

RÜSTUNGEN

Rüstungen und Schutzbekleidungen schützen den Körper oder Körperpartien des Humanoiden vor allgemeinen Gefahren. Dabei kann es sich um den Widerstand gegen körperliche Angriffe handeln, gegen das Eintreten von Klingen oder Geschossen usw., sie können aber auch vor Strahlungen, Gasen oder anderen Gefährdungen schützen.

Rüstungsschutz (RS)

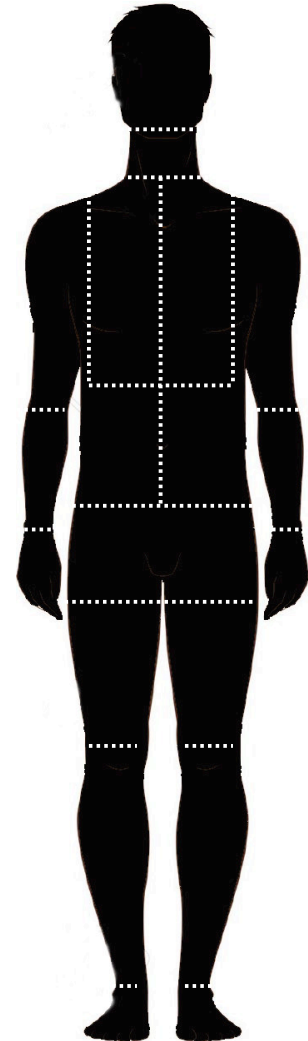
- Ein Schutzanzug oder eine Rüstung schützt den Körper mit dem angegebenen RS an den entsprechenden Körperbereichen:

Trefferziffer	Körperbereich	Beispiele für Schutzmöglichkeiten
1 – 8	Kopf	Helm
9 – 12	Hals	Hals-Schultersattel; Ringkragen
13 – 18	Rechter Brustbereich	Weste; Jacke; Torsoplatte
19 – 24	Linker Brustbereich	Weste; Jacke; Torsoplatte
25 – 29	Rechter Bauchbereich	Weste; Jacke; Torsoplatte
30 – 34	Linker Bauchbereich	Weste; Jacke; Torsoplatte
35 – 40	Rechter Oberarm	Jacke; Armschiene
41 – 46	Linker Oberarm	Jacke; Armschiene
47 – 51	Rechter Unterarm	Jacke; Armschiene
52 – 56	Linker Unterarm	Jacke; Armschiene
57 – 60	Rechte Hand	Handschuh
61 – 64	Linke Hand	Handschuh
65 – 70	Becken / Glied	Hose; Lendenschurz
71 – 76	Rechter Oberschenkel	Hose
77 – 82	Linker Oberschenkel	Hose
83 – 87	Rechter Unterschenkel	Hose; Knieschoner
88 – 92	Linker Unterschenkel	Hose; Knieschoner
93 – 96	Rechter Fuß	Schuh; Stiefel
97 – 100	Linker Fuß	Schuh; Stiefel

- Wird der Schutzanzug am entsprechenden Körperbereich getroffen, wird an diesem Ort der RS dezimiert.
- Wird der RS an dem Ort auf 0 dezimiert, gehen mögliche weitere TP zu Lasten der Person.
- Der Barrierschutz (BS) stellt den Schutz der Rüstung dar, die erst erreicht werden muss, damit ein Treffer überhaupt erst eine Wirkung hat.

Besitzt eine Rüstung beispielsweise + 2 BS, muss der Treffer mind. 2 TP betragen, damit die Rüstung überhaupt einen Schaden nehmen kann.

- Werden Rüstungen übereinander getragen, wird zuerst der RS der obersten Rüstung abgetragen. Ebenso werden die WM aller Rüstungen addiert.



Auflistung der Rüstungen

Rüstungen	Erläuterung	BS	RS	Schutzobjekt und WM	Preise
Aramid-Rüstung	Schutzanzug aus polymeren Kunststoffen	+ 6	+ 8	Hose = - 1 Jacke = - 1 Weste = /	750 1.200 750
Chelon-Poncho	Poncho, der vor Scanns schützt; kann 10 x aktiviert werden	/	/	Poncho = - 1	5.000
Chitinpanzer	Gehärtete Zellverbindung aus Kohlenhydraten und Sklerotin; natürliche Rüstung bei Mantoden und Myrmen am Torso	+ 1 Schützt + 2 WM vor Hitze und vor leichter Strahlung	+ 2	Torso = /	300
Deflektoren	Elektromagnet. Pulssystem, das gegnerische Blitz-, Phaser- und Photonenschüsse leicht ablenkt	/		Deflektor, der am Körper getragen wird Deflektoren an den Seiten eines Raumschiffes	50 50.000
Dekon-Schutzanzug	Schutzanzug gegen Kontamination und gegen Hitze, Kälte; aus Baumwolle und Aramid-Fasern	+ 1 Schützt + 4 WM vor Hitze und Kälte, vor leichter atomarer Strahlung, vor chemischen Einflüssen und Erregern	+ 2	Overall = / Ganzkörper-Anzug mit Atemmaske = - 1 Tragen eines Sauerstoffbehälters zusätzl. = - 1	500 800
Exoskelett	Künstliche Roboterstützstruktur, wodurch bewegliche und kämpfende Fähigkeiten verbessert sind	+ 4	+ 6	Inkl. ausfahrbaren Helm mit Visualik = - 1 mit montierten Waffensystemen; Talent Robale erforderlich; zusätzlich - 2 WM wenn der TW misslingt.	15.000 - 20.000
Gambeson	Textilrüstung aus Leinen oder Rohbaumwolle	+ 1 Schützt + 4 WM vor Kälte.	+ 2	Hals-Schulter-Sattel = / Weste = / Jacke = - 1 Mantel = - 1	50 80 100 120
Gestein	Verfestigte Gemische aus Mineralkörner	+ 10 + 10	+ 10 + 20	Hausmauer Massive Gesteinsmauer	/ /
Helme	Metall	+ 4	+ 6	Metallhelm (Ritterhelm) = - 1 Metallhelm mit Visier = - 2	100 150
	Duroplast	+ 4	+ 6	Helm (mit oder ohne Visier) = - 1 Helm (mit Visier) und Visualik = - 1	50 1.000
	Polygen	+ 10	+ 20	integr. in Polygen-Rüstung; mit Visualik = - 4 (siehe unten!)	integr.
	Polymer	+ 10	+ 20	Helm mit Visier und Visualik = - 2	1.500
	Poly-Protect (Amazonen-Techn.)	+ 10	+ 20	integr. in Poly-Protect-; mit Visualik = - 2 / - 4 (siehe unten!)	integr.
	Mit Kratyl		schützt vor Psinetiken	Legierung in Kunststoff-Helmen	+ 50

Rüstungen	Erläuterung	BS	RS	Schutzobjekt und WM	Preise			
Holz	Rüstung aus Gewebe von Bäumen und hölzernen Sträuchern	+ 1	+ 2	Armschienen = / (wenn oben und unten, dann - 1; die WM bleibt auch bei beiden Armen - 1.) Beinschienen = / (wenn oben und unten, dann - 1; die WM bleibt auch bei beiden Beinen - 1.) Torso = - 1	je 50 je 100 je 50 je 100 200			
	Sperrholz	+ 1	+ 2	30 x 30 cm und 12 mm Stärke	5			
	Holzschilde		+ 4	+ 6	Buckler	50		
					Rundschild	100		
					Dreieckschild	150		
					Drachenschild	200		
Turmschild					250			
Setzschild	300							
Tischplatte, Holzplatte, Tür ...	+ 6	+ 8	100 x 80 cm und 27 mm Stärke	75				
Dicke Holzplatte (Eichenholzplatte)	+ 10	+ 10	100 x 80 cm und 38 mm Stärke	100 - 150				
Horn	Auswuchs aus Skleroprotein; Rüstungen und Schilde, z. B. aus dem Panzer einer Riesenschildkröte, eines Jungdrachens oder eines Chelonianers	+ 6	+ 8	Armschienen = / (wenn oben und unten, dann - 1; die WM bleibt auch bei beiden Armen - 1.) Beinschienen = / (wenn oben und unten, dann - 1; die WM bleibt auch bei beiden Beinen - 1.) Torso = - 1 Buckler Rundschild Dreieckschild Drachenschild Turmschild Setzschild	je 150 je 300 je 150 je 300 500 200 400 600 800 1.000 1.200			
				Toronenhorn	+ 6	+ 8	Horn	20 - 30
				Rüstungen und Schilde aus den Schuppen eines ausgewachsenen Drachens	+ 10	+ 10	Torso = - 2	800
							Torso + Gliedschutz = - 2	1.000
							Buckler	400
	Rundschild	800						
Dreieckschild	1.200							
Drachenschild	1.600							
Turmschild	2.000							
Setzschild	2.400							
Hornhaut-Platte eines Leviathans	+ 20	+ 50	3 x 3 x 1 m	9.000				
Isarn	Metallverbindung aus Beryll und Graphit; als Nanopartikel in langer Ledergewandung eingearbeitet; Kobold-Erfindung	+ 1	+ 2	Hose = /	400			
				Jacke = - 1	400			
Kraftfelder	Energetisches Kraftfeld; entfaltet sich vor einer Person	/	+ 20	Hose = /	600			
				Jacke = - 1	400			
				Mantel = - 1	600			
				umspannt ein Gebiet	/	+ 20	Energieglocke-A (3 x 3 x 3 m)	3.000
				entfaltet sich vor einem Mobil	/	+ 200	Kraftfeld Typ B (3 x 3 m)	20.000
				Kraftfeld-Zaun	/	+ 200	Kraftfeld Typ B (3 m Höhe; 10 m zwischen Pfosten)	20.000
				entfaltet sich vor einem Raumschiff	/	+ 2.000	Energieschild (je nach Raumschiffgröße)	50.000
umspannt ein Gebiet	/	+ 2.000	Energieglocke-B (33 x 33 x 33 m)	30.000				
umspannt ein Gebiet	/	+ 2.000	Energieglocke-C (3 x 3 x 3 Km)	300.000				
Kratyl	Seltene Bleiverbindung; kann mit Duroplast und Metallwand kombiniert werden	schützt vor psychisch-psinetischen Angriffen		In Kunststoff-Helmen = - 1	+ 50			
				Kratylbeschichtung in Wand; 5 x 5 x 1 m (verhindert sämtliche Psinetiken)	5.000			
				Ein kompletter Raum in einem Raumschiff ...	50.000			

