

VON DER STANGE!

Ein Baukasten für Raumschiffe

Inhaltsverzeichnis

Von der Stange!.....	2
Der Baukasten.....	2
Grundmodelle.....	2
Flugeigenschaften.....	2
Triebwerke.....	2
Steuersysteme.....	2
Autopilot.....	2
Psimolekulator.....	2
Schutz & Schilde.....	3
Hüllenpanzer.....	3
Schilde & Schildgeneratoren.....	3
Bewaffnung.....	3
Waffensysteme.....	3
Geschütze.....	3
Upgrades.....	3
Innenausstattung.....	3
Sonderausstattung.....	4

Von der Stange! © 2017 Friedemann Schneider



Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers.
Starslayers © Christian Kennig und Fabian Mauruschat.
<http://www.starslayers.de>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer *Creative Commons Lizenz*:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 - International

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

VON DER STANGE!

DER BAUKASTEN

Der Baukasten erlaubt Sternenstreuern die Zusammenstellung eines eigenen Raumschiffs. Die Preise sind aus dem ZfS-Regelwerk extrapoliert.

Viele Schiffshersteller und Werften in der gekannten Galaxie bieten ihren Kunden eine Auswahl von Schiffsmo-
dellen und dazugehöriger Ausstattungsmerkmale. Der Kunde wählt seine gewünschte Ausstattung und erhält wenige Wochen später sein Schiff.

GRUNDMODELLE

Das Grundmodell legt die GKL, Struktur und maximal mögliche Besatzungsgröße fest.

Grundmodelle			
GKL	Struktur	Crew	Credits
B	10	1	6.000
B	20	2	12.000
B	30	4	18.000
C	40	8	54.000
C	50	14	67.000
C	60	20	81.000

Jedes Grundmodell hat einfache Triebwerke, Steuersysteme und einen Autopiloten. Grundmodelle haben keine Psisprungfähigkeit. Die Frachtkapazität und Größe der Treibstofftanks entsprechen der Struktur. Unterkünfte sind ausreichend vorhanden, so dass die angegebene Crew untergebracht werden kann.

Grundwerte aller Modelle	
Geschwindigkeit	8
Wendigkeit	+1
Autopilot	10
Treibstoff	Struktur
Frachtraum	Struktur

Die Preise der Zusatzausstattung hängen von der Struktur oder GKL des Grundmodells ab.

FLUGEIGENSCHAFTEN

TRIEBWERKE

Stärkere Triebwerke erhöhen die **Geschwindigkeit** und erfordern einen Aufpreis. Der Preis der Triebwerke ist abhängig von der Struktur des Schiffs.

Bekannte Fabrikate: Feuerstern Nova, Rockbolt, Feuerstern Elite, Mazocj, Brooom III

STEUERSYSTEME

Gute Steuersysteme für eine höhere **Wendigkeit** sind teuer. Der Preis der Steuersysteme ist abhängig von der Struktur des Schiffs. Jeder Pilot, der in den Genuss einer F1-Steuerung gekommen ist, möchte nichts anderes mehr fliegen.

Bekannte Fabrikate: SmoothCruise, SmoothImpuls, Gnarr XII, Gnarr XI, F1

AUTOPILOT

Eine Autopilot-Software sorgt für mehr Komfort und Sicherheit.

Autopilot	GKL B	GKL C
10	Grundausrüstung	
12	2.000	5.000
15	5.000	12.500

Bekannte Fabrikate: IRES Master, NavBoy, StarNav, Nautika

PSIMOLEKULATOR

Psimolekulatorem erweitern Grundmodelle um **Psisprungfähigkeit**.

Psimolekulator		
Abkühlzeit	GKL B	GKL C
15 h	1.000	2.500
10 h	2.000	5.000
5 h	12.500	31.250

Bekannte Fabrikate: FTL Easy, FTL Heavy, Heisenberg Sigma, Heisenberg Delta

TRIEBWERKE / Preis nach Struktur						
Geschwind.	10	20	30	40	50	60
8	Grundausrüstung					
10	1.000	2.000	3.000	4.000	5.000	6.000
12	2.500	5.000	7.500	10.000	12.500	15.000
15	5.750	11.500	17.250	23.000	28.750	34.500

STEUERSYSTEME / Preis nach Struktur						
Wendigkeit	10	20	30	40	50	60
+1	Grundausrüstung					
+2	1.250	2.500	3.750	5.000	6.250	7.500
+3	5.000	10.000	15.000	20.000	25.000	30.000
+4	11.250	22.500	33.750	45.000	56.250	67.500
+5	20.000	40.000	60.000	80.000	100.000	120.000

SCHUTZ & SCHILDE

HÜLLENPANZER

Um das Schiff vor Kollisionsschäden zu schützen kann die Hülle verstärkt und mit Panzerung versehen werden.

