

Galactis

Weltraum-Sci-Fi mit Ephorân

Galactis

Weltraum-Sci-Fi mit Ephorân

== zuletzt geändert: 08.09.2011 ==

<http://ephoran.de>

Autor: Ingo Heinscher

Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

Einführung.....	3	Reichweiten.....	19
Zeitlinie der Galactis-Allianz seit der „Krankheit“.....	4	Feuerzuweisung.....	19
Astrographie.....	5	Bombenabwehrfeuer.....	19
Technologie.....	6	Eloka.....	19
Die Galactis-Allianz.....	7	Zusätzliche Angriffseffekte für Raumschiffe.....	19
Die Psimeister.....	7	Fahrzeuge in Galactis.....	20
Das Psionische Korps.....	8	Schwebewagen.....	20
Der Tempel des Ruhigen Lichts.....	8	Schwebe-Moped.....	20
Privatinstitut Dr. Kruson.....	8	Gefechtsschwebepanzer Typ A XII.....	21
Die Tuhalis-Sekte.....	8	Waffen und Ausrüstung.....	21
Das Ormenische Kartell.....	8	Arztomat.....	21
Die Allianzflotte.....	8	Assistent.....	21
Die anderen Staaten der Galaxis.....	9	Paralysatoren.....	21
Aphanis-Reich.....	9	Pistolenparalysator Modell „Hamunestat“.....	21
Imperium von Ponria.....	9	Schwerer Paralysator Klasse Hypnos-V.....	22
Kleinere Staaten.....	9	Schutzanzug.....	22
Intelligenzen.....	10	Leichter Schutzanzug Typ „Imation“.....	22
Ponrianer.....	10	Schutzanzug Klasse Omniperi-XXXIV (Allianzflottenmodell).....	22
Ponrianer-Schablone (+94 CP).....	10	Kampfanzug Klasse Thorax-XI (Allianzflottenmodell).....	22
Dschagai.....	10	Kraftfeldprojektoren.....	23
Dschagai-Schablone (+0 CP).....	10	Persönlicher Schutzschirm, Typ „Pente“.....	23
Velidaner.....	10	Persönlicher Schild, Typ Gerron 65.....	23
Velidaner-Schablone (+95 CP).....	10	Persönlicher Schild Klasse Pelte-VII, (Allianzflottenmodell).....	23
Siktra.....	10	Stationärer Kraftfeldprojektor Typ „Camper“.....	23
Siktra-Schablone (+100 CP).....	11	Stationärer Schutzschildprojektor Klasse Heruma- XXIII (Allianzflottenmodell).....	24
Vakuter.....	11	Kraftfeldschneidemesser Typ Timesis.....	24
Vakuter-Schablone (+23).....	11	Großes Kraftfeldschneidemesser Klasse Machaira- XXXIV.....	24
Raumschiffe der Galaxis.....	11	Kraftfeldschwert Typ Kiros-9.....	24
Einsatzkreuzer Klasse Pragma-XXI.....	11	Mikrofusionsgenerator.....	24
Schlachtschiff Klasse Galactis-IV.....	12	Energiewaffen.....	25
Raumjäger Typ Echidna.....	13	Leichte Laserpistole Typ OPL-Epsilon.....	25
Beiboot Klasse Artemis-VIII.....	13	Jagdgewehr Modell „Kaiser“.....	25
Kleinfrachter Typ Siegfried-9.....	14	Schnellfeuerpistole Theta-XIV.....	25
Großraumfrachter Typ Sirdan-16.....	14	Schnellfeuerpistole Klasse Alkimos-IX (Allianzflottenmodell).....	26
Kleine Raummyacht Typ Euporia-42.....	15	Schnellfeuerpistole Klasse PLOBOL-XIV (Allianzflottenmodell).....	26
Raumschiffdefinition.....	16	Roboter.....	26
Grundüberlegungen.....	16	Allgemeiner Arbeitsroboter Typ „Ergat“.....	26
Fusionsraketen.....	16	Dienerroboter Typ „Therapeina“.....	27
Kraftfelder.....	16	Allianzflottenkampfroboter Klasse Stratio-X.....	27
Panzerung.....	16	Kampagnen mit Galactis.....	28
Besatzung.....	16	Selbst und ständig.....	28
Bewaffnung.....	17	„Sie haben die Brücke!“.....	28
Sprungantrieb.....	17	Psimeister.....	28
Fusionsreaktoren.....	17	Index.....	29
Beiboote.....	17		
Dimensionen.....	17		
Wendigkeit.....	17		
Sonstige Einrichtungen.....	18		
Wartung.....	18		
Reisen mit Raumschiffen.....	18		
Raumschiffe warten, pflegen und betanken.....	18		
Treibstoffverbrauch.....	18		
Raumschiffkampf.....	19		

Einführung

Willkommen in Galactis. Vierhundert Milliarden Sterne. Billionen von Intelligenzen. Mächtige Raumschiffe, große Taten. Große Errungenschaften. Großes Leid.

Galactis ist eine Science-Fiction-Spielwelt für Ephorân, das Universalrollenspielsystem, das sich unter <http://www.ephoran.de> herunterladen lässt. Die Grundstimmung dieser Spielwelt ist optimistisch und technikfreundlich, mit einem Hauch Sinn für das Wunderbare in Form der Psimeister und allem, was mit ihnen zu tun hat.

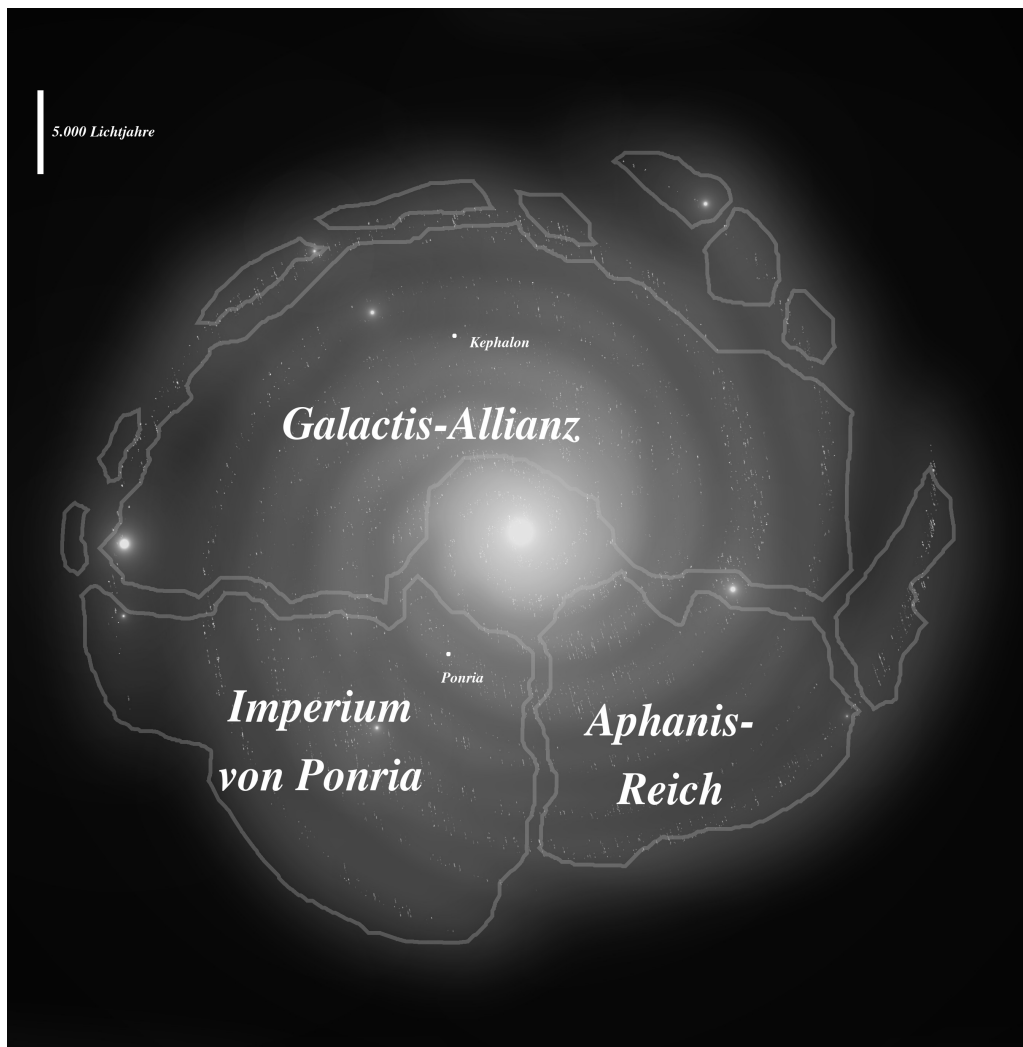
Galactis ist ein Universum der mehr oder weniger klassischen Weltraumoper nach Art von E.E. Smiths *Lensmen*, George Lucas' *Star Wars*, Gene Roddenberrys *Star Trek* oder der von vielen Autoren stammenden deutschen Hefromanserie *Perry Rhodan*.

Gewaltige Raumschiffe, besondere Helden mit einzigartigen Fähigkeiten, außerirdische Lebensformen aller Arten, eine geheimnisvolle Vergangenheit und eine bedrohte Zukunft. Und die Spielercharaktere werden alles zum Besseren wenden. Das ist Galactis.

Wir befinden uns in einer weit entfernten Zukunft. Die Erde ist längst vergessen, womöglich schon lange zerstört. Menschen und ihre Abkömmlinge, aber auch fremdartige Intelligenzen leben in einer gewaltigen interstellaren Zivilisation, der Galactis-Allianz, zusammen, treiben Handel, haben eine gemeinsame interstellare Kultur entwickelt und führen, leider, auch Kriege.

In der ersten Druckausgabe von Ephorân war Galactis bereits enthalten, doch ist es in diesem Dokument weiter entwickelt worden - es sind 150 Jahre vergangen seit dem Stand von damals, so dass unweigerlich die Technologie noch weiter fortgeschritten ist. Von den magnetbeschleunigten Projektilwaffen jener Zeit ist nichts mehr zu sehen - dank miniaturisierter Fusionsreaktoren benutzt alle Welt Energiewaffen, die theoretisch jahrelanges Dauerfeuer ermöglichen. Lästige Batterien braucht niemand mehr.

Modernste Ausrüstung aller Art findet sich in diesem Dokument, und die Raumschiffregeln wurden stark überarbeitet, um schnelleres Spielen zu ermöglichen. Verschiedenste neue Organisationen werden beschrieben, und wir erfahren auch mehr über die bekannte Geschichte der Galaxis - und es gibt dabei einige interessante Enthüllungen über die Rolle verschiedener Psimeisterorganisationen in der Allianz.



Zeitlinie der Galactis-Allianz seit der „Krankheit“

Die Zeitrechnung der Galactis-Allianz ist derzeit das sogenannte „Jahr“, eine Zeiteinheit, deren Ursprung vergessen ist – sie entspricht 12 „Monaten“ oder auch 365 „Tagen“, die jeder wiederum 24 „Stunden“ lang sind und diese entsprechen 60 „Minuten“ oder 3600 „Sekunden“. (Eine „Sekunde“ wiederum ist das 9.192.631.770-fache der Periodendauer der dem Übergang zwischen den beiden Hyperfeinstrukturniveaus des Grundzustandes von Atomen des Nuklids Cs entsprechenden Strahlung. Oder grob die Zeit, die man braucht, um vier kurze Silben auszusprechen.) Auf den meisten Planeten wird darüber hinaus ein siebentägiger Rhythmus eingehalten, der „Woche“ genannt wird und bei dem jeweils auf fünf Arbeitstage zwei freie Tage folgen – und jeder der sieben Tage hat einen eigenen Namen. Abstrus.

Die einzelnen Jahre werden mit einer Zahl und dem Zusatz „n.d.K.“, bezeichnet, was in etwa soviel bedeutet wie „nach der Krankheit“. Gemeint ist das letztmalige Auftreten einer galaxisweiten Computervirusinfektion, der sämtliche elektronischen Aufzeichnungen zum Opfer fielen. Derzeit schreibt man das Jahr 351 n.d.K.

Jahre vor diesem Jahr werden als „v.d.K.“ („vor der Krankheit“) bezeichnet.

Jahr	Ereignisse
ca. 200.000 v.d.K.	Früheste archäologische Nachweise interstellarer Raumfahrt, nach Lage der Funde waren diese ersten Raumfahrer sehr wahrscheinlich Menschen.
ca. 100.000 v.d.K.	Vermutete Gründung eines ersten galaxisumspannenden Bundes ähnlich der heutigen Galactis-Allianz.
ca. 50.000 v.d.K.	Zerfall eines galaxisweiten Bundes in einem gewaltigen Bürgerkrieg, genannt „Erster Galactis-Konflikt“. Jahrtausende der Unruhe, des Chaos und der immer wiederkehrenden Kriege folgen.
ca. 10.000 v.d.K.	Vermutete Entstehung des Vorläufers des Aphanis-Reiches.
ca. 5.000 v.d.K.	Wahrscheinliche Gründung der Ersten Allianz, die als Vorläuferin der Galactis-Allianz gilt.
ca. 600 v.d.K.	Wahrscheinliche Gründung des Ponrianischen Imperiums.
0 n.d.K.	Ein galaxisweites Computervirus, genannt „die Krankheit“, zerstört sämtliche elektronischen Datenspeicher, Computer und Roboter. Billionen Intelligenzen sterben in der Folge, und enorme technologische Errungenschaften gehen verloren. Die Erste Allianz zerfällt.

Jahr	Ereignisse
12 n.d.K.	Das erste interstellare Raumschiff nach der Krankheit, die <i>Astratis</i> , startet vom Planeten Kephalon und erforscht die Galaxis. Das Schiff ist mit chemischen Raketen ausgestattet und verwendet einen Kernspaltungsreaktor für die Energieversorgung des Sprungantriebes.
ab 23 n.d.K.	Systematische Verbreitung von noch vergleichsweise primitiven Technologien durch die Regierung von Kephalon und bald auch der anderer Planeten. Erste klobige Fusionsreaktoren werden gebaut.
74 n.d.K.	Gründung der Galactis-Allianz auf Kephalon. Ab da exponentielles Wachstum der Allianz auf Basis freiwilliger Beiträge.
124 n.d.K.	08.05.: Erster Kontakt einer Forschungsflotte der Allianz mit Raumschiffen des Ponrianischen Imperiums. Die imperiale Geschwaderkommandierende lässt das Feuer eröffnen, nur zwei der Allianschiffe entkommen. Der Vorfall, der als erste kriegerische Auseinandersetzung der bis dato strikt auf friedliche Koexistenz ausgerichteten Allianz in die Geschichte eingeht, löst in der Öffentlichkeit der Allianz Entsetzen aus, das sich vergrößert, als kürzlich beigetretene Welten der Allianz von ponrianischen Invasionsflotten überrannt werden. Die Gegenwehr der Allianz ist zunächst zwar entschlossen, doch unkoordiniert und schwach.
125 n.d.K.	04.02.: Gründung der Allianzflotte als Zusammenschluss der vielen tausend Flotten der Mitgliedswelten. In der Schlacht von Styx am 01.05.125 erringt die Allianz daraufhin ihren ersten Sieg im Krieg gegen Ponria.
131 n.d.K.	Im Frieden von Luxos wird der Grenzverlauf zwischen der Allianz und dem Imperium „für alle Zeit“ festgeschrieben.
158 n.d.K.	Erster Kontakt der Allianz mit dem Aphanis-Reich, als ein Einsatzkreuzer auf Forschungsmission ins Chalkis-System springt. Die Aphanier greifen an, lassen jedoch vom Forschungskreuzer ab, als dieser eine Entschuldigung und die Zusage übermittelt, sich unverzüglich wieder zurück zu ziehen. Ähnlich laufen weitere Kontakte mit dem Aphanis-Reich ab, und die Grenze zwischen beiden Mächten wird eher nach Versuch und Irrtum etabliert als durch echte Verhandlungen.
170 n.d.K.	01.01.: Bei der Wahl zum Ersten Minister gewinnt der vakutische Psimeister Hapatant Tuhalis aus einer Außenseiterposition heraus das Amt.

