

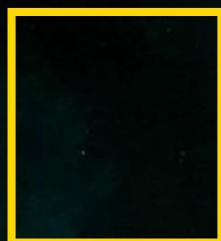
2G



Sensor-Array:

Kann Nebelplättchen und Gegenstände von angrenzenden Feldern aufdecken.

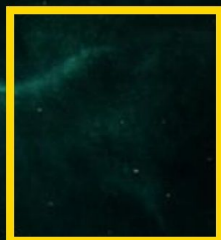
2G



Booster:

Kann sich sofort und ohne Zeitverlust ein Feld bewegen (2x)

2G



Jäger-Staffel:

Jeder Verbündete hat im Kampf immer 1 SP mehr, wenn das Schiff selbst nicht mitkämpft.

3G



Sprungboje:

Kann auf Feld abgelegt werden (1x). Jeder kann für 2h dort hinspringen.

Ausrüstungstafel



2G

Deflektor-Schild:

Kann den E-Verlust in einer verlorenen Kampfrunde abwehren (Eigenes Schiff) oder ein negatives Ereignis für alle (falls mit Schild markiert). 2x



2G

Gefechtscomputer:

Kann auf auch auf angrenzenden Feldern angreifen. (Einzeln würfeln)



2G

Transporterstrahl:

Gegenstände mit einem Verbündeten tauschen. (1 mal pro Tag)



3G

Bomber-Staffel:

Wie Jäger-Staffel, nur 3 SP

4G



Atomrakete:

Direkt nach dem Wurf kann ein WW verdoppelt werden. (2x)

Kann nur auf dem Schwarzmarkt gekauft werden.




ЗАРЕК
ПРОМЫШЛЕННЫЕ

Zarek Gladiator

☆☆☆

Schlachtschiff

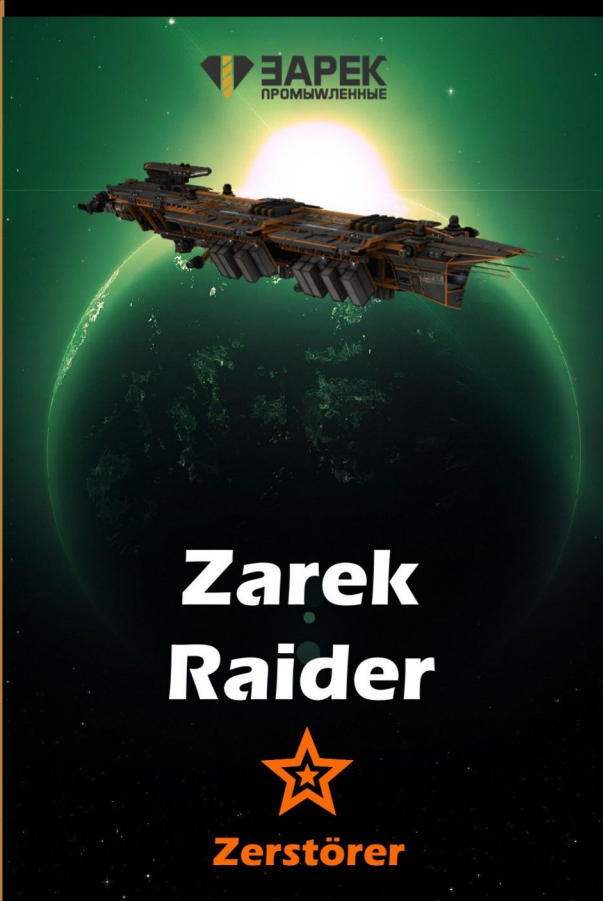
ЗАРЕК **Gladiator** ПРОМЫШЛЕННЫЕ

Länge: 2015 m Crew: 7162

Dieses riesige, beeindruckende Schlachtschiff dient oft als Flaggschiff eines Admirals und Zentrum einer Angriffsformation. Unzählige Waffensysteme sind an Bord untergebracht, schwere Geschütze unterstützt von einer Vielzahl schneller Raketen lassen Gegnern kaum eine Chance. Sollte dieser Gigant doch zerstört werden, hinterlässt er Weltraumminen um sich zu rächen.

