenfirmen arbeiten den Mini-Phaser auch in Gehstöcke oder Streitäxte ein. Der Mini-Phaser wird gerne im Geheimdienst eingesetzt. Der Schuss verursacht 5 / 9 / 9+W20 TP und wird – 2 WM. Er hat eine Reichweite von 50 m. Die Akkuleistung ermöglicht 10 Schüsse, danach muss das Gerät wieder aufgeladen werden. Der Phaser kann nicht unter Wasser eingesetzt werden. Der Mini-Phaser gilt als Defensivwaffe.

**Morgenstern:** Archaische Hieb- oder Schlagwaffe mit einem ungefähr 50 cm langen Holzstab als Griff, an dessen Ende Metallstacheln eingearbeitet sind oder eine schwere Kugel mit Metallstacheln. Diese Waffe ist ein Abkömmling der Keule. Sie wird als Schlagwaffe geführt, das Ergebnis ist in der Trefferliste jedoch unter Klingenswaffen aufgeführt. Der Morgenstern ist eine Sammlerwaffe. Im Kampfeinsatz würde sie als Offensivwaffe geführt werden.

**Nanitengranate:** Naniten sind Nanobots, die sich an freigesetzten Schrapnelle befinden, die sich durch die Explosion in einem Umfeld von 11 x 11 m verteilen. Die Schrapnelle treffen den Körper eines Humanoiden, der dadurch zunächst – 5 TP erleidet, wie durch ein Messer. Im feindlichen Organismus dringen dann W6 Naniten ein, die innerhalb von 1 Min. wichtige Organe aufsuchen und sich dort einnisten. Durch einen Funkbefehl werden die Naniten aktiv und greifen den Organismus an. Jede Nanite verursacht dann sofort und alle 5 Min. – 1 LE. Dabei entsteht eine innere mittlere Wunde. Die Organschäden können nur operativ behandelt werden. Die Naniten können durch Funkbefehl auch von ihrer Tätigkeit abgehalten werden. Und es ist ebenso möglich, dass die Naniten beauftragt werden, zerstörte Organismen wieder herzustellen. Der humanoide Körper wehrt sich gegen den Parasiten automatisch. Er bekämpft eine Nanite nach der anderen und braucht für jede Nanite W6 Std. Will man die Naniten operativ bekämpfen, dauert die OP je Nanite W6 Min. Wenn eine Nanite durch OP angegriffen wird, werden die anderen Naniten jedoch alarmiert und greifen sofort an. Durch EMP lassen sich die Naniten direkt bekämpfen, weil EMP elektronische Techniken zerstört. Bei der Militärsplionage werden Naniten manchmal eingesetzt, um Verhöre durchzuführen oder um politische Persönlichkeiten unbemerkt auszuschalten. Nanitengranaten gelten als Legitimationswaffe.

**Naniten-Kapsel / Naniten-Patrone:** Allgemein zum Thema und Umgang mit Naniten, siehe unter Nanitengranate! Naniten-Kapseln werden an Bolzen- oder Pfeilspitzen befestigt. Die Nanitenkapsel kann auch in ein Getränk oder in eine Speise zugefügt werden, dadurch ist der Angriff noch unbemerkter. Naniten-Patronen werden mittels Büchse oder Pistole verschossen. Am feindlichen Organismus dringen dadurch W6 Naniten ein. Durch die Nanitenkapsel fliegt ein Bolzen, Pfeil oder die Naniten-Patrone nur noch die ½ der ursprünglichen Reichweite. Naniten gelten als Legitimationswaffe.

**Napalmbombe:** Brandbombe, die Explosion und Brand bewirkt. Napalm besteht vor allem aus Benzin, Petroleum oder auch aus Kerosin und wird mit Zusatzstoffen geliert. Es wird dadurch zähflüssig und klebrig und haftet am Zielort und entwickelt dort eine starke Brandwirkung. Kleine Spritzer verursachen schwere Verbrennungen auf der Haut. Napalm kann nur schlecht mit Wasser gelöscht oder abgewaschen werden. Die Verbrennungstemperatur von Napalm liegt zwischen 800 bis 1.600 °. Die Brennzeit von Napalm beträgt bis zu 10 Min. Durch die Explosion der Kanisterbombe verteilt sich das Napalm, je nach Menge großflächig. Die 125-l-Bombe löst im Zentrum von 11 x 11 m 25 TP aus, im Streufeld von 21 x 21 m 15 TP und im Umfeld von 31 x 31 m 5 TP. Die Betroffenen verbrennen oder ersticken und die Flammen brennen weiter. Diese Flammen sind kaum zu löschen. Bei Betroffenen, die sich im Zentrum befinden, brennt der ganze Körper. Bei Betroffenen, die sich im Streufeld befinden, brennt eine Körperzone. Bei Betroffenen, die sich im Umfeld befinden, brennt eine Körperpartie. Die Flammen brennen weiter und verteilen sich. Größere Kanisterbomben können weitere Flächen verbrennen und mehr TP anrichten. Napalmbomben gelten als Sanktionswaffen.

**Netzwerfer:** Tasergewehr, das Netze ausschießt, die elektrische Ladungen übertragen. Das Gewehr verschießt ein Netz aus Metallfasern, das ein Objekt (Tier, Kreatur oder Humanoid) einfängt und gleichzeitig Strom überträgt. Das Netz hat magnetische „intelligente“ Verschlüsse, die dafür sorgen, dass es sich um das Zielobjekt herum schließt. Der elektrische Stoß verursacht einen Taserstoß der Stufe 2: – 5 LE und einen Schock. Vom Gewehr aus kann per Abzug ein Befehl signalisiert werden, wodurch das Netz einen erneuten Stromstoß verursacht. Allerdings braucht das Netz zwischen den Stromstößen jeweils eine Nachladepause. Das Netz kann insgesamt 10 Stromstöße verursachen. Um sich aus dem Netz zu befreien, müsste die Kreatur intelligent genug sein. Um das Netz zu zerreißen, ist ein TW auf ST nötig, der – 2 WM wird. Im Magazin des Gewehrs befinden sich 3 Netze. Die Reichweite des Schusses beträgt max. 20 m. Das Gewehr wird mit 2 Händen geführt. Der Netzwerfer gilt als Jagdwaffe und wird mit 2 Händen geführt. Er wird von der sauranischen Firma Agame hergestellt, die sich auf Jagdzubehör und -waffen spezialisiert haben. Der Netzwerfer kann nicht unter Wasser eingesetzt werden. Sollte das Netz auf einen Humanoiden abgefeuert werden, gilt die Waffe gesetzlich als Defensivwaffe.

**Neutrino-Blaster:** Kanonengewehr, das eine atomare Neutrino-Fission auslöst und durch den Auftritt des Schusses alles Organische sofort auflöst. Gegenstände und Gebäude sind davon nicht betroffen, aber alles Lebendige, wie Pflanzen, Tiere und Humanoiden. Die Blaster-Kanone wird mit 2 Händen geführt. Hat der Träger des Blasters einen ST-Wert von unter 12, ist zuvor ein TW auf ST nötig, sonst wird der Schuss – 2 WM. Nach einem Schuss benötigt die Waffe eine Aktion zum Nachladen. Der Neutrino-Blaster hat eine Reichweite von 50 m. Der Akku ermöglicht 20 Schüsse, danach muss der Blaster aufgeladen werden. Der Neutrino-Blaster gilt als Sanktionswaffe. Der Einsatz ist in vielen Staaten verboten und wird als terroristischer Akt eingestuft. Der Blaster kann nicht unter Wasser eingesetzt werden.

**Neutrino-bombe:** Bei der Neutrino-bombe findet eine atomare Neutrino-Fission statt, wodurch alles Organische in einem Umfeld von 100 x 100 m sofort ausgelöscht wird. Es ist eine nicht sichtbare, aber messbare Explosion, bei der die Strahlung den Organismus von innen heraus verbrennen lässt. Übrig bleiben nur die Asche der Opfer und eventuelle Bekleidungsreste. Die Strahlung besteht nur für wenige Sekunden und ist von ihrer Ausbreitung her begrenzt. Gebäude, Fahrzeuge usw. bleiben völlig unversehrt. Allerdings sterben neben den Humanoiden in diesem Bereich auch sämtliche Tiere, Pflanzen, lebende Mikroorganismen usw. Welche weitreichenden Folgen das hat, ist unklar und umstritten. Die Bombe lässt sich in einem 20 Kg-Koffer transportieren und ließe sich auch über Fernzünder auslösen. Die Herstellung der Bombe ist kompliziert und sowohl die Herstellung als auch die Haltung der Bombe lässt sich leicht durch Scanner lokalisieren. Die Neutrino-bombe gilt als Sanktionswaffe.

**Neutrino-granate:** Bei der Neutrino-granate findet eine atomare Neutrino-Fission statt, wodurch alles Organische in einem Umfeld von 11 x 11 m sofort ausgelöscht wird. Es ist eine nicht sichtbare, aber messbare Explosion, bei der die Strahlung den Organismus von innen heraus verbrennen lässt. Übrig bleiben nur die Asche der Opfer und eventuelle Bekleidungsreste. Die Strahlung besteht nur für wenige Sekunden und ist von ihrer Ausbreitung her begrenzt. Gebäude, Fahrzeuge usw. bleiben völlig unversehrt. Allerdings sterben neben den Humanoiden in diesem Bereich auch sämtliche Tiere, Pflanzen, lebende Mikroorganismen usw. Welche weitreichenden Folgen das hat, ist unklar und umstritten. Die Herstellung der Granate ist kompliziert und sowohl die Herstellung als auch die Haltung der Granate lässt sich leicht durch Scanner lokalisieren. Die Neutrino-granate gilt als Sanktionswaffe.

**Neutrino-Modul:** Bei einem Neutrino-Modul durchdringt der Phaserschuss das erste Objekt trefferlos und schlägt in dem dahinter liegenden Objekt ein. Auf diese Weise kann eine Person hinter einer Person getroffen werden oder ein Kraftfeld durchdrungen werden. Es wirkt jedoch nicht so, dass eine direkt anliegende Rüstungen durchdrungen und der Humanoid getroffen wird, der die Rüstung trägt; dafür ist zuwenig Raum zum Durchdringen. Das Modul kann in ein Phasergewehr verarbeitet sein und nimmt dort 1 Modul-Platz ein. Es kann dann noch ein weiteres Modul in das Phasergewehr eingesetzt werden. Auf einem holographischen Display kann das Neutrino-Modul aktiviert werden. Der Neutrino-Schuss hat eine Reichweite von 200 m. Das Neutrino-Modul macht eine Phasewaffe zur Offensivwaffe.

**Nunchaku:** Die alte nihonische Bauernwaffe wurde aus einem Dreschflegel entwickelt. Die oft gleichlangen Griffe waren früher aus Holz. Heute werden sie auch aus Metall hergestellt. Sie sind 30 cm lang und mit einer 10 – 15 cm langen Kette verbunden. Moderne Nunchakus haben die Ketten mit einem Kugellager befestigt. Um den Nunchaku zu verwenden, müssen 2 Hände genutzt werden und zuvor muss eine Kognition genutzt werden, um die Beidhändigkeit zu aktivieren. Zum Kämpfen können verschiedene Aktionen erforderlich sein. Wird ein Griff fortgestoßen, benötigt man eine Aktion, um die Stange zurück in die Hand zu greifen, sofern das gewünscht ist. Werden im Kampf beide Hände eingesetzt, kann die gerade freie Hand keine anderen Aktionen ausführen. Der Nunchaku aus Holz richtet 4 / 5 / 5+W6 TP an. Das metallische Nunchaku richtet einen TP mehr an. Das Nunchaku ist eine Sammler- und Sportwaffe.



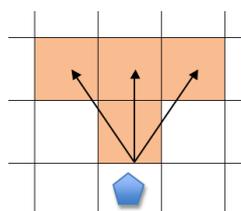
**Ogerkeule:** Massive Metallkeule, geschaffen für Ogerhände, die diese Zweihandwaffe auch mit einer Hand als einfache Schlagwaffe führen können. Andere Personen müssen sie mit 2 Händen führen. Wer in ST einen Wert von unter 12 hat, dem muss zuvor der TW auf ST gelingen, sonst wird das Talent SCHLW – 2 WM. Die Ogerkeule hat um das Kopfende umrundet hervorstehende Metallspitzen. Durch einen Auslöser wird eine der Metallspitzen als Messerklinge ausgeschossen. Es befinden sich 10 Messerklingen an der Keule, die ausgeschossen werden können. Wurden alle Klingen ausgeschossen, lässt sich die Ogerkeule nur noch als Schlagwaffe nutzen, deren Ergebnis in der Trefferliste aber nicht mehr unter Klingengewaffen, sondern unter Schlagwaffen ermittelt werden muss. Für diesen Ausschuss muss der Oger einen TW auf FK machen. Die ausgeschossenen Klingen richten TP an wie geworfene Messer. Die Ogerkeule hat eine Reichweite von 1 – 2 m. Bei einem Oger oder Plantoiden erhöht sich die Reichweite durch die langen Arme um 1 m. Die Ogerkeule gilt als Defensivwaffe.