Jahr	Ereignisse
171 n.d.K.	4.7.: Die Ponrianer beginnen den Zweiten Ponrianischen Krieg, der lange dauern wird.
173 n.d.K.	01.01.: Knappe Wiederwahl des Hapatan Tuhalis.
174 n.d.K.	07.07.: Mitglieder der Psimeister-Sekte „Tempel des Ruhigen Lichts“ decken eine Verschwörung auf, deren Ziel die Beseitigung der Demokratie in der Allianz ist. Der Erste Minister Hapatan Tuhalis ist der Kopf der vornehmlich aus Psionikern bestehenden Möchtegern-Putschisten. Der Erste Minister wird abgesetzt, entkommt jedoch. Seit dem wird immer wieder von Tuhalis-Sichtungen berichtet.
185 n.d.K.	Ende des Zweiten Ponrianischen Krieges, als das Psionische Korps der Allianzflotte den kaiserlichen Gouverneur auf Mutardis gefangen nimmt.
197 n.d.K.	Ausbruch der Tyriakis-Krise, als ein wahnsinnig gewordener Psimeister namens Sisai Durakas im kleinen, am Rand der Galaxis gelegenen Tyriakis-Kombinat psionisch die Kontrolle über Teile des Militärs an sich reißt und es so zu Spannungen mit der Allianz kommt. Durakas wird schließlich von einigen seiner ehemaligen Schüler gestellt und getötet, um die Krise zu beenden.
214 n.d.K.	15.01.: Der Auftrag der Allianzflotte wird mit dem Gesetz zu Förderung Öffentlichen Eigentums erweitert und ihr die Befugnis gegeben, ihre für ihre Bestände produzierten Ausrüstungsgegenstände gebraucht auf dem freien Markt zu verkaufen. Außerdem wird sie verpflichtet, ihre Forschungsergebnisse stets öffentlich zu machen.
265 n.d.K.	Die energetische Forschungsabteilung der Allianzflotte präsentiert den ersten Mikrofusionsreaktor und stellt die Pläne jedem frei zur Verfügung. Ein unvergleichlicher technologischer Aufschwung folgt, der jeder Intelligenz in der Allianz ungeahnten Wohlstand bringt.
266 n.d.K.	Auf dem fünften Mond von Katasteibo führt ein Unfall in einem Psiforschungslabor der Allianz zum Tod von Millionen Intelligenzen auf dem ganzen Mond. Die Allianzammer untersagt der Allianzflotte daraufhin Forschung jedweder Art auf von Zivilisten bewohnten Himmelskörpern.

Jahr	Ereignisse
271 n.d.K.	Die Ponrianische Flotte eröffnet in einer als Überraschungsangriff gedachten großen Offensive den Zwölften Ponrianischen Krieg. Durch das Wirken des Psionischen Korps scheitert die Überraschung. Dennoch ist der Angriff so massiv, dass die Allianzflotte schlimme Verluste hin nimmt, auch wenn nur einige Hundert Allianzplaneten besetzt werden. Der Krieg wird sich, anders als die zehn vorherigen Konflikte, die jeweils mehr ein mehrwöchiges Testen der Stärke der Allianz durch Ponria waren als echte Kriege, sehr lange hin ziehen und viele Leben kosten.
298 n.d.K.	Ende des Zwölften Ponrianischen Krieges, als die Allianzflotte das Ponrianische Flottenhauptquartier bei der verheerenden Schlacht im Algos-Nebel vernichtet. Der Ponrianische Imperator ersucht den Ersten Minister darauf hin um „Frieden bis auf weiteres“ und erklärt sich für die nächsten 100 Jahre zu horrenden Reparationszahlungen bereit; diese fließen ausschließlich in den Aufbau der Allianzflotte.
309 n.d.K.	04.03. bis 08.12.: Der Styranische Putsch beginnt als der Versuch einer Psimeister-Sekte (der so genannten Styraner), die Macht in einem abgelegenen Sektor der Allianz an sich zu reißen, und endet in einer gewaltigen Raumschlacht über Kephalon. Die styranischen Kräfte werden vernichtend geschlagen und alle Styraner gefangen genommen und lebenslang inhaftiert.
324 n.d.K.	Die medizinische Forschungsabteilung der Allianzflotte präsentiert die Aneban-Therapie, die Intelligenzen in gewissem Maße körperlich verjüngen kann.
351 n.d.K.	Gegenwart. Erster Minister seit dem 01.01.350: Der Mensch Soph Logimo. Allianzflottenminister: Der Siktra Nassstar Glach.

Astrographie

Die Galaxis der Galactis-Allianz ist eine Insel von Sternen in einem Meer aus Leere. Sie hat die Form einer Scheibe von etwa 3.000 Lichtjahren Dicke und einem Radius von etwa 50.000 Lichtjahren. Etwa 200 Milliarden Sterne sind in dieser Galaxis zu finden, von denen etwa ein Hunderttausendstel Planeten besitzt, die Leben in einer der bekannten Formen tragen können. Das sind immer noch 2 Millionen Sterne mit eigenen Lebensformen. Eine enorme Zahl. Dabei ist die überwiegende Mehrzahl dieser Sterne im „Lebensgürtel“ der Galaxis angesiedelt, einem Ring aus Sternen, in dem die Strahlung vom Kern der Galaxis stark genug abgeklungen ist, um Leben zu ermöglichen, aber die Sterne alt genug sind (und damit genug verschiedenartige Elemente enthalten), damit Leben sich entwickeln kann.

Technologie

Die wichtigste Technologie in der Galaxis ist der so genannte Sprungantrieb, der interstellare Reisen ohne Zeitverlust ermöglicht. Man führt die erforderlichen Berechnungen aus (was mit einem modernen Computer und entsprechender Software drei Aktionen dauert), initialisiert den Sprungantrieb, löst ihn aus, ein weißer Lichtblitz flackert auf, und man ist am Zielort. Hat man einen Fehler gemacht, erscheint man meist an einem anderen Ort mit deutlich höherer Schwerkraft, oder aber im Orbit um einen anderen Planeten im selben Sonnensystem.

Dabei gibt es nur zwei bedeutende Beschränkungen: Erstens, ein Sprung kann stets nur zu einem Zielort stattfinden, an dem die lokale Schwerkraft höher ist als am Ausgangsort. Es ist also möglich, aus dem tiefen Raum in die Nähe eines Planeten oder Sterns zu springen, jedoch nicht umgekehrt. Man könnte auch von einem Stern zu einem anderen, gleich großen Stern springen, sofern man näher am Zielstern herauskommt, als man beim Abflug am Ausgangssterne war, oder vom geostationären Orbit eines kleinen Planeten mit niedriger Schwerkraft in den geostationären Orbit eines größeren Planeten mit höherer Schwerkraft. Die Orbitalgeschwindigkeit (in Umrundungen pro Zeit) und die Position bleiben relativ zur jeweils lokal stärksten Schwerkraftquelle gleich. Hat man vorher den Planeten einmal in 24 Stunden umkreist, wird man dies nachher (auf niedrigerem Orbit) ebenfalls tun, allerdings durch die geringere Geschwindigkeit in spiralförmig absteigender Bahn.

Die zweite Beschränkung ist, dass das springende Raumschiff mit keinem anderen Objekt, sei es fest, flüssig, gasförmig oder Kraftfeld-Pseudomaterie, in Berührung stehen darf, wenn es springt. Andernfalls würde das betreffende Objekt entweder mitgenommen (wenn die zusätzliche Masse innerhalb des Toleranzwertes für das betreffende Sprungtriebwerk liegt) oder der Sprung scheitern, das überlastete Triebwerk explodieren und alle aufgebrachte Energie destruktiv freisetzen (wenn die zusätzli-

che Masse über der Toleranzgrenze des betreffenden Sprungtriebwerks liegt). Es ist also keine gute Idee, aus der Atmosphäre eines Planeten heraus zu springen, denn das Sprungtriebwerk würde „versuchen“, diese Atmosphäre und den gesamten damit in Verbindung befindlichen Planeten mitzunehmen – und spektakulär die Existenz aufgeben, je nach Energieaufwand auch unter Zerstörung des gesamten Raumschiffes samt Mannschaft.

Die Reichweite von Sprungtriebwerken kann theoretisch beinahe beliebig erhöht werden, und der Energiebedarf wächst proportional zur zurückgelegten Entfernung und der beförderten Masse. In der Praxis springen die besten Kurierschiffe in der Galaxis mit einem Sprung knapp 10.000 Lichtjahre weit.

Die zweitwichtigste Technologie der Galaxis ist der Fusionsreaktor. Er erlaubt nicht nur die spottbillige Produktion von Energie auch im tiefsten Weltraum, sondern er ermöglicht auch den Bau von so genannten Fusionsraketen, die die Raumfahrt überhaupt erst wirtschaftlich machen. Es gibt Fusionsreaktoren in allen Größen – von gewaltigen planetaren Aggregaten, die fast die Energiemenge verfügbar machen und zum Zwecke der Wasserstoffversorgung auf kleinen Gasriesen installiert werden, die ein kleiner Stern ausstößt, bis hin zu den Mikrofusionsreaktoren in der Energiezelle einer Strahlenwaffe, die nur wenige Gramm wiegen. Ein moderner Fusionsreaktor in Galactis benötigt lediglich gewöhnlichen Wasserstoff zur Energieversorgung, und arbeitet so gut wie strahlungsfrei.

Die drittwichtigste Technologie schließlich ist die Kraftfeldtechnik, die es erlaubt, mittels sogenannter Projektorien eine fast völlig durchsichtige, unzerstörbare Pseudomaterie vorübergehend zu erzeugen. Diese wird in der Abschirmung von Fusionsreaktoren, aber auch für Schutzschirme von Raumschiffen, Fahrzeugen und sogar Personen sowie zur Projektion von anderen Formen, wie beispielsweise unnatürlich scharfen Klingen, verwendet. Dies erfordert zwar enorme Mengen an Energie, aber die ist in Galactis reichlich vorhanden.

Fahrzeuge sind auch in der Lage, sich mittels der Projektion von Kraftfeldern unter sich reibungsfrei vorwärts zu gleiten – Fahrzeuge, die diesen Effekt benutzen, werden allgemein Schwebler genannt.

Interstellare Kommunikation wird mittels so genannter Quantenverschränkungskommunikatoren erzielt, die stets als Paar produziert bzw. aufgeladen werden und mit einem Partnergerät in Echtzeit kommunizieren können, selbst wenn der Partner inzwischen Tausende von Lichtjahren entfernt sein sollte. Das regelmäßige Austauschen von Quantenpaaren ist Routine, und es existiert ein galaktisches Internet, an das jeder Planet angeschlossen ist, der zumindest einmal im Monat von einem Raumschiff besucht wird.

In der Raumfahrt ist außerdem eine sehr effiziente Technologie bekannt, mit der Gravitation an Bord von Raumschiffen simuliert werden kann. Die Manipulation planetarer Gravitation ist jedoch noch nicht gelungen.

Die Herstellung künstlicher Intelligenzen ist einigermaßen eingeschränkt, weil sich herausgestellt hat, dass Computergehirne zwar exzellent rechnen können, jedoch ohne enorme Investitionen große Schwierigkeiten haben, nennenswert „klüger“ zu sein als durchschnittliche biologische Intelligenzen. Roboter werden für allerlei langweilige oder gefährliche Aufgaben eingesetzt sowie zur Unterstützung biologischer Intelligenzen bei Aufgaben, bei denen hochspezialisiertes Wissen, aber wenig wirkliches Denken erforderlich ist.

Weniger erfolgreich sind in Galactis übrigens Technologien wie Genmanipulation oder Nanotechnologie. Begrenzte Erfolge gibt es (so wurde vor wenigen Jahrzehnten endlich eine Möglichkeit gefunden, die Alterungsprozesse galaktischer Intelligenzen rückgängig zu machen), doch halten sie sich in einem Rahmen, der die Gesellschaften der Galaxis sich nicht allzu sehr von denen des frühen 21. Jahrhunderts unterscheiden lässt.

Die Galactis-Allianz

Der größte und mächtigste Staat der Galaxis ist die Galactis-Allianz. Woher dieser Name stammt, ist seit Jahrtausenden vergessen, und es gibt viele Hypothesen der Historiker hierzu. Die Verfassung der Allianz garantiert allen als Bürger anerkannten Intelligenzen umfassende Grundrechte (inklusive des Rechtes auf Nahrung, medizinische Versorgung und lebensgerechte Umweltbedingungen), und ein fester, aber großzügig gestalteter Katalog legt fest, welche Eigenschaften ein Intelligenzwesen besitzen muss, um als Bürger anerkannt zu werden.

Die wichtigste und zahlreichste Spezies in der Galactis-Allianz sind die Menschen, zweibeinige und zweiarmige Abkömmlinge von steppenbewohnenden Allesfressern, die man beinahe auf jedem Planet findet und von denen manche Historiker und Archäologen glauben, dass sie die interstellare Raumfahrt erfunden und einst die ersten Staaten von Galactis gegründet haben, nachdem ihr Heimatplanet zerstört worden war. Ihre Dominanz wird jedoch durch ihre enorme kulturelle Vielfalt wirkungsvoll verhindert. Daneben gibt es an die eintausend anderer Spezies in der Allianz von unterschiedlicher Verbreitung – die meisten jedoch sind am häufigsten auf ihrer Heimatwelt zu finden. Laut offizieller Statistik hat die Galactis-Allianz ca. 3,4 Billionen (3,4 mal 10 hoch 15) Einwohner auf knapp einer Million bewohnbarer Planeten und zahllosen weniger lebensfreundlichen natürlichen und künstlichen Himmelskörpern.

Die Galactis-Allianz hat überall in der Galaxis Mitgliedswelten, doch die meisten befinden sich in der auf Weltkarten im oberen Bereich dargestellten Hälfte, und dort befindet sich auch das wirtschaftliche Herz der Allianz, ihre Kernwelten. Einige andere interstellare Staaten existieren ebenfalls in der Galaxis, und nicht alle sind der Allianz in Freundschaft verbunden.

Herz der Allianz ist der Planet Kephalon, ein Planet, der eine einzige Stadt voller Regierungsbeamter und der sie unterstützenden Infrastruktur ist. Hier tagen Senat und Parlament, hier sitzt die Regierung, und hier befinden sich natürlich auch das Hauptquartier und die Kommandoakademie der Allianzflotte.