Rüstungen	Erläuterung	BS	RS	Schutzobjekt und WM	Preise
Kunststoff	Duroplast	+ 4	+ 6	Helm (mit oder ohne Visier) = - 1 Helm (mit Visier) und Visualik = - 1 Helm mit Kratyl = - 1 Ringkragen = / Hals-Schulter-Sattel = / Schuh mit Kappe = / Stiefel mit Kappe = - 1, weil Stiefel (Unterschenkel = Leder)	50 1.000 + 200 50 150 100 150
	Aramid	+ 6	+ 8	Hose = - 1 Jacke = - 1 Weste = /	750 1.200 750
	Hartgummi	+ 6	+ 8	Sehr feste Reifen; für gepanzerte Fahrzeuge	500
	Polygen	+ 10	+ 20	Polygen-Rüstung mit Helm und Visualik = - 4 (siehe unten!)	10.000
	Polymer	+ 10	+ 20	Legierung in gepanzerten Fahrzeugen und in Sphärikern	integr.
	Poly-Protect	+ 10	+ 20	Polymer-Helm mit Visier und Visualik = - 1 Polymer-Helm mit Kratyl = - 1 Polymer-Armschienen (komplett) = - 1 Polymer-Beinschienen (komplett) = - 1 Polymer-Torso = - 1 Polymer-Torso + Gliedschutz = - 2 Polymer-Setzschild mit Sichtfenster	750 1.350 250 250 1.250 1.500 2.600
Leder	Gegerbte Tierdermis; schützende Bekleidung	+ 1	+ 2	Mütze = - 1 Armschienen = / (wenn oben und unten, dann - 1; die WM bleibt auch bei beiden Armen - 1.) Beinschienen = / (wenn oben und unten, dann - 1; die WM bleibt auch bei beiden Beinen - 1.) Ringkragen = / Hals-Schulter-Sattel = / Handschuhe = / Lendenschurz = / Hose = / Jacke = - 1 Mantel = - 1 Weste = / Schuhe = / Stiefel = - 1 (auch Unterschenkel-Schutz)	50 je 25 je 50 je 25 je 50 50 100 50 100 200 200 300 100 150 200
		Schützt + 2 WM vor Kälte			
Metall	Element; Stahl einer Autotür; Metallrüstungen	+ 4	+ 6	Helm = - 1 Helm mit Visier = - 2 Hals-Schulter-Sattel = / Armschienen = / (wenn oben und unten, dann - 1; die WM bleibt auch bei beiden Armen - 1.) Beinschienen = / (wenn oben und unten, dann - 1; die WM bleibt auch bei beiden Beinen - 1.) Handschuhe = - 1 Torso = - 1 Torso + Gliedschutz = - 2 Schuhe = - 1 Komplette Rüstung = - 8	100 150 150 je 50 je 100 je 50 je 100 150 200 250 100 1.000
		+ 6	+ 8	Bucklerschild Rundschild Dreieckschild Drachenschild Moderner Turmschild Moderner Turmschild mit Sichtfenster	100 200 300 400 500 600
		+ 10	+ 20	Gepanzertes Auto	integr.
	+ 20	+ 50	Raumschiffgehäuse	5 x 5 x 1 m	5.000
	Neodym	Plastizidverbindung aus Gallussäure der Eichenrinde	schützt vor Lichtblitzen		Integriert in Kratylhelmen

Rüstungen	Erläuterung	BS	RS	Schutzobjekt und WM	Preise
Panzertauchanzug	Metallischer Tauchanzug fürs Tiefseetauchen	+ 4 schützt + 2 WM vor Kälte	+ 6	Komplettanzug = - 6 Talent Robale erforderlich; zusätzlich - 2 WM wenn der TW misslingt;	10.000
Plasdom	Ultradünner Gummitauchanzug mit plastizider Luftglocke	schützt + 2 WM mehr vor Kälte; bietet 15 Min. lang Luft		Komplettanzug mit Flossen = - 2	500
Polygen-Rüstung	Anpassungsfähige, leichte, plastizide Rüstung mit intelligenter polymerer Nanostruktur	+ 10 regenerationsfähig; tarnfähig; hält Wunden auf; schützt + 2 WM vor Kälte und Hitze; bildet Exo-Muskeln; feuergefährdet	+ 20	Komplettanzug = - 3 bei Nutzung des Helms (mit Visualik) = - 4 wenn Helm mit Kratyl legiert ist	10.000 + 200
Polymer-Rüstung	Rüstungsteile aus Polymer-Verbindungen PTFE (siehe auch Tec-Amor!)	+ 10	+ 20	Polymer-Helm mit Visier und Visualik = - 1 Polymer-Hals-Schulter-Sattel = / Polymer-Armschienen (komplett) = - 1 Polymer-Beinschienen (komplett) = - 1 Polymer-Torso = - 1 Polymer-Torso + Gliedschutz = - 2 Polymer-Schuhe = / Polymer-Handschuhe = - 1 Polymer-Kompletrüstung = - 6 Polymer-Setzschild mit Sichtfenster	1.250 1.000 500 500 800 1.000 1.000 1.000 6.250 2.600
Poly-Protect-Rüstung	Aus Tornister ausfahrbare, anpassungsfähige, leichte, plastizide Rüstung mit intelligenter polymer-metallischer Nanostruktur	+ 10 regenerationsfähig; verdichtet Wunden; schützt + 2 WM vor Kälte und Hitze; bildet Exo-Muskeln; reflektiert Phaserschüsse und leitet Blitzschüsse ab	+ 20	Poly-Protect-Rüstung ausfahrbar als Torso-Rüstung (auch mit Helm) in 4 Aktionen; ausfahrbar als Komplett-Rüstung (auch mit Helm) in 4 + W6 Aktionen. Torso = - 1 Torso mit Helm (und Visualik) = - 2 Kompletrüstung (ohne Helm) = - 3 Kompletrüstung mit Helm (und Visualik) = - 4 wenn Helm mit Kratyl legiert	 10.000 + 200 20.000 + 200 + 200
Raumanzug	Elastischer Anzug für Weltallarbeiten; inkl. Gravitationschuhe, Visualik-Helm, Pulsator-Anschluss und internen Sauerstoffakkus (1 Std. Luft); auch unter Wasser einsetzbar; kann mit Gravitino- oder Jet-Päck fliegen	+ 1 schützt 150 ° vor Hitze und - 273 ° vor Kälte; schützt vor leichter atomarer Strahlung, vor chemischen Einflüssen und Erregern; hält Druck von + / - 0,5 GRAV aus	+ 2	Raumanzug mit Helm (und Visualik) = - 4 in Schwerelosigkeit = - 6	10.000
Reflektorschild	Energieschild, das die ½ eines Photonenschusses zurück zum Aggressor reflektiert		+ 2.000	Energieschild eines Raumschiffes; jedoch einen Geheimtechnik des Amazonen-Imperiums	100.- 000