Hüllenpanzer		
Stufe	GKL B	GKL C
10	7.500	18.800
15	11.250	28.200
20	15.000	37.600

Bekannte Fabrikate: IronHull Standard, Modena Harnisch, IronHull Maxit

SCHILDE & SCHILDGENERATOREN

Wenn mit Piratenüberfällen, erhöhter Strahlung oder Asteroiden zu rechnen ist, dann helfen Schilde. Schilde und Generatoren werden im Paket angeboten.

Schilde & Schildgeneratoren		
Stufe	GKL B	GKL C
10 / +10	10.000	25.000
10 / +15	12.500	31.250
15 / +15	15.000	37.500
20 / +10	15.000	37.500

Bekannte Fabrikate: SecTec Basic, SecTec Up, SecTec Sparkle, Herzsprung, Magraaz

BEWAFFNUNG

WAFFENSYSTEME

Die Steuerung der Waffensysteme ist entscheidend für die Wirksamkeit der Geschütze. Mit einem guten Waffensystem wird auch ein unterdurchschnittlicher Pilot zu einem gefährlichen Gegner.

Waffensysteme		
Stufe	GKL B	GKL C
+1	1.000	2.500
+2	2.000	5.000
+3	3.000	7.500
+4	4.000	10.000
+5	5.000	12.500

Bekannte Fabrikate: Game Over, Rotpunkt 220, Dyce Henchmen, Rotpunkt 330, Feuer Frei!, MilPoint I, MilPoint II

GESCHÜTZE

Die Hersteller bieten bewährte Geschütz-Setups anstelle von Einzelgeschützen an.

Geschütz-Setups		
Geschütze	GKL B	GKL C
B	3.000	7.500
B, O (360°)	8.000	20.000
B, L, R	9.000	22.500
Raketensch.	7.500	7.500

Bekannte Fabrikate: Ultron-Laser, Hitman, Silvester Allround, Dyce Marauder, Starbeam Battlestrike, Dyce Massacre, Takker Trio

UPGRADES

Einige Tuning-Werfen, Schiffsveredeler oder Luxushersteller bieten Upgrades, welche einzelne System und Komponenten über ihre gewöhnlichen Leistungsgrenzen hinaus verbessern. Die Upgrades geben einen einmaligen Bonus. Ein System kann nur von einem Upgrade profitieren.

Upgrades		
System	GKL B	GKL C
Struktur +5	6.000	15.000
Geschw. +2	7.500	18.000
Wendigkeit +1	25.000	62.500
Autopilot +2	5.000	12.500
Psi-Abkühl. -1 h	12.500	31.250
Hüllenpanzer +5	25.000	62.500
Schilde +5	10.000	25.000
Schildgenerator +5	12.500	31.250
Waffensystem +1	5.000	12.500

INNENAUSSTATTUNG

Jedes Grundmodell bietet ein Mindestmaß an Unterkünften, Frachtraum und Treibstofftanks. Die Hersteller haben eine Vielzahl von Umgestaltungs- und Ausbaumöglichkeiten im Angebot. Diese gehen häufig zu Kosten des Frachtraums.

FRACHTMODUL

+10 Frachtraum; max. Verdoppelung des Frachtraums möglich.
Preis: 5.000 pro Modul

TREIBSTOFFTANK

-10 Frachtraum; +10 Treibstoff
Preis: 2.000 pro Tank

TREIBSTOFFTANK (AUSBAU)

+10 Frachtraum; -10 Treibstoff
Preis: 2.000 pro Tank

PASSAGIERKABINE (STD.)

