



RAUMSCHIFF-EDITOR & IVI-UPGRADE
von Nikolas Tsamourtzis



Verlag:
Heinrich Tüffers Verlag GmbH
Grafenberger Allee 39
40237 Düsseldorf
Deutschland

Ultima Ratio-Entwicklung:
Nikolas Tsamourtzis, Thomas Klaus, Carolina Banick

Mitwirkende:

Autor:	Nikolas Tsamourtzis
Lektorat:	Carolina Banick
Layout:	Nikolas Tsamourtzis
Korrektorat:	Lisa Eisenbarth
Illustrationen:	Nikolas Tsamourtzis

Alle Rechte vorbehalten. Abschriften und Nachdruck, auch auszugsweise, außer zu Rezensionszwecken nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Die in diesem Buch beschriebenen Charaktere und Ereignisse sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit zwischen den Charakteren und lebenden oder toten Personen ist rein zufällig. Die Erwähnung oder Bezugnahme auf Firmen oder Produkte auf den folgenden Seiten stellt keine Verletzung des Copyrights dar.

RAUMSCHIFF-KREATIONEN

„Wir haben für jeden Zweck das passende Schiff.“
- Werbeslogan von STRELKOW

Mithilfe des Raumschiff-Editors lassen sich neue Raumschiffe für eure Kampagnen und Geschichten im Universum von ULTIMA RATIO - Im Schatten von MUTTER kreieren. Die hier aufgeführte Ausstattung kann natürlich nach denselben Regeln auch in bereits veröffentlichte Schiffe eingebaut werden.

UND SO GEHT'S

Zuerst wählt ihr aus den unterschiedlichen Grundversionen eine aus. Die Grundversion eines jeden Schiffes enthält alle nötigen Stationen (Frachtraum, Kajüten, Kombüse, Maschinenraum etc.).

Die Anzahl der im Grundpreis enthaltenen Kajüten entspricht der angegebenen Mindestbesatzung. Ein Schiff mit einer Brückencrew von mindestens zwei verfügt demnach standardmäßig über zwei Kajüten.

Zusätzliche Ausstattung kann mit RKE gekauft werden. Diese nimmt allerdings ebenfalls Raum für LSC in Anspruch. Dieser muss vom maximalen Ladevolumen abgezogen werden und ergibt das mögliche Ladevolumen eines Schiffes.

Beispiel: Fünf zusätzliche Kabinen kosten insgesamt 25.000 RKE und reduzieren das maximale Ladevolumen um 5 LSC. Ein Transportschiff mit einem maximalen Ladevolumen von 125 hat somit ein mögliches Ladevolumen von 120 LSC.

AUSSTATTUNG

ALLGEMEINES

ZUSÄTZLICHE KAJÜTEN

Jede Grundversion verfügt über genügend Kajüten, um ihre minimale Brückencrew unterzubringen – also 1, 2, 3 oder 4. Jede zusätzliche Kajüte muss separat verbaut werden.

5.000 RKE / 1 LSC

ZUSÄTZLICHE KRYOSTASEEINRICHTUNG

Sofern die bautypisch maximale Besatzungsstärke nicht überschritten wird, verfügt die Krankenstation des Schiffes über eine ausreichende Anzahl an Kryostasekammern. Erst wenn Kajüten und Passagierkabinen die bautypisch maximale Besatzungsstärke überschreiten, müssen ebenfalls zusätzliche Kryostaseeinrichtungen verbaut werden. Pro

zusätzlicher Kryostaseeinrichtung erhöht sich die maximale Besatzungsstärke eines Schiffes um 5 Personen.

50.000 RKE / 1 LSC

ZUSÄTZLICHER WAFFENANSCHLUSS

Alle Grundversionen verfügen über zwei Waffenanschlüsse. In der Regel befinden sich diese oben und vorne am Schiff. Insgesamt sind bis zu fünf Waffenanschlüsse möglich (oben, unten, backbord, steuerbord und vorne). Sie sind entweder zu 180° oder 360° drehbar.