Rüstungen	Erläuterung	BS	RS	Schutzobjekt und WM	Preise
Schilde	Schutzwaffe aus ...	+ 4	+ 6	Buckler	50
	Holz			Rundschild	100
				Dreieckschild	150
				Drachenschild	200
				Turmschild	250
				Setzschild	300
	Metall	+ 6	+ 8	Bucklerschild	100
				Rundschild	200
				Dreieckschild	300
				Drachenschild	400
				Moderner Turmschild	500
				Moderner Turmschild mit Sichtfenster	600
	Horn	+ 6	+ 8	Buckler	200
				Rundschild	400
				Dreieckschild	600
				Drachenschild	800
				Turmschild	1.000
				Setzschild	1.200
	Drachenpanzer	+ 10	+ 20	Buckler	400
				Rundschild	800
				Dreieckschild	1.200
				Drachenschild	1.600
				Turmschild	2.000
				Setzschild	2.400
	Kunststoff Polymer	+ 10	+ 20	Setzschild mit Sichtfenster	2.600
Tauchanzug	Elastischer Neopren-Anzug zum Tauchen	schützt + 2 WM vor Kälte		Tauchanzug, komplett	200
				Mit Flossen = - 1	
				Mit Tauchermaske = - 1	
				Mit Drucklufttauchgerät auf dem Rücken = - 1; 9 Std. Sauerstoff zum Atmen.	
Tec-Amor	Rüstungsteile oder Komplettrüstung mit Waffen- und Verteidigungssystemen; aus Polymer-Verbindungen PTFE	+ 10	+ 20	Polymer-Helm mit Visier und Visualik = - 1	1.250
				Polymer-Hals-Schulter-Sattel = /	1.000
				Polymer-Armschienen (komplett) = - 1	500
				Polymer-Beinschienen (komplett) = - 1	500
				Polymer-Torso = - 1	800
				Polymer-Torso + Gliedschutz = - 2	1.000
				Polymer-Schuhe = /	1.000
				Polymer-Handschuhe = - 1	1.000
				Polymer-Komplettrüstung = - 6	6.250
				Waffen- und Verteidigungssysteme, siehe unter Beschreibung!	
Ventuxtil	Stoff, der durch Wind aufgewärmt wird	Schützt + 2 WM vor Kälte		Poncho: - 1 WM	200
				Zelt:	1.500
Visualik	Visuelle Techniken	Target-System, Infrarot, Neodym usw. SINN + 2 WM		In einem Helm mit Visier	+ 1.000

Beschreibungen der Rüstungen

Aramid-Rüstung: Aramide sind polymere Kunststoffe. Sie wurden mit Metallteilen und organischen Zellen kombiniert und durch genetische Verfahren zu einem elastischen und widerstandsfähigen Kunststoffgewebe verarbeitet. Aramid wird als schützende Bekleidung bei Katastrophenschutzkräften, Polizei und Militär eingesetzt. Die Schutzkleidung fängt die kinetische Energie des Angriffes ab. Aramid gibt es als Hose, Jacke und Weste. Unter der Schutzkleidung dürfen keine Gegenstände getragen werden, z. B. Kugelschreiber, weil diese sonst wie Sekundärgeschosse wirken.

Chelon-Poncho: Das Wort „Chelon“leitet sich vom elbischen Wort für Schildkröte ab. Beim Chelon handelt es sich um einen Poncho-Anzug, der überm Körper getragen wird. Durch eine spezielle Technik absorbieren und reflektieren kleine Metallteilchen sämtliche Scanns und schützen den Träger davor gescannt oder geortet zu werden. Der Chelon-Poncho wird häufig von Scharfschützen getragen, die sich im Gelände verbergen wollen. Der Chelon-Poncho muss erst aktiviert werden, wodurch ein chemischer Prozess in Gang gesetzt wird. Man kann den Chelon-Poncho also ein- und ausschalten. Der Chelon-Poncho lässt sich 10 x aktivieren und er hält jeweils 1 Std.

Chitinpanzer: Chitin ist eine chemische Zellverbindung, die aus Kohlenhydraten und Einfachzucker generiert wird. Es ist zunächst weich und biegsam. Wird es aber mit dem Strukturprotein Sklerotin kombiniert, entwickelt sich daraus eine harte Schale, die vor allem bei Insekten vorkommt. Unter den Humanoiden besitzen die Mantoden und die Myrmen einen gehärteten Chitintorso. Der Chitinpanzer ist leicht orange-transparent. Aus den Chitinpanzern können auch für andere Humanoiden Torsoplatten hergestellt werden. Für die Mantoden und Myrmen ist der Handel mit ihren verstorbenen Überresten jedoch moralisch verwerflich. Dennoch gibt es illegale Raubhändler, die den Leichnam von Mantoden oder Myrmen plündern. Für eine Chitin-Panzerplatte erhält man schließlich noch 200 Cr. Neben dem BS und RS schützt der Chitinpanzer vor leicht atomarer Strahlung und + 2 WM mehr gegen Hitze.

Deflektor: Die komplette Bezeichnung lautet Photonen-Deflektor. Es handelt sich um einen Sender, der elektromagnetische Wellen ausstößt, wodurch Blitz- und Phaserschüsse auf kurze Zeit das Ziel mit dem Sender verfehlen können. Dieser Sender kann an oder unter Bekleidung getragen werden, ist rund, hat gerade 8 cm Durchmesser und eine elastische Dicke von 2 mm. Die Unterseite ermöglicht es, den Deflektor auf oder unter Bekleidung aufzukleben. Wird der Deflektor gepresst und somit aktiviert, stößt er 1 Min. lang die abschirmenden Wellen aus. Blitz und Phasewaffen gelangen nur auf das Ziel, also auf den Träger des Deflektors, wenn der TW des Schützen gut gelungen ist. Ansonsten werden die Blitz- und Phaserschüsse abgelenkt und zerstreuen sich ins Leere. Schwere Photonenwaffen wie Phasergeschosse oder Photonengranaten werden nur bedingt abgelenkt. Im Zentrum erleidet der Träger des Deflektors nur noch die Auswirkungen wie im Streufeld, im Streufeld wie im Umfeld. Lediglich im Umfeld hat der Träger Glück gehabt. Nach der Nutzung ist der Deflektor nicht mehr zu gebrauchen. In einem Umfeld von 11 x 11 m ist es möglich, dass der aktivierte Deflektor ein Mikro-String aktiviert. Im großen Stil lassen sich Deflektoren auch an Raumschiffen in Form eines sogenannten Deflektorschildes einsetzen. Das Schiff sendet dann 1 Min. lang den elektromagnetischen Puls aus, woraufhin auch größere Photonengeschosse abgelenkt werden können. Auch hier trifft dann nur eine gute Attacke des Gegners. Die großen Deflektoren spüren außerdem Stringtore auf.

Dekon-Schutzanzug: Das Wort „Dekon“ wird von Dekontamination abgeleitet. Er ist die Weiterentwicklung des ursprünglichen Fluganzugs. Der Dekon-Schutzanzug kann als Overall oder als Ganzkörper-Druckanzug getragen werden und dient vor allem den Piloten, die in der Thermosphäre (über 80 Km Höhe) unterwegs sind. Polizei- und Militärpersonal tragen uniformierte Dekon-Schutzanzüge. Der Dekon-Schutzanzug besteht aus Wolle, Baumwollstoffen und Aramidfasern und besitzt zweckdienliche Taschen. Er ist schwer entflammbar, windabweisend, strapazierfähig, atmungsaktiv und bequem. Zum Dekon-Schutzanzug nutzen die Piloten oft einen Atemschutzhelm.

- Der Dekon-Schutzanzug schützt vor leicht atomarer Strahlung, vor chemischen Einflüssen und vor Erregern.
- Der Dekon-Schutzanzug schützt + 4 WM vor Hitze und Kälte.
- Der Dekon-Schutzanzug schützt mit + 1 BS und + 2 RS.
- Der Ganzkörper-Anzug mit Atemmaske verursacht - 1 WM.
- In der Atemschutzmaske kann ein Humanoid 5 Min. lang atmen. Er kann einen Sauerstoff-Stift anschließen (für weitere 15 Min. Luft) oder einen Sauerstoffbehälter, den er auf den Rücken schnallt (für 8 Std. Atmung).