**Pallatium-Rakete:** Typische Bodenlufttrakete, die ihr Ziel selbstlenkend aufsucht und verfolgt. Sie fliegt 4.500 Km/h schnell und schafft eine Flughöhe und -reichweite von 200 Km. Sie kann von Flugmobilen und Gefechtsstellungen aus abgeschossen werden und wird häufig gegen Panzer und feindliche Gefechtsstellungen eingesetzt. Ihr Mantel schützt sie vor Einschlägen mit + 20 BS. Die Rakete richtet im Zentrum von 7 x 7 m 50 TP an, im Streufeld von 15 x 15 m 20 TP und im Umfeld von 21 x 21 m 10 TP. Die Rakete ist eine Offensivwaffe.

**Panzerfaust:** Hohlladungsgeschoss mit einem Projektil. Die Startvorrichtung besteht aus einem dünnen Stahlrohr aus Gussaluminium und ist an beiden Seiten offen. Außen befinden sich an diesem Rohr der Pistolengriff, die Schulterstütze und die Zielvorrichtung. Die Waffe wird auf die Schulter gelegt. Ein Oger oder Plantoide könnte die Panzerfaust wie ein Gewehr führen. Die Rakete wird dann von hinten in das Rohr eingesetzt. Wenn eine zweite Person das Einladen der Rakete übernimmt, kann der Schütze direkt im Anschluss die Rakete abfeuern. Ansonsten muss er nach dem Einladen die Panzerfaust noch aufnehmen. Der Schütze betätigt den Abzug, woraufhin eine elektrische Zündung die Rakete aktiviert. Die Rakete entwickelt einen Rückstoß, der nach hinten aus dem Rohr entbrennt. Personen, die sich hinter dem Rohr befinden, können vom Strahl tödlich verbrannt werden. Die Panzerfaust hat eine Länge von 1,50 Meter. Sie kann in zwei Teile auseinander genommen und somit besser transportiert werden. Sie wiegt ungeladen 6,5 kg. Die Raketenladung verwendet eine Hohlladung, meistens mit dem Kaliber 105 mm. Die maximale Reichweite beträgt frontal und in die Höhe ca. 500 Meter. Die Panzerfaust hat einen starken Rückstoß. Der TW auf FK wird – 2 WM. Hat der Träger der Rakete einen ST-Wert von unter 12, muss ihm außerdem im Vorfeld der TW auf ST gelingen, sonst wird der Schuss um weitere – 2 WM. Die Panzerfaust besitzt an der Seite meistens ein ausklappbares Zweibeinstativ. Wird die Panzerfaust damit oder anders fest gestützt, wird der Schuss wiederum + 1 WM. Die Rakete fliegt 1.800 km/h schnell und besitzt + 10 BS und + 20 RS.

**Peitsche:** Kurzer handlicher Stab, an dem ein Lederriemen befestigt ist. Sie setzt einen Schlag in Überschall frei, daher kommt der laute Knall zustande. Um mit der Peitsche eine Person oder einen Gegenstand zu umschlingen, ist in SCHWW der Wert 15 erforderlich. Nachdem ein Gegenstand oder eine Person angepeitscht wurde, kann sie dann mit der nächsten Aktion (TW auf ST) herangezogen werden. Der Lederriemen kann am Ende Geißel tragen. Das sind metallische Widerhaken, die als Klingengewaffen einen TP mehr anrichten. Will man sich von den Widerhaken lösen, ist ein TW auf ST nötig. Man erleidet dadurch aber – 1 TP. Nach dem Peitschen ist immer eine Aktion zum Ausholen nötig. Die moderne Peitsche besitzt ein Metallfaserseil, das auch Strom übertragen kann und als Taser genutzt werden kann, mit den Stufen 1 – 3. Stufe 1 verursacht – 1 LE und einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Stufe 2 verursacht – 5 LE und einen Schock. Stufe 3 verursacht – 10 LE und einen Schock und evtl. Ohnmacht, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Ab Stufe 2 benötigt die Taserfunktion nach dem Schuss eine Nachladepause. Die Peitsche gilt als Sammlerwaffe. Besitzt die Peitsche ein Metallfaserseil, gilt die Waffe bis Stufe 2 als Defensivwaffe und ab Stufe 3 als Offensivwaffe. Der Käufer kann die Option beim Kauf bestimmen und zahlt entsprechend mehr.

**Pfefferspray:** Reizsprühgerät mit einem Pfefferextrakt mit dem Wirkstoff Oleoresin. Pfefferspray wird gegen Bären, Hunde, aber auch gegen Menschen eingesetzt, um sie auf Distanz zu halten. Pfefferspray gilt als Defensivwaffe, darf an vielen Lebensorten aber mitgeführt und im Bedrohungsfall gegen Tiere und Humanoiden eingesetzt werden. Wurde die Situation jedoch als Unbelangbar erwiesen, kann die Person mit dem Pfefferspray zu gefährlicher Körperverletzung verurteilt werden. Das Militär nutzt Pfefferspray als Übungsmittel, indem die Soldaten damit konfrontiert wurden und Trainingsbedingungen überstehen sollen. Die Pfefferspray-Dose beinhaltet 40 ml und lässt sich 4 x einsetzen. Die Spraydose kann, je nach Einstellung, einen Strahl ausstoßen, der 4 m weit reicht oder einen Nebel, der sich konisch 2 m weit ausbreitet. Der Reizstoff wird über die Augen, Nase und Haut aufgenommen und wirkt sofort. Wirkung: Der Betroffene erleidet Atembeschwerden, Hustenreiz und Juckreiz und eine kurzfristige Erblindung. Er erleidet in LE – 2 und VIT – 1. Das betroffene Opfer muss einen TW auf MUT schaffen, sonst erleidet es einen Schreck (ohne weiteren VIT-Abzug). Der Betroffene ist für 5 + W6 Min. fast erblindet. Alle TW die das Sehen beinhalten (also auch Kampftalente) werden – 8 WM. Nachwirkung: Nach der Wirkungszeit muss ein TW auf GL gemacht werden. Misslingt der TW, hält die Sehschwäche noch eine weitere ¼ Std. lang an. Wird das Oleoresin innerhalb der ersten Min. eine ¼ Std. lang aus den Augen und von der Haut abgewaschen, findet keine weitere Sehschwäche mehr statt. Spraydosen stehen unter Druck und sind entsprechend vor Sonneneinstrahlung und Hitze über 50 ° zu schützen.



konische Ausbreitung

**Pfeil:** Projektil, das in einen Bogen eingespannt oder in ein Blasrohr eingelegt wird. Ein Pfeil besteht aus einer Spitze, einem Schaft und einer Befiederung, die zur Stabilisierung der Flugbahn dient. Der Pfeil eines Blasrohrs richtet 1 / 1 / 1+W6 TP an, der Pfeil eines Blank- oder Jagdbogens 3 / 6 / 6+W12 TP, der Pfeil eines Fußbogens 4 / 6 / 6+W12 und der Pfeil eines Compound-Bogens 5 / 8 / 8+W12 TP.

**Pfeilschacht:** Es gibt zwei unterschiedliche Typen:

- Der Pfeilschacht „Mini“ kann z. B. in Kybernetischen Armen eingesetzt sein. Es werden 3 Mini-Pfeile eingelagert. Jeder Pfeil verursacht 1 / 1 / 1+W6 TP und kann mit Gift bestückt sein. Dabei ist darauf zu achten, dass so ein Gift ca. 12 Std. lang aufgetragen giftig wirken kann. Mit dem Pfeilschacht „Mini“ erreicht man eine Reichweite von 10 m.
- Der Pfeilschacht mit der Halterung kann am Phasergewehr angebracht sein und besitzt 3 Bolzen, die jeweils 3 / 6 / 6+W12 TP verursachen. Sie haben eine Reichweite von 50 m. Pfeile gelten als Jagd- oder Defensivwaffen. Werden sie mit Giften bestückt, gelten sie als Offensivwaffe.

**Phaser:** Phaser sind die modernen Energieschusswaffen, die gebündelte Energie verschießen. Der typische Phaser hat einen pistolenähnlichen Aufbau und richtet 6 / 10 / 10+W20 TP an. Die Reichweite beträgt 200 m, danach löst sich der Schuss auf. Der Schuss ist geräuschlos, wie ein zischen. Der Phaser benötigt keine Munition und speist sich über seinen Akkumulator. Nach 100 Schuss muss der Phaser wieder aufgeladen werden. Ladehemmungen treten bei einem Phaser kaum auf und er muss auch kaum gereinigt werden. Phaser können allerdings durch EMP- oder Hacker-Angriffe vernichtet werden. Gegen Hacker-Angriffe besitzt der Phaser eine Firewall mit dem Wert 10. Ein gelungener EMP-Schuss löscht den Phaser aus. Der erste Phaser wurde in der Kosmischen Epoche von der Firma Nothammer entwickelt. Der Phaser kann nicht unter Wasser eingesetzt werden. Der einfache Phaser besitzt keine Modulplätze, es ist dennoch aber denkbar, Hilfstechniken, wie z. B. eine Weißlichtlampe an einem Phaser zu montieren. Der Phaser gilt als Defensivwaffe.



Illustriert von: [www.the-banshee.de](http://www.the-banshee.de)

**Phaserbank:** Phaserbänke sind Photonenwaffen, die vor allem in Raumschiffgefechten eingesetzt werden. Sie sind typische Raumschiffwaffen. Phaserbänke sind aber auch häufig in Militärsatelliten installiert, um mögliche Angriffe aus dem Weltall abzuwehren. Ebenso können Photonenwaffen auch den terrestrischen Luftraum schützen. Große Sphäriker und Fahrzeuge können eine Phaserbank mit sich führen. Ebenso kann sie auf einer Lafette transportiert werden. Der Schütze befindet sich auf einem Sitz vor der Konsole und lenkt die komplette Phaserbank. Die Phaserbank ist die einzige Photonenwaffe, die in einem Gefecht in jeder Aktion einsatzfähig ist und mit der man sämtliche Geschosswaffen abwehren kann. Die Reichweite beträgt in terrestrischen Sphären 2 Km und im Raumschiffgefecht im Weltall 2 Felder. Die Phaserbank ist nicht unter Wasser einsetzbar. Auf Gestirnen richtet sie im Zentrum von 11 x 11 m 100 TP an, im Streufeld von 21 x 21 m 50 TP und im Umfeld von 31 x 31 m 10 TP. Im Raumschiffgefecht wird einfacher gerechnet: Sie verursacht hier 100 TP. Eine installierte oder montierte Phaserbank verbraucht je Schuss 10 EE. Eine stationierte Phaserbank kann mit ihrem Akku 100 Schuss abgeben und kann wieder aufgeladen werden. In einem Raumschiff wird sie vom Myria-Akku gespeist. Die Phaserbank ist eine Weltall- und Offensivwaffe.

**Phasergewehr:** Das Phasergewehr verschießt gebündelte Energie. Es verursacht 6 / 10 / 10+W20 TP, hat eine Reichweite von 500 m, ist geräuschlos und muss nach 100 Schuss aufgeladen werden. Phaserwaffen können durch EMP- oder Hacker-Angriffe vernichtet werden. Gegen Hacker-Angriffe besitzt das Phasergewehr eine Firewall mit dem Wert 10. Ein gelungener EMP-Schuss löscht den Phaser aus. Das Phasergewehr ist eine Defensiv- oder Offensivwaffe, je nach Ausstattung. Anders als der pistolenartige Phaser, ist diese Waffe ein Gewehr und wird mit zwei Händen geführt (Oger und Plantoiden können sie auch mit einer Hand führen). Das Gewehr ermöglicht den Einsatz von Modulen und Anbringungen. Es besitzt 2 Modul-Plätze und Platz für 1 Halterung, die am Gewehr montiert werden kann. Es gibt für das Phasergewehr folgende Möglichkeiten:

- Burst-Modul:** verursacht auf vorgegebene Distanz eine Explosion und jagd danach schwache Phaserschüsse aus (2 Modul-Plätze)
- Echo-Modul:** Schuss verursacht doppelten Schock (1 Modul-Platz)
- Flint-Modul:** Schuss streut beim Auftritt in W6-fache Treffer (2 Modul-Plätze)
- Firewall-12-Modul:** Firewall-Wert 12 (1 Modul-Platz)
- Firewall-15-Modul:** Firewall-Wert 15 (2 Modul-Plätze)
- Grapnel-Halterung:** Halterung zum Verschießen eines Dreizack-Enterhakens mit Seil
- Identify-Modul:** Integriertes Touch-ID verhindert Fremdnutzung (1 Modul-Platz)
- Identify-Modul Mikrogenit:** Integriertes Touch-ID verursacht Explosion bei falschem Nutzer (2 Modul-Plätze)
- Kraftfeld-Modul:** Baut vor dem Phasergewehr ein energetisches Schutzschild mit 20 RS auf (2 Modul-Plätze)
- Latent-Modul:** Phaserschuss ist nicht hörbar und unsichtbar (1 Modul-Platz)
- Neutrino-Modul:** durchdringt das erste Objekt und trifft auf das dahinter liegende (1 Modul-Platz)
- Raketen-Modul:** Phaserschuss jagt einem vorgegebenem Ziel nach (2 Modul-Plätze)
- Scout-Modul:** Schuss wird + 2 WM (1 Modul-Platz)
- Streu-Modul:** abgeschwächter Phaserschuss teilt sich in 5 Richtungen (1 Modul-Platz)
- Trichter-Modul:** abgeschwächter Phaserschuss strahlt in konisch frontal in 3 Richtungen (1 Modul-Platz)
- Verstärker-Modul:** Phaserschuss bewirkt + W6 TP mehr (1 Modul-Platz)
- Visualik-Modul:** Phasergewehr besitzt das integrierte Visualik-Zielsichtgerät (1 Modul-Platz)

...