180°-Waffenanschluss: 10.000 RKE / 1 LSC

360°-Waffenanschluss: 25.000 RKE / 1 LSC

FORTBEWEGUNG & REPARATUREN

BORDWERKSTATT

In einer Bordwerkstatt können – je nach Größe – Waffen, Drohnen, Androiden, Sonden, Ash oder sogar Systemgleiter und -jäger repariert und modifiziert werden. Sie verfügt neben dem nötigen Arbeitsbereich natürlich auch über ausreichend Lagerfläche für Bau- und Ersatzteile.

KLEINE BORDWERKSTATT

In einer kleinen Bordwerkstatt verfügt man über die nötige Einrichtung und Werkzeuge, um Waffen, Drohnen, Androiden und Sonden zu reparieren oder zu modifizieren.

25.000 RKE / 2 LSC

MITTLERE BORDWERKSTATT

Um an einem Ash herumschrauben zu können, bedarf es einer mittleren Werkstatt. In ihr befindet sich neben für Fahrzeugreparaturen nötigen Werkzeugen auch eine Hebebühne.

125.000 RKE / 5 LSC

GROBE BORDWERKSTATT

Eine große Bordwerkstatt ermöglicht die Reparatur und Modifizierung von Raumgleitern und -jägern. Mehrere Lastenkräne für die Aufhängung der Gleiter, das für Reparaturen nötige Werkzeug und Lagerfläche für Ersatzteile lassen kaum einen Wunsch offen.

500.000 RKE / 20 LSC



GARAGE

In einer Garage können Bodenfahrzeuge und Ash aufbewahrt werden. Zweiräder benötigen einen halben Stellplatz, normale Ash einen Stellplatz und Großraum-Ash zwei Stellplätze.

10.000 RKE (pro Stellplatz) / 2 LSC (pro Stellplatz)

HANGAR

Während kleine Systemjäger wie beispielsweise der Dekker SJ 119 L mit einem Stellplatz auskommen, benötigt ein handelsübliches Systemshuttle für sechs Personen hingegen drei Stellplätze.

25.000 RKE (pro Stellplatz) / 5 LSC (pro Stellplatz)

VERSORGUNG

LAZARETT

Eine Lazarett-Einheit verfügt über 10 Betten, das nötige medizinische Equipment für die Standardversorgung der Patienten (Überwachung der Vitalfunktionen, Verabreichung von Medikamenten etc.) und einen angeschlossenen Sanitärbereich.

500.000 RKE pro Einheit / 10 LSC pro Einheit

TREIBHAUS

In Treibhäusern werden auf Nährlösungen schnell wachsende Nutzpflanzen gezogen. Eine Einheit ist dabei in der Lage, den täglichen Bedarf an Frischware für fünf Personen zu erzeugen.

25.000 RKE pro Einheit / 2 LSC pro Einheit

ERHOLUNG & TOURISMUS

FITNESSRAUM

Auf langen Reisen durchs All ist Bewegungsmangel keine Seltenheit. Abhilfe kann hier ein Fitnessraum schaffen.

80.000 RKE / 10 LSC

PASSAGIERKABINEN

Da sich die Kajüten für die Crew meist in sensibleren Bereichen des Schiffes befinden, ist es nicht jedem recht, wenn sich hier auch Passagiere aufhalten. Passagierkabinen an weniger sensiblen Orten können das Sicherheitsrisiko minimieren. Außerdem sind Passagierkabinen auf ihren Verwendungszweck hin optimiert und in verschiedenen Ausführungen erhältlich.

ECONOMY

Passagierkabinen der Economy-Klasse sind Großraumschlafsäle mit acht Alkoven, die durch blickdichte Rollos ein Mindestmaß an Privatsphäre bieten. Angeschlossen ist ein Gruppenwaschraum mit Schallduschen und WC-Kabinen

12.500 RKE / 3 LSC

BUSINESS

Wer auf interstellaren oder systeminternen Flügen echte Privatsphäre genießen möchte, bucht die Überfahrt in den kompakten Kabinen der Business-Klasse. Diese sind als Ein- oder Zwei-Personen-Kabine nutzbar und bieten ein Mindestmaß an Komfort auf kleinstem Raum. Sie verfügen zudem über einen eigenen geschlossenen Hygienebereich mit Nasszelle und WC.