Energieglocke: Die Energieglocke ist ein energetischer Schutzschild, das ein komplettes Gebiet wie eine Glocke umspannt und schützt, allerdings auch statisch ist. Die Energieglocke entspannt einen energetischen Schutz von einem zentralen Sendemast hinunter zu installierten Empfängern an den Rändern. Energieglocken gibt es in drei Größen:

- Energieglocke-A schützt ein Gebiet von 3 x 3 x 3 m mit + 200 RS.
 - Die Energieglocke wird von einem Hekto-Akku (100 EE) gespeist, kann aber auch an weiteren oder anderen Akkus angeschlossen werden. Der Akku lässt sich außerdem aufladen.
 - Das Energiefeld ist leicht sichtbar.
 - Man kann das Energiefeld nicht durchdringen; auch Projektile und Energieschüsse prallen an ihm ab.
 - Mit einer zuvor abgestimmten Phasewaffe kann man durch die eigene Energieglocke hindurchschießen.
 - Gegnerische Attacken reduzieren die Energieglocke entsprechend ihrer TP. Wurde die Energieglocke zerstört, gehen die restlichen TP hindurch. Eine zerstörte Energieglocke ist künftig unbrauchbar.
 - Anders als ein Kraftfeld oder ein Energieschild reduziert sich durch die Nutzung nicht der RS, sondern der RS bleibt konstant. Die Energieglocke verbraucht vom Akku aber je Min. 1 EE. Ist der Akku leer, erlischt die Energieglocke. Sie wäre aber erneut nutzbar.
 - Wurde die Energieglocke nur dezimiert und rechtzeitig ausgeschaltet, kann sie jederzeit mit dem aktuellen RS-Wert wieder ausgestrahlt werden.
 - Wird sie ausgeschaltet, kann sie nach einer Min. mit kompletter Stärke wieder aufgebaut werden.
 - Berührt man die Energieglocke, erleidet man einen elektrischen Schlag von - 5 LE und einen Schock.
 - Die Energieglocke verliert bei Starkregen je Min. - 1 RS.
 - Im Wasser kann sie nicht eingesetzt werden, sie schaltet sich sofort ab.
 - Die Energieglocke schützt nicht vor Gasen, Strahlungen, EMP und Psinetiken. Informatiker können sich in die Energieglocke hacken, wenn sie nah genug am Sender sind.
 - Die Energieglocke wird zum Schutz eingesetzt, beispielsweise wenn man sich in gefährdenden Gebieten aufhält.
- Energieglocke-B schützt ein Gebiet von 33 x 33 x 33 m mit + 2.000 RS. Die Regeln sind die gleichen, wie bei der Energieglocke A, mit folgenden Ausnahmen:
 - Die Energieglocke wird von einem Kilo-Akku (1.000 EE) gespeist.
 - Die Energieglocke dient dazu, um z. B. ein Gebiet zu schützen, aber auch ein Häuserkomplex kann sich damit schützen.
- Energieglocke-C schützt ein Gebiet von 3 x 3 x 3 Km mit + 2.000 RS. Die Regeln sind die gleichen, wie bei der Energieglocke A, mit folgenden Ausnahmen:
 - Die Energieglocke wird von einem Myria-Akku (10.000 EE) gespeist.
 - Die Energieglocke dient dazu, um z. B. eine Kleinsiedlung zu schützen.

Energieschild: Der Energieschild ist ein energetischer Schutzschild eines Raumschiffs, das sich in einer Richtung vor dem Raumschiff aufbaut. Es kann auch in Satelliten installiert sein oder auf Gestirnen zum Schutz eines Gebäudes errichtet werden. Es besitzt + 2.000 RS. Zur technischen Beschreibung siehe im Abschnitt Raumfahrt, unter Raumschiffkonstruktion!

Exoskelett: Das Exoskelett ist eine künstliche, roboterartige Stützstruktur, in die sich der Humanoid hinein begibt. Der Humanoid lenkt das Exoskelett durch seine eigenen Bewegungen. Es funktioniert ähnlich wie ein Robal und wird auch mit dem Talent Robale geführt. Durch das Exoskelett ist der Humanoid zu höheren Leistungen in den Bereichen Arbeiten, Kämpfen und Stärke fähig und durch die Rüstung geschützt. Die Metallstruktur des Exoskeletts umfasst den kompletten Körper. Dazu gehört auch ein Visualik-Helm, der den Kopf umschließt. Sein Akkumulator ist im Rücken eingesetzt.

- Das Exoskelett kann an jedem Arm mit einem entsprechenden Gerät ausgestattet sein: Phaser, Dauerphaser, Phasergeschoss o. a. Ebenso ließe sich auch ein Kratfeld Typ A montieren.
- Mit dem Deka-Akku hat das Exoskelett eine Nutzzeit von 10 Std., danach muss es aufgeladen werden.
- Das Exoskelett kann gehackt werden. Es besitzt eine Firewall mit dem WS-Wert 15, mit der das Exoskelett vor Hacker-Angriffen und EMP geschützt ist. Nach einem EMP-Angriff regeneriert sich der WS-Wert stündlich um je einen Punkt.
- Im Nahkampf richtet der Schlag so viel TP an wie ein Rohr, also 5 / 6 / 6+W6 TP.
- Außerdem kann der Humanoid einen Powerschlag ausführen, wenn der TW auf ST gelingt. Der Powerschlag bewirkt zusätzlich + W6 TP.
- Das Exoskelett besitzt + 4 BS und + 6 RS.
- Mit dem Exoskelett rennt und springt der Humanoid doppelt so weit und hoch.
- Der Humanoid kann Zweihandwaffen und schwere Gegenstände mit einer Hand führen. Zweihandwaffen werden dann mit dem entsprechenden Talent Klingenwaffen oder Schlagwaffen geführt.
- Der Helm kann vom Rücken her über den Kopf aufgefahren werden. Er beinhaltet die komplette Visualik-Technik (siehe unten unter Visualik!) In dem Helm kann ein Sauerstoffstift angebracht werden, der eine ½ Std. Atmung ermöglicht. Wenn der Humanoid den Helm nutzt, werden seine TW – 1 WM. Ansonsten bietet die Rüstung mit dem Helm dann auch einen Schutz gegen Gase und Erregern.
- Zu Beginn der Nutzung muss dem Charakter der TW auf Robale gelingen. Misslingt der TW, werden alle TW – 2 WM. Wird der TW gepatzt, kann er das Exoskelett gar nicht steuern.
- Ein Exoskelett kann durch EMP-Waffen zerstört werden. Darum würde das Tragen eines Kraftfeldes Sinn machen, zumindest bis ein EMP-Schuss das Kraftfeld zerstört hat.
- Sollte der Humanoid sterben, bewegt sich das Exoskelett automatisch zurück zu seiner Basis, samt den in ihm verstorbenen Humanoiden. Diese Handlungsweise muss im Vorfeld jedoch eingegeben worden sein.

Gambeson: Textile Rüstung, die aus mehreren Lagen von Leinentüchern besteht oder aus Rohbaumwolle oder mit Stoffresten ausgestopft ist. Der Gambeson wurde in der Eisenzeit getragen, oft unter dem Kettenhemd und sollte gegen Schwerthiebe und Pfeilbeschuss schützen. Es gibt den Gambeson extra als Hals-Schulter-Sattel, ansonsten als Weste, Jacke oder Mantel, mit der auch die Genitalien geschützt sind. Der Gambeson ist eine dicke Bekleidung und schützt vor Kälte mit + 4 WM, allerdings sollte man dann damit schwere körperliche Aktivitäten vermeiden, weil man schnell ins Schwitzen kommt und es dann ins Gegenteil umschlägt. Bei Wärme wird der TW durch das Tragen des Gambeson – 2 WM und es besteht die Gefahr der Dehydrierung.

Gestein: Verfestigte Gemische aus Mineralkörnern. Hauswände sind aus Stein. Burgen sind aus massiven Gesteinsmassen.

Hartgummi: Hartgummi sind Elastomere. Elastomere sind formfeste, aber elastische Kunststoffe. Hartgummi wird als Traktorreifen oder als besonders feste Reifen für gepanzerte Fahrzeuge genutzt.

Helme: Ein Helm ist eine stabile und schützende Kopfbedeckung, die vor allem aus Kunststoff oder Metall besteht. Ab 12.000 m Höhe ist ein Helm mit Sauerstoffzufuhr und Druckausgleich nötig.

- Ein Helm verursacht immer – 1 WM.
- Ein Visier am Helm schützt auch die Gesichtspartie.
- Ein Kompletthelm (mit Visier) kann Visualik-Technik beinhalten (siehe unter Visualik!)
- Kunststoffhelme (Duroplast) können auch mit Kratyl beschichtet sein und schützen dann vor psychischen Psinetiken (siehe unter Kratyl!).
- Helme an Raumanzügen sorgen für Druckausgleich und Sauerstoffzufuhr.
- In technischen Helmen können Sauerstoffstifte integriert werden, die eine ½ Std. Atmung ermöglichen.
- Ein Araner verliert in einem Helm die Sichtfähigkeit seines zweiten Augenpaares.



Holzrüstung: Aus dem Gewebe von Bäumen oder hölzernen Sträuchern wurden vor allem in der Kupfer- und Bronzezeit Rüstungen erstellt. Hölzerne Stäbchen, Platten oder Scheiben wurden zusammengeschnürt und bildeten die schützende Rüstung. Holzrüstungen ließen sich als Arm- und Beinschienen nutzen oder als schützende Torsoplatte. Holz wurde in der Zeit auch genutzt, um Schilde herzustellen.

Horn: Horn ist der harte Auswuchs eines Tieres, der aus Skleroprotein gebildet wird. Aus Horn lassen sich auch Schilde herstellen, beispielsweise aus dem Panzer von Riesenschildkröten, Jungdrachen, Drachen. Das Jagen solcher Wesen ist in den meisten Staaten verboten und somit auch der Handel mit Hornprodukten.