- **Halterung für ...**

- Büchse: 5 / 9 / 9+W20 TP
- EMP-Gewehr: löscht Elektroniken und Daten
- Grapnel: verschießt einen Dreizack-Enterhaken mit Seil
- Granatwerfer: verschießt Granaten
- Grasermodul: Löst gravitativen Puls aus; konisch, 7 m weit oder explosiv 7 x 7 m
- Flinte: streut W6 x 4 / 8 / 8+W20 TP
- Graser-Gewehr: löst gravitative Druckwelle aus
- Maschinenkarabiner: 5 / 9 / 9+W20 TP (auch Salven- und Dauerschuss möglich)
- Maschinenpistole: 4 / 9 / 9+W20 TP (auch Salven- und Dauerschuss möglich)
- Maser-Gewehr: zerstört 10 RS eines Kraftfeld
- Pfeilschacht: beherbergt 3 Bolzen, die ausgeschossen werden können
- Pistole: 4 / 9 / 9+W20 TP
- Pistolen-Armbrust: verschießt Bolzen mit 3 / 6 / 6+W12 TP
- Taser: Elektroschockpistole mit den Stufen 1 - 3 (- 4)
- Revolver: 5 / 8 / 8+W20 TP
- Zielfernrohr: verbessert das Zielen + 1 WM

Die Module und Halterungen sind in der oberen Liste näher ausgeführt. Der Einsatz eines Moduls muss vorher aktiviert werden. Schusswaffen, auch das EMP-Gewehr müssen vor dem Einsatz entschert werden. Das Phasergewehr kann nicht unter Wasser eingesetzt werden.

**Phasergeschoss:** Phaserstrahlenkanone, die einen massiv gebündelten Phaserstrahl freisetzt, der am Auftrittsort explodiert. Das Phasergeschoss richtet im Zentrum von 3 x 3 m 50 TP an, im Streufeld von 7 x 7 m 20 TP und im Umfeld von 11 x 11 m 10 TP. Das Phasergeschoss ist die moderne Panzerfaust und bietet wie andere Phasewaffen den Vorteil, dass sie keine Munition braucht. Das Phasergeschoss ist ein 9 Kg schweres Kanonengewehr, das mit 2 Händen geführt wird (Ausnahme Oger und Plantoid). Der Schuss wird - 2 WM. Nach dem Schuss benötigt das Phasergeschoss eine Aktion zum Nachladen. Das Phasergeschoss hat eine Reichweite von bis zu 200 m. Mit dem Akku lassen sich 20 Schüsse abgeben, danach muss das Phasergeschoss aufgeladen werden. Das Phasergeschoss kann nicht unter Wasser eingesetzt werden.

**Phononen-Blaster:** Kanonengewehr, das Phononen, also schallwellenartig schwingende Molekularteilchen-Systeme zum Zerfall bringt. Der Phononenschuss bewirkt auf eine feste Fläche von 1 m<sup>2</sup> einen sofortigen Zerfall. Eine Steinwand würde zerbröseln, eine Metalltür würde in metallische Splinter zerfallen usw. Gerät der Schuss auf einen lebenden Organismus, kann das verschiedene Auswirkungen haben. Bei einer gut gelungenen Attacke zerfällt auch der lebende Organismus. Ein Humanoid würde in blutige und wässrige Gewebeteile zerplatzen. Bei einer normal gelungenen Attacke erleidet das Opfer - W20 TP und - 1 VIT. Bei dem Verlust von - 10 LE, wird das Opfer auch das PM Krebs erhalten. Das Opfer fällt auch zu Boden. Der Anblick, wenn ein Humanoid in seine Einzelteile zerfällt, verlangt von allen Zusehenden erstmals einen TW auf WS, um sich nicht zu übergeben. Die Technik ist noch in ihrem Entwicklungsstadium. Mögliche andere Nebenwirkungen sind noch nicht erforscht. Die Blasterkanone wird mit 2 Händen geführt. Der Schuss wird - 2 WM. Wenn der Träger einen ST-Wert von unter 12 hat, muss ihm außerdem zuvor der TW auf ST gelingen, sonst wird der Schuss um weitere - 2 WM. Nach dem Schuss benötigt der Blaster eine Aktion zum Nachladen. Wer erstmals einen Phononenblaster einsetzen will und von der brutalen Auswirkung weiß, muss in SKR mind. einen Wert von 15 haben. Der Blaster hat eine Reichweite von 50 m. Der Akku ermöglicht 20 Schüsse, danach muss der Blaster aufgeladen werden. Der Phononen-Blaster ist eine umstrittene Legitimationswaffe, die wegen ihrer mangelnden Abnahme selten produziert wird.

**Photonenechokanone:** Photonen-Neutrino-Waffe, die einen doppelten Schaden anrichtet, indem ein direkter zweiter Schuss erfolgt. Während der erste Schuss noch in einen Energieschild einschlägt und von diesem aufgehalten wird, dringt der zweite Schuss ungeschehen durch den Energieschild hindurch und richtet direkte Treffer am Raumschiff an. Die Photonenechokanone ist eine typische Raumschiffwaffe, sie kann aber auch den Luftraum schützen, wofür sie allerdings eher selten eingesetzt wird. Die Photonenechokanone wird dann aber von einem externen Gefechtsraum aus gesteuert. Im Raumschiffgefecht richtet der erste Schuss 500 TP an und der zweite Schuss 200 TP. Die Treffer müssen einzeln gewertet werden. Die Photonenechokanone benötigt eine Gefechtsaktion zum Nachladen. Sie hat in terrestrischen Sphären eine Reichweite von 5 Km und im Raumschiffgefecht im Weltall 5 Felder. Sie ist nicht unter Wasser einsetzbar. Die Photonenechokanone richtet auf terrestrischen Objekten mit dem ersten Einschlag im Zentrum von 21 x 21 m 500 TP an, im Streufeld von 31 x 31 m 250 TP und im Umfeld von 41 x 41 m 20 TP. Der zweite Einschlag bewirkt im Zentrum von 11 x 11 m 200 TP, im Streufeld von 21 x 21 m 50 TP und im Umfeld von 31 x 31 m 10 TP. Wird die Photonenechokanone von einem freien Gefechtsraum auf einem Gestirn geführt, ermöglicht der Akku 20 Schüsse und kann dann wieder aufgeladen werden. Die Photonenechokanone verbraucht 50 EE. Im Raumschiff wird sie vom Myria-Akku aus gespeist. Die Photonenechokanone ist eine Weltall- und Offensivwaffe.

**Photonengranate:** Granate, die Photonenergie freisetzt. Die Explosion verursacht im Zentrum von 3 x 3 m 50 TP, im Streufeld von 7 x 7 m 20 TP und im Umfeld von 11 x 11 m 10 TP. Die Photonengranate ist eine Offensivwaffe.

**Photonenkanone:** Photonenwaffe, die eine hohe Reichweite besitzt und eine typische Raumschiffwaffe ist, die allerdings auch den Luftraum von terrestrischen Objekten schützen kann. Der Photonenstrahl hat im Weltall eine Reichweite von 10 Feldern. In terrestrischen Sphären sind es 10 Km. Auf terrestrischen Objekten wird sie von einem externen Gefechtsraum aus geführt. Die Photonenkanone benötigt eine Gefechtsaktion zum Nachladen. Sie ist nicht unter Wasser einsetzbar. Die Photonenkanone richtet auf Gestirnen im Zentrum von 21 x 21 m 500 TP an, im Streufeld von 31 x 31 m 250 TP und im Umfeld 41 x 41 m 20 TP. Der Akku ermöglicht 20 Schüsse und lässt sich wieder aufladen. Die Photonenkanone verbraucht 50 EE. Im Raumschiff wird die Photonenkanone vom Myria-Akku gespeist. Die Photonenkanone ist eine Weltall- und Offensivwaffe.

**Photonenrakete:** Rakete mit einem Photonen Sprengkopf. Photonenraketen werden vor allem in Raumschiffgefechten eingesetzt und sind typische Raumschiffwaffen. Sie können aber auch den Orbit durch Militärsatelliten oder die Sphäre eines Gestirns schützen. Die Rakete hat eine Geschwindigkeit von 30.000 Km/h. Im Weltall fliegt sie 25 Felder je Aktion schnell. Der Brennstoff bietet eine Reichweite von 100 Km. Die Photonenrakete ist eine zielsuchende Rakete, die ihren Kurs jederzeit korrigieren kann. Ist der Brennstoff aufgebraucht, kann sie jedoch nicht mehr lenken. Im Weltall würde sie dann durch ihren Schub einfach weiterfliegen. Die Photonenrakete kann dazu eingesetzt werden, um die Oberfläche von Gestirnen anzugreifen, aber auch um von der Oberfläche eines Gestirns Feinde im Orbit anzugreifen. In einer Raumschiff-Raketenstation passen 4 Photonenraketen. Nach dem Schuss benötigt die Raketenstation eine Gefechtsaktion zum Nachladen. Auf Gestirnen wird die Raketenstation mit ihren Raketen von einem externen Gefechtsraum aus gesteuert. Raketen können dort von Flugabwehrkanonen (Flak) abgewehrt werden, wenn die Rakete noch mind. 25 Km entfernt ist. Photonenraketen können auch unter Wasser jagen. Der Photonen Sprengkopf verursacht 200 TP. Auf Gestirnen richtet eine Photonenrakete im Zentrum von 11 x 11 m 200 TP an, im Streufeld von 21 x 21 m 50 TP und im Umfeld von 31 x 31 m 10 TP. Der Abschuss verbraucht 20 EE. Wird die Photonenrakete auf einem Gestirn von einem Akku aus gespeist, sind damit 50 Schüsse möglich, eh sie wieder aufgeladen werden muss. In einem Raumschiff wird die Photonenrakete vom Myria-Akku aus gespeist. Die Photonenrakete ist eine Weltall- und Offensivwaffe.

**Photonentorpedo:** Photonenwaffe, die eine massive Wirkung freisetzt und zu den stärksten Raumschiffgefechtswaffen der Welt gehört. Sie kann auch im Orbit stationiert sein. Selten wird sie auf terrestrischen Objekten stationiert. Dort wird sie dann von einem externen Gefechtsraum aus geführt. Der Photonentorpedo richtet im Weltall 1.000 TP an. Er benötigt nach dem Schuss eine Gefechtsaktion zum Nachladen. Er ist nicht unter Wasser einsetzbar. Der Photonentorpedo richtet auf terrestrischen Objekten im Zentrum von 31 x 31 m 1.000 TP an, im Streufeld von 41 x 41 m 500 TP und im Umfeld von 51 x 51 m 50 TP. Wird er dort von einem Akku versorgt, sind damit 10 Schüsse möglich. Der Photonentorpedo kostet 100 EE. Im Raumschiff wird der Photonentorpedo vom Myria-Akku aus gespeist. Der Photonentorpedo ist eine Weltall- und Offensivwaffe.

**Pistole:** Projektil Faustschusswaffe, die mit einer Hand geführt wird. Sie verschießt Kugeln als Munition und der Schuss bewirkt 4 / 9 / 9+W20 TP. Verschiedene Munitionsarten verändern die Wirkung des Schusses. Gewöhnlich werden Teilmantelgeschosse genutzt. Vollmantelgeschosse sind fürs Militär zugelassen und können Objekte durchdringen. Hohlspitzgeschosse pilzen beim Eintritt auf und durchdringen das Objekt nicht, verursachen aber 1 TP mehr. Die Projektilen haben unterschiedliche Größen (Kaliber). Ein häufig genutztes Kaliber ist 9 x 19 mm. Ein Magazin besitzt 6 – 20 Patronen. Es gibt auch Magazine mit 33 Patronen. Um eine Waffe mit einem neuen Magazin zu laden, sind 2+W6 Aktionen nötig. Erst nach der 2. Aktion ermittelt der Spieler, wie viele Aktionen noch nötig sind. Die meisten Pistolen sind nach der Entsicherung schussbereit. Eine Kugel bleibt stets im Lauf. Nach dem Schuss wird automatisch die nächste Kugel nachgeladen. Pistolen können Ladehemmungen und Querschläger verursachen, wenn sie nicht regelmäßig gewartet werden. Ein TW auf GL kann dann darüber entscheiden. Einige Pistolen können mit Schalldämpfer, Weißlichtlampe, Laserpointer o. ä. ausgestattet sein. Eine Pistole hat eine Reichweite von 200 m, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je m – 1 TP. Vollautomatik-Pistolen können 3er-Salven abfeuern. Hierfür muss der Wahlschalter entsprechend aktiviert werden. Die Pistole gilt als Defensiv- und Offensivwaffe, je nach Munitionsart.