Die Regierung der Allianz besteht aus dem „Ersten Minister“, der vom Volk der Allianz in freien, gleichen und geheimen Wahlen bestimmt wird, und den von ihm bestimmten Ressortministern. Der Erste Minister ist der „Allianzkammer“, einem im Verhältniswahlrecht bestimmten Parlament aus allianzweit kandidierenden Abgeordneten, jederzeit Rechenschaft schuldig und muss sich alle Gesetze von dieser genehmigen lassen, damit sie rechtskräftig werden können. Als Spitze der Rechtsprechung dient das Primäre Gericht, dessen zwölfköpfiges Richtergremium ebenfalls in Wahlen vom Volk bestimmt wird. Wählbar sind für alle drei Organe der Verfassung der Allianz nur jeweils für ihr Organ auf staatlichen Akademien ausgebildete Intelligenzen – die Ausbildung dauert fünf Jahre, findet jedoch gemäß Verfassung ohne jede Art von Prüfung statt. Die Legislaturperioden aller drei Organe dauern drei Jahre; jeweils am 01.01. eines Jahres wird überall in der Allianz gewählt, im ersten Jahr der Erste Minister, im zweiten Jahr die Allianzkammer, im dritten Jahr das Primäre Gericht, und dann wieder von vorn – werden aus irgend einem Grund Neuwahlen nötig, gilt deren Ergebnis stets nur bis zur nächsten „regulären“ Wahl für das betreffende Organ. Die Wiederwahl ist beliebig oft zulässig. Es gibt keine politischen Parteien, jeder Politiker kandidiert auf eigene Rechnung, wobei Wahlkampfspenden unzulässig sind, nicht jedoch freiwillige Mitarbeit.

Die Psimeister

Die Psimeister sind eine sehr heterogene Gruppe von besonders begabten Personen. Ihre Gabe wird allgemein als „Psi“ bezeichnet, doch weiß kein Wissenschaftler der Allianz genau, was es damit aus physikalischer Sicht auf sich hat – die Psimeister selbst kennen sehr viele verschiedene Theorien und Glaubensbekenntnisse dazu, die sich zum Teil widersprechen. Die Bezeichnung „Meister“ ist nicht immer angemessen, hat sich jedoch eingebürgert. Wer sich sehr korrekt ausdrücken will, spricht eher von „Psionikern“.

Psimeister vermögen, sofern sie es erlernen, viele erstaunliche Dinge allein mit der Kraft ihres Geistes zu bewirken: Sie können ihre natürlichen Bewegungsfähigkeiten bis weit ins Übernatürliche steigern, sie können Gedanken lesen und senden, manche gar mit der Kraft ihres Geistes teleportieren, in die Zukunft sehen oder Dinge spüren, die selbst den besten Geräten verborgen bleiben. Manche vermögen auch Materie zu erschaffen, und einige wenige Gerüchten zufolge sogar Leben.

Im Grunde sind die Möglichkeiten von Psimeistern unbegrenzt, aber individuell auch sehr verschieden. Wie sich bestimmt, ob jemand ein Psimeister werden kann, ist gänzlich unbekannt. Es ist allerdings bekannt, dass nicht mehr als ein Individuum von einer Milliarde diese Begabung besitzt. Offiziellen Schätzungen zufolge gibt es allein in der Galactis-Allianz etwa 3 Millionen Psioniker, von denen jedoch nur etwa 10% wirklich das Potential ihrer Gabe erkannt haben und nutzen.

Die meisten Psimeister sind anständige Leute, die ihre besonderen Fähigkeiten in den Dienst der Allianzregierung stellen oder für legale Zwecke gegen Geld einsetzen. Manche jedoch streben nach sehr viel mehr, und schon mehr als eine Verschwörung von machtgerigen Psionikern, die Regierung zu stürzen, wurde von anständigen Psimeistern und anderen Allianzbürgern vereitelt.

Einige bekannte Gruppierungen von Psimeistern sind im Folgenden aufgelistet:

Das Psionische Korps

Das Psionische Korps ist eine aus mehreren Zehntausend ausgezeichnet ausgebildeten Psionikern bestehende Spezialeinheit der Allianzflotte. Sie werden als Geheimagenten, Kommandotrupps und Kommandeure von Einsatzverbänden mit besonders diffizilen Aufgaben eingesetzt. Manche dienen aber auch als Botschafter und Unterhändler von besonderer Überzeugungskraft, wobei sie aber einem strengen Ehrenkodex und den scharfen Gesetzen der Allianz zum Schutz von Privatsphäre und persönlicher Willensfreiheit unterworfen sind. Eine Unterabteilung des Korps, die „Sektion Inneres“ beschäftigt sich eigens mit der Bekämpfung von psionischen Kriminellen.

Der Tempel des Ruhigen Lichts

Der Tempel des Ruhigen Lichts ist eine sehr alte Sekte von Psionikern, die ihre Gabe als Ausdruck eines galaxisweiten Energiefelds begreifen, welches alles Leben durchdringt – diese Kraft nennen sie das Ruhige Licht. Der Name „Tempel“ ist etwas irreführend, denn es handelt sich um eine Organisation von etwa hunderttausend Psionikern (es jedoch sind nur 10% echte „Meister“ der Psionik), die auf vielen Planeten kleinere Tempelhäuser unterhält, von denen der Große Tempel des Ruhigen Lichts auf Kephalon mit seinen etwa zehntausend Mitgliedern nur der bedeutendste ist.

Diese Gruppe hat eine lange Tradition als informelle Partner der Allianzregierung und des Psionischen Korps bei Ermittlungen gegen psionische Kriminelle. Manche Mitglieder des Psionischen Korps zählen sich sogar zu den Gläubigen des Ruhigen Lichts oder wurden als junge Individuen im Tempel ausgebildet.

Privatinstitut Dr. Kruson

Während das Psionische Korps sich der Psionik hauptsächlich zum Schutz des Staates und seiner Bevölkerung bedient und der Tempel des Ruhigen Lichts einen mystischen Ansatz beim Umgang mit der Psionik verfolgt, hat der zweihundert Jahre alte menschliche Psimeister Dr. Fileas Kruson es sich zur Aufgabe gemacht, die naturwissenschaftlichen Hintergründe hinter dem Psi zu ergründen. Zu diesem Zweck beschäftigt sein Privatinstitut auf der Kernwelt Thessal etwa viertausend Psioniker und noch einmal so viele an Forschungsstandorten überall in der Allianz. Zur Finanzierung seiner Forschungen bietet das Institut eine Reihe streng legaler psionischer Dienstleistungen an, von Gegenstands- und Personensuche über Therapien bis hin zu Ausbildung in psionischen Künsten.

Die Tuhalis-Sekte

Der vakutische Psimeister Hapatan Tuhalis war einst erster Minister der Allianz, bevor er eines Putschversuchs überführt wurde und untertauchte. Er und seine Anhänger sind aber durchaus noch am Leben und aktiv und bereiten sich immer wieder darauf vor, die Macht in der Allianz zu übernehmen und sich am Tempel des Ruhigen Lichts zu rächen, dessen Mitglieder wesentlich am Scheitern des ersten Putschversuchs beteiligt waren. Schätzungen der Sektion Inneres des Psionischen Korps zufolge hat Tuhalis etwa eintausend psionische begabte Anhänger.

Das Ormenische Kartell

Große Macht bedeutet nicht für alle Intelligenzen große Verantwortung – manche sehen in ihrer psionischen Begabung auch schlicht eine Gelegenheit, auf einfachste Weise viel Geld zu verdienen – sehr viel Geld. Manche solcher skrupellosen Individuen organisieren sich, und die bekannteste und gefährlichste der zahlreichen kriminellen Organisationen, die sich der Psionik bedienen, ist das Ormenische Kartell. Es hat seinen Namen vom Planeten Orm, wo es bis vor etwa zwanzig Jahren seinen Hauptsitz hatte – es ist in der ganzen Allianz aktiv und betreibt jedes illegale Geschäft, das mit Psionik mindestens 1.000% jährliche Eigenkapitalrendite verspricht. Es wird vermutet, dass das Ormenische Kartell etwa 1.200 psionische Mitglieder hat, zuzüglich der Legionen an (oft buchstäblich) willenlosen Dienern der Organisation.

Die Allianzflotte

Die Allianz hat innere und äußere Feinde, und Naturkatastrophen sind ebenfalls ein Problem, dem sich die Allianzregierung stellt, wo immer es nötig ist, um das Leben und das Wohlbefinden der Allianzbürger zu schützen. Das wichtigste Werkzeug der Allianzregierung ist hierfür die mächtige Allianzflotte, die die Aufgaben einer interstellaren Polizei-, Katastrophenschutz- und Forschungsorganisation mit der eines interstellaren Militärs verbindet. Das von allen Welten der Allianz stammende Personal für die-

se Raumflotte wird sorgfältig ausgewählt, mit hochentwickelten Techniken auf den Dienst eid eingeschworen und bestens ausgebildet – zusammen mit einer exzellenten Ausrüstung und auch einer fähigen Verwaltung im Hintergrund ist dies ein todsicheres Erfolgsrezept. Die Allianzflotte hat bisher jede Aufgabe gemeistert (wenn auch nicht immer sofort) und blickt mit Stolz auf die Vergangenheit und mit Entschlossenheit in die Zukunft.

Das Herz der Allianzflotte bilden dabei die Einsatzkreuzer, vielseitige Raumschiffe, die sämtliche Aufgaben der Allianzflotte wahrnehmen können, sei es als Notfallkurer, Evakuierungsraumschiff, fliegendes Forschungslabor oder erste Linie einer militärischen Verteidigung. Das Kommando über einen Einsatzkreuzer ist eine der prestigeträchtigsten Aufgaben, die es in der Galactis-Allianz gibt, auch wenn diese Schiffe normalerweise nur eine kleine Besatzung aus Intelligenzen von einem halben Dutzend Mitgliedern haben, zuzüglich zur üblichen Roboterbesatzung.

Neben den Einsatzkreuzern mit ihren vielfältigen Aufgaben gibt es in der Allianzflotte aber natürlich auch spezialisierte Schiffe, die dem Transport, der Erforschung oder der militärischen Verteidigung dienen. Neben den Einsatzkreuzern ist dabei das Schlachtschiff eine Ikone der Popkultur der Allianz: Riesig, schwer bewaffnet und gepanzert, mit mächtigen Schutzschilden und ganzen Geschwadern von Raumjägern ausgestattet und fähig, wenn nötig mit Bordmitteln (und einer Menge Arbeit...) eine voll funktionsfähige Kopie von sich selbst oder auch kleinere Raumschiffe herzustellen, sind diese Ungetüme ein Garant für die Verteidigungsbereitschaft der Allianz.

Die Ausbildungseinrichtungen der Allianzflotte sind in der ganzen Galaxis verstreut – einzig die werdenden Raumschiffkommandanten besuchen ausnahmslos die Kommandoakademie auf Kephalon, welche neben ihrer exzellenten Unterweisung auch dazu dient, Bekanntschaften und damit Korpsgeist unter den Kommandanten zu stiften.

Die Rangbezeichnungen innerhalb der Allianzflotte folgen einem uralten Schema, das der Legende nach noch von der Urheimat der Menschen stammt. An der Spitze der Hierarchie stehen die Admiräle (Einzahl: Admiral), darunter die Kapitäne (Einzahl: Kapitän, umgangssprachlich auch „Kap'tän“), darunter die Kapitänleutnante (Einzahl Kapitänleutnant, umgangssprachlich „Kaleu“), darunter die Leutnante (Einzahl Leutnant), darunter die Bootsleute (Einzahl: Bootsmann, auch bei weiblichen oder andersgeschlechtlichen Bootsleuten), darunter die Maate (Einzahl: Maat) und ganz am unteren Ende der Hierarchie stehen die einfachen Raumfahrer.

Die anderen Staaten der Galaxis

Aphanis-Reich

Dieser Teil des bekannten Weltraums, der auf den Karten der Allianz im unteren rechten Viertel der Galaxis zu finden ist, ist von einer rätselhaften, nicht immer freundlichen aber auch nicht klar feindseligen Gruppe von Spezies beherrscht. Zuverlässig bekannt ist in der Allianz lediglich, dass das Aphanis-Reich keine Einmischung wünscht, Eindringlinge ohne zu fragen meist vernichtet, manchmal aber auch einfach nur zurückschickt, und technisch allen anderen Großmächten der Galaxis weit überlegen zu sein scheint.

Imperium von Ponria

Die Ponrianer sind ein kriegerisches, grausames Volk. Sie unterwerfen andere Völker und benutzen dann ein gentechnisches Programm, um sie binnen drei Generationen ebenfalls zu genetischen Ponrianern zu machen – dadurch gibt es eine große Zahl von ihnen, und sie breiten sich seit etwa tausend Jahren immer mehr im „unteren linken Viertel“ der Galaxis aus. Es hat schon mehrere Kriege zwischen der Galactis-Allianz und dem Imperium von Ponria gegeben, von denen nicht alle ein klarer Sieg der Allianz waren, denn die Ponrianer verwenden einen weit größeren Teil ihrer wirtschaftlichen Produktion für das Militär als die Allianz. Kleinere Konflikte zwischen der Raumstreitmacht des Imperiums und der Allianzflotte sind fast an der Tagesordnung, aber beide Seiten bemühen sich in den letzten Jahrzehnten, diese nicht mehr eskalieren zu lassen.

In den letzten beiden Jahrzehnten haben die Ponrianer vermehrt Spionage in der Allianz betrieben. In der Folge sind sie inzwischen auf dem gleichen technischen Stand wie diese. Zwar kontrollieren sie einen kleineren Teil der Galaxis, doch ist ihre Bevölkerung sehr homogen, gentechnisch verbessert und ihr Militär überproportional groß. Sollte es wieder zu einem Krieg mit der Allianz kommen, könnte dies der Allianz sehr gefährlich werden...

Kleinere Staaten

Neben den drei genannten galaktischen Supermächten existieren zahlreiche kleinere und kleinste, aus einem bis ein paar tausend Sonnensystemen bestehende politische Blöcke in der Galaxis. Die Allianz geht respektvoll und auf Augenhöhe mit ihnen um, doch die anderen beiden Supermächte verfolgen hier ganz andere Politiken. Ihre Zahl ist hoch, ihre Vielfalt unbeschreiblich, und ihre generelle technische Ausstattung sehr heterogen. Manche sind mit der Allianz verbündet, andere legen Wert auf strikte Neutralität, einige sind sogar offen feindselig. Andere dienen den großen Nachbarn der Allianz als Pufferstaaten oder Verbündete.

Intelligenzen

Im Folgenden sind beispielhaft einige Intelligenzen der Galaxis vorgestellt. Dies ist bei weitem keine vollständige Liste – die Zahl der bekannten Intelligenz-Spezies der Galaxis liegt weit über Tausend.

Bei der Erschaffung eigener Intelligenzen gelten nur wenige Richtlinien: Die Intelligenz sollte im Durchschnitt nicht schwerer als 150kg und nicht leichter als 25 kg sein, sie sollte Sauerstoff atmen und nicht mehr als 1 Aktion pro Runde schneller oder langsamer sein als Durchschnittsmenschen (all dies sind offenbar universelle Prinzipien, nach denen Intelligenzen in der Galaxis entstehen. Es gibt nur sehr wenige Ausnahmen). Keine Fertigkeit sollte von der Spezies her im Schnitt unter 5 oder über 15 liegen (Individuen können sich davon natürlich wesentlich unterscheiden).