Der Panzer eines Chelonianers kann je nach Alter unterschiedlich stark sein und von + 1 NRS bis + 8 NRS und bis zu + 6 NBS betragen.



Isarn: Nanopartikel, die aus dem Metall Beryll und dem Kohlenstoff Graphit hergestellt wurden und sich in Ledergewandungen einarbeiten lassen und dort die Fähigkeit bieten, dass die Gewandung Phaserschüsse abwehrt. Die Gewandung erhält dadurch + 20 RS gegen Phaserschüsse. Ist der RS an den entsprechenden Stellen aufgebraucht, kommt der Phaserschuss durch. Ansonsten schützt die Ledergewandung mit + 1 BS und + 2 RS. Diese Rüstung ist eine Geheimtechnik, die von einigen Koboldsippen hergestellt und verkauft wird. Es war bisher nicht möglich, dieses Verfahren nachzuahmen.

Kraftfelder: Kraftfelder sind energetische Schutzschilde, die es in drei verschiedenen Größenvarianten gibt. Das Kraftfeld Typ A dient zum Schutz von Personen, das Kraftfeld Typ B dient zum Schutz von Mobilien und der Energieschild dient zum Schutz von Raumschiffen. Das System eines Kraftfelds wird beispielhaft am Kraftfeld Typ A erklärt:

- Das Kraftfeld Typ A 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 von einem Modul (z. B. aus einem Phasergewehr) ausgestrahlt oder direkt als tragbares Gerät geführt und ausgestrahlt, in die Richtung, in die es gehalten wird.
 - Es verwendet einen Dekka-Akku (mit 10 EE).
 - Die Aktivierung kostet 1 EE.
 - Das Kraftfeld ist leicht sichtbar.
 - Man kann das Kraftfeld nicht durchdringen; auch Projektile und Energieschüsse prallen an ihm ab.
 - Mit einer zuvor abgestimmten Phaserwaffe kann man durch das eigene Kraftfeld hindurchschießen.
 - 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.
- Das Kraftfeld Typ B ist wesentlich größer und leistungsstärker als das Typ-A-Kraftfeld. Es entspannt sich 1 m vor dem Gerät oder Mobil, mit dem es befördert wird ein 3 x 3 m großes Feld und schützt mit + 200 RS alles dahinter Befindliche.
 - Das Kraftfeld wiegt 30 Kg und wird meist von einem Fahrzeug oder Sphäriker eingesetzt, um sich vor feindlichen Attacken oder atmosphärischen Gefahren zu schützen. Es wird in eine entsprechende Richtung hin ausgestrahlt, wo es angebracht wurde. Meistens schützt es das Bug eines Mobils.
 - Es speist sich aus dem Akku des Mobils. Dies kann ein Hekto-Akku (100 EE) oder ein Kilo-Akku (1.000 EE) sein. Transportable Typ-B-Kraftfelder sind mit einem Hekto-Akku bestückt.
 - Die Aktivierung kostet 10 EE.
 - Das Kraftfeld ist leicht sichtbar.
 - Mit einer zuvor abgestimmten Phaser- und Photonenwaffe 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 - 5 LE und einen Schock.
 - Geraten zwei Kraftfelder aneinander, verlieren beide Kraftfelder pro Aktion - 10 RS. Eine bewegliche stärkere Masse als der Träger kann den Träger mit dem Kraftfeld abdrängen.
 - 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 in entsprechenden Gegenden als Schutzwaffe, wenn sich ein Mobil dort vor äußeren Einwirkungen schützen sollte.
- Der Energieschild eines Raumschiffes besitzt + 2.000 RS, entfaltet sich in eine Richtung und schützt auf diese Weise das Raumschiff. Zur genaueren Beschreibung siehe im Ordner Raumfahrt unter Raumschiffkonstruktion!

Kraftfeld-Zaun: Errichteter Zaun, der durch Energiefelder schützt. In der Materialkiste befinden sich 10 Pfosten. Einer der Pfosten besitzt die technische Vorrichtung und den Akku. In der Kiste sind die Pfosten 1 m groß. Sie können bis zu 3 Meter ausgefahren werden.

- Die gewünschten Pfosten werden aufgestellt, bzw. im Boden verankert. Nach der Verankerung signalisieren die Pfosten am Kopf ein grünes Licht.
- Die Pfosten dürfen einen Abstand von max. 10 Metern haben.
- Die Pfosten lassen sich zu einer horizontalen Schutzwand aufstellen. Sie können auch so aufgebaut werden, dass sie ein Gebiet komplett umschließen und somit den Innenraum schützen.
- Der Kraftfeld-Zaun kann per Schalter (am Hauptpfosten) oder per Funkverbindung aktiviert werden.
- Wenn der Kraftfeld-Zaun aktiviert wird, wechselt das grüne Signal in ein rotes.
- Durch die Aktivierung entspannen sich zwischen den Pfosten Energiefelder, die auch leicht sichtbar sind.
- Der Kraftfeld-Zaun wird von einem Hekto-Akku (100 EE) gespeist, kann aber auch an weiteren oder anderen Akkus angeschlossen werden. Der Akku lässt sich außerdem aufladen.
- Der Kraftfeld-Zaun schützt mit + 200 RS.
- Man kann den Kraftfeld-Zaun nicht durchdringen; auch Projektile und Energieschüsse prallen an ihm ab.
- Mit einer zuvor abgestimmten Phaser- und Photonenwaffe kann man durch den eigenen Kraftfeld-Zaun hindurchschießen.
- Gegnerische Attacken reduzieren den RS des Kraftfeld-Zauns entsprechend ihrer TP. Wurde der Kraftfeld-Zaun zerstört, also der RS komplett dezimiert, gehen die restlichen TP hindurch. Ein zerstörter Kraftfeld-Zaun ist künftig unbrauchbar.
- Anders als ein Kraftfeld oder ein Energieschild reduziert sich durch die Nutzung nicht der RS, sondern der RS bleibt konstant. Der Kraftfeld-Zaun verbraucht vom Akku aber je Min. 0,1 EE. Ist der Akku leer, erlischt der Kraftfeld-Zaun. Er wäre aber erneut nutzbar. Mit dem Hekto-Akku reicht die Energie für gute 16 Std.
- Wurde der Kraftfeld-Zaun nur dezimiert und rechtzeitig ausgeschaltet, kann er jederzeit mit dem aktuellen RS-Wert wieder ausgestrahlt werden.
- Wird er ausgeschaltet, kann er nach einer Min. mit kompletter Stärke wieder aufgebaut werden.
- Berührt man den Kraftfeld-Zaun, erleidet man einen elektrischen Schlag von - 5 LE und einen Schock.
- Der Kraftfeld-Zaun verliert bei Starkregen je Min. - 1 RS.
- Im Wasser kann er nicht eingesetzt werden, er schaltet sich sofort ab.
- Der Kraftfeld-Zaun schützt nicht vor Gasen, Strahlungen, EMP und Psinetiken. Informatiker können sich in den Kraftfeld-Zaun hacken, wenn sie nah genug am Sender sind.
- Wird der Hauptpfosten von innen zerstört, ist das komplette Kraftfeld zerstört.
- Es lassen sich Pfosten so ausschalten, dass sie ein offenes Tor ermöglichen.
- Durch ein weiteres Set können auch weitere Pfosten angeschlossen werden, wobei dann erneut ein Hauptpfosten eingesetzt werden muss, der mit dem anderen abgestimmt wird.
- Der Kraftfeld-Zaun wird zum Schutz eingesetzt, beispielsweise wenn man sich in gefährdenden Gebieten aufhält.

Kratyl: Seltene Bleiverbindung, die in der Industrie keinerlei Verwendung bezieht, jedoch gegen Para-Kreaturen und Psinetiker zum Einsatz kommen kann. Kratyl muss aufwändig mit Hilfe von Salpetersäure, konzentrierter Schwefelsäure, Essigsäure oder in heißen Laugen vom Blei gelöst werden. Kratyl gibt es in reiner pulverartiger Form, als Spray, als Granate und kann in Wänden oder Helmen eingearbeitet werden, die aus Metall oder Duroplast bestehen. Kratyl schützt vor psychisch-psinetischen Angriffen. Der Psinetiker, der mit Kratyl verunreinigt wurde, erhält auf seine Psinetiken - 6 WM. Wurde ihm Kratyl injiziert oder hat er Kratyllösung getrunken oder war er dem Kratylpulver ausgesetzt, verliert er sogar zusätzlich endgültig - 1 PSI. Die Wirkung hält ansonsten eine ¼ Std. lang an. Wird Kratyl in einem Helm verarbeitet, erhält der Träger bei möglichen psychisch-psinetischen Angriffen + 6 WM auf seinen Gegen-TW auf WS. Negative WM regenerieren stündlich um je einen Punkt. Kratylwände verhindern in Kratylräumen komplett den Einsatz von Psinetiken. Der Psinetiker verbraucht - 1 PSI und hat evtl. gar nicht bemerkt, dass seine Psinetik wirkungslos ist. Protectarea-Räume sind mit Kratylwänden umgeben. Kommen Para-Kreaturen mit Kratyl-Pulver oder Kratyl-Lösung in Kontakt, erleiden sie - 5 VIT und verschwinden automatisch in die Immaterielle Ebene, in der sie W100 Min. lang verbleiben müssen.