25.000 RKE / 3 LSC

ERSTE KLASSE (KLG II)

Der Markt für Erste-Klasse-Flüge ist in den meisten Systemen zwar überschaubar, aber auch KINDer der KLG II – insbesondere der Kreditlevel Omikron bis My – verfügen äußerst selten über eigene Schiffe und greifen zumindest auf interstellaren Reisen auf Dienstleister zurück. Dass sich diese KINDer nicht mit dem spartanischen Komfort der Business-Klasse zufriedengeben, sollte jedem klar sein. Daher bieten Erste-Klasse-Kabinen weitaus mehr Komfort und vor allem auch Bewegungsfreiheit. Neben einem Schlaf- und einem Badezimmer verfügen sie auch noch über einen kleinen Wohnbereich mit eigener Minibar.

250.000 RKE / 5 LSC

SCHIEBSTAND

Ein Schießstand bietet eine sichere Umgebung, in der Waffen ausprobiert und deren Handhabung trainiert werden kann. Bei ordnungsgemäßer Nutzung stellt er sicher, dass niemand zu Schaden kommt.

10.000 RKE / 5 LSC

HERSTELLER

Der Hersteller eines Schiffes drückt seinem Produkt unweigerlich einen Stempel auf. Dabei ist es aber nicht nur das äußere Design, an dem man die Herkunft eines Schiffes erkennt, vielmehr sind es die „inneren Werte“, die hier den wirklichen Unterschied machen.

DIMITROV

Der Hersteller Dimitrov ist für seine robuste Bauweise bekannt. Seine Schiffe sind fliegende Festungen, an denen sich Piraten oft die Zähne ausbeißen. Allerdings wird dies mit einer geringeren Manövrierfähigkeit und einer behäbigen Steuerung erkaufte.

Panzerung: +4

Beweglichkeit: -2

Sensorik: +1

max. Besatzung: +5

Schild: +300

Hülle: +450

alle Waffenanschlüsse sind 360°-Waffenanschlüsse

LIBERTUS

Die Schiffe von Libertus sind für ihre standardmäßig höhere Reichweite zum gleichen Preis wie vergleichbare Konkurrenzprodukte bekannt. Die kompakte Bauweise ihrer Schiffe lässt jedoch weniger Spielraum für andere Modifikationen.

Beweglichkeit: +3

Panzerung: +1

Sensorik: +2

max. Besatzung: -3

max. Ladevolumen: -15 LSC

Schild: +300

Hülle: -200

der Maschinenraum besitzt Stufe 2

STRELKOW

Der Name Strelkow steht fast schon Synonym für Raumer. Der modulare Aufbau der Schiffe macht sie besonders für neugegründete Unternehmen attraktiv, da sie für weitaus weniger RKE auf ihre Bedürfnisse zugeschnittene Schiffe bekommen können. Außerdem sind Strelkow in der Regel echte Raumwunder.

Beweglichkeit: +1

Panzerung: +3

Sensorik: +1

max. Ladevolumen: +15 LSC

Schild +100

Hülle +100

10% Preisnachlass auf Ausstattungsteile

YVERNAULT

Bis vor einigen Jahren war Yvernauld nur als Hersteller von Luxusraumyachten und Luxuskreuzfahrtraumschiffen tätig. Bei der Produktion seiner Raumschiffe nutzt das Unternehmen in weiten Teilen dieselben Fertigungsstätten, was selbst die Transportschiffe hochwertiger aber auch alles andere als günstig macht.

Beweglichkeit: +2

Panzerung: +3

max. Besatzung: +3

Schild: +100

Hülle: +300

Grundpreis: +750.000 RKE

die Kajüten besitzen Stufe 2

der Maschinenraum besitzt Stufe 3



AUSSTATTUNG

ART	MAX. LADUNG	PREIS
Zusätzliche Kajüten	-1 LSC	5.000 RKE
Zusätzliche Kryostaseeinrichtung	-1 LSC	50.000 RKE
Zusätzlicher Waffenanschluss	-1 LSC	10.000 RKE (180°) / 25.000 RKE (360°)
FORTBEWEGUNG & REPARATUREN		
Kleine Bordwerkstatt	-2 LSC	25.000 RKE
Mittlere Bordwerkstatt	-5 LSC	125.000 RKE
Große Bordwerkstatt	-20 LSC	500.000 RKE
Garage	je -2 LSC	10.000 RKE (pro Stellplatz)
Hangar	je -5 LSC	25.000 RKE (pro Stellplatz)
VERSORGUNG		
Lazarett	je -10 LSC	500.000 RKE (pro Einheit)
Treibhaus	je -2 LSC	25.000 RKE (pro Einheit)
ERHOLUNG & TOURISMUS		
Fitnessraum	-10 LSC	80.000 RKE
Passagierkabinen (Economy)	-3 LSC	12.500 RKE
Passagierkabinen (Business)	-3 LSC	25.000 RKE
Passagierkabinen (Erste Klasse)	-5 LSC	250.000 RKE
Schießstand	-5 LSC	10.000 RKE