-10 Frachtraum; +8 max. Crew
Preis: 3.000 pro Kabine

PASSAGIERKABINE (LUXUS)

-10 Frachtraum; +4 max. Crew
Preis: 7.500 pro Kabine

SPEZIALISIERTE LEBENS-ERHALTUNGSSYSTEME

Erzeugt angenehme Atmosphäre für je 4 Personen, erwerbbar pro Spezies (z.B. Skal'Az, Avari)

Preis: 2.000 je 4 Passagiere

MEDIZINISCHE STATION

-10 Frachtraum; Erste Hilfe I für Autopilot; Für max. 4 Patienten

Preis: 5.000 pro Station

INTENSIVSTATION

-10 Frachtraum; Medic I für Autopilot; Heilprobe +2 für max. 4 Patienten; Kann pro Tag Medizinprodukte (S.T.I.L.L., Healgums, o.ä.) für 1TE (50 Credits) erzeugen, nicht lagerbar.

Preis: 12.500 pro Station

GEFÄNGNISTRAKT

-10 Frachtraum; für 5 Gefangene

Preis: 5.000 pro Trakt

SICHERHEITSFACHTRAUM

-10 Frachtraum; kann 5 Einheiten gefährlicher Waren sicher verwahren

Preis: 5.000 pro Modul

HANGARFLÄCHE

-10 Frachtraum; nimmt Schiffe kleinerer GKL und Struktur 10 auf; inkl. Schleuse für Start/Landung;

Preis: 12.500 pro Hangarfläche

WARTUNGSDECK, TECHNKLAVOR

-10 Frachtraum; Mechatronik +I für einen Nutzer

Preis: 5.000 pro Deck

ZENTRALCOMPUTER, RECHENZENTRUM

-10 Frachtraum; Programmieren, Hacken +I für einen Nutzer; Bordsysteme werden zu geschützten Bereichen.

Preis: 12.500 pro Computer

SONDERAUSSTATTUNG

Sonderausstattung erweitert Funktionen und ist für spezielle Anwendungsfälle geeignet.

Die Preisangaben beziehen sich auf GKL B / GKL C, falls nicht anderes angegeben.

NACHBRENNER

Nachbrenner beschleunigen das Schiff kurzfristig sehr stark. Die Geschwindigkeit steigt um +5. Ein gezündeter Nachbrenner verbraucht pro Kampfrunde 1TE Treibstoff.

Preis: Struktur x 500

POWERTRIEBWERKE

Starke Triebwerke erlauben 50% mehr Fracht, verbrauchen bei Überlast aber doppelt so viel Treibstoff wie gewöhnlich.

Preis: Struktur x 100

PSILIUMFILTER (ZFS)

Extrahiert Psilium aus Psiraum: +1TE alle W20 x 5 Tage; nur im All

Preis: 25.000 / 62.500

TRAKTORSTRAHL SAMT -SCHLEUSE (ZFS)

Zum Einsammeln von Treibgut & Co (nur kleinere GKLs); Reichweite 1 Click; Modell kann kleinere GKL haben als die eigene: Ein GKL-C-Raum-schiff kann mit GKL-B-Traktorstrahl kann GKL-A-Treibgut bergen. Fluchtfähige Beute mit PW: 15 treffen. Wenn getroffen würfelt Beute ab Folgerunde vergleichende, wiederholbare (-2 pro jeden weiteren Versuch) Geschwindigkeits-Probe gegen PW: 10, um nicht weiter festgehalten bzw. angezogen und eingeholt zu werden. Befreite Beute in Reichweite kann man versuchen jede Runde neu einzufangen.

Preis: 10.000 / 25.000

GETARNTES

SCHMUGGLERVERSTECK (ZFS)

Tarnt sich und Inhalt mit PW: 18 erfolgreich vor Scans. Faustgroß (GKL A), Koffergroß (GKL B), Platz für 4 liegende Personen (GKL C), Lager-raum (GKL D)

Preis: 250 / 500 / 1.250 / 3.000

STÖRSENDER I-X (ZFS)

Störsender & Co erschweren Scannen Proben um ihre Stufe und sorgen da-

für, dass ein misslungener, passiver Scan nicht mehr automatisch wiederholt wird, solange die ablenkende Störquelle vorhanden bleibt. Bei eingeschaltetem Störsender kann das Raumschiff des "Störers" nicht aktiv scannen.

Preis: 5.000 pro Stufe

TARNFELDGENERATOR I-X (INKL. STÖRSENDER)

Ein Tarnfeldgenerator lässt das Schiff wie ein Chamäleon vor den Augen seiner Betrachter verschwinden. Ein Tarnfeld enthält einen Störsender und erschwert auch optische Wahrnehmung um seine Stufe.