**Pistolenarmbrust:** Kleine Armbrust in Pistolenformat, bestehend aus Glas- und Kohlefaser oder aus Leichtmetall und Kunststoffen. Die Pistolenarmbrust wird mit einer Hand geführt und verschießt Bolzen, die 3 / 6 / 6+W12 TP verursachen. Der Schuss wird – 2 WM. Die Pistolenarmbrust ist leicht und witterungsfest und hat eine Reichweite von 100 m, danach reduziert sich die Stärke des Schusses je m – 1 TP. Zum Laden liegt die Armbrust in der einen Hand. Es sind 2+W6 Aktionen zum Laden erforderlich. Erst nach der 2. Aktion ermittelt der Spieler, wie viele Aktionen zum Laden noch nötig sind. Die Pistolenarmbrust gilt als Jagd- und Sportwaffe und ist eine Defensivwaffe.

**Prothese:** Künstliche Ersatzgliedmaße, die eine Person nach einem Unfall erhalten hat. Fehlt einem Charakter eine Körperpartie, erhält er auf alle TW, die mit dieser Handlung oder Bewegung zu tun hätten – 2 WM. Das Zuschlagen mit einer Prothese verursacht 1 TP mehr Schaden.

**Rabenschnabel:** Archaischer schlanker Kriegshammer, bestehend aus einem Schaft mit einem Hammerkopf, der auf der einen Seite abgeflacht und auf der anderen Seite spitz nach unten gebogen ist. Er wurde ursprünglich für das reitende Heer entwickelt, weil er wesentlich leichter ist, als ein Streithammer. Kurze Rabenschnäbel können mit einer Hand geführt werden, die längeren Rabenschnäbel müssen mit 2 Händen geführt werden (außer von Ogern und Plantoiden). Sofern nichts anderes angesagt wird, schlägt man mit der stumpfen Seite zu. In der Trefferliste ist das Ergebnis bei den Schlagwaffen zu finden. Die spitze Seite findet sich in der Trefferliste unter den Klingewaffen. Der Rabenschnabel wird aber immer mit dem TW auf SCHLW geführt. Zwerge verwenden diese Waffe noch heute gerne. Der Rabenschnabel ist eine Sammlerwaffe.

**Radiologische Bombe:** Auch bekannt als „schmutzige Bombe“. Die Explosion ist relativ gering und soll vor allem radioaktives Material freisetzen, um eine Gegend von der Größe einer Kleinstadt jahrelang zu kontaminieren.

- Im Zentrum von 3 x 3 m findet eine Explosion statt, die 10 TP auslöst. Es findet dort ein schwerer EMP statt, der alle elektronischen Techniken zerstört. Es findet dort eine schwere Verstrahlung statt, die das Gebiet jahrelang kontaminiert. Wer sich danach in diesem Gebiet aufhält, ist schwer verstrahlt.
- Im Streufeld von 5 x 5 m bewirkt die Explosion 5 TP. Es findet dort ein mittlerer EMP statt, der fast alle elektronischen Techniken zerstört. Androiden, Drohnen und Roboter erleiden – 15 WS und einen Schock und können dadurch zerstört werden, wenn ihr WS-Wert das nicht aushält. Androiden können sich mit einem TW auf WS gegen den Schock wehren. Es findet dort auch eine mittlere Verstrahlung statt, die das Gebiet jahrelang kontaminiert. Wer sich danach in diesem Gebiet aufhält, erleidet eine mittlere Verstrahlung.
- Im Umfeld von 10 x 10 Km findet ein leichter EMP statt, der fast alle elektronischen Techniken zerstört. Androiden, Drohnen und Roboter erleiden – 12 WS und einen Schock und können dadurch zerstört werden, wenn ihr WS-Wert das nicht aushält. Androiden können sich gegen den Schock wehren, wenn ihnen der TW auf WS gelingt. Es findet dort auch eine leichte Verstrahlung statt, die das Gebiet jahrelang kontaminiert. Wer sich danach in diesem Gebiet aufhält, ist leicht verstrahlt.
- Im weiteren Umfeld von 100 x 100 km findet nur noch eine leichte Verstrahlung statt (siehe oben!)



Zur Verstrahlung, siehe auch unter Pathogene, Strahlenkrankheit! ABC-Vakzin drosselt binnen einer Stunde die Verstrahlung von einer schweren in eine mittlere und von einer mittleren in eine leichte Verstrahlung und eine leichte Verstrahlung wird durch ABC-Vakzin aufgehoben. ABC-Vakzin kann auch prophylaktisch eingenommen werden und schützt 24 Std. nach den gleichen Regeln. Radiologische Bomben werden häufig von Terroristen genutzt und stellen Sanktionswaffen dar.

**Railgun:** Artilleriewaffe und Stahlgeschoskanone, die stationär auf Gestirnen zum Einsatz kommt oder im Weltall als Raumschiffwaffe dient. Es handelt sich um eine Schienenkanone, die Stahlgeschosse durch einen atomgeführten Schlitten auf Schienen durch ein Magnetfeld beschleunigt und ausschießt. Das Besondere an der Waffe ist, dass es den magnetischen Strom mit sich führt und dadurch durch Energieschilde und Kraftfelder durchdringen kann. Im Raumschiffgefecht richtet die Waffe 100 TP an. Auf Gestirnen verursacht sie im Zentrum von 11 x 11 m 100 TP, im Streufeld von 21 x 21 m 50 TP und im Umfeld von 31 x 31 m 10 TP. In terrestrischen Sphären hat der Railgun-Schuss eine Reichweite von 8 Km. Das Geschoss fliegt 10.000 Km/h schnell. Im Weltall fliegt das Geschoss jedoch unbegrenzt weiter, je Aktion 8 Felder. Nach jedem Schuss benötigt die Railgun eine Nachladepause. In einer Railgun-Anlage befinden sich 30 Projektilgeschosse. Wird die Railgun auf einem Gestirn von einem Akku aus versorgt, sind damit 100 Schüsse möglich, denn sie verbraucht lediglich 10 EE. In einem Raumschiff wird die Railgun vom Myria-Akku versorgt. Die Railgun ist eine Offensivwaffe, die auch als Weltall-Waffe genutzt wird.

**Raketen-Modul:** Das Raketen-Modul schießt einen Phaserschuss aus, das ein zuvor bestimmtes Ziel jagt. Das Ziel muss vorher programmiert worden sein oder es wurde anvisiert und dadurch zur Jagd bestimmt. Der Phaserschuss kann dabei max. zweimal seine Richtung um 45 ° ändern. Die Reichweite beträgt max. 200 m. Das Modul kann in ein Phasergewehr verarbeitet sein und nimmt dort 2 Modul-Plätze ein. Es kann dann kein weiteres Modul in das Phasergewehr eingesetzt werden. Auf einem holographischen Display kann das Raketen-Modul aktiviert und das Ziel einprogrammiert werden. Das Raketen-Modul macht die Waffe zu einer Offensivwaffe.

**Rammen:** Beim Rammen kollidiert jemand mit seinem Körper gegen den Körper einer anderen Person. Durch das Rammen wird der Betroffene 1 m weit fortgestoßen und erleidet bereits 1 / 2 / 2+W6 TP. Die betroffene Person kann dadurch zu Fall kommen, wenn ihr der TW auf MOT misslingt. Fällt die Person zu Boden, erleidet sie außerdem noch 1 TP. Wurde jemand so gerammt, dass er gegen eine Wand gestoßen wurde, verliert der Betroffene W6 TP. Die Person könnte auch gegen andere Personen gerammt werden, wodurch eine Kettenreaktion ausgelöst wird. In allen Fällen muss zusätzlich noch ein TW auf FM gemacht werden. Sollte dieser misslingen, verliert der Gerammte seine Dinge aus den Händen. Der Gerammte befindet sich nach dem Rammen ein Feld weiter und die Person, die gerammt hat, befindet sich danach auf dem Feld, wo der Gerammte ursprünglich stand.

**Rasierklinge:** Kleines Metallblatt zum Rasieren. Beim Rasieren verwendet man das TW FM. Beim Kämpfen verwendet man das Talent NK. Das Ergebnis findet sich in der Trefferliste unter Klingengewaffen.

**Rauchgranate:** Granate, die lediglich viel Rauch freilegt. Im Zentrum von 7 x 7 m können die Betroffenen überhaupt nichts sehen. Im Streufeld von 9 x 9 m sind alle visuellen Talente – 8 WM (das betrifft auch Kampftalente). Und im Umfeld von 11 x 11 m sind die Talente noch – 4 WM. In offener Umgebung verschlechtert sich die Wirkung um eine Kategorie. Die Rauchgranate hat eine Wirkungsdauer von 5 Min. Sie gilt als Defensivwaffe.

**Repetiergeschütz:** Das erste schnell feuernde Repetiergeschütz ist eine Erfindung, die in der Epoche der Aufklärung zustande kam. Diese archaische Waffe hatte manche Kriege maßgebend beeinflusst. 10 Läufe sind in diesem Repetiergeschütz zu einer Einheit formiert und stellen das Laufbündel dar. Dieses Laufbündel rotiert und wird per Hand durch eine Kurbel betrieben. Durch die Rotation findet automatisch das Nachladen und Zünden statt. Das Repetiergeschütz kann so lange feuern, wie der Schütze die Kurbel betätigt oder bis die Munition ausgeht. Die Munition wird dem Geschütz durch einen Munitionsgurt zugeführt. Die Patronen fallen durch die Rotation von oben hinein in das Lager und nach dem Abfeuern fallen die leeren Hülsen unten heraus. In einem Munitionsgurt befinden sich 200 Schuss, des Kalibers 14,73 mm, die aus Kupferhülsen bestehen. Je Aktion werden 3 Schüsse abgefeuert. Während der Schütze die Kurbel dreht, hält er zugleich die Lenkstange, mit der das Geschütz ausgerichtet wird und geschwenkt werden kann. Das Repetiergeschütz befindet sich auf einer Dreibeinlafette und kann in verschiedene Richtungen hin horizontal ausgerichtet werden. Spätere Versionen haben das Repetiergeschütz mit Gas betrieben und wesentlich effektiver gemacht. Es existieren noch Versionen, bei denen das Geschütz durch das Kurbeln automatisch schwenkt, nämlich 45 ° nach rechts. Dabei teilen sich die 3 Schüsse durchs Schwenken auf. Das dauerhafte Kurbeln verlangt einen TW auf MOT. Misslingt der TW, schafft der Schütze nur W4 Kurbeldrehungen (Aktionen), also W4 x 3 Schüsse. Danach muss er kurz pausieren. Die Waffe ist relativ zielgenau, dennoch wird der Schuss – 2 WM. Durch den Austritt von Schwarzpulverrauch ist die Sicht nach einigen Schüssen erschwert, darum wird nach W6 Schussdurchgängen das Schießen erneut – 2 WM. Das Repetiergeschütz wiegt 45 Kg. Die Reichweite beträgt 150 Meter, danach reduziert sich der Schuss je m um – 1 TP. Das Repetiergeschütz richtet 6 / 10 / 10+W20 TP an. Das Repetiergeschütz ist eine Sammlerwaffe. Würde sie im Kampf eingesetzt werden, wäre sie eine Offensivwaffe.

**Revolver:** Projektile Faustschusswaffe, die mit einer Hand geführt wird und deren Munition sich in einer drehbaren Trommel befindet. Ein Revolver verursacht 5 / 8 / 8+W20 TP. Die Projektile haben unterschiedliche Größen. Häufig verwendetes Kaliber ist 11,4 x 33 R. Ein Revolver muss nicht entschert werden, aber vor dem ersten Schuss muss der Hahn gespannt werden. Nach dem Schuss dreht sich die Trommel automatisch weiter und der nächste Schuss kann erfolgen. In die drehbaren Trommeln können, je nach Revolvertyp, 5, 6, 8, 10 oder 12 Patronen eingelegt werden. Nach dem Schuss bleibt die leere Patronenhülse in der Trommel. Der Revolver ist relativ witterungs- und schmutzunempfindlich und muss nicht oft gewartet werden. Revolver sind außerdem sehr leicht zu reinigen. Sollte doch mal eine Fehlzündung vorkommen, lädt das Trommelsystem gleich die nächste Kugel nach. Die meisten Revolver bieten eine Reichweite von 200 Metern, danach reduziert sich Stärke des Schusses je m um – 1 TP. Das Nachladen eines Revolvers braucht für die erste Kugel 2+W6 Aktionen und für jede weitere eine weitere Aktion. Benutzt man allerdings einen Trommel-Schnelllader, mit dem eine komplette Trommel ausgewechselt werden kann, sind es nur 2+W6 Aktionen. Besonders alte Revolver mit Gravuren werden teuer gehandelt. Der Revolver ist eine Sammlerwaffe, Sportwaffe und Defensivwaffe.

**RIP-Patrone:** Die Patrone wird als Radikal-Invasiv-Projektile bezeichnet, kurz „RIP“. Die Patrone kann in Pistolen oder MP eingesetzt werden. Es handelt sich um ein Teilmantelgeschoss (9 x 19 mm), bei dem der Mantel beim Aufschlag bricht und das weiche Geschoss dadurch ausspritzt und dadurch eine breite Wirkung erzielt. Einem Opfer werden dadurch große Wunden zugefügt. Ein normaler Treffer verursacht 4+W4 TP, ein guter Treffer 9+W4 TP und ein meisterhafter Treffer 9+W4+W20 TP. Die RIP-Patrone macht aus der Waffe eine Offensivwaffe.

