

DIE MAXIMALWERTE DER WAFFEN SOL THU'MAS

Waffe	Abh.	Mindest		Maximum		Grundwert SP
		ST	GE	A	P	
Armbrust* (100m)	GE	06	08	15	0	1W6+2
Energiemachete	ST	06	04	12	9	1W6+3
Energiemesser	GE	04	04	10	6	1W6+1
Energie-Wurfmesser (25m)	GE	06	06	14	0	1W6-1
Flammenwerfer* (50m)	GE	08	08	18	0	3W6
Granatwerfer* (200m)	GE	08	08	16	0	4W6
Kampfstab*	GE	04	08	10	13	1W6-1
Lasergewehr* (500m)	ST	06	06	16	0	3W6
Laserkanone* (1000m)	KO	10	08	18	0	4W6
Laserpistole (200m)	GE	04	06	14	0	2W6
Leichte Handgranate (50m)	GE	06	06	14	6	4W6
Mini-Laserpistole (50m)	GE	04	04	10	0	1W6
Netz-Pistole (50m)	GE	06	08	12	0	1W6
Peitsche	ST	08	06	12	4	1W6
Pfeilpistole (50m)	GE	06	08	12	0	1W6+2
Pfeilstab* (Kampfstab)	GE	04	08	14	0	1W6-1
Präzisionsgewehr* (1000m)	GE	06	10	16	0	3W6
Schild**	GE	04	04	8	18	1W6-3
Schnellschuss-Lasergewehr* (200m)	SC	06	08	14	0	3W6
Schnellschuss-Laserpistole (100m)	SC	06	06	14	0	2W6
Schockstab	GE	04	04	12	4	1W6-1
Schockwaffe (25m)	GE	04	06	12	0	1W6-2
Schwere Handgranate (50m)	ST	08	06	16	0	6W6
Waffenloser Kampf*	ST	04	04	6	3	1W6-3
Waffenloser Kampf*	GE	06	06	4	6	1W6-4
Waffenloser Kampf 2*	GE	08	08	7	8	1W6-3
Waffenloser Kampf 3*	GE	10	10	9	10	1W6-2

* = Zweihandwaffe

** = Verteidigungswaffe

PARADEBONUS DER VERTEIDIGUNGSWAFFEN

Waffe	Paradebonus
Schild	P-Wert geteilt durch 2

WAFFENMANÖVER SOL THU'MAS

Der Kostenaufwand in Punkten für die Neuerlernung und Verbesserung steht unter der Überschrift "K" (=Kosten). Die maximal mögliche Anzahl der Lernverbesserungen eines Manövers ist in der Spalte "L" (=Lernanzahl) zu finden.

Waffe	Manöver	A	P	SP	K	L
Armbrust	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	3 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	Magazin überladen	-3	x	-3	4	3
Energiemachete	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	Doppelhänd. Schlag	+1	-3	+1	4	3
	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4
	Werfen	-4	x	-4	6	4
Energiemesser	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	Doppelhänd. Schlag	+1	-3	+1	4	3
	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4
	Werfen	-4	x	-4	6	4
Energie-Wurfm.	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	Flammenwerfer	2 ApR (je)	-3	x	-3	4
Granatwerfer	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	Kampfstab	2 ApR (je)	0	x	0	0
Lasergewehr	3 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	4 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4
	Entwaffnen Schild	-4	-4	x	6	4
Laserkanone	Geg. zu Fall bringen	-3	-3	-3	4	3
	Parademanöver	x	+3	x	4	3
	2 ApR (je)	0	x	0	0	0
	3 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
Laserpistole	Magazin überladen	-3	x	-3	6	4
	2 ApR (je)	0	x	0	0	0
L. Handgranate	3 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	Magazin überladen	-3	x	-3	6	4
	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
Mini-Laserpist.	3 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	Magazin überladen	-3	x	-3	6	4
	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
Netz-Pistole	3 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
Peitsche	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	3 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
Pfeilstab	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	3 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
Präzisionsgew.	2 ApR	-3	x	-3	4	3
	Magazin überladen	-4	x	-4	6	4
Schild	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	Schildschlag	-4	-4	-4	6	3
Schn. Laserge.	2 ApR (je)	0	x	0	0	0
	3 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	4 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	Magazin überladen	-4	x	-4	6	4

Waffe	Manöver	A	P	SP	K	L
Schn. Laserpis.	2 ApR (je)	0	x	0	0	0
	3 ApR (je)	0	x	0	0	0
	4 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	5 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	Magazin überladen	-4	x	-4	6	4
Schockstab	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	Schockwaffe	2 ApR (je)	-3	x	-3	4
Schw. Handgra.	2 ApR (je)	-3	x	-3	4	3
	WK (ST)	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4
WK (GE)	2 ApR (je)	-3	-3	-3	4	3
	WK 2	3 ApR (je)	-3	-3	-3	4
WK 3	Entwaffnen	-4	-4	x	6	4
	Parademanöver	x	+3	x	4	3
	Geg. zu Fall bringen	-3	-3	-3	4	3
WK 3	Entwaffnen Schild	-4	-4	x	6	4
	Frontalangriff	+2	-3	0	4	3
	Haltegriff	-3	-3	x	4	3

x = Wert beträgt 0

SPHÄRENSPEZIELLE FERTIGKEITEN
SOL THU'MAS

Absprung (GE)
Astronavigation (IN)
Bewegen im Raumanzug (GE)
Computer (IN)
Elektrotechnik (IN)
Extraterrestrik (IN)
Fahrzeuge fahren (GE)
Finanzwissen (IN)
Fliegen (GE)
Geschichte (IN)
Geschützaffen (GE)
Gesetze (IN)
Gravitationsausgleich (KO)
Hacking (IN)
Kunst (IN)
Literatur (IN)
Luftkampf (GE)
Medienwissenschaften (IN)
Mythologie (GK)
Pflanzenkunde (IN)
Pharmakologie (IN)
Philosophie (GK)
Planetenkunde (IN)
Politik (CH)
Raumfahrt (IN)
Religion (IN)
Schiffsführung (IN)
Sportarten betreiben (GE)
Sprachen lesen / schreiben (IN)
Sprachen sprechen (IN)
Sprengstoffe (IN)
Telekommunikation (IN)
Tierkunde (IN)
Tiertraining (IN)
Toxikologie (IN)
Verbrechen (IN)
Verwaltung (IN)