KLEINES SCHIFF

Höhe:	15-20 m
Breite:	15-20 m
Länge:	60-80 m
Spannweite:	bis 60 m
Leergewicht:	ab 170 t
max. Ladung:	50 LSC
Brückencrew:	min. 1
Besatzung:	max. 6
Waffenanschlüsse:	1
Geschwindigkeit:	0,08-0,12 Parsec/Tag 19-23 Mio. km/Tag 350-500 km/h
Reichweite:	1,5 Parsec

STATUS

Schild	900
Hülle	900

ATTRIBUTE

Beweglichkeit	▲▼▲▼▲
Panzerung	▲▼▲
Sensorik	▲▼▲▼▲

GRUNDPREIS

175.000 RKE

MITTLERES SCHIFF

Höhe:	20-25 m
Breite:	20-25 m
Länge:	80-100 m
Spannweite:	bis 75 m
Leergewicht:	ab 170 t
max. Ladung:	100 LSC
Brückencrew:	min. 2
Besatzung:	max. 12
Waffenanschlüsse:	1
Geschwindigkeit:	0,08-0,12 Parsec/Tag 19-23 Mio. km/Tag 300-450 km/h
Reichweite:	1,5 Parsec

STATUS

Schild	1.100
Hülle	1.100

ATTRIBUTE

Beweglichkeit	▲▼▲▼
Panzerung	▲▼▲▼
Sensorik	▲▼▲▼

GRUNDPREIS

400.000 RKE



HERSTELLER

DIMITROV

Panzerung: +4
Beweglichkeit: -2
Sensorik: +1
max. Besatzung: +5
Schild: +300
Hülle: +450
alle Waffenanschlüsse sind 360°-Waffenanschlüsse

STRELKOW

Beweglichkeit: +1
Panzerung: +3
Sensorik: +1
max. Ladevolumen: +15 LSC
Schild: +100
Hülle: +100
10% Preisnachlass auf Ausstattung

LIBERTUS

Beweglichkeit: +3
Panzerung: +1
Sensorik: +2
max. Besatzung: -3
max. Ladevolumen: -15 LSC
Schild: +300
Hülle: -200
der Maschinenraum besitzt Stufe 2

YVERNAULT

Beweglichkeit: +2
Panzerung: +3
max. Besatzung: +3
Schild: +100
Hülle: +300
Grundpreis: +750.000 RKE
die Kajüten besitzen Stufe 2
der Maschinenraum besitzt Stufe 3

SYSTEMSHUTTLE

SCHILD	HÜLLE	S.I.	BEW.	PAN.	SEN.	BESATZUNG	GESCHW.	VI	PREIS
600	700	100	4	2	3	min. 1 max. 6	130 Mio km/Tag 456 km/h	Stufe 30	125.000 RKE

GROBES SCHIFF

Höhe: 25-30 m
Breite: 25-30 m
Länge: 100-120 m
Spannweite: bis 85 m
Leergewicht: ab 170 t
max. Ladung: 150 LSC
Brückencrew: min. 3
Besatzung: max. 15
Waffenanschlüsse: 2

Geschwindigkeit: 0,08-0,12 Parsec/Tag
19-23 Mio. km/Tag
250-400 km/h

Reichweite: 1,5 Parsec

STATUS

Schild 1.400
Hülle 1.400

ATTRIBUTE

Beweglichkeit ▲▼▼▼
Panzerung ▲▼▼▼▲
Sensorik ▲▼▼▼▲

GRUNDPREIS

600.000 RKE

SEHR GROBES SCHIFF

Höhe: 30-35 m
Breite: 30-35 m
Länge: 120-150 m
Spannweite: bis 95 m
Leergewicht: ab 170 t
max. Ladung: 225 LSC
Brückencrew: min. 4
Besatzung: max. 20
Waffenanschlüsse: 2