**Robalschwert:** Riesiges Metallschwert, das dem Robal als Waffe dient. Es richtet 25 / 40 / 40+W12 TP an. Auch Oger und Plantoiden können das Robalschwert führen, allerdings nur mit 2 Händen und wenn sie in ST mind. den Wert 18 haben. Das Robalschwert hat eine Reichweite von bis zu 4 m und gilt als Offensivwaffe.

**Rohr:** Metallstange, die auch zum Kämpfen eingesetzt werden kann.

**Säbel:** Gekrümmte Hieb- und Stichwaffe. Sie wurde in der Eisenzeit vor allem von Nomas verwendet. Viele Sammlerstücke finden sich noch im Besitz von Nomas. Der Säbel ist eine Sammler-, Sport- und Defensivwaffe.



**Sai:** Japanisch geprägte gabelförmige kurze Klingenwaffe, die bei Block-, Schlag- und Stoßtechniken eingesetzt wird. Das Sai ähnelt einer Gabel, mit einer Mittelzinke, die dreimal so lang ist, wie die beiden äußeren Klingen. Das Sai ist ungefähr 50 cm lang. Kämpfer nutzen häufig zwei Sai und tragen gelegentlich auch noch ein drittes Sai bei sich, sollten sie eines der Sai werfen. Mit dem Sai lassen sich Schwerter abblocken und einfangen. Ein Kämpfer kann eine Parade nutzen, um das gegnerische Schwert mit dem Sai abzufangen und dann mit einer nächsten Aktion das gegnerische Schwert brechen, indem mit dem anderen Sai dagegen geschlagen wird oder mit dem Fuß oder anders. Beim Brechen des Schwertes ist nicht entscheidend, wie gut welcher TW ausgeführt wurde. Für den Umgang mit dem Sai wird das Talent KLW genutzt. Wird das Sai geworfen, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob die Klinge oder der Griff das Ziel trifft. Trifft der Griff, verursacht das lediglich 1 / 2 / 2+W6 TP. Das Sai ist eine Sammler-, Sport- und Defensivwaffe.

**Saringranate:** Granate, die mit einem Granataufsatz oder Granatwerfer verschossen werden muss und dadurch bei Explosion Saringas freisetzt. Im Zentrum von 11 x 11 m findet eine letale Vergiftung statt und im Streufeld von 31 x 31 m eine zunächst nicht letale Vergiftung. Im Zentrum verursacht Saringas bei Betroffenen nach 10 Sek. je Sek. Krämpfe, dann folgt die Bewusstlosigkeit und schließlich nach 2 Min. der Tod durch Atemstillstand. Im Streufeld erleiden die Betroffenen Speichelfluss, Atemnot, Hyperhidrose (starkes Schwitzen), Nasenlaufen, Sehstörungen (– 4 SINN), Krämpfe (– 3 LE und – 1 VIT), Erbrechen (– 1 LE und – 1 VIT), unkontrollierter Durchfall (– 1 LE und – 1 VIT) und der TW auf GL muss gelingen, sonst wird man ohnmächtig. Vergiftete können danach schwere Nervenschäden und Behinderungen erleiden, wenn der TW auf GL misslingt. Vergiftete müssen stationär behandelt werden. ABC-Vakzin wirkt gegen Saringas, auch prophylaktisch. Siehe weiter unter Equipment, Gifte! Saringas gilt als Sanktionswaffe.

**Schalldämpfer:** Vorrichtung an der Mündung einer Schusswaffe (MP, Pistole, Scharfschützengewehr), um den Schall und das Mündungsfeuer zu reduzieren. Durch den Schalldämpfer ist ein Schuss fast lautlos. Für einen Schalldämpfer wird in der Regel Unterschallmunition benötigt. Der Schuss verursacht bei Unterschallmunition 1 TP weniger. Schalldämpfer machen eine Waffe zur Offensivwaffe.

**Scharfschützengewehr:** Büchse, bzw. Halbautomatik-Gewehr mit hoher Reichweite. Es verursacht 6 / 10 / 10+W20 TP und hat eine Reichweite von bis zu 2 km, danach reduziert sich die Stärke des Treffers je 10 m – 1 TP. Die hohe Reichweite wird durch den speziellen, langen Lauf und dem besonderen Projektil (häufig Kal. 7,62 x 51 mm) mit hoher extensiver Treibladung erreicht. Vor dem ersten Schuss muss eine Kugel geladen werden. Nach dem Schuss wird die nächste Kugel automatisch nachgeladen. Das Magazin beherbergt 10 Patronen. Das Scharfschützengewehr ist 1 m lang, besteht aus Aluminium und ist mit polymerem Plastik überzogen und ist darum besonders leicht (6 Kg) und gleichzeitig ist es robust. Es ist besonders schmutz- und witterungsunanfällig und wird darum auch von Scharfschützen genutzt, die damit im Gebirge, Dschungel und in Wüstenregionen operieren. Es lässt sich bei – 40 ° einsetzen und auch mit dicken Fausthandschuhen bedienen. Das Scharfschützengewehr lässt sich durch einfaches Schrauben leicht auseinandernehmen, der Kolben lässt sich seitlich zusammenklappen und schließlich passt das Gewehr in einen unauffälligen Hartschalenkoffer. Wird das ausklappbare Zweibeinstativ eingesetzt, wird der Schuss + 1 WM. Außerdem besitzt das Scharfschützengewehr ein Zielfernrohr, wodurch der TW auf SINN beim Zielen + 1 WM wird. Fast alle Scharfschützengewehre nutzen heute jedoch die Visualik-Technik, wodurch der TW auf SINN beim Zielen + 2 WM wird. Soll der Schuss jeweils über 1 Km hinausgehen, wird der TW beim Zielen auf SINN – 1 WM. Das Scharfschützengewehr kann mit einem Schalldämpfer ausgestattet werden, wodurch Schüsse leiser austreten. Da die Patrone mit Überschall fliegen würde und dadurch dennoch einen Knall erzeugt, wird bei Schalldämpfern Unterschallmunition eingesetzt, wodurch der Schuss kaum mehr zu hören ist. Der Schalldämpfer drosselt die Reichweite jedoch auf 200 m und die Unterschallmunition reduziert die Stärke des Schusses – 1 TP. Das Scharfschützengewehr ist eine Offensivwaffe.

**Schere der Mantode:** Der eine Arm der Mantode ist eine schwere Schere, mit der die Mantode Dinge knacken, bzw. zerkneifen oder stark zuschlagen kann. Das Zerkneifen wird mit dem Talent FM ausgeübt, das Zuschlagen mit dem Talent NK.

**Schild:** Schutzwaffe. Der moderne Schild wird von Polizei- und Militärkräften verwendet, in Form eines Setzschildes, oft mit Sichtfenster. Altertümliche Schilde wurden in der Eisenzeit verwendet. Der altertümliche Schild besteht aus Holz, Flechtwerk, Leder oder meistens aus Metall. Schilde tragen oft das Wappen ihrer Herolde. Um mit Schild und Waffe gleichzeitig zu hantieren, muss dem Träger die Kognition auf das beidhändige Kämpfen gelingen. Mit Schilden kann man zuschlagen und rammen. Das wird dann mit einem TW auf SCHLW ausgeführt. Schilde gibt es in verschiedenen Formen und Größen:



- Der Buckler ist ein runder Faustschild, der vor allem in der frühen Metallzeit zur Verteidigung genutzt wurde. Er wurde häufig aus Holz hergestellt und schützte Hand und Unterarm.
- Der Rundschild wurde in der mittleren Metallzeit hergestellt. Er war vor allem Ruderern auf Schiffen hilfreich. Er schützt Hand, den kompletten Arm und kann schützend vor den kompletten Torso gehalten werden.
- Der Dreieckschild existiert seit der mittleren Metallzeit. Er wurde aus dem Drachenschild heraus entwickelt. Der Dreieckschild ist flacher und kleiner als der Drachenschild und dadurch nicht so schwer. Da in der Zeit bereits Beinschienen und Helme getragen wurden, war ein großer Schild nicht mehr so nötig. Der Dreieckschild schützt vom Oberkörper bis zum Glied.
- Der Drachenschild wurde in der mittleren Metallzeit hergestellt. Er ist ein Langspitzschild, dessen untere Seite stark verlängert ist, um Reitern mehr Schutz zu bieten. Auch für Infanteristen war der Drachenschild sinnvoller als der Rundschild, weil mit dem Drachenschild auch die Beine geschützt sind. Er schützt vom Bein bis zum Oberkörper oder wenn man ihn hochhält, vom Kopf bis zum Glied. Besitzt man in ST allerdings einen Wert von unter 12, ist ein TW auf ST nötig, sonst wird der Versuch des beidhändigen Kämpfens oder der direkte Nahkampf mit dem Schild – 2 WM. Dauerndes Tragen kann erschöpfen.
- Der Turmschild existiert seit der Metallzeit. Er schützt vom Oberkörper bis hinunter zu den Beinen oder man stellt ihn ab, von den Füßen bis zum Bauch. Kniet man sich dahinter, kann man komplett verborgen sein. Seit der Industrialisierung werden Turmschilde auch als taktische Einsatzschilde mit Sichtfenster für Polizeieinsatzkräfte hergestellt. Besitzt man in ST allerdings einen Wert von unter 12, ist ein TW auf ST nötig, sonst wird der Versuch des beidhändigen Kämpfens oder der direkte Nahkampf mit dem Schild – 2 WM. Dauerndes Tragen kann erschöpfen.
- Der Setzschild wird seit des Zeitalters der Expansion hergestellt, der eine Weiterentwicklung des Turmschildes ist. Er ist 1,50 bis 2 Meter hoch und bietet einer oder mehreren Personen Schutz. Der Setzschild wurde anfangs von Bogenschützen genutzt, um dahinter nachladen zu können. Setzschilder wurden auch als Schildwand aneinandergereiht und als Schießscharten genutzt. Seit der Industrialisierung werden Setzschilde auch als taktische Einsatzschilde mit Sichtfenster für Polizei- und Militäreinsatzkräfte hergestellt. Besitzt man in ST allerdings einen Wert von unter 12, ist ein TW auf ST nötig, sonst wird der Versuch des beidhändigen Kämpfens oder der direkte Nahkampf mit dem Schild – 2 WM. Dauerndes Tragen kann erschöpfen.

Je nach Material haben Schilde unterschiedlichen BS und RS (siehe Rüstungen!) Will man mit dem Schild zuschlagen oder Rammen, bewirkt es als Schlagwaffe 2 / 3 / 3+W6 TP. Schilde gelten als Sammlerstücke und Schutz Waffen.

**Schlaghandschuh:** Hierbei handelt es sich nicht um den Sporthandschuh beim Baseball, sondern um einen Lederhandschuh, in dem oberhalb der Fingerknochen kleine Metallkugeln eingearbeitet sind. Polizeikräfte benutzen Schlaghandschuhe bei Einsätzen mit möglichen Gewaltkonflikten. Auch Straßengangs verwenden diese Handschuhe häufig. Das Tragen von Gegenständen, wie auch der Einsatz von getragenen Waffen, wird dann – 1 WM. Der Schlaghandschuh ist eine Defensivwaffe.

**Schlagring:** Handwaffe aus einem Griff, durch den die Finger der Faust gesteckt werden und der Faustschlag dadurch einen höheren Schaden anrichten kann. Heutige Schlagringe bestehen aus Metall. Das Tragen von Gegenständen, wie auch der Einsatz von getragenen Waffen, wird dann – 2 WM. Der Schlagring gilt als Offensivwaffe.

**Schnabel:** Ein mit Hornschneiden überzogener Kiefer, der bei Tieren als auslaufendes Mundwerkzeug dient. Der Schnabel eines großen Tieres oder der des Avesen können einen entsprechenden Schaden anrichten. Der Einsatz des Schnabels geschieht mit dem Talent NK. Das Ergebnis in der Trefferliste findet sich unter Klingengewaffen.

**Schneiden** (Manti-Arme): Die Mantis besitzen Arme, an denen kleine, natürliche Klingen angebracht sind. Ihre Schneiden dienen der Jagd nach kleinen Säugetieren, aber auch zur Verteidigung. Mit den Schneiden können die Mantis auch metallische Klingen abwehren. Ein guter TW mit einem Schwert würde allerdings den normalen TW der Schneide überlegen sein und somit den Arm des Mantis schaden. Der Einsatz der Schneiden geschieht mit dem Talent NK. Das Ergebnis in der Trefferliste findet sich unter Klingengewaffen.

**Schock-Modul:** Das Schock-Modul ist ein Taserausstoß der Stufe 2, der – 5 LE und einen Schock verursacht. Das Modul kann in verschiedenen Geräten installiert werden und wird häufig auch in Verbindung mit dem Identify-Modul genutzt, um eine unautorisierte Nutzung des Gerätes zu vermeiden. Es befindet sich beispielsweise im Kampfstab. Im Phasergewehr kann es eingesetzt werden und kostet dann dort 1 Modul-Platz. Es ist doch noch ein Platz für ein weiteres Modul im Phasergewehr frei. Das Schock-Modul macht eine Waffe zur Defensivwaffe.

**Schürhaken / Kuhfuß:** Der Schürhaken ist eine Eisenstange zum Feuerschüren. Der Kuhfuß ist ein Nageleisen zum Herausreißen von Metallnägeln oder Aufbrechen von Gegenständen und Türen. Beide Werkzeuge haben die gleichen Werte.