Ponrianer

Die Ponrianer sind auffallend schöne, haarlose Humanoide von großem Körperbau, die gentechnisch verbessert wurden. Manche glauben, dass die ersten Ponrianer Menschen waren, doch ist die Ähnlichkeit zumindest auf molekularer Ebene zu gering, um dies glaubwürdig erscheinen zu lassen. Ponrianer werden etwa 2 Meter hoch und bis zu 120 kg schwer. Sie sind unfähig, mehr als 1% ihres Körpergewichts an Fett zu bilden. Wenn sie zu viel essen, werden sie stattdessen muskulöser, was aber ab einer bestimmten Menge an Muskeln sogar noch ungesünder ist als Fett. Diese Eigenschaft hat außerdem zur Folge, dass sie Mangel an Nahrung nur sehr schlecht vertragen und mehr Nahrung zu sich nehmen müssen als viele Intelligenzen.

Ponrianer werden zu unbedingtem Gehorsam dem Imperator gegenüber erzogen, um nicht so sagen, indoktriniert. Jeder Einzelne von ihnen würde für das Imperium sterben. Oder zumindest behaupten das die Ponrianischen Streitkräfte.

Ponrianer-Schablone (+94 CP)

- Grundscha den: +5 (+50 CP)
- Stabilität: +50 (+50 CP)
- Traglast: +1 kg (+5 CP)
- Mehr Nahrungsbedarf: Doppelt so viel (-5 CP)
- Stabilitätsverlust: 5 CP (1 pro Stunde) x 0,3 x 0,3 (Gegenmittel: Ausreichend essen, hebt den Effekt völlig auf, leicht zu beschaffen) (-1 CP)
- Verhaltenseinschränkung: Dem Imperium dienen (-5 CP)

Dschagai

Dschagai sind nur etwa einen Meter hoch und wiegen selten mehr als 30 kg. Ihre Hautfarbe ist entweder grün oder graubraun – der Unterschied beruht auf Abstammung, und die beiden Gruppen mischen sich in der Tat nur selten. Ihre Ohren sind lang und spitz und stehen seitlich vom meist haarlosen Schädel ab. Ihre Lebenserwartung beträgt normalerweise etwa 400 Jahre.

Sie sind begeisterte Techniker und Ingenieure. Auch hat dieses Spezies überproportional viele Psimeister hervorgebracht.

Dschagai-Schablone (+0 CP)

- Stabilität: -60 (-60 CP)
- Grundscha den: -5 (-50 CP)
- Traglast: -1 kg (-5 CP)
- Technik: +2 (+20 CP)
- Wahrnehmung: +3 (+30 CP)
- Wissen: +2 (+20 CP)
- Braucht weniger Essen: deutlich weniger (+10 CP)
- Längere Lebensdauer: Bedeutend länger (+5 CP)
- Zusätzliche Aktion: eine Bereitmachen-Aktion (+30 CP)

Velidaner

Eine andere häufige Intelligenz sind die Velidaner. Sie stammen von steppenbewohnenden Raubtieren ab, und dies merkt man ihnen an: Enorme Reflexe, allgemeine Schnelligkeit und ein nicht geringer Appetit zeichnen sie aus. Ihr Äußeres würde uns katzenhaft anmuten.

Velidaner-Schablone (+95 CP)

- Stabilität: -10 (-10 CP)
- Bodengeschwindigkeit: +1 (+10 CP)
- Zusätzliche Aktion: eine beliebige (+100 CP)
- Mehr Nahrungsbedarf: doppelt so viel (-5 CP)

Siktra

Die Siktra sind insektoide Wesen, die ganz ähnlich wie staatenbildende Bienen zusammenleben. Allerdings sind sie bedingt durch ihre hohe Intelligenz nicht so zwingend auf Artgenossen angewiesen, auch wenn die meisten sich in großen Siedlungen am wohlsten fühlen. Siktra können in den meisten Atmosphären mittels ihrer libellenartigen Flügel fliegen, wenn auch nicht besonders schnell. Siktra zählen zu den ältesten Mitgliedsvölkern der Allianz.

Siktra-Schablone (+100 CP)

- Bewegen: Fliegen, 5 m/s (100 CP)
- Rüstungsschutz: 10, Umgehen für 10 (10 CP)
- Farbenblind: Sicht in Schwarzweiß (-10 CP)

Vakuter

Vakuter sind eine ganz außergewöhnliche Spezies innerhalb der Allianz. Ihre ursprüngliche Heimatwelt Vakut ist keine Kugel, sondern ein Ellipsoid, dessen Atmosphäre nicht die gesamte Planetenoberfläche bedeckt. Aus diesem Grund haben die Lebensformen des Planeten die Fähigkeit entwickelt, für einige Stunden im Vakuum zu überleben. Die Vakuter sind aus diesem Grund gern gesehene Arbeitskräfte auf Raumwerften und ausgezeichnete Raumkampftruppen, da sie keinerlei Raumanzug benötigen. Entsprechend gibt es überall in der Allianz Siedlungen von Vakutern.

Die Haut der Vakuter ist meist grünlich und mit allerlei Stacheln aus Horn bedeckt. Darüber hinaus aber ähneln sie den Menschen so sehr, dass manche Wissenschaftler sie für eine gentechnisch veränderte Variante dieser Spezies halten. Hierfür gibt es aber weder historische noch archäologische Hinweise, und die genetische Faktenlage ist ambivalent.

Vakuter-Schablone (+23)

- Außergewöhnlicher Angriff: Neuer Vorteil: Braucht weniger Atemluft: Keine (20 CP); Wirkungsdauer 12 Stunden (x4); kostet Energie: 60 Ausdauerpunkte (x0,6), eingeschränkte Ziele: nur selbst (x0,5); (+18 CP)
- Rüstungsschutz 5, Umgehen für 10 (+5 CP)

Raumschiffe der Galaxis

Die folgenden Raumschiffe sind Beispiele für die in der Galaxis verbreiteten Klassen von Raumschiffen.

Einsatzkreuzer Klasse Pragma-XXI

Die Einsatzkreuzer der Pragma-Klasse sind eine Ikone der Popkultur der Allianz. Ihr charakteristisches Aussehen zielt T-Shirts und Poster, und der mögliche Dienst auf einem solchen Schiff ist es, der viele junge Intelligenzen zur Flotte zieht. Die meterdicke Panzerung aus modernsten Materialien dient vor allem dem Schutz vor Unfällen mit Meteoriten. Im Gefecht muss sich ein Pragma-Kreuzer wie alle Raumschiffe vornehmlich auf seine Kraftfelder verlassen, wenn er getroffen wird.

Die Einsatzkreuzer der Allianz dienen vornehmlich nicht-militärischen Zwecken – dem entsprechend ist die Bewaffnung eher leicht und die Ausstattung auch für medizinische Notfälle und Evakuierungen ausgelegt. Diese Schiffe können auch auf kleinen und mittleren Planeten landen, verlassen sich jedoch aus Gründen der Treibstoffersparnis meist auf ihre Beiboote.

Ein Pragma-Kreuzer kostet neu etwa 100 Millionen Galacs. Gebrauchte Schiffe in gutem Zustand, nicht unter 20 Jahren alt, werden aber auch an Privatpersonen und Konzerne verkauft, dann allerdings ohne Eloka und Bombenwerfer – auf diese Weise vergrößert sich der Frachtraum auf 13.000 Tonnen. Solche Schiffe sind für etwa 50 Millionen zu haben.

Einsatzkreuzer Klasse Pragma-XXI

Gesamtmasse: 200.000 Tonnen

Länge: 150 m

Breite: 50 m

Höhe: 40 m (10 Decks)

Stabilität: 20 Millionen

Beschleunigungsvermögen: 50 m/s²

Manövrierfähigkeit: +0

Sprungweite: 2.000 Lichtjahre

Treibstoff: 40 Treibstoffpunkte, 80.000 Tonnen

Kraftfelder, Aufladerate: 1 Million

Kraftfelder, Maximalladung: 20 Millionen

PanzerungsRüstungsschutz: 1.000

Roboterbesatzung: 100 Einheiten

Unterkünfte: 500 Intelligenzen

Maximalschaden Energiegeschütze: 180 Millionen

Maximalschaden Bombenwerfer: 20 Milliarden

Elokawert: 1 Million

Beiboote: 2.000 Tonnen

Frachtraum: 1.000 Tonnen

Sonstiges: Labors, Krankenstationen, Waffenkammern (zusammen 1.800 Tonnen)

Schlachtschiff Klasse Galactis-IV

Dieses gewaltige Monstrum ist von enormer Schlagkraft und Vielseitigkeit. Es ist in der Lage, im Laufe weniger Jahre wenn nötig vollautomatisch eine eigene Flotte aufzubauen. Sogar Kopien von sich selbst könnte es herstellen, doch dauert beides so sehr viel länger, als neue Schiffe in einer planetaren Allianzwerft zu produzieren.

Das Beibootkontingent besteht üblicherweise aus etwa 1.000 Echidna-Raumjägern und etwa 200 Artemis-Beibooten.

Ein in einer Allianzwerft neu gebautes Schlachtschiff der Galactis-Klasse kostet die Allianz in der Herstellung 5 Milliarden Galacs. Bisher wurde noch keines dieser Schiffe außer Dienst gestellt – die Allianzflotte zieht es vor, derart große Schiffe immer wieder auf den neuesten Stand zu bringen. Manche Schlachtschiffe im aktiven Dienst sind über 1.000 Jahre alt und stammen noch aus der Zeit der Ersten Allianz.

Schlachtschiff Klasse Galactis-IV

Gesamtmasse: 10.000.000 Tonnen

Länge: 500 m

Breite: 200 m

Höhe: 150 m (40 Decks)

Stabilität: 10 Milliarden

Beschleunigungsvermögen: 50 m/s²

Manövrierfähigkeit: -2

Sprungweite: 500 Lichtjahre

Treibstoff: 40 Treibstoffpunkte, 4 Millionen Tonnen

Kraftfelder, Aufladerate: 50 Millionen

Kraftfelder, Maximalladung: 1 Milliarde

PanzerungsRüstungsschutz: 10.000

Roboterbesatzung: 5.000 Einheiten

Unterkünfte: 10.000 Intelligenzen

Maximalschaden Energiegeschütze: 25 Milliarden

Maximalschaden Bombenwerfer: 2 Billionen

Elokawert: 50 Millionen

Beiboote: 50.000 Tonnen

Frachtraum: 30.000 Tonnen

Sonstiges: Labors, Krankenstationen, Waffenkammern, Schiffsfabrik (zusammen 250.000 Tonnen)

Raumjäger Typ Echidna

Dieser Raumjägertyp ist das wichtigste Kleinkampfraumschiff der Allianz. Sein Cockpit ist ein Modul, das je nach Spezies des Piloten ausgetauscht werden oder auch weg gelassen werden kann. Die Bordwaffen können zusammen geschaltet werden, was es erlaubt, jeweils zwei der Waffen zu benutzen, als handele es sich um eine einzelne Waffe mit einer Kadenz von 2 und EP-Kosten von 1 (siehe die Regeln im Ephorân Universalrollenspiel zu „Automatikwaffen“). Der ins Schiff integrierte Roboterpilot ist grundsätzlich auch in der Lage, vollkommen allein zu fliegen, und im Gegensatz zu größeren Schiffen der Allianzflotte werden Echidna-Raumjäger im Gefecht auch unbemannt eingesetzt.

Die Hauptaufgabe dieser Kleinraumschiffe ist es, im Gefecht gegnerisches Feuer zu binden (und dabei zerstört zu werden), weiträumig aufzuklären und feindliche Handelsschiffe aufzubringen. Auch das Zerstören von gegnerischer Bombenwerfermunition, insbesondere solcher mit Nuklearsprengköpfen, lange vor Erreichen eigener Großkampfschiffe gehört zu den üblichen Einsatzzwecken der Echidna-Jäger.

In verzweifelten Gefechtssituationen kann es vorkommen, dass ein Echidna-Pilot ein gegnerisches Raumschiff rammt, wobei er normalerweise rechtzeitig vorher sein Cockpit aus dem Schiff löst. Derartige Opfer haben bei entsprechender Vorbereitung schon ganze Raumschlachten entschieden, und Filme, in denen dies passiert, prägen das öffentliche Bild dieser Kampfmaschinen in der Allianz, sie sind aber eher untypisch.

Ein Raumjäger des Typs Echidna kostet in der Herstellung etwa 20.000 Galacs. Gebrauchte Echidnas werden (ohne den Bombenwerfer, dafür mit einem Frachtfach mit einem Fassungsvermögen von 2 Tonnen unten am Schiff) etwa für den halben Preis an Privatpersonen verkauft.

Raumjäger Klasse Echidna-VII

Gesamtmasse: 40 Tonnen

Länge: 7 m

Breite: 3 m

Höhe: 2 m

Stabilität: 40.000

Beschleunigungsvermögen: 50 m/s²

Manövrierfähigkeit: +3

Sprungweite: 50 Lichtjahre

Treibstoff: 20 Treibstoffpunkte, 16 Tonnen

Kraftfelder, Aufladerate: 400

Kraftfelder, Maximalladung: 10.000

PanzerungsRüstungsschutz: 0

Roboterbesatzung: 1 Robotpilot, ins Schiff integriert

Unterkünfte: 1 Cockpit

Maximalschaden Energiegeschütze: 32.000

Maximalschaden Bombenwerfer: 20 Millionen

Elokawert: keiner

Beiboote: keine

Frachtraum: keiner

Sonstiges: abkoppelbares Modulcockpit, ins Schiff integrierter Robotpilot

Beiboot Klasse Artemis-VIII

Dieses kleine Beiboot wird in der Allianzflotte für allerlei Transportaufgaben verwendet. Es kostet in der Herstellung 10.000 Galacs, wird in gebrauchtem Zustand aber auch an Privatpersonen verkauft und ist weit verbreitet. Fast baugleiche Schiffe werden außerdem von privaten Konzernen direkt für den zivilen Markt produziert.

Beiboot Klasse Artemis-VIII

Gesamtmasse: 50 Tonnen

Länge: 10 m

Breite: 5 m

Höhe: 3 m

Stabilität: 50.000

Beschleunigungsvermögen: 50 m/s²

Manövrierfähigkeit: +0

Sprungweite: 50 Lichtjahre

Treibstoff: 40 Treibstoffpunkte, 20 Tonnen

Kraftfelder, Aufladerate: 500

Kraftfelder, Maximalladung: 5.000

PanzerungsRüstungsschutz: 0

Roboterbesatzung: 1 Robotpilot, ins Cockpit integriert

Unterkünfte: 2 Pilotensitze, 28 Passagiersitze

Maximalschaden Energiegeschütze: 5.000

Maximalschaden Bombenwerfer: keiner

Elokawert: keiner

Beiboote: keine

Frachtraum: 13 Tonnen

Sonstiges: 3x3 Meter große Ladeklappe achtern

Kleinfrachter Typ Siegfried-9

Diese Kleinfrachter findet man in der gesamten Allianz. Sie versorgen Planeten, die zu unbedeutend sind, um von den großen Linien angefliegen zu werden, und befördern Güter, die exklusiv genug sind, von einer kleinen Crew von Spezialisten befördert zu werden. Mehr als eines dieser Schiffe wurde in der Geschichte der Siegfried-Klasse für halblegale oder regelrecht kriminelle Operationen missbraucht.

Das Schiff ist auf regelmäßige Wartung im Raumhafen angewiesen, da die Besatzung naturgemäß nicht hoch genug sein kann, um wirtschaftliche Bordwartungen durchzuführen.

Ein neu gebauter Frachter der Siegfried-Klasse kostet neu etwa 300.000 Galacs.