Geschwindigkeit: 0,08-0,12 Parsec/Tag
19-23 Mio. km/Tag
200-350 km/h

Reichweite: 1,5 Parsec

STATUS

Schild 1.800
Hülle 1.800

ATTRIBUTE

Beweglichkeit ▲▼▲
Panzerung ▲▼▼▼▲▼
Sensorik ▲▼▼▼

GRUNDPREIS

1.350.000 RKE

EGO

„Die Natur macht Fehler. Wir nicht.“
- Werbeslogan von Takagi Robogenetik

Einige Raumer-Crews oder allein fliegende Raumer bevorzugen es, der IVI ihres Schiffes eine persönlichere Note zu geben als nur einen simulierten Charakter. Mithilfe von Androiden erhält eine IVI einen eigenen Körper, mit dem sie auch physisch mit der restlichen Crew interagieren kann. Da ursprünglich nur einheitlich androgyn aussehende Mehrzweck-Androiden für den Einsatz auf Schiffen vorgesehen waren, behelfen sich manche Crews damit, andere, humanoider aussehende Modelle – vornehmlich aus dem Rotlicht-Milieu – zweckzuentfremden.

Anfang 1272 RSZ reagierte die Takagi Robogenetik HGA auf diese Nachfrage mit den Ikona-Modellen, einer neuen Reihe lebensnaher Androiden. Diese dienen einer IVI als sogenannte Eigenständig gebrauchsfähige Offlinespeicher, kurz EGO, die es ihr erlaubt, die Crew notfalls sogar über die Reichweite des Cockpits hinaus auf Landgängen zu begleiten.

TECHNISCHE DETAILS

Takagi Robogenetik verwendet bei den Ikona-Modellen nur die neuesten technischen Errungenschaften ihres Hauses. Die Leichtbauweise der technischen Komponenten macht einen Ikona-Körper kaum schwerer als sein Pendant aus Fleisch und Blut. Nahezu alle Ikona-Modelle sind – wie Genesis – in ihrem Aussehen Lukeanern nachempfunden. Die künstliche Haut der Androiden ist in der Lage nahezu alle natürlichen Veränderungen – beispielsweise Erröten oder eine Gänsehaut – zu simulieren. Insbesondere hochpreisige Modelle sind daher optisch von anderen Lukeanern kaum bis gar nicht zu unterscheiden.

Um Bedenken in der Bevölkerung und bei den Sicherheitsämtern zu zerstreuen, ist jede Ikona mit einem dem KIND ähnlichen Implantat versehen. Dieses weist jede Ikona über UNIFORM klar als EGO aus. Verwechslungen mit echten KINDern sind daher zumindest in erschlossenen Gebieten nicht möglich. Das Implantat ist rechtlich dem KIND gleichgesetzt, was bedeutet, dass Manipulationen an dem Implantat dieselben Straftatbestände erfüllen. Scans, beispielsweise mit einem Handscanner, entlarven eine Ikona jedoch ebenfalls eindeutig als Künstliche Lebensform.

Im EGO wird die vom Besitzer festgelegte Persönlichkeit der verbundenen IVI zwischengespeichert. Das heißt, auch wenn der direkte Kontakt zur IVI abbricht, weil sich der EGO zu weit vom Schiff entfernt, bleibt er ihrem Verhalten treu.

SPEZIFIKATIONEN

MODELL

Takagi stellt verschiedene Ausführungen des Ikona-Körpers bereit. Das Modell einer Ikona bestimmt weniger das Aussehen, sondern vielmehr ihre technischen Begrenzungen. Darunter fallen die Attributmaximalgrenzen, die maximale Gesundheit, die Schwierigkeit für Hacker und Technomanten, den EGO zu übernehmen, sowie die Speicherkapazität des EGO.

SILHOUETTE

Mit Silhouette ist das grundsätzliche Aussehen des Ikona-Modells gemeint. Da IVI über kein eigenes Geschlecht verfügen und ihre geschlechtliche Identität einzig von ihren Besitzern bestimmt wird, können diese ebenfalls festlegen, ob der EGO über eine weibliche oder männliche Silhouette verfügt.