**Schwanz:** Einige Reptiloiden, der Ratz und einige Tierarten können ihren Schwanz im Kampf einsetzen, wofür sie das Talent NK nutzen. Einige Schwänze haben höhere Reichweiten und man kann damit 2 Meter weit kämpfen. Sauraner, Slinger und Ratzen verursachen mit ihrem Schwanz 2 / 3 / 3+W6 TP, der Dragoner 3 / 4 / 4+W6 TP und der Krokon 4 / 5 / 5+W6 TP.

**Schwert:** Hieb- und Stichwaffe. Das Schwert dient heute noch bei Sportwettkämpfen oder beim Schauspiel. Das Schwert wird mit 2 Händen geführt (Oger und Plantoiden können es auch mit einer Hand führen).

**Scout-Modul:** Das Scout-Modul besitzt eine Anti-Wackel-Funktion. Der Schuss wird dadurch + 2 WM. Die Reichweite des Phasergewehrs beträgt dadurch noch 200 m. Das Modul kann in ein Phasergewehr verarbeitet sein und nimmt dort 1 Modul-Platz ein. Es kann dann noch ein weiteres Modul in das Phasergewehr eingesetzt werden. Auf einem holographischen Display kann das Scout-Modul aktiviert werden. Das Scout-Modul gilt als Defensivwaffe.

**Semtex:** Semtex ist ein Plastiksprengstoff, das vor allem aus den Sprengstoffen Nitropenta und Hexogen besteht. Semtex wird vielfach kommerziell verwendet, aber auch beim Militär eingesetzt. Die Stangen sind gelbbraun oder rot, 7,5 x 3 cm groß und wiegen 100 g. Semtex verursacht beim Einatmen oder Einnehmen Kopfschmerzen (– 2 LE und – 1 VIT). Semtex kann relativ ungefährlich gehandhabt werden. Es ist sicher vor Feuer, Elektrizität und gewaltsamen Stößen. Wie bei sonstigen Plastiksprengstoffen muss es durch einen TNT-Initialzünder zur Explosion gebracht werden, der im Semtex eingesetzt ist. Die Explosion kann mit Fernzünder oder Zeitzünder verursacht werden. Da Semtex nur schwer aufzuspüren ist, wird es in den meisten Staaten mit Duftstoffen und Metallstaub markiert, um es durch Hunde oder Detektoren auffinden zu können. Sofern das Semtex nicht markiert ist, muss bei der Suche nach dem Sprengstoff mit geeigneten Scann-Geräten der TW auf Suchen gut gelingen. Die Stange Semtex richtet im Zentrum von 7 x 7 m 30 TP an, im Streufeld von 15 x 15 m 15 TP und im Umfeld 21 x 21 m 5 TP. Jede Stange Semtex, die hinzugefügt wird, erhöht die TP im Zentrum und im Streufeld um je 5 TP. Größere Mengen an Semtex erweitern den Wirkungsbereich jeweils um 2 x 2 Felder und um je 5 TP. Das Zentrum würde bei 2 Stangen Semtex also 9 x 9 m weit sein und 35 TP betragen. Semtex wird als Werkzeug verwendet und gilt im Kampf als Offensivwaffe.

**Sense:** Landwirtschaftliches Grasschneidegerät, das zum Abschneiden von Gräsern eingesetzt wird. Die Sense wird mit zwei Händen geführt. Oger und Plantoiden können es auch mit einer Hand führen.

**Shuriken:** Wurfstern, der seinen Ursprung bei den nihonischen Schattenkriegern, den Ninjas hat. Nach einer Reichweite von 10 Metern verliert die Stärke des Wurfes je Meter – 1 TP. Shurikens sind Sammler- und Sportwaffen und gelten im Kampf als Offensivwaffe.

**Silber:** Bolzen oder Pfeile und auch Patronen können silberlegiert sein oder aus Silber bestehen. Sie richten die üblichen TP an, wirken aber Werwölfen und bestimmten Para-Kreaturen tödlich. Solche Pfeilwaffen und Schusswaffen mit Silber gelten als Schutz- und Defensivwaffen.

**Skalpell:** Medizinisches, feines Sezierbesteck für chirurgische Arbeiten. Im Kampf wird es mit dem Talent KLV geführt.

**Somnosagranate:** Somnosa ist ein schlafverursachendes Gift, das aus den Sporen des Blauen Knollenwüchslings gewonnen wird. Somnosa ist geschmacklos und geruchlos. Somnosa wird in der Medizin als Narkotikum eingesetzt, vor allem bei Stasekammern. Bei Militär- und Polizeieinsätzen wird es für narkotisierende Angriffe verwendet. Personen, die dem Somnos ausgesetzt sind, werden in W6 Aktionen ohnmächtig. Somnosa-Vergiftungen sind pathologisch nur schwer nachweisbar. Somnosa wirkt nicht bei Androiden. ABC-Vakzin wirkt prophylaktisch gegen Somnosa. Die Somnosagranate wirkt in einem Umfeld von 11 x 11 m. Sie gilt als Defensivwaffe.

**Splinter-Bot-Bombe:** Splinter-Bots sind kleine schwebende Kugeln, Drohnen, 20 Stück an der Zahl, mit einem Durchmesser von 20 cm. Sie werden vom Militär als Jagddrohnen eingesetzt. Die Bombe wird abgeworfen oder mit Hilfe einer Rakete verschossen. Die Bombe entlässt die Splinter-Bots kurz vor ihrem Aufschlag. Die freigesetzten Splinter-Bots beginnen die Jagd auf die Ziele, die ihnen im Vorfeld vorgegeben wurden. Sie bewegen sich per Gravitation vorwärts. Die Splinter-Bots bleiben in einem Umfeld von 5 x 5 Km zusammen, können aber eigenständig jagen, ebenso wie im Kollektiv. Sie fliegen dabei in Häuser, durch Straßen und über Felder. Die Splinter-Bots bewegen sich in einer Aktion bis zu 10 Felder schnell vorwärts (50 Km/h). Die Splinter-Bots besitzen einen Mini-Phaser, mit dem sie die Jagd auf ihre Opfer durchführen. Der Mini-Phaser richtet 5 / 9 / 9+W20 TP an. Der Schuss wird - 2 WM. Der Akku der Splinter-Bots erlaubt 100 Schüsse (0,1 EE je Schuss). Die 100 Schüsse können sie nicht ganz ausschöpfen, weil sie auch stündlich 1 EE verlieren. Außerdem kann der Splinter-Bot eine Photonenerlosion verursachen, nämlich dann wenn er zerstört wird oder wenn es der Splinter-Bot für nötig erachtet und sich dadurch selbst zerstört. Die Photonenerlosion richtet im Zentrum von 3 x 3 m 50 TP an, im Streufeld von 7 x 7 m 20 TP und im Umfeld von 11 x 11 m 10 TP. Wegen der Reichweite der Explosion achten die Splinter-Bots darauf, nicht zu nahe beieinander zu fliegen. Der Splinter-Bot besitzt eine Firewall mit dem Wert 10. Splinter-Bots lassen sich relativ leicht hacken und können durch EMP vernichtet werden. Fallen sie dadurch zu Boden, findet nur dann eine Photonenerlosion statt, wenn der RS der Drohne schon so weit dezimiert wurde, dass der Sturz die Rüstung und die LE vernichtet. Seine Talentwerte: LE 5, WS 15, REFL 15, Fliegen 15, FK 12. Er besitzt eine Rüstung von + 4 BS und + 6 RS. Die Splinter-Bot-Bombe ist eine Offensivwaffe.

**Splittergranate:** Granate, die bei der Detonation tödliche Schrapnelle freisetzt. Sie explodiert erst in der 3. Aktion, nachdem sie scharf gemacht wurde. Die Granate verursacht im Zentrum von 7 x 7 Metern 30 TP, im Streufeld von 11 x 11 Metern 15 TP und im Umfeld von 17 x 17 Metern 10 TP. Die Schrapnelle der Granate können auch versilbert sein und können dadurch Werwölfen schaden. Die Splittergranate ist eine Offensivwaffe.

**Sprengstoffweste:** An einem Gürtel oder einer präparierten Weste oder aber auch an einem hergestellten Tragegestell werden Sprengladungen befestigt, die über einen Zünder zur Detonation gebracht werden. In den meisten Fällen werden solche Sprengstoffwesten von Selbstmordattentätern verwendet. Der Sprengstoff ist oftmals mit kleinen Schrapnellensplittern versehen, um eine Splitterwirkung zu erzielen. Das können Nägel, Schrauben, Schraubenmutter oder Schottersteine sein. Sprengstoffwesten werden versteckt unter der Kleidung getragen. Damit die Weste nicht auffällig ist, muss dem Charakter der TW auf Verstecken gelingen. Übliche Sprengstoffwesten bergen 6 C4-Stangen, die miteinander durch einen Zünder verbunden sind. Sie richten im Zentrum von 15 x 15 m 35 TP an (mit Schrapnellensplittern 40 TP), im Streufeld von 21 x 21 m 25 TP (mit Schrapnellensplittern 35 TP) und im Umfeld von 25 x 25 m 5 TP (mit Schrapnellensplittern 10 TP auf 31 x 31 m). Für Sprengstoffweste wird ein elektronischer Direktauslöser genutzt. Die Sprengstoffweste gilt als Sanktionswaffe.



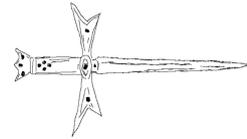
**Springmine:** Die Springmine ist eine Antipersonenmine und besteht aus einem zylindrischen Metallkörper, der wie eine Konservendose aussieht. Sie wiegt 4 kg, hat die Ausmaße 12 x 10 cm und enthält 500 g TNT und splitterwirkende Projektile. Die Springmine wird im freien Gelände versteckt, kann aber auch in Gebäuden und dergleichen ausgelegt werden. Der Zünder besteht aus drei hochstehenden kurzen Antennen, die in der Oberseite eingeschraubt sind. Sie reagieren auf Zug oder Druck. Die Springmine kann also mit einem Stolperdraht oder Zugseil versehen werden oder als Mine genutzt werden, auf die man tritt. Durch den Auslöser wird ein Mantel nach oben ausgeschossen, in dem die Ladung enthalten ist. Die Sprengwirkung mit Splittermunition detoniert dann in einer Höhe von ca. 80 cm. Die Splitter verteilen sich ringförmig und können Humanoiden am ganzen Körper tödlich verletzen. Die Springmine kann gute 8 Jahre bei mäßigem Klima dort verbleiben. Die Ausfallquote beträgt nach so langer Zeit lediglich 30 %. Springminen können mit einem Metalldetektor, bzw. mit dem SeSca aufgespürt werden. Die Springmine richtet im Zentrum von 11 x 11 m 50 TP an, im Streufeld von 21 x 21 m 20 TP und im Umfeld von 31 x 31 m 5 TP. Die Springmine ist eine Offensivwaffe.

**Stein / Steinschleuder / Zwille:** Ein Stein kann im Kampf eingesetzt werden, um direkt jemanden damit zu schlagen. Hierfür wird das Talent NK eingesetzt. Der Stein kann auch gegen jemanden geworfen werden. Hierfür wird das Talent WF genutzt. Ein geworfener Stein kann ca. 20 m weit geworfen werden, danach reduziert sich die Auswirkung je m - 1 TP. Wird ein Stein mit einer Steinschleuder oder Zwille verschossen, wird das Talent SCHWW oder FK (Zwille) genutzt. Der Schuss hat bei einer Zwille eine Reichweite von 20 m und bei einer Schleuder 50 m und danach reduziert sich die Stärke des Schusses je m - 1 TP. Zum Nachladen einer Steinschleuder und einer Zwille sind 2+W6 Nachladeaktionen nötig. Nach der 2. Nachladeaktion ermittelt der Spieler, wie viele Nachladeaktionen noch nötig sind. Mit einer Steinschleuder oder Zwille können auch andere Dinge verschossen werden. Bei der sportlichen Nutzung werden Metallkugeln genutzt. Die Zwille wird häufig auch beim Angeln genutzt, in dem Köder in den See verschossen werden.

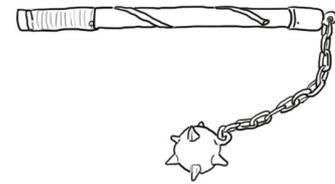


**Steinsalzpatrone:** Patronen aus Steinsalz werden vor allem in Flinten eingesetzt. Die Patrone streut wie übliche Flintenmunition. Sie stellt einen nichtletalen Schuss dar, der 2 / 3 / 3+W6 TP verursacht. Steinsalzpatronen können zu Übungszwecken genutzt werden, aber auch zur Gefahrenabwehr. Mit Steinsalz lassen sich aber auch Geister abwehren, die durch den Kontakt - 5 VIT verlieren und in die Immaterielle Ebene entschwinden.

**Stilet**: Kurze Stichwaffe mit scharfer Klinge. Wurde in der Antike häufig vom Adel als schmückender Gegenstand getragen und konnte notfalls auch zur Verteidigung eingesetzt wird. Heute findet sich das Stilet eher als kunstvoller Brieföffner. Will man mit dem Stilet werfen, entscheidet ein einfacher Würfelwurf, ob der Griff oder die Klinge das Ziel erreicht. Der geworfene Griff richtet nur 1 / 2 / 2+W6 TP an. Die geworfene Waffe verliert nach 10 Metern je Meter – 1 TP. Altertümliche Stilette haben Sammlerwert und gelten als Sammlerwaffen. Ansonsten sind sie Schutz- und Defensivwaffen.