Kunststoff: Rüstungen und andere Werkstoffe aus Makromolekülen.

- Duroplaste sind Kunststoffe, die nach ihrer Aushärtung nicht mehr verformt werden können. Sie können durch einfache Verfahren geformt werden, auch mit 3-D-Druckern. Duroplast wird unter anderem in Bereichen der Sicherheit eingesetzt, indem es z. B. zum Helm verarbeitet wird. Auch Schuhe und Stiefel können schützende Kappen aus Duroplast besitzen und lassen sich so als Kampfschuhe einsetzen. Der untere Beinbereich eines schützenden Stiefels besteht dann allerdings aus Leder. Duroplast kann mit Kratyl kombiniert werden.
- Aramide gehören zu den Polyamiden. Aus ihnen lassen sich bewegliche Schutzbekleidungen herstellen.
- Hartgummi sind Elastomere. Aus ihnen werden harte Gummiprodukte hergestellt, z. B. Traktorreifen oder auch Schutzreifen für gepanzerte Fahrzeuge.
- Komplexe Polymer-Verbindungen, wie auch Polygen, sind Nanopolymere, mit denen Legierungen für gepanzerte Fahrzeuge und Sphäriker und Raumschiff Türen hergestellt werden, die aber auch zu Schilden verarbeitet werden oder aus dem überaus bewegliche Komplettrüstungen und Rüstungsteile hergestellt werden. Die Rüstungen werden vor allem für Soldaten entworfen, wie auch für den Sprengstoff-Räumdienst.

Leder: Leder ist gegerbte Tierdermis, das zugeschnitten individuell Körperteile schützen kann, z. B. in Form von Armschienen, Schuhen, Lendenschurz, als Weste, als Hose usw. Leder schützt + 2 WM vor Kälte.

Metall: Element, das im festen Zustand oder durch metallische Legierung verhärtet werden kann. Metall ist elektrisch- und wärmeleitfähig. Metall wird seit der Eisenzeit für Rüstungsteile hergestellt. Das Tragen von metallischen Rüstungen verursacht starke WM. Schuhe, die mit Metallplatten ausgestattet sind, richten beim Fußtritt einen Schaden wie ein Kampfschuh an. Auch Autostahltüren oder moderne Turmschilde bieten entsprechenden Schutz. Besonders massive Metallkonstruktionen, wie sie in einigen Hauswänden, gepanzerten Fahrzeugen, als Raumschiffgehäuse oder in Panzern vorzufinden sind, schützen besonders stark. Metallwände können mit Kratyl legiert werden.

Neodym: Neodym ist eine Plastizidverbindung, deren Bestandteil die Gallussäure der Eichenrinde ist. Neodym hat die Eigenschaft Licht zu emittieren. Neodym wirkt gegen Sternenstrahlen und Blendgranaten und ist Bestandteil eines Visiers in einem Kratylhelm. Erleidet die Neodym-Legierung 10 Lichtblitzstöße, ist der Schutz aufgebraucht.

Panzertauchanzug: Starrer Tauchanzug mit eigenem Oberflächendruck und einem Sauerstoffkreislaufgerät. Die Gelenke stellen einen internen Öldruckausgleich her und sind somit beweglich. Anstelle von Händen sind kleine Greifhände eingesetzt. Mit Panzertauchanzügen lassen sich größere Wassertiefen erreichen. Der Anzug und der Taucher sind durch den Luftinhalt leichter als das Wasser. Durch kleine Propeller kann der Panzertauchanzug in die Tiefe gehen und durch abwerfbare Gewichte ist ein auftauchen möglich, wie auch ein Notaufstieg. Durch die Propeller bewegt sich der Panzertauchanzug auch vorwärts. Der Panzertauchanzug ist mit Kabeln zur Wasseroberfläche, bzw. zum Boot verbunden; auch zur Übertragung von Sauerstoff. Er besitzt Bullaugen am Kopfstück oder das Kopfstück besitzt eine Glashalbkugel. Das Kopfstück ist kippar und dort steigt der Taucher ein und aus. Mit dem Panzertauchanzug kann man eine Tiefe von bis zu 600 m erreichen.

- Der Panzertauchanzug schirmt die Kälte bis zu 0 ° ab. Bei Kälte wird der TW auf WS + 2 WM.
- Zur Handhabung eines Panzertauchanzugs wird das Talent Robale verwendet. Misslingt der TW werden alle TW zusätzlich – 2 WM.

Plasdom: Plastischer, ultradünner Gummitauchanzug, der den Körper umschließt. Der Kopf ist in einer künstlichen Kunststoffblase eingebettet. An den Füßen befinden sich Flossen. In den meisten Fällen ist der Tauchanzug gefärbt, nur am Kopf ist der plastische Überzug durchsichtig. Der Plasdom ermöglicht ideale Sicht unter Wasser. Mit dem Plasdom hat man 15 Min. lang unter Wasser Luft. Der Plasdom hält jedoch tiefem Meeresdruck nicht stand. Scharfe Kanten und Klingen können Risse erzeugen. Wenn der Plasdom einen Riss hat, verliert er je Sek. Luft für 1 Min. In den letzten 2 Min. würde der Träger des Plasdoms wegen des angesammelten CO₂ Kopfschmerzen erleiden. Der Plasdom schützt im Wasser + 2 WM mehr vor Kälte. Das Tragen des Plasdoms verursacht – 2 WM. Er kann an einer Sauerstoffflasche angeschlossen werden, die dann Luft für insgesamt 9 Std. bietet.

Polygen-Rüstung: Leichte und plastizid bewegliche Rüstung mit einem Helm. Legt man die Polygen-Rüstung an, passt sie sich sofort dem Träger an und verstärkt ihn sogar noch muskulös. Die Rüstung ist mit einer veränderbaren, „intelligenten“ polymeren Nanostruktur ausgestattet. Die Polygen-Rüstung ist eine Komplettrüstung, die aufgrund ihrer dünnen und beweglichen Struktur nur wenig behindert. Bei einem Treffer, z. B. durch ein Projektil, formt sich die Struktur so, dass die kinetische Energie abgeleitet wird. Die Polygen-Rüstung ist so variabel, dass sie sich der Größe ihres Trägers anpasst. Die Polygen-Rüstung muss darum nicht in unterschiedlichen Größen angeschafft werden. Die Polygen-Rüstung ist außerdem wasserabweisend und schützt vor Erregern und leichte Flammen schaden ihr nicht. Feuer und schwere Flammen lösen jedoch die polygenen Eigenschaften auf und die Rüstung verliert dadurch komplett ihre Eigenschaften.

- Die Polygen-Rüstung schützt mit + 10 BS und + 20 RS (außer bei Feuer).
- Feuer ab 5 TP überwinden den BS der Rüstung und schaden der Rüstung sofort. Die polymeren Eigenschaften werden zerstört.
- Die Rüstung regeneriert sich eigenständig, sofern sie nicht übermäßig stark beschädigt oder zerstört wurde. Sie regeneriert nach 5 Min. je einen RS-Punkt.
- Bei einem Schaden gegen den Träger übt die Rüstung einen Druck auf die Verwundung aus und hält so das Austreten von Blut auf. Auf diese Weise zögert sich der LE-Verlust bei einer offenen, mittleren Wunde auf eine Stunde hinaus.
- Die Polygen-Rüstung schützt + 2 WM mehr vor Hitze und Kälte.
- Durch die variable Formänderung bilden sich Exo-Muskeln, wodurch Faustschläge und Tritte + 1 TP mehr verursachen.
- Durch interne Sensoren kann die Rüstung die Farbe ihres Hintergrunds anpassen. Der TW auf TARN wird dadurch + 2 WM.
- Der Helm ist mit Visualik-Technik ausgestattet und ein Sauerstoffstift kann in ihm integriert werden, der eine ½ Std. Atmung ermöglicht.
- Es ist auch möglich, mit der Rüstung einige Minuten im Weltall zu verbringen.
- Je Min. fällt die Temperatur dabei aber um 1 °. Allerdings ist der Träger der Strahlung des Weltalls ausgeliefert.