Kleinfrachter Typ Siegfried-9

Gesamtmasse: 1.000 Tonnen

Länge: 22 m

Breite: 9 m

Höhe: 7 m

Stabilität: 1.000.000

Beschleunigungsvermögen: 30 m/s²

Manövrierfähigkeit: +0

Sprungweite: 2000 Lichtjahre

Treibstoff: 40 Treibstoffpunkte, 400 Tonnen

Kraftfelder, Aufladerate: 1000

Kraftfelder, Maximalladung: 10.000

PanzerungsRüstungsschutz: 0

Roboterbesatzung: 1 Robotpilot, ins Cockpit integriert

Unterkünfte: 40 Intelligenzen

Maximalschaden Energiegeschütze: 100.000

Maximalschaden Bombenwerfer: keiner

Elokawert: keiner

Beiboote: keine

Frachtraum:

Sonstiges: 4x3 Meter große Ladeklappe achtern, mit Kraftfeldrampe

Großraumfrachter Typ Sirdan-16

Diese kommerziellen Ungetüme werden von großen Konzernen der Galaxis verwendet, um Frachten schnell und effizient von einem Orbit in den anderen zu befördern. Sie sind allerdings auf orbitale Lade- und Entladestationen angewiesen, da sie nicht genug Beschleunigung aufbringen, um auf einem Planeten landen zu können. Auch wird jegliche echte Wartung in solchen Stationen durchgeführt und nicht mit Bordmitteln.

Ein Großraumfrachter der Sirdan-Klasse kostet etwa 24,5 Milliarden Galacs, zuzüglich Modulen für den Fracht- oder Passagierbetrieb.

Großraumfrachter Typ Sirdan-16

Gesamtmasse: 1.000.000 Tonnen

Länge: 220 m

Breite: 90 m

Höhe: 70 m

Stabilität: 1 Milliarde

Beschleunigungsvermögen: 30 m/s²

Manövrierfähigkeit: -3

Sprungweite: 2000 Lichtjahre

Treibstoff: 40 Treibstoffpunkte, 400.000 Tonnen

Kraftfelder, Aufladerate: 1 Million

Kraftfelder, Maximalladung: 10 Millionen

PanzerungsRüstungsschutz: 1.000

Roboterbesatzung: 500

Unterkünfte: 10.000 Intelligenzen

Maximalschaden Energiegeschütze: 100.000.000

Maximalschaden Bombenwerfer: keiner

Elokawert: keiner

Beiboote: 5.000 Tonnen

Frachtraum: 310.000 Tonnen

Sonstiges: Containerhalterungen, Aussichtsdecks

Kleine Raumyacht Typ Euporia-42

Raumyachten wie die vom kleinen Typ Euporia-42 sind heute keine reinen Spielzeuge der Reichen, sondern für beinahe jeden Bürger erschwinglich. Sie sind in erster Linie auf Komfort und Sicherheit ausgelegt – und in zweiter Linie auf Geschwindigkeit und hohe Reichweite, um auch entfernte Teile der Galaxis erreich- und erlebbar zu machen.

Raumyachten sind normalerweise unbewaffnet, da sie sich ohnehin nur in zivilisierten Gegenden finden, in denen das nächste Allianzflottenschiff nur einen Sprung weit entfernt ist.

Eine Raumyacht der Euporia-Klasse kostet 30.000 Galacs.

Kleine Raumyacht Typ Euporia-42

Gesamtmasse: 100 Tonnen

Länge: 12 m

Breite: 5 m

Höhe: 4 m

Stabilität: 100.000

Beschleunigungsvermögen: 30 m/s²

Manövrierfähigkeit: +1

Sprungweite: 100 Lichtjahre

Treibstoff: 40 Treibstoffpunkte, 40 Tonnen

Kraftfelder, Aufladerate: 100

Kraftfelder, Maximalladung: 21.000

PanzerungsRüstungsschutz: 0

Roboterbesatzung: 1 Schiffsgehirn

Unterkünfte: 10 Intelligenzen

Maximalschaden Energieschütze: keine

Maximalschaden Bombenwerfer: keiner

Elokawert: keiner

Beiboote: keine

Frachtraum: 10 Tonnen

Sonstiges: Aussichtsraum mit Bar und Swimming Pool (zusammen 4 Tonnen)

Raumschiffdefinition

Ein paar vorgegebene Raumschiffstypen sind ja schön und gut, aber früher oder später will man ja auch eigene Raumschiffe fliegen, oder hat als Spielleiter Bedarf für Schiffe, die nicht in der obigen Liste stehen. Zu diesem Zweck gibt es für Galactis die folgenden Definitionsregeln.

Grundüberlegungen

Um ein neues Raumschiff selbst zu definieren, wählt man zunächst dessen **Gesamtmasse** und Funktion. Aus der Gesamtmasse ergibt sich die Stabilität: Sie ist gleich der Gesamtmasse, multipliziert mit 1.000 (tausend). Theoretisch wäre es möglich, Schiffe so zu bauen, dass sie pro Tonne eine weit etwas höhere Stabilität aufweisen, jedoch ist dies im Vergleich zur Investition in Kraftfelder viel zu teuer, als dass selbst die Allianzflotte so etwas erwägen würde.

Aus Masse, Stabilität und weiteren Überlegungen können die weiteren Daten des Schiffes bestimmt werden:

Fusionsraketen

Pro 1% der Masse des Raumschiffs, die in Triebwerke gesteckt werden, hat das Schiff eine Beschleunigung von 10 m/s², und für je 1% der Masse des Schiffes, die in Tanks gesteckt werden, erhält das Schiff **einen** Treibstoffpunkt (siehe S.19 „Treibstoffverbrauch“). In der Galactis-Allianz wie auch in allen anderen bekannten Sternreichen ist aus Sicherheitsgründen gesetzlich vorgeschrieben, dass ein Raumschiff nicht weniger als 20 m/s² Beschleunigungsvermögen und nicht weniger als 10 Treibstoffpunkte haben darf. Die wenigsten Intelligenzen halten mehr als 50 m/s² Beschleunigungsvermögen aus.

Kraftfelder

Kraftfeldprojektoren bestehen aus zwei Arten von Geräten: Den **Feldladern** und den **Feldstabilisatoren**. Erstere bestimmen die Aufladerate des Kraftfeldes, letztere die Maximalladung.

Pro Prozent der Schiffsmasse, das in die Feldlader investiert wird, hat der Schild eine Aufladerate gleich der Stabilität des Schiffes.

Pro Prozent der Schiffsmasse, das in die Feldstabilisatoren gesteckt wird, hat der Schild eine Maximalladung gleich der zehnfachen Stabilität des Schiffes.

Kraftfelder können im Kampf nicht umgangen werden.

Panzerung

Der Rüstungsschutz eines Raumschiffs durch die Außenpanzerung entspricht einem Millionstel der Stabilität des Schiffes (also einem Tausendstel der Gesamtmasse) pro Prozent der Masse des Schiffes, die dafür aufgewendet wird. Raumschiffpanzerung kann bei einigermaßen modernen, nicht ernsthaft beschädigten Raumschiffen nicht umgangen werden.

Ist der Panzerungswert eines Raumschiffes gleich Null, so nimmt das Schiff bei einem Treffer gegen seine ungeschützte Außenhülle, selbst aus Handfeuerwaffen, Schaden. Dies bedeutet jedoch nicht, dass die Außenhülle zwingend durchschlagen wird – das Schiff kommt lediglich einem strukturellen Versagen ein Stück näher.

Besatzung

Moderne Raumschiffe werden mit einer voll funktionsfähigen Roboterbesatzung mitgeliefert, die je nach Entwurf des Schiffes aus autonomen Robotern oder in das Schiff integrierten Computern besteht, die wo nötig ferngesteuerte mobile Einheiten steuern. Die Zahl dieser Roboter und Computerprogramme (bzw. als Software vorliegender Instanzen) beträgt normalerweise ca. einen pro angefangene 2.000 (zweitausend) Tonnen Gesamtmasse des Schiffes. 90% dieser Roboter sind Technobots, die für Wartungs- und Reparaturarbeiten verwendet werden, die übrigen sind für die eigentliche Operation des Schiffes da.

Die übliche Roboterbesatzung hat alle Fertigkeiten auf Wert 10, und jeder Roboter verfügt über vier gleichzeitig anwendbare Spezialkenntnisse in seinem Aufgabenbereich. Um teurere Roboter zu kaufen, die über mehr Spezialkenntnisse und/oder bessere Fertigkeitswerte verfügen, siehe den Abschnitt „Waffen und Ausrüstung“ (S. 21). Die Masse für die Roboterbesatzung und ihre „Unterkünfte“ ist in denen der genannten Aggregate enthalten.

Über die Roboterbesatzung hinaus führen fast alle Schiffe auch eine Besatzung aus biologischen Intelligenzen mit sich: Mindestens einen Eigner bzw. Kapitän, oft einen Stellvertreter für diesen sowie Berater und/oder Missionsspezialisten (wie etwa einen Makler auf einem Handelsschiff, einen Steward auf einem Passagierschiff, einem Leiter der Waffenkontrolle bei einem Kampfschiff und so weiter). Kampfschiffe der Allianzflotte und vergleichbarer Organisationen der Galaxis legen stets Wert darauf, mindestens eine biologische Intelligenz an Bord zu wissen, die jederzeit die volle Kontrolle über das Schiff übernehmen kann, in Friedenszeiten selbst bei Raumjägern.

Die Unterkünfte und Arbeitsräume der organischen Besatzung verbrauchen alles in allem etwa 1 Tonne pro Besatzungsmitglied bei einem unabhängig operierenden Schiff, 10% davon bei einem Schiff, das nicht länger als 10 Stunden alleine operieren soll.

Bewaffnung

Die Bewaffnung eines Raumschiffes kann sehr vielfältig sein. Neben Energiewaffen (Lasern, Partikelbeschleunigern und was das militärische Herz noch begehren kann), und „Bombenwerfern“ (letztlich sind dies Raketenaberschussvorrichtungen) für nukleare und konventionelle Sprengköpfe gehören hierzu auch Systeme zur elektronischen Kampfführung („Eloka“), mit denen gegnerische Sensoren gestört und eigene vor Störungen bewahrt werden sollen.

Es wäre sehr mühsam, bei der Raumschiffsdefinition lauter einzelne Waffen auszuwählen. Daher werden stattdessen lediglich die Prozentwerte für Energiegeschütze, Bombenwerfer und Eloka festgelegt:

Pro Prozent der Schiffsmasse, die für Energiegeschütze bereitgestellt wird, hat das Schiff einen **Schadenswert durch Energiegeschütze** gleich einem Zehntel der Stabilität des Schiffes.

Pro Prozent der Schiffsmasse, die für Bombenwerfer bereitgestellt wird, hat das Schiff einen **Schaden durch Bombenwerfer** in Höhe der hundertfachen Stabilität des Schiffes. Bombenwerfer können jedoch mit Energiewaffen abgewehrt werden (siehe Abschnitt „Raumschiffkampf“, S. 19) und sind normalerweise nur begrenzt verfügbar. Nichtmilitärischen Schiffen ist die Bestückung mit Bombenwerfern in der Allianz nicht gestattet.

Für den Fall, dass einmal die exakten Werte einer einzelnen Bombe benötigt werden, gilt: Die üblichen Nuklearsprengköpfe verursachen in einer Atmosphäre noch auf eine Distanz von 30 Metern einen Schaden von 1,1 Milliarden, ab 30 Kilometern einen Schaden von 1.000, ab 60 Kilometern einen Schaden von 250, ab 90 Kilometern einen Schaden von 100 und erst ab 180 Kilometern ist die Explosion auch für einen Ungeschützten vollkommen gefahrlos zu überstehen. Im Vakuum des Alls gelten entsprechend niedrigere Werte; hier wird nicht durch das Quadrat der Entfernung geteilt, sondern durch die dritte Potenz. (Die Entfernungen sind hier 9,5m/1.000m/1.530m/2.000m/3.200m, siehe den Abschnitt „Explosionen“ im Ephorân Universalrollenspiel) An Bord von großen Raumschiffen ist allerdings Atmosphäre vorhanden...

Für die Eloka-Ausrüstung eines Schiffes gilt: Pro Prozent der Masse eines Schiffes, die dafür verwendet wird, hat das Schiff einen **Elokawert** in Höhe der Schiffsmasse. Der Elokawert dient im Raumkampf dazu, die relative Stärke der elektronischen Kampfführung von Raumschiffen anzugeben. Zivilen Raumschiffen in der Allianz ist es nicht gestattet, eine Elokaanlage zu führen.

Sprungantrieb

Der Sprungantrieb eines Schiffes hat eine Masse von 1% der Masse des Schiffes je 100 Lichtjahre maximaler Sprungweite.

Fusionsreaktoren

Im Zeitalter der Fusionsreaktorminiaturisierung nehmen die Aggregate zur Energiegewinnung in einem Raumschiff kaum noch nennenswerten Raum ein. Sie gelten als in den übrigen Aggregaten enthalten, und meist stimmt dies auch buchstäblich. Die Energievorräte des Schiffes reichen für Jahre, so lange auch nur ein Zehntel Treibstoffpunkt übrig ist.

Beiboote

Beiboote verbrauchen inklusive ihrer eigenen Masse, Wartungsinfrastruktur, Hangartoren, Hangarkraftfeldern und so weiter doppelt so viel Gesamtmasse, wie sie selbst haben.

Dimensionen

Wie lang, breit und hoch ein Raumschiff ist, ergibt sich aus seiner Masse und der Form. Normalerweise geht man von einer mehr oder weniger kastenförmigen Struktur eines Raumschiffes aus, die durch Anbauten und Ausbuchtungen verändert wurde. Das Verhältnis Länge zu Breite zu Höhe ist dabei normalerweise gleich und wird gemäß folgender Tabelle ermittelt:

Gesamtmasse	Länge	Breite	Höhe
10 t	5 m	2 m	2 m (Cockpit)
100 t	12 m	5 m	4 m (1 Deck)
1.000 t	22 m	9 m	7 m (2 Decks)
10.000 t	50 m	20 m	15 m (4 Decks)
100.000 t	120 m	50 m	40 m (10 Decks)
1.000.000 t	220 m	90 m	70 m (18 Decks)
10.000.000 t	500 m	200 m	150 m (40 Decks)

Diese grobe Angabe schließt Ausbuchtungen und dergleichen mit ein.

Wendigkeit

Die Wendigkeit eines Raumschiffs ergibt sich aus der Maximalbeschleunigung des Schiffes sowie seiner Länge gemäß folgender Tabelle.

Ausweichbonus für Wendigkeit

Beschleunigung: ----- Länge	1 m/s ²	10 m/s ²	20 m/s ²	30 m/s ²	40 m/s ²	50 m/s ²
5 m	-2	0	1	2	2	3
12 m	-4	-1	0	1	2	2
22 m	-5	-2	-1	0	1	2
50 m	-6	-3	-2	-1	0	1
120 m	-7	-4	-3	-2	-1	0
220 m	-8	-5	-4	-3	-2	-1
500 m	-9	-6	-5	-4	-3	-2
1.000 m	-10	-7	-6	-5	-4	-3

Sonstige Einrichtungen

Darüber hinaus werden oft weitere Einrichtungen wie Labors, Krankenstationen, Bordfabriken oder ähnliches in Raumschiffe eingebaut. Hierfür gibt es keine festen Regeln. Die zugeteilte Masse für diese Einrichtungen sollte einen groben Überblick über ihre Leistungsfähigkeit geben können.