**Streitflegel**: Archaische Hieb- und Stoßwaffe, an dessen Griff eine Metallkette befestigt ist und an dessen Ende eine Eisenkugel oder Eisenstange hängt, die mit Metallstacheln versehen ist. Sie wurde aus dem bäuerlichen Flegel heraus für kriegerische Zwecke entwickelt. Der Streitflegel ist eine Sammlerwaffe, die im Kriegsfall als Offensivwaffe gilt.



#### **Streithammer / Kinetik-Hammer:**

Archaischer, massiver großer Kampfhammer mit zwei breiten abgeflachten Seiten. Er muss mit 2 Händen geführt werden (außer von Ogeren und Plantoiden). Hat der Träger einen ST-Wert von unter 12, muss ihm im Vorfeld der TW auf ST gelingen, sonst wird sein TW auf SCHLW – 2 WM. Mit dem Streithammer kann man bis zu 2 m weit kämpfen. Wenn ein Oger den Streithammer führt, kommt er aufgrund der langen Arme sogar noch 1 m weiter. Der Streithammer wird auch Kinetik-Hammer genannt, weil am Griff ein Graser-Modul eingesetzt werden kann, mit dem eine gravitative Druckwelle ausgestoßen werden kann, wenn der Stab auf den Boden aufgeschlagen wird. Der Besitzer kann die Druckwelle verschieden ausstoßen.

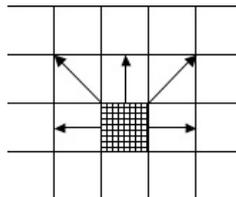


Entweder kommt die Druckwelle konzentriert aus dem Stil, 7 m in die Richtung, wohin der metallische Scheitel deutet. Dort entfaltet sich die Druckwelle dann konisch. Oder sie entfaltet sich explosiv vom Zentrum des Aufschlags 7 x 7 m um den Besitzer herum. Die Druckwelle wirft Gegenstände und Personen um. Die Betroffenen fallen dadurch zu Boden oder irgendwo gegen. Das Graser-Modul kann 10 x eingesetzt und danach aufgeladen werden. Der archaische Streithammer ist eine Sammlerwaffe. Der Streit- und Kinetikhammer gilt allgemein als Defensivwaffe.

**Streitkolben**: Auch als Schlägel bekannt; ca. 90 cm langer Stab, der am oberen Ende einen gefächerten Metallkopf besitzt. Die Waffe wurde früher vom Reiterheer eingesetzt, später in edler Form auch als Zepter für Könige verwendet. Der archaische Streitkolben ist eine Sammlerwaffe. Im Kampf stellt er eine Defensivwaffe dar.



**Streu-Modul**: Das Streu-Modul teilt einen Phaserschuss in 5 Richtungen, nämlich nach links, links-oben, geradeaus, rechts-oben und nach rechts. Die Schüsse bewirken 5 TP und werden als normale Treffer bewertet. Die Reichweite der Schüsse beträgt 10 m. Das Modul kann in ein Phasergewehr verarbeitet sein und nimmt dort 1 Modul-Platz ein. Es kann dann noch ein weiteres Modul in das Phasergewehr eingesetzt werden. Auf einem holographischen Display kann das Streu-Modul aktiviert werden. Das Streu-Modul macht die Waffe zu einer Offensivwaffe.



**Taser**: Elektroschockpistole, die einen Stromschlag aussendet. Mit einem Wahlschalter lässt sich die Wirkung einstellen: Stufe 1 verursacht – 1 LE und einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Stufe 2 verursacht – 5 LE und einen Schock. Stufe 3 verursacht – 10 LE und einen Schock und Ohnmacht, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Stufe 4 verursacht – 15 LE, einen Schock und Ohnmacht. Ab Stufe 2 benötigt die Taserfunktion nach dem Schuss eine Nachladepause. Der Taser gibt nur ein relativ leises elektrisches Zischen von sich. Der Taser hat eine Reichweite von 10 m. Der Akku ermöglicht 100 Schuss bei Stufe 1. Entsprechend der Stufen wird der Akku schneller verbraucht. Der Taser kann danach aufgeladen werden. Taser können nicht unter Wasser eingesetzt werden. Der Käufer kann beim Kauf die Taserstufe bestimmen und zahlt entsprechend mehr. Mit Stufe 1 gilt der Taser als Schutzwaffe, mit Stufe 2 gilt er als Defensivwaffe und ab Stufe 3 gilt er als Offensivwaffe.

**Tasergranate**: Die Granate entlädt in einem Umfeld von 11 x 11 m einen Taser-Energiestoß. Tasergranaten gibt es in unterschiedlichen Stärken: Stufe 2 verursacht – 5 LE und einen Schock. Stufe 3 verursacht – 10 LE und einen Schock und Ohnmacht, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Stufe 4 verursacht – 15 LE, einen Schock und Ohnmacht. Ab Stufe 3 gilt die Tasergranate als Offensivwaffe.

**Taserstift**: Handlicher Stift, der als Elektroschockgerät dient. Durch einen Druckauslöser wird die elektrische Ladung übertragen, auf eine Reichweite von bis zu 10 m. Das Opfer erleidet – 1 LE und einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Der Taser gibt nur ein relativ leises elektrisches Zischen von sich. Der Akku ermöglicht 10 Schuss, danach muss der Taserstift aufgeladen werden. Der Taserstift kann nicht unter Wasser eingesetzt werden. Der Taserstift ist eine Schutzwaffe.

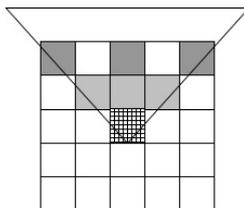
**Teilmantelgeschoss:** Übliche Projektilen für Pistolen, Revolver, Büchsen und Maschinenpistolen und -karabiner. Das Teilmantelgeschoss ist ein Deformationsgeschoss, weil das Geschoss an der Spitze freiliegt, wodurch das Projektil beim Eintritt im Ziel deformiert und dadurch eine relativ starke Wirkung erzielt. Die Patrone durchdringt ihr Ziel nicht. Das Geschoss besteht meistens aus weichem Blei. Der Mantel besteht aus Kupfer oder Tombak.

**Tetryl-Mine:** Die Mine aus Tetryl ist eine Antipersonenmine und der Nachfolger der TNT-Mine. Sie wiegt 180 g und hat die Ausmaße 4 x 11 cm. Sie hat eine runde Form, wie eine Schuhcremedose. Sie besteht aus zwei Kunststoffschalen, die mit einer Gummihaut zusammengehalten werden. In der unteren Schale befindet sich die Zündeinrichtung, in der oberen der Sprengstoff, aus 35 g Tetryl. Die Mine ist auf der Unterseite beschriftet, damit sie nicht falsch herum platziert wird. Ein Sicherungsstift ist an der äußeren Oberseite angebracht. Wird der Stift entfernt, ist die Mine scharf. Diese Mine ist wasserdicht, resistent gegen Druckwellen und schwer von Scannern auszumachen. Beim TW auf Suchen, auch mit einem SeSca, muss der TW ein guter sein. Bei einem Druck ab 8 kg, findet die Sprengung statt. Die Mine richtet im Zentrum von 7 x 7 m 20 TP an, im Streufeld von 13 x 13 m 10 TP und im Umfeld von 17 x 17 m 5 TP. Die Tetryl-Mine ist eine Offensivwaffe.

**Tränengasgranate:** Granate, die das Gas 2-Chlorbenzylidenmalonsäuredinitril (CS-Gas) oder Dibenzoxazepin (CR-Gas) freisetzt. Der Reizstoff verbreitet sich durch Rauch und verursacht Schmerzen und Tränenfluss in den Augen. Der Rauch hält an dem Ort 1 + W6 Min. an, je nach Wind. Im Zentrum von 7 x 7 m können die Betroffenen überhaupt nichts sehen. Im Streufeld von 9 x 9 m sind alle visuellen Talente – 8 WM (das betrifft auch Kampftalente). Und im Umfeld von 11 x 11 m sind die Talente noch – 4 WM. In offener Umgebung verschlechtert sich die Wirkung um eine Kategorie. Der Reizstoff bewirkt Schmerzen, wenn der TW auf WS misslingt, nämlich – 1 LE und – 1 VIT. Der TW ist im Zentrum – 6 WM, im Streufeld – 4 WM und im Umfeld – 2 WM. Die Tränengasgranate detoniert in der 3. Aktion. Sie gilt als Defensivwaffe.

**Tranquilo-Rakete:** Es handelt sich um eine zielorientierte Interkontinentalrakete. Sie benötigt eine Raketenabschussanlage. Sie hebt mit Hilfe ihres Fusionstriebwerkes vom Boden ab und steigt in einem senkrechten Winkel zunächst in die Thermosphäre auf. Sie ist selbstlenkend und zielorientiert und steuert ein vorgegebenes Ziel an. Während des Fluges kann ihre Flugbahn korrigiert werden, ansonsten schlägt sie an dem entsprechenden Ort ein. Sie kann während ihres Fluges auch deaktiviert werden. Entsprechend der Vorgabe stürzt sie dann an einen vorgegebenen, möglichst sicheren Ort ab oder fliegt mit ihrem Restschub weiter in die Exosphäre hinaus, wo sie in die planetarische Umlaufbahn gerät. Alternativ zu ihrer Explosivladung kann die Tranquilo mit einem 10-kT-Atomsprenkopf bestückt werden und als Atombombe fungieren. Die Rakete fliegt 5.000 Km/h schnell. Sie schafft eine Höhe von 50 Km und eine Reichweite von 800 Km. Ihre Ummantelung schützt sie mit + 25 BR und + 8 RS. Sie richtet mit der Explosivmunition im Zentrum von 100 x 100 m 500 TP an, im Streufeld von 150 x 150 m 200 TP, im Umfeld von 200 x 200 m 50 TP und darüber hinaus im weiteren Umfeld von 250 x 250 Metern 10 TP. Sie gilt als Legitimationswaffe und ist sie mit Kernmaterial bestückt, handelt es sich um eine Sanktionswaffe.

**Trichter-Modul:** Das Trichter-Modul streut den Phaserschuss konisch geradeaus, nämlich nach links, links-oben, geradeaus, rechts-oben und nach rechts. Die Schüsse bewirken 5 TP und werden als normale Treffer bewertet. Die Reichweite der Schüsse beträgt frontal 5 m. Die Breite beträgt auf 5 m Reichweite horizontal 11 m. Das Modul kann in ein Phasergewehr verarbeitet sein und nimmt dort 1 Modul-Platz ein. Es kann dann noch ein weiteres Modul in das Phasergewehr eingesetzt werden. Auf einem holographischen Display kann das Trichter-Modul aktiviert werden. Das Trichter-Modul macht die Waffe zu einer Offensivwaffe.



**Trollbohrer:** Der Trollbohrer ist ein großer Bohrer, der als Werkzeug, aber auch als Waffe eingesetzt werden kann. Er kann von Humanoiden nur mit Hilfe eines beweglichen Stativs befördert und angebracht werden. Ein Oger oder Plantoid kann ihn jedoch mit 2 Händen tragen, wenn sie in ST mind. den Wert 18 haben. Robale und einige Roboter können den Trollbohrer als Werkzeug oder Waffe mit sich führen. Zum Durchbohren einer Metallwand (z. B. einer Raumschiffwand oder einer Raumschiffstür) benötigt der Trollbohrer 1 Min. Zum Durchbohren eines äußeren Raumschiffgehäuses benötigt der Trollbohrer W6 Min. Der Trollbohrer verursacht ein 50 x 50 cm großes Loch. Der Trollbohrer richtet 30 / 50 / 50+W12 TP an. Bei dauerhafter Nutzung hält sein Akku eine 1 Std.

**Ultraschall-Blaster:** Kanonengewehr, dessen Mündung einem Megaphone gleicht und das mit 148 Dezibel Schallwellen ausstrahlt, die Humanoiden schaden. Wer dem Schall in einer Reichweite von bis zu 100 m ausgeliefert ist, erleidet – 5 TP je Aktion. Der TW muss je Aktion gemacht werden. Je 100 m nimmt der Schaden um 1 TP ab. Bei einer Entfernung von 100 – 200 m sind es nur noch – 4 TP, bei 200 – 300 m nur noch – 3 TP, bei 300 – 400 m nur noch – 4 TP und bei 400 – 500 m nur noch – 1 TP. Der Schall entfaltet sich konisch und hat eine Reichweite von bis zu 500 m. Bei 500 m Reichweite ist der Schallstrahl 1 km breit. Bei – 5 TP erleiden die Betroffenen außerdem einen Schock, wenn der TW auf WS misslingt und sie keine Kopfhörer tragen; und sie erhalten einen Tag lang Kopfschmerzen. Ein Kopfhörer verbessert den TW auf WS + 4 WM. Nach der Aktivierung bleibt der Schall so lange erhalten, bis man ihn durch den Abzug wieder deaktiviert. Der Ultraschall-Blaster kann 10 Std. lang strahlen, danach muss er aufgeladen werden. Auffällig ist zuerst, dass auch Kleintiere, wie Hunde und Ratten vor dem Schallstrahl flüchten. Die Blasterkanone wiegt 20 kg und wird mit 2 Händen geführt. Hat der Träger des Blasters in ST-Wert von unter 12, kann das dauerhafte Tragen Erschöpfung verursachen. Der Schuss verlangt aber keinen besonderen Talentwurf. Der Blaster muss lediglich am Abzug aktiviert werden. Der Blaster kann nicht unter Wasser eingesetzt werden. Der Ultraschall-Blaster ist eine Legitimationswaffe.