Polymer-Rüstung: Harte Kunststoff-Rüstungsteile, die aus komplexen Polymer-Verbindungen (Polytetrafluorethylen) hergestellt wurden. Sie können als einzelne Rüstungsteile oder als komplette Rüstung getragen werden. Das Tragen der verschiedenen Rüstungsteile löst WM aus. Die Polizei- oder das Militär verwenden gelegentlich auch einen Polymer-Setschild mit Sichtfenster. Dieser ist allerdings relativ teuer, schützt dafür aber auch wesentlich stärker als ein Metallschild. In dem Helm kann ein Sauerstoffstift integriert werden, der 15 Min. Atmung ermöglicht. Die Polymer-Rüstung wird auch als sogenannter „Tec-Amor“ angeboten. In diese Rüstung lassen sich verschiedene Waffen- und Verteidigungssysteme einbauen (siehe unter Tec-Amor!)



Poly-Protect-Rüstung: Diese Rüstung ist eine Geheimtechnik des Amazonen-Imperiums. Die Rüstung befindet sich in einem Tornister, der auf dem Rücken getragen wird. Durch einen Auslöser, entweder direkt am Tornister oder per Pulsator, fährt sich eine Rüstung aus, die den Träger sekundenschnell umschließt. Sie kann als Torso-Rüstung ausgefahren werden, mit oder ohne Helm oder als Komplettrüstung, mit oder ohne Helm. Die Rüstung weißt eine metallische Struktur auf und ist mit einer intelligenten polygenen Nanostruktur ausgestattet. Ähnlich wie die Polygen-Rüstung leitet sie die kinetische Energie eines eingehenden Treffers um und schützt den Träger mit Barriere- und Rüstungsschutz. Sie hat aber außerdem die Eigenschaft, Blitze abzuleiten und Energieschüsse, die beim Torso eingehen, zu reflektieren und zurück zu schießen. Dies ist eine Funktion, die jedoch zuvor aktiviert werden muss. Die Poly-Protect-Rüstung ist so variabel, dass sie sich der Größe ihres Trägers anpasst. Die Rüstung muss darum nicht in unterschiedlichen Größen angeschafft werden. Die Poly-Protect-Rüstung ist außerdem wasserabweisend und schützt vor Erregern. Anders als bei der Polygen-Rüstung besitzt die Poly-Protect-Rüstung einen höheren Metallanteil und ist darum nicht feuergefährdet. Dafür hat sie nicht die Tarneigenschaften die bei der Polygen-Rüstung vorhanden ist.

- Durch die variable Formänderung formt die Rüstung Exo-Muskeln, wodurch Schläge und Tritte + 1 TP mehr verursachen.
- Bei einem Schaden gegen den Träger, übt die Rüstung einen Druck auf die Verwundung aus und hält so das Austreten von Blut auf. Auf diese Weise zögert sich der LE-Verlust bei einer offenen, mittleren Wunde auf eine Stunde hinaus.
- Die Rüstung regeneriert sich eigenständig, sofern sie nicht übermäßig stark beschädigt oder zerstört wurde. Sie regeneriert nach 5 min. je einen RS-Punkt.
- Die Polygen-Rüstung schützt + 2 WM mehr vor Hitze und Kälte.
- Der Helm ist mit Visualik-Technik ausgestattet und ein Sauerstoffstift kann in ihm integriert werden, der eine ½ Std. Atmung ermöglicht.
- Es ist auch möglich, mit der Rüstung einige Minuten im Weltall zu verbringen. Je Min. fällt die Temperatur dabei aber um 1 °. Allerdings ist der Träger der Strahlung des Weltalls ausgeliefert.
- Das automatische Anlegen der Torso-Rüstung (ob mit oder ohne Helm) dauert 4 Aktionen.
- Das automatische Anlegen der Komplettrüstung, inkl. Schuhen und Handschuhen (ob mit oder ohne Helm) dauert 4 + W6 Aktionen.
- Wird bei der Torso-Rüstung im Vorfeld die Protect-Funktion aktiviert, werden Energieschüsse (Phaser) direkt zum Aggressor zurück reflektiert. Der Schuss kommt jedoch nur noch als normaler Treffer dort an.
- Die Rüstung leitet Blitzschüsse, wie z. B. Taser ab. Der Träger der Rüstung erleidet dadurch keinen Schaden.
- Durch einen EMP oder Hackerangriff kann die Funktion des Tornisters gestört oder zerstört werden, woraufhin sich die Rüstung nicht mehr aus- oder einfahren lässt. Der Träger hat jedoch immer die Möglichkeit, sich die Rüstung an- und auszuziehen und sie ebenso aus dem Tornister zu holen.

Raumanzug: Gasdichter Druck- und Schutzanzug für Raumfahrer, der im Vakuum des Weltraums die Vitalfunktion seines Trägers sichert, indem er sich unter Überdruck setzt. Er besteht aus einem polymeren elastischen Latexgewebe mit Nano-Aramid-Gen-Fasern und inneren Verdrahtungen, die den Anzug stabilisieren. Im Helm werden die künstliche Atmosphäre und die Sauerstoffzufuhr gewährleistet. Kleine Sauerstofftanks sind im Raumanzug verarbeitet und versorgen den Helm. Raumanzüge können auch in anderen Einsatzgebieten getragen werden, um gravitative Unterschiede auszugleichen. Er kann auch unter Wasser getragen werden, hält aber nur gewisse Mengen an Druck aus. Im Weltall werden Raumanzüge getragen, wenn man das Raumschiff verlässt oder wenn die Gefahr besteht, dass sich im Raumschiff Druck oder Luft verändern. Zum Raumanzug gehören ein Visualik-Helm, Magnetschuhe und ein Außenanschluss für einen Pulsator. Staatliche Raumanzüge sind mit entsprechenden Abzeichen uniformiert.

- Sauerstoffakkus im Anzug sind mit dem Helm verbunden und bieten Sauerstoff für 1 Std.
- Der Visualik-Helm besitzt die Visualik-Techniken (siehe unter Visualik-Helm)
- Mit den Magnetschuhen kann sich der Raumfahrer an Raumschiffwänden und -böden festdocken.
- Der Raumanzug kann zusätzlich mit einem Gravitino- oder Jet-Päck zum Fliegen bestückt werden.
- Der Raumanzug schützt vor leichter atomarer Strahlung, vor chemischen Einflüssen und vor Erregern.
- Der Raumanzug hält Atmosphäredruck von + / - 0,5 GRAV aus.
- Der Raumanzug schützt vor Hitze von bis zu + 150 ° und hält Kälte von bis zu - 273 ° stand.
- Der Raumanzug schützt mit + 1 BS und + 2 RS.
- Das Tragen des Raumanzugs kostet - 4 WM; bei Schwerelosigkeit - 6 WM.
- Bei Schwerelosigkeit läuft oder rennt man nur halb so weit (dabei wird gerundet).
- Erhält der Raumanzug einen Riss, verliert er die verbleibende Luft 10 x schneller und der Träger verliert wegen des Druckverlusts pro Min. - 1 VIT und im Raumanzug wird es pro min. - 1 ° kälter. Außerdem ist der Betroffene dann der Strahlung im Weltall ausgesetzt.

Reflektorschild: Geheime Raumschifftechnik des Imperiums der Amazonen. Es handelt sich um einen Energieschild, der zunächst wie ein herkömmlicher Energieschild wirkt, aber der die ½ der TP einer Photonengeschosswaffe zurück zum attackierenden Raumschiff reflektiert. Zur allgemeinen Technik eines Energieschildes, siehe unter Kraftfeld oder in der Kategorie Raumfahrt, unter Raumschiffkonstruktion!

Schilder: Schutzwaffe. Der moderne Schild wird von Polizei- und Militärkräfte 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. 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. Kniert 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 Setzschilder 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.

Tauchanzug: Tauchanzüge bestehen aus Neopren und schützen im Wasser vor Kälte. Fürs Tiefseetauchen wird ein Panzertauchanzug verwendet. Beim Sporttauchen (bis zu 50 m) wird Druckluft oder Nitrox als Atemgas verwendet. Das Abtauchen in tieferen Wasserzonen kann das Gasgemisch toxisch machen.

- Der Tauchanzug bewirkt + 2 WM gegen Kälte.
- Zusätzliche Flossen ermöglichen ein doppelt so schnelles tauchen, verursachen aber auch – 1 WM.
- Die Tauchermaske oder Atemmaske verursacht – 1 WM.
- Ein Drucklufttauchgerät auf dem Rücken verursacht ebenso – 1 WM.
- Der Sauerstoffbehälter bietet 9 Std. lang Sauerstoff zum Atmen.