Wartung

Wartung ist bei Galactis-Raumschiffen ständig nötig, kann allerdings vollständig im laufenden Betrieb mit Bordmitteln durch die Roboterbesatzung ausgeführt werden. Nur wenn die Roboterbesatzung aus welchen Gründen auch immer länger als eine Woche nennenswert dezimiert bleibt, können sich Probleme mit der Zuverlässigkeit der Aggregate ergeben: Für jede vollen 10% der Roboterbesatzung, die in einer Woche fehlten, gibt es einen Erfolgspunkte auf der Tabelle für Zusätzliche Angriffseffekte, für die der Spielleiter dann Fehlfunktionen auswählt. Dabei können Mindestschadenswerte ignoriert werden.

Preis

Ein Raumschiff kostet 10.000 Galacs pro Tonne technischer Aggregate, was im Einzelnen die Fusionsraketen, die Kraftfeldprojektoren, den Sprungantrieb und die Waffen umfasst. Die übrigen Komponenten sind dann in diesem Preis enthalten.

Reisen mit Raumschiffen

Raumschiffe warten, pflegen und betanken

Ein Raumschiff braucht regelmäßige Wartung und Pflege, und natürlich auch Treibstoff. In Galactis ist letzterer allerdings praktisch kostenlos, denn den benötigten Wasserstoff kann sich jeder an jedem Gasriesen mit Wasserstoffatmosphäre selbst aufsammeln, und ist daher auch an „Tankstellen“ sehr billig (die Tonne einen Galac).

Die Wartungskosten eines Raumschiffs betragen etwa ein Tausendstel des Wertes des Raumschiffs in Galacs pro Woche.

Treibstoffverbrauch

Treibstoff (dieser Begriff wird zusammenfassend für Stützmasse und Fusionsmasse verwendet) wird in „Treibstoffpunkten“ angegeben. Ein Treibstoffpunkt entspricht Treibstoff von einem Tausendstel der Schiffsmasse.

Der Treibstoffverbrauch und die übliche Reisezeit ergeben sich aus folgender Tabelle:

Schiffsaktivität	Treibstoffkosten	Reisezeit (je nach Beschleunigung)
Aufstieg in einen sprungtauglichen Orbit nach vorherigem Sprung an diesen Ort	1	5 bis 30 Minuten
Start in Sprungorbit von kleinem Planeten	5	2 bis 5 Minuten
Start in Sprungorbit von normalem Planeten	10	5 bis 10 Minuten
Start in Sprungorbit von großem Planeten	20	15 bis 30 Minuten
Landung	½ der obigen Werte	3 x obige Werte
Sprung, pro 100 Lichtjahre Distanz	1	[sofort]
Andocken an oder Landen auf einer Raumstation	1	10 Minuten
Raumgefecht, je 100 Sekunden	0-5	[100 Sekunden]

Um zu springen, benötigt ein moderner Sprungantrieb so viele Sekunden ohne Beschleunigung, wie Lichtjahre durch den Sprung überwunden werden sollen, damit der Sprungantrieb initialisiert werden kann.

Raumschiffkampf

Der Raumschiffkampf in Galactis ist normalerweise ein gewöhnlicher Fahrzeugkampf. Es wird sich jedoch oft empfehlen, statt des Kampfsystems für Einzelkämpfe das Massenkampfsystem (im Ephorân Universalrollenspiel ab der zweiten Ausgabe) zu verwenden.

In beiden Kampfsystemen gelten jedoch die folgenden, für Galactis spezifischen Sonderregeln:

Reichweiten

Die maximale Reichweite der Bombenwerfer und Energiewaffen von Raumschiffen in der Galactis-Allianz beträgt 1.000 Kilometer, wobei bei Energiewaffen der Maximalschaden für je volle 100 km um 10% abnimmt.

Feuerzuweisung

Schiffe, die am Zug sind, teilen ihr Energiewaffenfeuer zwischen den verfügbaren Zielen frei auf. Dies ist bis hinunter zu einzelnen Schadenspunkten möglich, da die Waffensysteme von Galactis sehr flexibel konfigurierbar sind. Für jedes angegriffene Ziel wird ein separater Angriffswurf durchgeführt.

Bombenabwehrfeuer

Die Energiewaffen eines Schiffes können dazu verwendet werden, den Bombenwerfern der Gegenseite das Treffen unmöglich zu machen, in dem sie Bombenabwehrfeuer durchführen und die Bomben zerstören, bevor diese in eine gefährliche Reichweite gelangen können. Für je einen Punkt Energiewaffenschaden, den ein Schiff zu Beginn eines Zuges (vor allen anderen Maßnahmen innerhalb des eigenen Zuges) für Bombenabwehrfeuer abstellt, werden zehn Punkte maximalen Bombenwerferschadens der Gegenseite neutralisiert.

Eloka

Eloka oder „Elektronische Kampfführung“ bezeichnet in Galactis hauptsächlich die Möglichkeit, gegnerische Sensoren zu täuschen. Jeder Punkt Elokawert, der einem Ziel in eine Zug zugewiesen wird, verhindert bis zum nächsten Zug einen Punkt Energiewaffenschaden und zehn Punkte Bombenwerferschaden von diesem Ziel.

Zusätzliche Angriffseffekte für Raumschiffe

Für Raumschiffe in Galactis gilt die folgende Tabelle für Zusätzliche Angriffseffekte. Jeder Effekt hat dabei einen erforderlichen Mindestschaden (als Anteil an der Stabilität des getroffenen Schiffes), der den Rüstungsschutz des Schiffes durchdringen muss, um diese Wirkung erzielen zu können.

Zusätzliche Angriffseffekte (Raumschiffe)

EP	zusätzlicher Angriffseffekt
1	Treffer am Treibstofftank. Das Schiff verliert 5% seines verbliebenen Treibstoffs pro EP. Erforderlicher Mindestschaden: Stabilität/200.
1	Druckverlust in einer Sektion des Schiffes, dort ist keine Atemluft mehr vorhanden. Erforderlicher Mindestschaden: Stabilität/1.000. Mehrfachwahl erlaubt es, Druckverlust in mehr als einer Sektion des Schiffes zu verursachen. Die Größe einer Sektion ist von Schiff zu Schiff sehr verschieden.
2	Ein vom Verteidiger gewähltes Besatzungsmitglied wird getroffen und erleidet ein Hundertstel des Waffenschadens (persönliche Ausrüstung schützt normal). Mehrfachwahl erlaubt das Treffen mehrerer Besatzungsmitglieder oder desselben Besatzungsmitglieds mehrfach (dies entscheidet der Verteidiger, jedoch kann ein Besatzungsmitglied nur „getroffen“ werden, bis es tot ist).
3	Treffer an den Feldladern. Aufladerate der Kraftfelder sinkt um 1/10 des ursprünglichen Werts. Erforderlicher Mindestschaden: Stabilität/100
3	Treffer an den Feldstabilisatoren. Maximalladung der Kraftfelder sinkt um 1/10 des ursprünglichen Wertes. Erforderlicher Mindestschaden: Stabilität/100
3	Kommunikationssystem beschädigt, Ziel kann keine Nachrichten mehr senden.
4	eine vom Angreifer gewählte sehr leichte oder leichte Waffe ist getroffen und nicht mehr einsatzfähig. Erforderlicher Mindestschaden: Stabilität/1.000
4	eine vom Angreifer gewählte mittelschwere Waffe ist getroffen und nicht mehr einsatzfähig. Erforderlicher Mindestschaden: Stabilität/200
4	eine vom Angreifer gewählte schwere Waffe ist getroffen und nicht mehr einsatzfähig. Erforderlicher Mindestschaden: Stabilität/100
5	sekundäre Einrichtung (Laderaum, Bordfabrik...) wurde beschädigt. Erforderlicher Mindestschaden: Stabilität/200
8	Fusionsraketenantrieb beschädigt: -1 m/s^2 auf die Beschleunigung. Erforderlicher Mindestschaden: Stabilität/1.000
10	Sprungantrieb beschädigt. Schiff kann nicht springen, sofern mindestens Stabilität/200 Schadenspunkte den Rüstungsschutz durchschlagen.
10	Die Brücke wurde getroffen. Jedes dort befindliche Besatzungsmitglied erleidet ein Zehntel des Waffenschadens als Explosionsschaden (Ausrüstung schützt normal), wobei das Explosionszentrum die Außenwand der Brücke ist, die dem Angreifer zugewandt ist.

EP	zusätzlicher Angriffseffekt
10	Treffer im Hangar. Die Hälfte des Schadens bleibt gegen das Mutterschiff unwirksam. Stattdessen würfelt der Angreifer einen erneuten Angriff (inklusive aller beim ursprünglichen Angriff relevanten Zielboni) gegen ein getroffenes Beiboot mit diesem Schaden, wobei das Beiboot nicht ausweicht (Zielzahl des Angriffs 20), nur etwa die Hälfte des Durchmessers des Hangars vom „Schützen“ entfernt ist (entsprechend niedrige Entfernungsabzüge) und normalerweise keine Kraftfelder aktiv und keine Insassen hat und seine Aggregate nicht eingeschaltet sind – der Reaktor kann aber dennoch explodieren.
15	Reaktoren beschädigt, sofern mindestens Stabilität/10 Schadenspunkte den Kraftfelder und Panzerung durchschlagen. Energieprobleme im ganzen Schiff, Energiewaffen können nur noch halb so oft abgefeuert werden. Wiederaufladerate der Kraftfelder sinkt auf die Hälfte. Ein zweiter Treffer dieser Art raubt dem Schiff die Hauptenergie und macht es unfähig, die genannten Aggregate einzusetzen.
20	Schiff bricht auseinander. Die technischen Systeme in den Bruchstücken sind in Folge der Überladungen nicht mehr funktionsfähig, können aber möglicherweise zum Teil repariert werden. Erforderlicher Mindestschaden: Stabilität/10.

Fahrzeuge in Galactis

Fahrzeuge dienen in Galactis zur planetaren Fortbewegung. Sie sind für eine Weltraumspielwelt aber nicht so zentral wie Raumschiffe, folglich werden nur drei Beispiele gegeben und kein Definitionssystem.

Schwebewagen

Ein typisches Personenfahrzeug, das auf fast allen Welten der Allianz so oder ähnlich zu finden ist. Preis: 50.000 Galacs.

Stabilität 10.000
Rüstungsschutz 10 Panzerung plus 10.000 Kraftfelder
Geschwindigkeit 50 m/s
Wendigkeit Wendekreisdurchmesser 8 Meter
Kapazität 1 Fahrer, dazu max. 4 Insassen, Fracht im Kofferraum, max. Zuladung 400 kg
Ausdauer: unbegrenzt
Größe 3 m Länge, 2 m Breite, 2 m Höhe
Wartung jährlich
Gewicht 1 Tonne
sonstiges -

Schwebe-Moped

Ein „Moped“ ist im Sprachgebrauch der Allianz ein ein- bis zweisitziges Fahrzeug, auf das man sich rittlings setzt und dann mittels eines stabförmigen Lenkers steuert. Preis: 10.000 Galacs.

Stabilität 2.000
Rüstungsschutz 10 Panzerung plus 4.000 Kraftfelder. Nur das Kraftfeld schützt auch den Fahrer.
Geschwindigkeit 70 m/s
Wendigkeit Wendekreisdurchmesser 8 Meter
Kapazität 1 Fahrer, 1 Mitfahrer
Ausdauer: unbegrenzt
Größe 2 m Länge, 0,5 m Breite, 1,20 Höhe
Wartung jährlich
Gewicht 200 kg
sonstiges -

Gefechtsschwebepanzer Typ A XII

Diese Fahrzeuge sind dazu gedacht, die Besetzung eines Planeten zu ermöglichen, auf dem noch Widerstand geleistet wird. Die Doktrin beinahe aller Armeen sieht vor, dass wann immer möglich Orbitalfeuer zur Unterstützung verwendet wird. Die Galactis-Allianz bevorzugt es aber aus politischen und moralischen Gründen, lieber einen Planeten vom Raumverkehr abzuschneiden als ihn mit einer Besatzungsmacht zu malträtiertieren.

Stabilität 50.000
Rüstungsschutz 20 Panzerung plus 475.000 Kraftfelder
Geschwindigkeit 40 m/s
Wendigkeit 3s für 180°
Kapazität Fahrer, Bordschütze
Ausdauer: unbegrenzt
Größe 8 m Länge, 4 m Breite 3 m Höhe
Gewicht 50 t
Wartung wöchentlich
sonstiges 1 schwere Gefechtslaserkanone; 2 leichte Gefechtslasergeschütze

Waffen und Ausrüstung

Hier finden sich einige Ausrüstungsgegenstände, die für das Leben eines Abenteurers in Galactis unabdingbar oder zumindest nützlich sind.

Die Preise sind in „Galacs“ angegeben, der Währung der Allianz. Bruchteile eines Galacs werden als solche angegeben, etwa als „Das macht dann Null Komma Drei Galacs, mein Herr.“

Um die Preise ins Verhältnis zu setzen: Der Satz für öffentliche Unterstützung Bedürftiger liegt in der Allianz bei 1.000 Galacs pro Monat, der Mindestlohn beträgt zehn Galacs pro Stunde (netto). Besonders qualifizierte Arbeitskräfte kommen auf das bis zu Fünffache des Mindestlohns, angestellte Führungskräfte maximal auf das Zehnfache. Die übliche Kapitalrendite bzw. der übliche Bankzins liegt bei etwa einem Prozent.

Arztomat

Ein Arztomat ist Wunderwerk der medizinischen Automation: Das sargähnliche Gerät behandelt selbstständig sämtliche Verletzungen und Krankheiten seines Patienten, synthetisiert selbstständig Medikamente, beschleunigt den Heilvorgang auf das Zehnfache (heilt also bis zu zwanzig Stabilitätspunkte pro Tag, wenn der Patient sich seinen Anweisungen fügt und den Arztomat nicht verlässt), kann Arme und Beine ebenso nachwachsen lassen wie innere

Organe und kann die Funktion sämtlicher Organe ersetzen sowie den Zellverfall aufhalten, den der Tod mit sich bringt (er verhindert also auch weiteren Stabilitätsverlust bei einem bereits toten Patienten). Ein solches Gerät findet sich in jeder gut sortierten Hausapotheke, und es gibt viele verschiedene Hersteller.

Preis: 1.999,98 Galacs

Gewicht: 200 kg

Betriebsdauer: 1 Jahr auf eigenem Reaktor, externer Anschluss vorhanden.

Assistent

Dieses kleine sprachgesteuerte Gerät ist nicht viel mehr als ein „Knopf im Ohr“ mit einem kleinen Stiel, an dem sich ein optischer Sensor befindet, der jedoch auch einen Computer und ein Trägheitsnavigationssystem enthält. Der Träger hat ständig seine Termine, wichtige Daten und Dateien sowie eine Karte der Umgebung parat, die der Assistent aus den Bewegungen und der Sicht des Trägers mitzeichnet. Er kann dabei natürlich nur Informationen liefern, die zuvor eingegeben wurden. Das Gerät wiegt etwa 10 Gramm und läuft mit der eingebauten 1.000-Joules-Batterie etwa einen Monat. Ab Werk mitgeliefert ist ein kleiner Kommunikator, der eine Reichweite von etwa 10 Kilometern hat, aber auch die in der ganzen Allianz vorhandenen öffentlichen planetaren Kommunikationsnetze nutzen kann. Das Gerät kostet je nach Hersteller, Design und Softwareausstattung ca. 50 bis 100 Galacs.