Preis: 25.000 pro Stufe

SCHLEICHFAHRT

Auf Schleichfahrt werden Schilde, Waffensysteme, Psimolekulatoren, Triebwerke, Lebenserhaltungssysteme und Großverbraucher abgeschaltet oder auf das Notwendigste reduziert. Dadurch sinkt die Abstrahlung des Schiffs enorm und erschwert Scannen-Proben zur Entdeckung um 5. Schleichfahrt sorgt dafür, dass ein misslungener, passiver Scan nicht mehr wiederholt wird, solange das Schiff auf Schleichfahrt ist. Schleichfahrt beginnen und beenden ist aktionsfrei und dauert jeweils eine Runde. Nach Beenden einer Schleichfahrt sind Schilde aktiv und müssen aufgeladen werden.

Preis: 5.000 / 12.500

SCANBOJE

Eine Scanboje ist ein im All ausgesetzter aktiver Langstreckenscanner der GKL A. Eine Scanboje wird genutzt, um einen Bereich von einem Raumtag oder einen Himmelskörper mit Raster-scans zu erfassen. Die Boje speichert die Scanergebnisse bis zu ihrer Bergung zwischen. Scanbojen können im Verbund zusammenarbeiten um einen Scannvorgang zu beschleunigen. Ein Verbund besteht aus sechs Bojen und reduziert die Scandauer auf 20% der normalen Dauer. Der Einsatz einer Scanboje kostet 1TE. Das Bergen einer Boje dauert W20 Minuten.

Preis: 2.000 pro Boje

HOCHAUFLÖSENDES SCANNERARRAY

Hochauflösende Scanner erlauben einen Systemscan eines benachbarten Systems. Der Scan eines Nachbarsystems kostet 1TE und dauert 2W20 Minuten.

Preis: 25.000 / 62.500

ENERGIEÜBERLADUNG

Lädt Energiegeschütz mit zusätzlicher Energie (Schaden +5). Benötigt je 1 Rd. zum Überladen bzw. Abkühlen, in denen das Geschütz nicht abgefeuert werden kann. Geschütz muss in Runde nach Überladung abgefeuert werden, ansonsten verfällt der Effekt. In der zweiten Runde muss das Geschütz immer Abkühlen. Überladung verbraucht 1TE pro Schuss.

Preis: Geschütz + 5.000 / 12.500

360°: Geschütz + 10.000 / 25.000

SCHNELLFEUERGESCHÜTZ

Kann auch Salven abfeuern (WB +5); Jede Salve verbraucht 5TE.

Preis: Geschütz + 5.000 / 12.500

360°: Geschütz + 10.000 / 25.000

SCHWERES GESCHÜTZ

Geschütz gilt als Geschütz der nächst höheren GKL; Nur ein schweres Geschütz pro Schiff möglich; 1 Schuß verbraucht 1TE.

Preis: Geschütz + 10.000 / 25.000

360°: Geschütz + 25.000 / 62.500

IDNENGESCHÜTZ

Kein Strukturschaden, legt Elektronik und Bordsysteme kurzzeitig für Schaden/2 Runden lahm; Gewürfelter Schaden wird vor Treffen auf Schilde halbiert; Hüllenpanzer ist wirkungslos; Betroffenes System wird zufällig aus Tabelle Kritischer Schiffschaden (Zfs) bestimmt; fatale Treffer werden ignoriert. Ausgefallenes System kann mit Aktion und erfolgreicher Probe auf Mechatronik oder anderer Talente, (z.B. Geschütztechnik bei einen ausgefallenen Bordgeschütz) wiederhergestellt werden.

Preis: Geschütz + 5.000 / 12.500

360°: Geschütz + 10.000 / 25.000

REDUNDANTE SCHILDE I-III

Der Einbau weiterer Schildgeneratoren verhindert den frühzeitigen Ausfall der Schilde. Pro Rang und Kampf darf die Probe zur Schildregeneration wiederholt werden.

Preis: Schild+Generatorpreis pro Rang

VERSTÄRKTE STRUKTUR

Extra harte Materialien und zusätzliche Verstrebungen lassen ein Schiff nahezu unverwundbar werden. Alle Würfe auf kritischen Schiffschaden werden um -10 modifiziert. Das Schiff verbraucht grundsätzlich doppelt so viel Treibstoff wie gewöhnlich.

Preis: Grundmodellpreis x 3