DIE PREISLISTE SOL THU'MAS

Waffen		Allgemeine Ausrüstung		Illegale Ausrüstung	
Armbrust (hydraulisch)	110	Expeditionszelt	450	Elektronischer Dietrich*	70
Energiemachete	300	Nanoseil (100m)	25	Hacking-Progr. (pro Stufe)*	300
Energiemesser	200	Sauerstoffmaske	250	Roboter	
Energie-Wurfmesser	100	Luftfilter-Maske	80	Medirobster	130T
Flammenwerfer**	600	Schutzanzug	900	Service-Roboter	12T
Granatwerfer**	1000	Raumanzug	3500	Erkundungsroboter	35T
Kampfstab	70	Hitzeschutzkleidung	400	Sprengstoffe und Zubehör	
Lasergewehr	1000	Sauerstofftank	200	Sprengstoff (10 gr.)	100
Laserkanone**	2000	Wasserfilter	20	Fernauslöser	50
Laserpistole	500	Überlebensration (Tag)	5	Ferngesteuerter Zünder	10
Leichte Handgranate	90	Taschenlampe	15	Drohnen	
Mini-Laserpistole	750	Mini-Werkzeugausrüstung	80	Mini-Aufklärungsdrohne	10T
Netz-Pistole	250	Technische Geräte		Aufklärungsdrohne	6000
Pfeilpistole	300	Kleinkommunikator	100	Sprengdrohne**	3000
Peitsche	90	Langstrecken-Kommunikat.	500	Forschungsdrohnen	22T
Pfeilstab (siehe Kampfstab)		Holokamera	200	Kampfdrohne**	12T
Präzisionsgewehr	1700	Holoprojektor	1600	Drogen und verbotene Substanzen	
Schild	250	Infrarot- u. Wärmesichtbrille	200	Thyryn (pro gr.)*	50
Schnellschuss-Lasergewehr**	1400	Lesepads	60	Mode- und Gebrauchsgegenstände	
Schnellschuss-Laserpistole**	900	Übersetzungsgerät	700	Wäryth-Kristall (pro gr.)	100
Schockstab	80	Exoskelett	2000	Transportmittel	
Schockwaffe	110	Handscanner		Bodenfahrzeug	21T
Schwere Handgranate**	140	Elementscanner	900	Transportfahrzeug	42T
Munition		Medizinscanner	1500	Kleines Raumschiff	1000T
Armbrust-Magazin	20	Umweltscanner	1800	1 E (je Größenstufe)	400
Magazin Laserwaffen	20	Medizinische Ausrüstung		Reisedienstleistung	
Flammenwerfer Patrone**	150	Bokari-Beere (pro gr.)	150	Planetar (je 100km)	10
Granatwerfer Granate**	30	Erste-Hilfe-Pack	30	Interplanet. (je 1 Mio. km)	30
Pfeile für Pfeilpistole	15	Medizinkoffer	800	Interstellar	100
Pfeile für Pfeilstab	12	Bluthemmendes Spray	10	Gehobene Klasse	x3
Militär		Schmerzmittel	5	Luxusklasse	x5
Betäubungsgranate**	140	Scanner-Betten	15T	Fracht (pro t)	x0,5
Biometrie-Kodierer**	150	Überwachungs-ausrüstung		Übernachtung und Verpflegung	
Blendstab**	290	Geräuschverstärker	400	Übernachtung (einfach)	25
Chamäleonanzug**	2000	Mini-Mikrofon	300	Gehobene Klasse	x3
Fernglas**	150	Mini-Kamera	500	Luxusklasse	x5
Gewehrlampe**	15	Schiffswaffen		Verpflegung/Tag (einfach)	10
Handschellen**	30	Leichte Laserkanone	80T	Gehobene Klasse	x3
Lügendetektor**	3200	Laserkanone	140T	Luxusklasse	x5
Markierungsgranate**	30	Mittelschwere Laserkanone**	220T	Dienstleistungen	
Mini-Fallschirm**	1100	Schwere Laserkanone	300T	Hacker (pro Punkt)*	100
Multispektral-Fernrohr**	400	Laserbank	900T	Identitätsfälscher (pro Arbeit)*	8000
Nervengas**	220	Schwere Laserbank	1500T	Söldner (pro Tag)	700
Schlagring**	20	Leichtes Anti-Materie-Kat.	9000	Kampfpiloten	1100
Tränengas**	110	Anti-Materie-Katapult	16T	Frachtpiloten	500
Rüstungen		Schweres Anti-Materie-Kat.	25T	Andere Kosten	
Leichte Schutzweste	900	Katapultbank	2000T	Fertigkeit	15
Schutzweste	1400	Schwere Katapultbank**	500T	Lehrmeister	50
Leichte Kampfanzug	2800				
Kampfanzug	4000				
Schutzhelm	500				
Kampfhelm	850				

* = illegale Ware innerhalb des Pakts

** = militärische Ausrüstung

T = Tausend