Paralysatoren

Paralysatoren sind nicht tödliche Waffen. Sie benutzen schwache Energieimpulse, um Intelligenzen vorübergehend zu lähmen. Wird ein lebendes Ziel getroffen, wird mit dem „Schaden“-Wert der Waffe gegen die Resistenz des Zieles gewürfelt. Jeder EP bedeutet eine Minute Bewusstlosigkeit für das Ziel. Allerdings schützt bereits ein Rüstungsschutz von 1 oder selbst ein sehr schwaches Kraftfeld völlig gegen die Wirkung von Paralysatoren, daher versuchen Schützen, ungeschützte Stellen zu treffen. Der beste Schutz gegen Paralysatoren sind folglich Schutzschirme.

Pistolenparalysator Modell „Hamunestat“

Ein Betäubungsstrahler, der gern von der Polizei und auch vielen Bürgern zur Selbstverteidigung eingesetzt wird.

Preis: 199,95

Gewicht: 0,5 kg

Schaden: (+15)

Automatikfeuer: Nein, max. 2 Schuss pro Sekunde

Maximalreichweite: 50 m

Zielbonus: +5

Bereitmachen: 1 (einmalig)

Geschossgeschwindigkeit: Lichtgeschwindigkeit

Betriebsdauer im Dauerfeuer: 1 Jahr

Schwerer Paralysator Klasse Hypnos-V

Diese gewehrartige Waffe wird nur von der Allianzflotte produziert und ist auf dem zivilen Markt nicht erhältlich, außer auf illegalem Weg.

Preis: (Herstellungskosten ca. 500 Galacs)

Gewicht: 1,5 kg (zweihändig zu führen)

Schaden: (+40)

Automatikfeuer: Nein, max. 2 Schuss pro Sekunde

Maximalreichweite: 500 m

Zielbonus: +10

Bereitmachen: 1 (einmalig)

Geschossgeschwindigkeit: Lichtgeschwindigkeit

Betriebsdauer im Dauerfeuer: 1 Jahr

Schutzanzug

Schutzanzüge sind enorm praktische Kleidungsstücke, die es in verschiedensten Varianten gibt, vom einfachen zivilen Schutzanzug für den kleinen Geldbeutel bis hin zu den besten Infanteriepanzerungen der Allianzflotte. Jeder Schutzanzug verfügt über Atemluftaufbereiter, die es dem Träger erlauben, beliebig lange ohne Außenluft zu überleben, und alle Geräte besitzen interne Mikrofusionreaktoren, um ihre Energieversorgung sicher zu stellen.

Leichter Schutzanzug Typ „Imation“

Der Imation ist in jedem Kaufhaus zu haben und bietet unbegrenzte Atemluft, eine Aufbereitung von körperlichen Ausscheidungen zu vollständig ausreichendem Nahrungsbrei in vier Geschmacksrichtungen (je nach Spezies des Trägers), einen eingebauten Assistenten sowie eine einfache Diagnosefunktion für körperliche Beschwerden aller Art und einen drahtlosen externen Datenanschluss. Der Anzug kann sich selbst zusammenfallen und verbraucht dann in etwa soviel Platz wie ein Buch im Format A4. Die Farbe des Schutzanzugs kann frei gewählt werden.

Preis: 49,95 Galacs

Gewicht: 1 kg

Rüstungsschutz: 50

Funktionen: Atemluft, Heizung, Klimaanlage, Nahrungsaufbereitung, Assistent, medizinische Diagnosefunktion, externer Datenanschluss, Selbstfaltung.

Betriebsdauer: 2 Jahre

Schutzanzug Klasse Omniperi-XXXIV (Allianzflottenmodell)

Der moderne Omniperi-Kampfanzug der Allianzflotte dient als leichter Schutzanzug für feindliche Umgebungen. Er ähnelt in vielem den üblichen zivilen Modellen, ist aber technisch weiter entwickelt und hat mit Hilfe von integrierten Mikrorobotern von Insektengröße ermöglichte, wichtige Zusatzfunktionen wie etwa die Erste-Hilfe-Funktion, die selbsttätig Blutungen stoppt, Brüche schient und Medikamente synthetisiert und verabreicht, oder die Selbstreparatur, die selbsttätig Beschädigungen des Anzugs mittels selbst synthetisierten Fasern flickt (jedoch bleiben die betroffenen Stellen ohne Rüstungsschutz). Für sämtliche Synthesefunktionen werden die Ausscheidungen des Trägers als Grundmaterial benutzt. Der Omniperi-XXXIV besitzt ein Einschubfach für einen üblichen Allianzflotten-Schutzschildprojektor auf der Brust. Von diesem Modell sind auch gebrauchte Versionen in den Allianzflottenläden zivilisierter Planeten käuflich zu erwerben. Der Anzug ist immer hellgrau.

Preis: 249,95 Galacs

Gewicht: 2 kg

Rüstungsschutz: 50

Funktionen: Atemluft, Heizung, Klimaanlage, Nahrungsaufbereitung, Assistent, medizinische Diagnosefunktion, Erste-Hilfe-Paket, externer Datenanschluss, Selbstfaltung, Selbstreparatur (Abdichtung von 0,25 cm² pro Minute).

Betriebsdauer: 2 Jahre

Kampfanzug Klasse Thorax-XI (Allianzflottenmodell)

Der Thorax-XI ist ein echter Kampfanzug, wie er von den Landtruppen der Allianzflotte getragen wird. Er besitzt neben den Funktionen des Omniperi-XXXIV folgende Zusatzpakete: Eine wesentlich dickere, aus festem Material bestehende Panzerung, Arztomat-Paket (ermöglicht eine grundsätzliche Versorgung jeglicher Verletzungen zur Wiederherstellung der vollen Gesundheit inklusive dem Nachwachsenlassen von Organen, jedoch keine Heilungsbeschleunigung), eine schnelle Selbstreparatur mittels vorbereiteter Flicker, die der Anzug selbst synthetisiert, eine Chamaeleonfunktion, die auf Wunsch des Trägers die Farbe des Anzugs ändert oder auch selbstständig der Umgebung anpasst (in diesem Fall +4 auf das Vermeiden visueller Wahrnehmung), sowie eine Hochschwerkraftunterstützung, die den Träger vom Gewicht des Anzugs unter Normalbedingungen (1 g) und weiteren

bis zu 20 Kilogramm entlastet, wenn er liegt oder sitzt. Auch der Thorax-XI besitzt ein Einschubfach für einen Schutzschildprojektor, kann sich jedoch aufgrund der festen Panzerungselemente nicht selbst falten. Von diesem Modell sind auch gebrauchte Versionen in den Allianzflottenläden zivilisierter Planeten käuflich zu erwerben.

Preis: 4.999,95 Galacs

Gewicht: 10 kg

Rüstungsschutz: 150

Funktionen: Atemluft, Heizung, Klimaanlage, Nahrungsaufbereitung, Assistent, einfacher Arztomat, externer Datenanschluss, Selbstreparatur (Abdichtung von 10 cm² pro Minute), Chameleonfunktion, Hochschwerkraftunterstützung.

Betriebsdauer: 10 Jahre

Kraftfeldprojektoren

Diese wichtige Technologie macht Planeten, Raumschiffe, Gebäude, ja sogar Einzelpersonen extrem resistent gegen Gewalteinwirkung, in dem es sie in einen formangepassten Kokon aus fast gänzlich durchsichtiger, aber farbig schimmernder Pseudomaterie hüllt – die Farbe hängt von der Konstruktion ab. Kraftfeldprojektoren werden auch „Schilde“ oder „Schirme“ genannt.

Wenn man einen Kraftfeldprojektor einschaltet, baut er sich langsam auf, und zwar mit seiner Aufladerate – dieser Wert gibt an, wie viele Schadenspunkte Schutz das Kraftfeld zu Beginn jedes Zuges des Trägers aufbaut. Jedes Kraftfeld hat außerdem eine Maximalladung – mehr Rüstungsschutz als diesen Wert kann ein gegebener Kraftfeldprojektor nicht bereit stellen.

Trifft eine Gewalteinwirkung auf das Kraftfeld, reduziert sich der Schutz um den entsprechenden Wert an Schadenspunkten – zu Beginn des nächsten Zuges des Trägers kommt dann wieder zusätzlicher Schutz in Höhe der Aufladerate hinzu. Es ist bei handelsüblichen Modellen nicht möglich, einen Schutzschirm zu umgehen. Bei stationären Geräten wird der geschützte Bereich (der üblicherweise halbkugelförmig ist, als „Schutzradius“ angegeben, der sich in alle drei Dimensionen erstreckt.

Persönlicher Schutzschirm, Typ „Pente“

Der persönliche Kraftfeldprojektor vom Typ „Pente“ von Aspis Kraftfeldsysteme AG ist ein enorm praktisches Gerät, das den Träger schützt, ohne ihn nennenswert zu behindern. In das Gerät eingebaut ist ein Mikrofusionsreaktor mit einem Output von 100 Kilowatt, der mit dem erhaltenen Wasserstoff den Schild 3 Jahre betreiben kann. (Eine Ersatzpatrone von 20 Gramm Gewicht liegt der Packung bei.) Man erhält solche Geräte in jedem besseren Elektronikmarkt der Allianz.

Preis: 99,95 Galacs

Gewicht: 1 kg
Aufladerate: 40
Maximalladung: 200
Betriebsdauer: 3 Jahre

Persönlicher Schild, Typ Gerron 65

Dieser persönliche Schild von Gerron Aggregate GmbH ist im Katastrophenschutz und bei Raumfahrern ebenso beliebt wie bei zwielichtigeren Elementen der Gesellschaft.

Preis: 395 Galacs
Gewicht: 4 kg
Aufladerate: 200
Maximalladung: 1.000
Betriebsdauer: 2 Jahre

Persönlicher Schild Klasse Pelte-VII, (Allianzflottenmodell)

Die Allianzflotte produziert ihren gesamten Bedarf an Ausrüstung selbst, so auch die Schutzschilder für ihre Lande- und Entertruppen. Der Schild der Klasse VII ist dabei sowohl separat anlegbar als auch in ein vordefiniertes Fach auf der Brust des Allianzschutzanzuges der Klassen Omniperi XXXIV und Thorax-XI integrierbar. Die Allianzflotte verkauft diese Geräte auf den Hauptwelten der Allianz auch an Privatpersonen, allerdings nur als gebrauchte Geräte von nicht weniger als 5 Jahren Alter, stets in gutem Zustand.

Preis: 1.999,99 Galacs
Gewicht: 10 kg
Aufladerate: 1.000
Maximalladung: 6.000
Betriebsdauer: 10 Jahre

Stationärer Kraftfeldprojektor Typ „Camper“

Aspis Kraftfeldsysteme AG produziert für den Camper von Welt auch diese stationären Geräte, deren wichtigste Funktion der Schutz eines Lagers vor Wind und Wetter ist. Sie sind in jedem besseren Kaufhaus oder Techni- markt sowie über den Versandhandel zu beziehen. Das Gerät wird mit einem eingebauten 5-Megawatt-Mikro- fusionsreaktor geliefert.

Preis: 499,95 Galacs
Gewicht: 5 kg
Aufladerate: 30
Maximalladung: 300

Schutzradius: 6 m
Betriebsdauer: 5 Jahre

Stationärer Schutzschildprojektor Klasse Heruma-XXIII (Allianzflottenmodell)

Dieses Gerät wird von der Allianzflotte als mobile Befestigung temporärer planetarer Basislager verwendet. Es besitzt einen Bewegungsmodus, der es ihm gestattet, sich auf einem zweiten, kleineren Kraftfeld gleitend mit bis zu 5 m/s zu bewegen, sofern es von autorisierten Personen hierzu einen einfach formulierten verbalen Befehl erhält. Ein Mikrofusionsreaktor ist auch hier eingebaut. Auch Heruma-Schutzschilder werden als gebrauchte Geräte in gutem Zustand von nicht weniger als 5 Jahren Alter auf dem Privatmarkt angeboten.

Preis: 499,95 Galacs
Gewicht: 100 kg
Aufladerate: 1.000
Maximalladung: 20.000
Schutzradius: 10 m
Betriebsdauer: 5 Jahre

Kraftfeldschneidemesser Typ Timesis

Dieses etwa fingerlange, stabförmige Gerät besteht aus einem Kraftfeldprojektor und einem eingebauten Mikrofusionsreaktor. Der Projektor erzeugt eine Kraftfeldschneide von etwa 10 cm Länge, die wie ein gewöhnliches, aber unnatürlich scharfes Messer schneidet. Vorteil bei der Küchenarbeit: Es wird weder stumpf, noch muss man es reinigen. Für eine Verwendung im Kampf ist dieses Küchen- gerät eigentlich zu klein.

Preis: 9,95 Galacs
Gewicht: 0,1 kg
Grundschadensmultiplikator: x4 (Schnitt), x3 (Stich)
Betriebsdauer: 5 Jahre

Großes Kraftfeldschneidemesser Klasse Machaira-XXXIV

Dieses Messer dient Allianzflottenmitgliedern wie auch Campern und Waffennarren als universales Werkzeug zum Schneiden beliebiger Materialien. Der Griff, der sowohl einen Kraftfeldprojektor als auch einen Mikrofu- sionsreaktor enthält, ist etwa drei Finger dick und 15 cm lang. Durch die enorm dünne und scharfe Kraftfeldklinge von etwa 25 cm Länge kann dieses Werkzeug jeglichen materiellen Rüstungsschutz ignorieren (mit Ausnahme von Kraftfeldern).

Das Messer kann auch wie ein gewöhnliches Messer im Nahkampf verwendet werden.

Natürlich wird dieses Gerät auch auf dem zivilen Markt verkauft, und weiterhin gibt es nahezu baugleiche Modelle ziviler Hersteller.

Preis: 59,95 Galacs

Gewicht: 0,4 kg

Grundschaedensmultiplikator: x10 (Schnitt), x3 (Stich)

Betriebsdauer: 10 Jahre

Kraftfeldschwert Typ Kiros-9

Unter den Bürgern der Allianz gibt es wunderliche Zeitgenossen; manche von diesen gehen erstaunlichen Hobbies nach. Eine der wunderlichsten dieser Freizeitbeschäftigungen ist der Sport des „Kraftfeldschwertfechtens“, der mit Geräten wie dem Kiros-9 ausgetragen wird. Dabei handelt es sich im Grunde um eine größere Version eines Kraftfeldschneidemessers, mit 20 cm Länge des Griffs und einer Kraftfeldklinge von etwa 1,20m Länge. Es ist in der Grundkonfiguration nicht scharf (denn es ist laut Herstellerangabe ein Sportgerät und keine Waffe), sondern wirkt wie ein Knüppel, der zudem so leicht ist, dass der Schadensmultiplikator sogar niedriger ist als bei einem echten Knüppel.

Es ist jedoch derart einfach (5 Minuten ohne Werkzeug, Zielzahl 20), das Gerät zum Erzeugen einer scharfen Klinge zu modifizieren, dass der Verdacht nahe liegt, es sei absichtlich ermöglicht worden. Eine solcherart scharf gemachte Klinge ist in der Tag ein gefährliches Werkzeug, das jeden Rüstungsschutz fester Materie ignorieren kann (nicht jedoch Kraftfelder).

Preis: 119,95 Galacs

Gewicht: 1 kg

Grundschaedensmultiplikator:

- **Grundkonfiguration:** x2 (Quetschschaden)
- **„geschärfte“ Version:** x10 (Schnitt), x3 (Stich)

Betriebsdauer: 20 Jahre

Mikrofusionsgenerator

Die kleinsten mit den technischen Mitteln der Allianz im Jahre 1291 n.V. herstellbaren Fusionsreaktoren haben ein Gewicht von einem Gramm und leisten 1.000 Watt. Sie kosten in dieser Größe nicht mehr als 10 Galacs. Größere Modelle kosten, leisten und wiegen proportional mehr.