STUFE

Sofern sich ein EGO noch in Kontakt mit den Systemen des Schiffes befindet, gilt die Stufe der IVI. Ist dies nicht der Fall, ergibt sich seine Stufe aus seiner Basisstufe und den zusätzlich auf die Einsatzfertigkeiten verteilten Punkten. Ein EGO kann auch ohne direkten Kontakt zur Original-IVI Drohnen bis zu einer kombinierten Stufe, die seiner Stufe entspricht, kontrollieren.

ATTRIBUTE

Ein EGO verfügt über die gleichen Attribute wie jedes andere Crewmitglied aus Fleisch und Blut. Je nach Modell gelten für die Attribute unterschiedliche bauliche Maximalgrenzen. Diese werden von den erhältlichen Standardmodellen jedoch nicht ausgereizt. Sie stellen die Grenze dar, bis zu der der entsprechende EGO mit kostenpflichtigen Upgrades optimiert werden kann.

Die Attribute Auffassungsgabe und Intelligenz eines EGO gelten nur für den Fall, dass die Verbindung zum Schiff unterbrochen wird, beispielsweise weil sich der EGO außerhalb der durch das Cockpit festgelegten Reichweite aufhält. Ansonsten gelten die Werte der IVI.

KOSTEN IN RKE (UPGRADE)	
STUFE	KOSTEN IN RKE
▲ bis ▲▼▲▼▲	5.000 pro Punkt
▲▼▲▼▲ ▼ bis ▲▼▲▼▲ ▼▲	15.000 pro Punkt



EINSATZFERTIGKEITEN

Zwar verfügt eine IVI in der Regel über eine recht ansehnliche Sammlung an Fertigkeiten, diese sind jedoch eher auf ihre eigentlichen Verwendungszwecke zugeschnitten. Ein EGO verfügt über einen eigenen Fertigkeiten-Speicher, der es der IVI ermöglicht, darüber hinausgehende Fertigkeiten für ihre Außeneinsätze zu besitzen oder vorhandene Fertigkeiten auf den EGO zu kopieren.

Letzteres erweist sich vor allem dann als nützlich, wenn beispielsweise zu erwarten ist, dass sich der EGO im Verlauf des Außeneinsatzes über die Reichweite hinaus vom Schiff entfernt.

KOSTEN IN RKE (UPGRADE/DIREKTKAUF)		
STUFE	SPEICHER	KOSTEN IN RKE
▲	1 Yottabyte	- / 2.000
▲▼	2 Yottabyte	3.000 / 5.000
▲▼▲	3 Yottabyte	4.000 / 9.000
▲▼▲▼	4 Yottabyte	5.000 / 14.000
▲▼▲▼▲	5 Yottabyte	10.000 / 24.000
▲▼▲▼▲ ▼	6 Yottabyte	16.000 / 40.000
▲▼▲▼▲ ▼▲	7 Yottabyte	25.000 / 65.000
▲▼▲▼▲ ▼▲▼	8 Yottabyte	55.000 / 120.000
▲▼▲▼▲ ▼▲▼▲	9 Yottabyte	130.000 / 250.000
▲▼▲▼▲ ▼▲▼▲▼	10 Yottabyte	250.000 / 500.000

STATUS

Der Status eines EGO gibt an, wie viel Schaden er nehmen kann, bevor er zerstört wird. Wie bei der IVI selbst ist er in Hardware und Software unterteilt.

HARDWARE

Mit Hardware ist der Körper des EGO gemeint. Sinkt der Wert in Hardware unter eine bestimmte Schwelle, geht der EGO „linkdead“ und verliert die Verbindung zum Schiff und der IVI. Ab diesem Moment ist er auf sich allein gestellt und kann nur noch auf die lokal im Offlinespeicher vorhandenen Einsatzfertigkeiten zugreifen.

SOFTWARE

Mit Software ist die Programmintegrität der IVI-Kopie gemeint. Diese kann durch Technomantie oder Hacking beschädigt werden. Überschreitet der Schaden an der Software einen bestimmten Schwellenwert, geht die IVI-Kopie offline. Der EGO wird handlungsunfähig. Schäden an der Software werden erst dann relevant, wenn der Kontakt des EGO zur IVI unterbrochen ist.