**Unterschallmunition:** Munition, die unterhalb der Schallgeschwindigkeit von 343 m / sek. fliegt. Sie ist leiser als herkömmliche Überschallmunition und vermeidet den Überschallknall, aber der Schussknall bleibt hörbar, solange kein Schalldämpfer genutzt wird. Pistolen mit Schalldämpfer nutzen darum Unterschallmunition. Der Schuss richtet – 1 TP weniger an und bringt nur noch eine Reichweite von 200 m. Unterschallmunition macht die Waffe zu einer Offensivwaffe.

**Vakuumbombe:** Die Vakuumbombe ist eine 10 Kg schwere Bombe, mit einer äußerst komplizierten Technik. Durch eine gravitative Überlagerung wird durch die Implosion der Bombe ein Vakuum geschaffen, das die Luft aus der Umgebung aufsaugt. Bei betreffenden Humanoiden verursacht dies ein sofortiges Ersticken, da die Lungen der Humanoiden expandieren. Die Vakuumbombe löst nur eine geringe Explosion aus, bevor es zur Implosion kommt. Das Vakuum dringt auch hinter Verteidigungsstellungen und in Gebäude ein, aus denen die Luft abgezogen werden kann. Die Vakuumbombe hinterlässt Leichen von Humanoiden und anderen Lebewesen, ohne dass dadurch ein Materialschaden entsteht. Im Zentrum von 11 x 11 m sterben Humanoiden sofort. Im Streufeld von 17 x 17 m muss für jeden Humanoid ein TW auf GL gemacht werden. Beim misslungenen TW ist der Humanoid ebenfalls sofort erstickt. Die Vakuumbombe gilt als Legitimationsbombe.

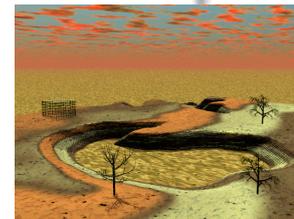
**Verstärker-Modul:** Das Verstärker-Modul verstärkt den Phaserschuss + W6 TP. Das Modul kann in ein Phasergewehr verarbeitet sein und nimmt dort 1 Modul-Platz ein. Es kann dann noch ein weiteres Modul in das Phasergewehr eingesetzt werden. Auf einem holographischen Display kann das Verstärker-Modul aktiviert werden. Das Verstärker-Modul macht die Waffe zu einer Offensivwaffe.

**Vollmantelgeschoss:** Projektil für Revolver, Büchsen, Maschinenpistolen, Maschinenkarabiner und Maschinengewehre. Das Geschoss ist mit Kupfer, Tombak oder Eisen ummantelt und besitzt einen Hartbleikern. Vollmantelgeschosse verformen sich kaum und durchdringen darum häufig ihr Ziel. Die Patrone würde durch einen Humanoiden hindurchdringen und sogar noch das dahinter liegende Ziel treffen, jedoch nur wenn der Schuss ein guter Treffer war. Bei einem guten Treffer würde das dahinter liegende Ziel noch einen leichten Treffer erleiden. Sollte das Ziel, also der Humanoid eine Rüstung tragen, dezimiert diese den Schuss entsprechend beim Eintritt und auf der Rückseite, also am Rücken erneut. Auch hier gilt: Wenn der Schuss ein guter Treffer war, durchdringt die Patrone die Rüstung, sofern die Rüstung unter 10 RS beträgt und schlägt in der Person noch mit einem normalen Treffer ein.

**Visualik-Modul / -Halterung:** Die Visualik-Technik ist ein kombiniertes Zielsichtgerät, das verschiedene visuelle Techniken vereint: Zielbestimmung, Target-System und grüner Laserpointer für Zielpellung auf bis zu 5 Km, Zoomfunktionen, Infrarotsicht, Thermographie, Restlichtverstärker, Weißlichtlampe und Video-Aufzeichnung. Die technischen Instrumente werden auf einem internen Display dargestellt und aktiviert. Durch die Visualik lassen sich Wärmefelder, also auch Humanoiden wahrnehmen und auch von Androiden und Vampiren unterscheiden, sofern diese keine schützenden Mechanismen dagegen besitzen. Hologramme und Durchsichtige sind erkennbar. Jedoch keine Immaterialisierten. Mit dem Target-System können Raketenziele übertragen werden. Visualik kann die Bewegungen automatisch aufzeichnen und diese an Pulsatoren oder gewünschte Computer direkt weiterleiten. Beim Zielen wird der TW auf SINN + 2 WM. Als Modul wird die Visualik in verschiedenen Geräten installiert. Sie kann ebenso mit einer Halterung an Waffen montiert werden, so auch an der Halterung des Phasergewehres. Wird sie im Phasergewehr als Modul eingesetzt, nimmt sie dort 1 Modul-Platz ein. Es kann dann noch ein weiteres Modul in das Phasergewehr eingesetzt werden. Bei dauerhafter Nutzung würde die Visualik 10 Tage lang aktiviert sein können, bis der Akku neu aufgeladen werden müsste.

**Wandgranate:** In der Granate befinden sich Schwingquarz, Betonkonzentrat, Tenside, Explosivstoffe und ein Schwingungssensor, der im Ultraschallbereich frequenziert. Bei Explosion schäumt sich, durch die Hitze, dem Druck und der Schwingung das Quarz, in Verbindung mit dem Betonkonzentrat, zu einer 3 x 3 x 3 m hohen Wand auf, die sofort verhärtet. Steht eine Person auf dem betreffenden Feld, wird sie eingemauert und stirbt, sofern sie keinen kompletten Raumanzug trägt. Die Wandgranate ist eine Defensivwaffe. Sie dient vor allem dazu, an entsprechenden Orten mögliche Fluchtmöglichkeiten zu sichern oder unbegebar zu machen.

**Wasserstoffbombe:** Die Wasserstoffbombe (hier am Beispiel einer 10 Kilotonnen TNT-Bombe) ist eine Atombombe mit atomarer Fusion. Hierbei verschmelzen leichte Wasserstoff-Atomkerne miteinander, wodurch Energie in Form von Gammastrahlung, Licht und Wärme entsteht. Eine direkt folgende Implosion verursacht eine massive Wolkenbildung, die einen radioaktiven Niederschlag verursacht (Fallout).



- Im Zentrum von 5 x 5 Km findet eine Explosion statt, die alles verdampft und zerstört. Es findet dort ein schwerer EMP statt, der alle elektronischen Techniken zerstört. Es findet dort eine schwere Verstrahlung statt, die das Gebiet jahrelang kontaminiert. Wer sich danach in diesem Gebiet aufhält, erleidet eine schwere Verstrahlung.
- Im Streufeld von 9 x 9 Km wirkt die Explosion noch verbrennend. Die Hitzwelle verursacht bei den Betroffenen 10 + W10 TP. Es findet dort ein mittlerer EMP statt, der fast alle elektronischen Techniken zerstört. Androiden, Drohnen und Roboter erleiden – 15 WS und können dadurch zerstört werden, wenn ihr WS-Wert das nicht aushält. Androiden können sich gegen den Schock wehren, der durch den EMP ausgelöst wird, mit einem TW auf WS. Es findet dort außerdem eine schwere Verstrahlung statt (siehe oben!)
- Im Umfeld von 10 x 10 Km findet ein leichter EMP statt, der fast alle elektronischen Techniken zerstört. Androiden, Drohnen und Roboter erleiden – 12 WS und können dadurch zerstört werden, wenn ihr WS-Wert das nicht aushält. Androiden können sich gegen den Schock wehren, der durch den EMP ausgelöst wird, mit einem TW auf WS. Es findet dort auch eine mittlere Verstrahlung statt, die das Gebiet jahrelang kontaminiert. Wer sich danach in diesem Gebiet aufhält, erleidet eine mittlere Verstrahlung.
- Das weitere Umfeld wird von Wind und Wetter bestimmt. Der Fallout hat ein weiteres Umfeld von W6 x 100 Km<sup>2</sup>. Hier findet nur noch eine leichte Verstrahlung statt, die das Gebiet jahrelang kontaminiert. Wer sich danach in diesem Gebiet aufhält, erleidet eine leichte Verstrahlung.

Siehe zusätzlich zur Verstrahlung unter Pathogene „Strahlenkrankheit“!

ABC-Vakzin drosselt die Verstrahlung von einer schweren in eine mittlere und von einer mittleren in eine leichte Verstrahlung und eine leichte Verstrahlung wird durch ABC-Vakzin aufgehoben. ABC-Vakzin wirkt nach einer Std. und kann auch prophylaktisch eingenommen werden, mit einer Wirkung auf 24 Std. Eine 10-Kilotonnen-TNT wiegt 50 kg. Eine Megatonne-TNT-Bombe hat eine 10 x stärkere Reichweite als die 10-kt-Bombe. Atombomben gelten als Sanktionswaffen und werden von den meisten Staaten nicht mehr geführt.

**Weißlichtlampe:** Lampe, die häufig an Waffen montiert wird und einfaches Licht freisetzt. Es kann auch an die Halterung des Phasergewehres montiert werden oder als Modul ins Phasergewehr installiert sein. Dort nimmt es dann 1 Modul-Platz ein und das Phasergewehr hätte dann noch Platz für ein weiteres Modul.

**Würgen:** Körperliche oder psinetische Würgeattacke gegen den Hals und damit gegen die Luftzufuhr einer Person, wodurch ein lautloser Angriff ermöglicht wird. Das Zudrücken muss mit 2 Händen vollzogen werden und kostet eine Bewegung. Alternativ kann man auch mit dem Kampftrick Würgegriff mit einer Hand zudrücken. Der TW auf ST muss gelingen (beim Kampftrick der TW auf KK). Der Gegner kann auf verschiedene Weise parieren, indem er sich z. B. einen Gegenstand greift und zuschlägt oder indem er den Angreifer wegschubst oder zuschlägt usw. Misslingt die Parade und die Attacke gelingt, erleidet das Opfer bei einem normalen TW – 1 LE, bei einem guten TW – 2 LE und eine Schock und bei einem meisterhaften TW – 2+W6 LE und 2 Schocks. Je Aktion, in der mind. eine gute Attacke stattfindet, muss dem Opfer der TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig. Durch die Psinetik Biokinese kann der Psinetiker sein Opfer auch auf Entfernung psinetisch erwürgen. Das Opfer kann sich mit einem Gegen-TW auf WS dagegen wehren.



**Zielfernrohr:** Ein modernes Zielfernrohr besitzt Techniken wie Zoomfunktion, Restlichtverstärker, Infrarotsicht und Thermographieblick, mechanische Zielbestimmung und Zielpilung (Target-System). Mit der Thermographie lassen sich Wärmefelder erkennen, also auch Humanoiden und wärmedesorbierenden Techniken. Auch Androiden und Vampire lassen sich dadurch von Humanoiden unterscheiden, sofern diese keine schützenden Mechanismen dagegen besitzen. Auch Hologramme und Durchsichtige können mit Thermographie erkannt werden. Immaterialisierte können damit jedoch nicht erkannt werden. Zielfernrohre können an fast allen Fernkampfswaffen angebracht werden und unterstützen so deren Einsatz. Beim Phasergewehr kann es auch ebenso an die Halterung montiert werden. Beim Zielen wird der TW auf SINN + 1 WM.

**Zielphaser:** Scharfschützen-Phasergewehr, das 6 / 10 / 10+W20 TP verursacht. Es hat eine Reichweite von bis zu 2,5 Km. Der Zielphaser besitzt ein Latent-Modul und ist darum schall- und lichtgedämpft. Am Austrittsort hört man ihn nur noch wie einen leisen Furr und an der Mündung ist kein Lichtblitz zu erkennen. Psinetiker mit Superagilität können dem Schuss nicht ausweichen. Der Zielphaser wird mit 2 Händen geführt. Oger und Plantoiden können ihn auch mit einer Hand führen. Durch ein ausfahrbares Dreibeinstativ kann der Schuss + 1 WM werden. Durch eine integrierte Visualik ist der TW beim Zielen auf SINN + 2 WM und der Zielphaser kann alle Visualik-Techniken nutzen. Der Zielphaser kann „intelligent“ handeln und sich mittels des Dreibeinstativs eigenständig bewegen (auch vertikal und diagonal) und auf vorgegebene Ziele schießen. Es lässt sich ebenso per Pulsator lenken und der Pulsator zeichnet auf, was der Zielphaser sieht. Der Zielphaser besitzt das Identify-Modul, das den Nutzer durch IT-Touch erkennt. Bei einem nichtautorisierten Nutzer zerstört sich der Dauerphaser selbst mit Mikrogenit. Diese Funktion kann auf andere Personen abgestimmt und auch ausgeschaltet werden. Der Akku ermöglicht 100 Schuss und kann wieder aufgeladen werden. Der Dauerphaser kann nicht unter Wasser eingesetzt werden. Der Zielphaser ist eine Offensivwaffe.