Energiewaffen

Durch die enormen Fortschritte, die in der Allianz und ihren Nachbarn in den letzten Jahrhunderten bei der Miniaturisierung von Fusionsreaktoren gemacht wurden, sind Projektilwaffen hoffnungslos überholt. Jede Energiewaffe könnte mit ihrem eingebauten Reaktor monate- oder jahrelang ununterbrochen auf Dauerfeuer laufen, während Projektilwaffen schon nach wenigen Hundert Schuss nachgeladen werden müssten.

Durchgesetzt hat sich als die anerkannt beste Energiewaffenform der Laser, der extrem energiereiches, extrem stark gebündeltes Licht des sichtbaren Spektrums wahlweise in kurze Stößen oder als Dauerstrahl auf das Ziel abfeuert. Der Strahl selbst ist dabei normalerweise nicht sichtbar, es sei denn, es wird durch Nebel oder farbige Gase geschossen. Die angegebene „Maximalreichweite“ ist die theoretische Reichweite, ab der der Schaden nennenswert abnimmt – praktisch kann jedoch niemand auf diese Entfernungen noch zielen.

Die Regulierung von Energiewaffenbesitz ist in der Allianz oft versucht worden, jedoch immer wieder gescheitert. Heute ist die Ansicht weit verbreitet, dass Energiewaffenbesitz nicht reguliert werden könne und daher die Verfügbarkeit von Kraftfeldprojektoren zur Vermeidung von Unfällen stetig erhöht werden sollte. Grundsätzlich ist jeder Energiewaffenbesitz in der Allianz legal – nicht jedoch jede Art ihrer Nutzung. Energiewaffen werden üblicherweise in Fachgeschäften erworben.

Leichte Laserpistole Typ OPL-Epsilon

Diese Pistole aus dem Hause OPL Waffensysteme GmbH wird von Personen verwendet, die gern eine unauffällige Energiewaffe mit sich führen möchten. Sie ist ungefähr faustgroß und in verschiedenen Farben lieferbar.

Preis: 299,99 Galacs

Gewicht: 0,5 kg

Schaden: 50

Automatikfeuer: Nein, max. 2 Schuss pro Sekunde

Maximalreichweite: 2.500 m

Zielbonus: +2

Bereitmachen: 1 (einmalig)

Geschossgeschwindigkeit: Lichtgeschwindigkeit

Betriebsdauer im Dauerfeuer: 1 Jahr

Jagdgewehr Modell „Kaiser“

Dieses Gewehr von der Firma Thera Sportgeräte AG erfreut sich bei vielen Hobbyisten großer Beliebtheit. Wer allerdings Waffen auf professioneller Basis benutzt, wird einen Automatikfeuermodus vermissen.

Preis: 699,98

Gewicht: 2,5 kg (zweihändig zu führen)

Schaden: 250

Automatikfeuer: Nein, max. 2 Schuss pro Sekunde

Maximalreichweite: 20.000 m

Zielbonus: +10

Bereitmachen: 2 (einmalig)

Geschossgeschwindigkeit: Lichtgeschwindigkeit

Betriebsdauer im Dauerfeuer: 1 Jahr

Schnellfeuerpistole Theta-XIV

Vom Mischkonzern Prastes AG stammt diese sehr beliebte Waffe für den zivilen Markt.

Preis: (Herstellungskosten ca. 1.000 Galacs)

Gewicht: 1,5 kg

Schaden: 100

Automatikfeuer: Maximal 10 Schuss/s, 1 Erfolgspunkt

Maximalreichweite: 5.000 m

Zielbonus: +6

Bereitmachen: 1 (einmalig)

Geschossgeschwindigkeit: Lichtgeschwindigkeit

Betriebsdauer im Dauerfeuer: 1 Jahr

Schnellfeuergewehr Typ OPL-29

OPL Waffensysteme stellt diese Gewehre für Söldner, private Sicherheitsdienste und Hobbyschützen her und verkauft sie in großer Zahl. Vorsicht: Die Behörden stehen Eigentümern dieses Modells oft sehr skeptisch gegenüber und schauen bei diesen meist zweimal hin, was Steuererklärungen, Bitten um Genehmigungen besonderer geschäftlicher Aktivitäten und dergleichen angeht.

Preis: (Herstellungskosten ca. 1.000 Galacs)

Gewicht: 4,5 kg (zweihändig zu führen)

Schaden: 200

Automatikfeuer: Maximal 10 Schuss/s, 1 Erfolgspunkt

Maximalreichweite: 10.000 m

Zielbonus: +10

Bereitmachen: 2 (einmalig)

Geschossgeschwindigkeit: Lichtgeschwindigkeit

Betriebsdauer im Dauerfeuer: 1 Jahr

Schnellfeuerpistole Klasse Alkimos-IX (Allianzflottenmodell)

Diese leichte Pistole ist die kleinste Waffe, die die Allianzflotte jedem Soldaten in Gefechten mit gibt, gleich ob diese am Boden oder im Weltraum stattfinden. Sie wird nicht an Zivilpersonen verkauft.

Preis: (Herstellungskosten ca. 200 Galacs)

Gewicht: 1 kg

Schaden: 50

Automatikfeuer: Maximal 10 Schuss/s, 1 Erfolgspunkt

Maximalreichweite: 20.000 m

Zielbonus: +10

Bereitmachen: 2 (einmalig)

Geschossgeschwindigkeit: Lichtgeschwindigkeit

Betriebsdauer im Dauerfeuer: 1 Jahr

Schnellfeuergewehr Klasse PLOBOL-XIV (Allianzflottenmodell)

Das Sturmgewehr der Allianz ist ein bewährtes, durchschlagstarkes Modell, das sich jedoch nur in der Allianzflotte findet; die Flotte verkauft diese Waffen nicht auf dem zivilen Markt. Das gewichtigste Bauteil dieser Waffe ist der 4 Kilogramm schwere Mikrofusionsreaktor.

Preis: (Herstellungskosten ca. 1.000 Galacs)

Gewicht: 6,5 kg (zweihändig zu führen)

Schaden: 400

Automatikfeuer: Maximal 10 Schuss/s, 1 Erfolgspunkt

Maximalreichweite: 20.000 m

Zielbonus: +10

Bereitmachen: 2 (einmalig)

Geschossgeschwindigkeit: Lichtgeschwindigkeit

Betriebsdauer im Dauerfeuer: 1 Jahr

Roboter

Roboter sind aus dem Leben der Intelligenzen der Galaxis nicht mehr weg zu denken. Sie arbeiten in beinahe jedem Bereich, zwar häufig von Intelligenzen überwacht, doch weitgehend autonom. Sie sind jedoch keine Intelligenzen im Sinne des Allianzrechts, und sind nur für sehr, sehr viel Geld genau so gut in vielen Tätigkeiten wie eine durchschnittliche biologische Intelligenz; im sozialen Bereich sind sie als Ersatz für eine biologische Intelligenz sogar völlig undenkbar.

Das wichtigste an einem Roboter sind seine Fertigkeitwerte und Eigenschaften; diese bestimmen sich aus seiner Konstruktion. Auf die Fertigkeiten aufbauen kann der Roboterbetreiber mit Software, die im Wesentlichen aus Spezialkenntnisbäumen besteht, deren wichtigster Wert die „Tiefe“ ist, also die Zahl der gleichzeitig anwendbaren Spezialkenntnisse. Software jeder Art mit bis zu vier Spezialkenntnissen Tiefe ist kostenlos in den planetaren Netzen der Allianz verfügbar.

Es wird dringend davon abgeraten, Roboter als Spielercharaktere zu führen. Diese Geräte sind Werkzeuge, noch dazu billige Werkzeuge, die bedenkenlos verschrottet werden, wenn es nützlich erscheint.

Es gibt eine Unzahl an Modellen, von denen nur drei im Folgenden vorgestellt werden:

Allgemeiner Arbeitsroboter Typ „Ergat“

Dieser aus Kunststoff bestehende Roboter und ähnliche Modelle tun fast alle stumpfsinnige körperliche Arbeit in der Allianz. Der Ergat ist 160 cm groß, humanoid, mit zwei Armen, zwei Beinen, einem Kopf und einem Rumpf, doch gibt es andere Modelle gleicher Leistungsfähigkeit und mit ähnlichem Preis in vielen Formen. Fast jeder Haushalt besitzt zumindest einen Ergat oder ein vergleichbares Gerät für Putzen und Aufräumen.

Preis: 198,99 Galacs

Gewicht: 51,3 kg.

Fertigkeiten:

- Bewegen: 8
- Fernkampf: 5
- Fingerfertigkeit: 8
- Handwerk: 8
- Lenken: 8
- Nahkampf: 5
- Sozialfertigkeit: 5
- Technik: 5
- Wahrnehmung: 5
- Wissen: 10

Eigenschaften:

- Grundscha-den: 8
- Stabilität: 50
- Ausdauer: 10
- Traglast: 10 kg
- Resistenz: 20
- Bewegungsart Laufen: 6
- Bewegungsart Springen: 1m Höhe, 2m Weite

- Bewegungsart Klettern: 1 m/s
- Bewegungsart Schwimmen: 1m/s

Vorteile: Zusätzliche Aktion: 2x Ausruhen;

Nachteile: Heilt nicht, Verhaltenseinschränkung: Keinen Intelligenzen schaden.

Betriebsdauer ohne Aufladung: 10 Jahre

Dienerroboter Typ „Therapeina“

Der Therapeina ist ein Roboter, der speziell als Haushaltsroboter für gehobene Ansprüche konstruiert wurde. Er besitzt ein Titaniumendoskelett und ein ansprechendes äußeres, oft aus silbern glänzendem Kunststoff – es sind aber auch Ausführungen verfügbar, die sich auf den ersten Blick nur wenig von Intelligenzen dieser oder jener Spezies unterscheiden. Im Lieferumfang enthalten ist ein Paket mit 10 Spezialkenntnisbäumen einer Tiefe von 5, weitere Software kann gemäß der Softwaretabelle hinzu gekauft werden.

Preis: 899,95 Galacs

Gewicht: 68,3 kg.

Fertigkeiten:

- Bewegen: 9
- Fernkampf: 5
- Fingerfertigkeit: 9
- Handwerk: 9
- Lenken: 9
- Nahkampf: 5
- Sozialfertigkeit: 6
- Technik: 5
- Wahrnehmung: 5
- Wissen: 10

Eigenschaften:

- Grundscha-den: 8
- Stabilität: 75
- Ausdauer: 10
- Traglast: 10 kg
- Resistenz: 20
- Bewegungsart Laufen: 6
- Bewegungsart Springen: 1m Höhe, 2m Weite
- Bewegungsart Klettern: 1 m/s
- Bewegungsart Schwimmen: 1m/s

Vorteile: Zusätzliche Aktion: 2x Ausruhen;

Nachteile: Heilt nicht, Verhaltenseinschränkung: Keinen Intelligenzen schaden.

Betriebsdauer ohne Aufladung: 10 Jahre

Allianzflottenkampfroboter Klasse Stratio-X

Diese Geräte haben in der Allianzflotte die Funktion des „einfachen Soldaten“ übernommen. Sie stellen, zu Milliarden produziert, die Infanterie und Raumschiffsbesatzungen der Allianzflotte. Sie sind humanoid konstruiert, mit zwei Armen und zwei Beinen und einem Kopf, und besitzen weder eingebaute Waffen noch Kraftfeldprojektoren, sondern bedienen sich vielmehr der üblichen Ausrüstung der Allianzflotte, was sich auch sehr deutlich am Einschubfach für einen Kraftfeldprojektor auf dem Rücken zeigt.

Die Stratio-X gibt es auch auch gebraucht bei der Allianzflotte zu kaufen.

Preis: 9.999,95 Galacs

Gewicht: 179 kg.

Fertigkeiten:

- Bewegen: 10
- Fernkampf: 10
- Fingerfertigkeit: 8
- Handwerk: 8
- Lenken: 8
- Nahkampf: 10
- Sozialfertigkeit: 5
- Technik: 5
- Wahrnehmung: 8
- Wissen: 10

Eigenschaften:

- Grundscha-den: 15
- Stabilität: 200
- Ausdauer: 100
- Traglast: 20 kg
- Resistenz: 20
- Bewegungsart Laufen: 10
- Bewegungsart Springen: 2m Höhe, 4m Weite
- Bewegungsart Klettern: 2 m/s
- Bewegungsart Schwimmen: 2m/s

Vorteile: Zusätzliche Aktion: 2x Ausruhen;

Nachteile: Heilt nicht; Verhaltenseinschränkung: Befehle der Allianzflottenoffiziere entsprechend der Vorschriften befolgen

Betriebsdauer ohne Aufladung: 20 Jahre

Kampagnen mit Galactis

Die Möglichkeiten der Kampagnen mit Galactis sind vielfältig, hier werden einige Optionen vorgestellt:

Selbst und ständig

Die Charaktere sind unerschrockene, von Schulden und laufenden Kosten moralisch herausgeforderte Freihändler mit eigenem Raumschiff, die neben gewöhnlicher Fracht und Passagieren immer auch gern nebenbei unkonventionelle Aufträge erledigen.

Empfohlene Startpunkte: 100, Kampagnenschablone Durchschnittsmenschen. Empfohlene Ausrüstung: Anteil an einem eigenen Raumschiff, persönliche Ausrüstung im Wert von 10.000 Galacs.

„Sie haben die Brücke!“

Die Charaktere sind die Intelligenzen, die ein Raumschiff der Allianzflotte führen. Dabei kann es sich um einen Einsatzkreuzer handeln, um ein großes oder kleines Kampfschiff, aber auch um ein Geschwader Echidna-Raumjäger.

Empfohlene Startpunkte: 200, Kampagnenschablone Durchschnittsmenschen. Empfohlene Ausrüstung: Alles, was die Allianzflotte für erforderlich halten könnte.

Psimeister

Die Charaktere gehören einer der vielen Psioniker-Gruppierungen der Galaxis an. Auch wenn es, bezogen auf die Gesamtbevölkerung der Allianz, nur extrem wenige Psimeister gibt, so bleiben doch in der Summe genug Individuen übrig, um jede nur erdenkliche Denkschule von Psionikern plausibel zu machen. Die Gruppe kann sich eine eigene Gruppe von Psionikern ausdenken oder aber einen Teil einer der vier in diesem Kapitel vorgestellten Gruppen verwenden. Egal, ob die Spielercharaktere Forschende nach der Natur des Psi sind, uralte Hinterlassenschaften psionischer Zivilisationen suchen, wahnsinnige Psioniker zu stoppen beabsichtigen, oder ob sie gar aktiv in den nächsten Krieg der Allianz einzugreifen wünschen, in jedem Fall wird es interessant.

Empfohlene Startpunkte: 1.000, Kampagnenschablone Durchschnittsmenschen. Empfohlene Ausrüstung: Je nach Denkschule und plausiblen Einkommen.

Index

Fahrzeuge (Galactis-Spielwelt).....	26	Treibstoffverbrauch (Galactis-	(Raumschiffe).....	25
Raumschiffkampf.....	25	Raumschiffe).....		24
Reisen mit Raumschiffen.....	24	Zusätzliche Angriffseffekte		