

Charaktere	3	Roboter.....	42
Eigene Spezies entwickeln	3	Störungstabelle	43
Positive Rassenmerkmale	4	Roboter anpassen	43
Negative Rassenmerkmale	6	Robotermodifikationen	44
Superkräfte	6	Standardroboter	45
Beispielrassen	7	Raumschiffe.....	47
Neue Handicaps.....	12	Raumfahrtlogistik	47
Neue Talente	13	Raumschiffgrößentabelle	48
Ausrüstung	14	Hyperraum.....	49
Ultratechnologie.....	14	Raumkampf	49
Munition nachhalten	14	Raumschiffe anpassen	51
Persönliche Ausrüstung	15	Kritische Raumschiffstreffer.....	52
Technologiezugang.....	17	Raumschiffmodifikationen	53
Rüstung	18	Standardtypen	56
Nahkampfwaffen	20	Fahrzeuge.....	60
Fernkampfwaffen.....	21	Fahrzeuglogistik.....	60
Fahrzeugwaffen.....	26	Fahrzeuggrößentabelle.....	61
Settingregeln	30	Fahrzeugkampf	62
Atmosphäre.....	30	Fahrzeuge anpassen.....	62
Extreme Reichweite	31	Fahrzeugmodifikationen.....	62
Schwerkraft	31	Standardmodelle	66
Hacking	31	Kampfläufer	68
Bergungsgüter und Handel.....	32	Kampfläufer im Gefecht.....	68
Cyberware.....	34	Kampfläufergrößentabelle	68
Ein- und Ausbau.....	34	Kampfläufer anpassen.....	70
Biolast.....	35	Kampfläufermodifikationen.....	70
Cyberware.....	35	Standardmodelle	72
Kampfanzüge.....	38	Weltengenerator	74
Kampfanzuggrößentabelle	38	Wanderer und Lebensformen	77
Kampfanzüge anpassen	39	Charaktere.....	77
Kampfanzugmodifikationen	39	Imperien	85
Standardmodelle	41	Fremde Lebensformen.....	88