Tec-Amor: Es handelt sich um eine Polymer-Rüstung (siehe oben!), die allerdings mit verschiedenen Waffen- und Verteidigungssystemen ausgestattet ist. Diese Rüstung wird vor allem von Söldnern genutzt, die gerne nach und nach aufgerüstet wird. Die Waffen- und Verteidigungssysteme werden in die Rüstungsteile einmontiert und lassen sich durch Sprachsteuerung des Trägers oder per Pulsator aktivieren, der ebenfalls Teil der Systeme sein kann. Ein EMP kann allerdings die meisten der Systeme zerstören und auch die Steuerung der Systeme. Ebenso kann der Tec-Amor durch Hacking angegriffen werden. In folgende Rüstungsteile kann jeweils ein System integriert werden: Hals-Schulter-Sattel, in den Armschienen, in den Beinschienen, im Torso, in den Schuhe und in den Handschuhen. Folgenden die Möglichkeiten existieren:

- Blitzableiter: Der Tec-Amor besitzt generell einen Blitzableiter. Taser-Schüsse und Blitze können dem Anzug nichts anhaben.
- Deflektoren: In einem Rüstungsteil befindet sich ein Deflektor. Durch Aktivierung sorgt er 1 Min. lang dafür, dass Taser- und Phaserschüsse von ihm abgelenkt werden. Nur ein guter Treffer trifft den Träger. Der Deflektor muss nach Nutzung ausgetauscht werden. Kosten: 50 Cr.
- Fallgleiter: Er wird in den Torso (Rücken) installiert. Bei Aktivierung wird der Gleitschirm ausgespannt, mit dem man von Gebäuden aus fliegen kann. Zum Fliegen ist in MOT der TW 12 nötig und der TW muss gelingen. Der Fallgleiter erreicht Geschwindigkeiten von 100 Km/h. Kosten: 2.500 Cr.
- Firewall: In einem Rüstungsteil befindet sich eine Firewall mit dem Wert 15, wodurch die Systeme des Tec-Amors vor feindlichen Hacker-Angriffen geschützt werden. Die Firewall 15 kann bei einem fehlgeschlagenen Hackerangriff einen Alarm auslösen und den Hacker lokalisieren. Kosten: 900 Cr.
- Granataufsatz: Er wird in den Torso (Rücken) installiert. Er kann ausgefahren werden und dann eine zuvor eingelegte Granate ausschießen. Kosten: 800 Cr.
- Grapnel: Es wird in eine der Armschienen installiert. Das Grapnel kann 20 m weit ausgeschossen werden und verankert sich an seinem Zielort. Der Träger kann sich an an dem Seil dann hinauf ziehen lassen. Kosten: 100 Cr.
- Graser: Er wird in den Torso (Bauch) installiert. Der Graser stößt Personen und Gegenstände um, entweder konzentrisch auf 7 x 7 m oder konisch bis zu 7 m. Es sind 20 Schüsse möglich. Kosten: 1.000 Cr.
- Gravitino-Päck: Er wird in den Torso (Rücken) installiert. Der Gravitino-Päck ermöglicht ein Schweben. Der Träger fliegt damit 3 Felder je Aktion. Zur Handhabung muss ihm der TW auf MOT gelingen. Er kann damit 5 Std. lang fliegen. Kosten: 500 Cr.

...

- Identify-Modul: Das Identify-Modul befindet sich von Grund auf schon in der Rüstung, nämlich im Helm. Sollte sich eine nichtautorisierte Person die Rüstung anlegen, kann er keine der Techniken nutzen.
- Kraftfeld: Das Kraftfeld (Typ A) wird in einem der Armschienen installiert und kann 1 m voraus einen schützenden Energieschild auf 3 x 3 m ausfahren, mit + 20 RS. Kosten: 2.000 Cr.
- Laserklingen-Arm: Die Technik wird in einem der Armschienen installiert. Wenn es aktiviert wird, baut sich eine Laserklinge entlang des Unterarms auf. Eine Laserklinge richtet 7 / 11 / 11+W20 TP an und Psinetiker können mit Superagilität sogar Schüsse abwehren. Kosten: 8.000 Cr.
- Liliput: Die kleine Pistole wird in einem der Armschienen installiert. Sie schnell bei Bedarf hervor und ermöglicht einen Projektilschuss, der 3 / 7 / 7+W20 TP verursacht. Der Schuss wird allerdings - 2 WM. Außerdem muss nach einem Schuss der Hahn neu gespannt werden. Im Liliput befinden sich 6 Schuss Munition des Kalibers 4,25 mm. Kosten: 2.200 Cr.
- Metallfaser-Rejektor: Die Technik wird in einem der Armschienen installiert. Es kann dadurch ein Metallfaserseil ausgefahren werden, das als Peitsche genutzt werden kann (3 / 5 / 5+W12 TP) und auch Strom aussenden kann, mit der Taser-Stufe 2. Das Opfer erleidet dadurch zusätzlich - 2 LE und einen Schock und wenn dessen TW auf GL misslingt, wird es auch ohnmächtig. Die Taserfunktion muss gesondert aufgerufen werden. Kosten: 500 Cr.
- Mini-Phaser: In einer der Armschienen wird der Mini-Phaser installiert, der bis zu 10 Schuss abgeben kann, bevor er wieder aufgeladen werden muss. Der Schuss bewirkt 6 / 10 / 10+W20 TP. Der Schuss wird - 2 WM. Kosten: 700 Cr.
- Pfeilschacht: In einem der Armschienen wird ein Pfeilschacht installiert, in dem bis zu 3 kleine Pfeile eingelegt werden und einzeln ausgeschossen werden können. Sie richten 1 / 1 / 1+W6 TP an, können aber auch mit Giften bestückt sein. Das Gift muss vorher aufgetragen werden und hält ca. 12 Std. Kosten: 600 Cr.
- Sauerstoffstift: Der Sauerstoffstift kann im Helm installiert werden und bietet ½ Std. lang Luft. Kosten: 50 Cr.
- Springklinge: Die Springklinge kann in einem Schuh, in einer Beinschiene, in einem Handschuh oder in einer Armschiene installiert werden. Sie springt bei Bedarf hervor und kann im Kampf 3 / 5 / 5+W12 TP anrichten. Kosten: 1.000 Cr.
- Taser: In einer der Armschienen wird der Taser installiert, mit dem man bis zu 100 Schuss abgeben kann. Er besitzt die Stufe 2. Das Opfer erleidet dadurch - 2 LE und einen Schock und wenn dessen TW auf GL misslingt, wird es auch ohnmächtig. Kosten: 300 Cr.
- Visualik: Die Visualik-Technik befindet sich bereits im Helm. Kosten: 1.000 Cr.
- Weißlichtlampe: Eine extra Weißlichtlampe kann in einem der Rüstungsteile installiert werden. Kosten: 10 Cr.

Ventuxtil: Textiler Stoff, der Wind, also stark bewegliche Luftteilchen, in Energie und Wärme umwandelt. Ventuxtil ist eine neuartige Erfindung, die von der Koboldfirma Bio-Kob auf Regulus (Rex-Sektor) entwickelt wurde und allmählich in Umlauf kommt. In Form eines Ponchos hat Ventuxtil die Fähigkeit, schon bei leichtem Wind, den Träger aufzuwärmen. Der Textilstoff wird warm und dadurch hält der Humanoid 15 ° mehr Kälte aus. Aus Ventuxtil werden auch energiegewinnende Stoffsegel hergestellt, die eine Wohnung versorgen können und es gibt Ventuxtil-Zelte, die Personen im Innenraum eine angenehme Wärme spenden, sofern es windig ist.

- Das Tragen eines Ponchos verursacht - 1 WM.
- Durch das Tragen des Ponchos wird der TW gegen Kälte + 2 WM.

Visualik: Die Visualik ist ein kombiniertes Zielsichtgerät, das seit der Interstellaren Epoche erhältlich ist. Sie vereint verschiedene visuelle Techniken, die per Wahlschalter aktiviert werden können: Zielbestimmung, Target-System und grüner Laserpointer für Zielpfeilung auf bis zu 5 Km, Zoomfunktionen, Infrarotsicht, Thermographie, Restlichtverstärker, Weißlichtlampe und Video-Aufzeichnung. Die technischen Instrumente werden auf einem internen Display dargestellt.

- Beim Zielen erhält der TW auf SINN + 2 WM.
- 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.
- Das Sichtfenster ist mit Neodym geschützt, wodurch man vor Lichtblendungen und Lichtblitzeffekten geschützt ist. Nach 10 Lichtblitzen ist der Neodym-Schutz allerdings abgenutzt.
- Bei dauerhafter Nutzung muss die Visualik nach 24 Std. wieder aufgeladen werden.
- Visualik kann die Bewegungen automatisch aufzeichnen und diese an Pulsatoren oder gewünschte Computer direkt weiterleiten.
- Visualik kann in Brillen, Helmen mit Visieren, in Monokel und in Zielsichtgeräten von Waffen eingearbeitet sein.
- An einem Visualikhelm kann ein Sauerstoffstift angebracht werden, der eine ¼ Std. Atmung ermöglicht.



Anzeige:

In Zeiten wie diesen, sollte jeder gut vorbereitet sein.

Wir haben uns für Sie vorbereitet.