IKONA-MODELLE

IKONA I

Das Modell I der Ikona-Serie ist als optisch ansprechendere Alternative zum Multifunktions-Androiden gedacht und auch

in einer ähnlichen Preiskategorie angesiedelt. Zwar startet das Modell sogar mit einem günstigeren Grundpreis, jedoch bleibt es in der Grundversion auch weit hinter den Fähigkeiten eines Multifunktions-Androiden zurück. Der Motorik, Gestik und Mimik einer Ikona I ist anzusehen, dass es sich bei ihr um einen Androiden handelt.

Punkte: 12

Hardware: 100

Speicher: 30 Yottabyte

Stufe: 10

Preis: 15.000 RKE

IKONA II

Raumer, die auch technisch eine Verbesserung zu Multifunktions-Androiden suchen, werden mit der Ikona II gut bedient. Das Modell ist so belastbar wie ein Lukeaner und verfügt über ausreichend Speicher, um etliche Einsatzfertigkeiten auf professionellem Niveau anwenden zu können. Obwohl Ikona II bei flüchtiger Betrachtung auch für einen Lukeaner oder Genesis gehalten werden könnten, entgeht geübten Augen keineswegs, dass es sich um eine Künstliche Lebensform handelt.

Punkte: 14

Hardware: 120

Speicher: 40 Yottabyte

Stufe: 15

Preis: 25.000 RKE

IKONA III

Ein Ikona III sprengt die körperlichen Grenzen eines Lukeaners und wird unter der Hand schon als der lang erwartete Ersatz für die Genesis gehandelt. Aussehen und Verhalten des Modells unterscheiden sich in keiner Weise von Lukeanern oder Genesis, was es schwer macht, sie ohne die Zuhilfenahme eines Scanners oder von UNIFORM als EGO zu erkennen.

Punkte: 16

Hardware: 140

Speicher: 60 Yottabyte

Stufe: 20

Preis: 50.000 RKE

IKONA IV

Mit der Ikona IV setzt Takagi neue Maßstäbe. Das Modell übertrifft die körperliche Leistungsfähigkeit von Lukeanern und Genesis. Sein 80 Yottabyte großer Speicher macht es auch außerhalb der Reichweite des Schiffes zu einem nützlichen Werkzeug. Zudem lässt sich das Aussehen einer Ikona IV jederzeit verändern. Haut-, Haar- und Augenfarbe sowie Gesichtszüge können somit neuen Wünschen ohne Aufwand angepasst werden.

Punkte: 18

Hardware: 160

Speicher: 80 Yottabyte

Stufe: 25

Preis: 150.000 RKE

ATTRIBUTSMAXIMALGRENZEN

IKONA I

Auffassungsgabe	▲▼▲▼
Ausstrahlung	▲▼▲▼
Geschicklichkeit	▲▼▲▼
Intelligenz	▲▼▲▼
Konstitution	▲▼▲▼
Manipulation	▲▼▲▼
Schnelligkeit	▲▼▲▼
Stärke	▲▼▲▼
Wahrnehmung	▲▼▲▼

Stufe: 10 Hardware: 100
 Punkte: 12 Speicher: 30 Yottabyte

IKONA III

Auffassungsgabe	▲▼▲▼▲ ▼
Ausstrahlung	▲▼▲▼▲ ▼
Geschicklichkeit	▲▼▲▼▲ ▼
Intelligenz	▲▼▲▼▲ ▼
Konstitution	▲▼▲▼▲ ▼
Manipulation	▲▼▲▼▲ ▼
Schnelligkeit	▲▼▲▼▲ ▼
Stärke	▲▼▲▼▲ ▼
Wahrnehmung	▲▼▲▼▲ ▼

Stufe: 20 Hardware: 140
 Punkte: 16 Speicher: 60 Yottabyte

IKONA II

Auffassungsgabe	▲▼▲▼▲▲
Ausstrahlung	▲▼▲▼▲▲
Geschicklichkeit	▲▼▲▼▲▲
Intelligenz	▲▼▲▼▲▲
Konstitution	▲▼▲▼▲▲
Manipulation	▲▼▲▼▲▲
Schnelligkeit	▲▼▲▼▲▲
Stärke	▲▼▲▼▲▲
Wahrnehmung	▲▼▲▼▲▲

Stufe: 15 Hardware: 120
 Punkte: 14 Speicher: 40 Yottabyte

IKONA IV

Auffassungsgabe	▲▼▲▼▲ ▼▲
Ausstrahlung	▲▼▲▼▲ ▼▲
Geschicklichkeit	▲▼▲▼▲ ▼▲
Intelligenz	▲▼▲▼▲ ▼▲
Konstitution	▲▼▲▼▲ ▼▲
Manipulation	▲▼▲▼▲ ▼▲
Schnelligkeit	▲▼▲▼▲ ▼▲
Stärke	▲▼▲▼▲ ▼▲
Wahrnehmung	▲▼▲▼▲ ▼▲

Stufe: 25 Hardware: 160
 Punkte: 18 Speicher: 80 Yottabyte

ERSCHAFFUNG

Die Erschaffung eines EGO ist der Erschaffung einer IVI sehr ähnlich: Ein Großteil der Verbesserungen wird mit RKE gekauft. Zu Beginn wählt man die gewünschte Ikona aus und verteilt die vom Modell zur Verfügung gestellten Punkte auf die Attribute.

Der Maximalwert der Hardware wird durch das Modell selbst bestimmt. Der Schwellenwert, an dem ein EGO „linkdead“

geht, wird – wie bei Protagonisten – durch dessen Konstitution bestimmt. Für jeden Punkt in Konstitution werden 20 Punkte vom Maximalwert abgezogen, um den Schwellenwert zu berechnen.

Der Maximalwert in Software entspricht der Stufe der IVI. Der Schwellenwert, bei dem der EGO offline geht, entspricht der halben Stufe der IVI. Im Anschluss können Attribute und Einsatzfertigkeiten mit RKE gesteigert beziehungsweise gekauft werden.



Name _____
Spieler _____
Geschichte _____

STUFE

ATTRIBUTE

Auffassungsgabe $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$

Intelligenz $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$

Reaktion $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$

STATUS

HARDWARE
maximal aktuell

SOFTWARE

SYSTEME

BETRIEB <input type="checkbox"/>	GESUNDHEIT <input type="checkbox"/>	KAMPF <input type="checkbox"/>
Bürokratie $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Chirurgie $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Ausweichen $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$
Computer $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Implantattech. $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Geschütze $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$
Linguistik $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Pharmazie $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Nahkampf $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$
Nachforschung $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Toxikologie $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Schusswaffen $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$
Wissenschaft $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Virologie $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Waffenlos $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$
NAVIGATION <input type="checkbox"/>	SICHERHEIT <input type="checkbox"/>	WARTUNG <input type="checkbox"/>
Astronomie $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Forensik $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Antriebstech. $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$
Aufmerksamkeit $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Heimlichkeit $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Elektronik $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$
Navigation $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Psychologie $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Fahrzeugtech. $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$
Steuerung $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Sicherheit $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Sicherheitstech. $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$
Strategie $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Tarnung $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Waffentech. $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$

EGO

ATTRIBUTE

Auffassungsgabe $\blacktriangle\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$

Ausstrahlung $\blacktriangle\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$

Geschicklichkeit $\blacktriangle\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$

Intelligenz $\blacktriangle\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$

Konstitution $\blacktriangle\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$

Manipulation $\blacktriangle\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$

Schnelligkeit $\blacktriangle\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$

Stärke $\blacktriangle\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$

Wahrnehmung $\blacktriangle\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$

Reaktion $\blacktriangle\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$

SPEZIFIKATIONEN

Modell _____

Silhouette _____

Größe _____

Gewicht _____

Speicher _____ / _____

STUFE

STATUS

HARDWARE

maximal linkdead aktuell

SOFTWARE

maximal offline aktuell

EINSATZFERTIGKEITEN

Fertigkeit _____ Speicher _____ $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	Fertigkeit _____ Speicher _____ $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$
_____ _____ $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	_____ _____ $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$
_____ _____ $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	_____ _____ $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$
_____ _____ $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$	_____ _____ $\Delta\nabla\Delta\nabla\Delta$ $\nabla\Delta\nabla\Delta\nabla$

AUSRÜSTUNG

WAFFE

Name _____	Typ _____	Modi _____	Mag. _____	Reichw. _____	Schaden _____	GS _____
------------	-----------	------------	------------	---------------	---------------	----------