Spezialfähigkeit: Weltraumminen

Bei Vernichtung hinterlässt er Minen auf diesem Feld. Das nächste Titan-Schiff darauf: -3E

ЗАРЕК
ПРОМЫШЛЕННЫЕ

Zarek Raider

☆

Zerstörer

ЗАРЕК **Raider** ПРОМЫШЛЕННЫЕ

Länge: 840 m Crew: 3145

Dieses Schiff wurde als Eskorte für größere Schiffe und als Aufklärer entwickelt. Es ist nur schwach bewaffnet und gepanzert, weshalb es sich im Kampf auf einen extrem starken Richtdeflektorschild verlassen muss. Da dieser Schild aber immer nur eine Richtung schützen kann, ist der Raider verwundbar wenn er aus mehreren Richtungen beschossen wird.

Spezialfähigkeit: Richtschild:

Der Raider muss 2x besiegt werden (innerhalb eines Tages) Ausser er wird von mehr als einem Feld aus angegriffen.



Zarek Hunter



Kreuzer

ZAPEK Hunter ПРОМЫШЛЕННЫЕ

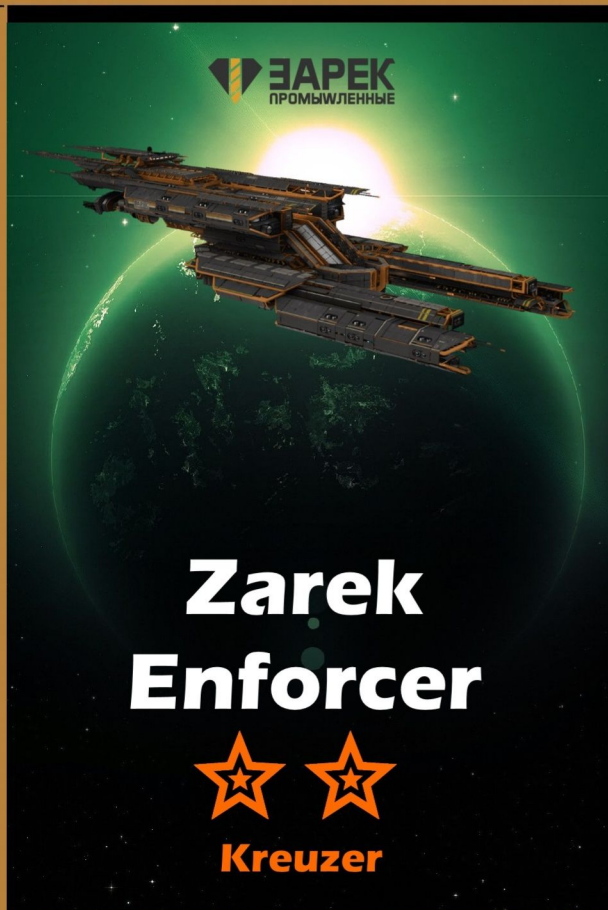
Länge: 1108 m Crew: 5125

Der Hunter wurde von Anfang an als Angriffsschiff entwickelt und ist schwer bewaffnet.

Seine Beute überlistet er durch das große Blink-Triebwerk in der Schiffsmitte. Damit kann er sich sofort um einige Kilometer repositionieren, was Angriffe über große Entfernungen auf dieses Schiff unmöglich macht.

Spezialfähigkeit: Blink-Triebwerk

Dieses Schiff kann nicht von angrenzenden Feldern aus attackiert werden (weder von der Leviathan noch von Schiffen mit Gefechtscomputern.)



Zarek Enforcer



Kreuzer

ZAPEK Enforcer ПРОМЫШЛЕННЫЕ

Länge: 910 m Crew: 4985

Auf diesem ehemaligen Bergbauschiff wurde eine extrem gefährliche neuartige Waffe installiert. Eine Autokanone deren Feuerstöße fast alle Schilde und Panzer durchschlagen, wenn sie richtig treffen. Der Enforcer wurde nur zu dem Zweck geschaffen, feindliche Schiffe zu vernichten und sollte nicht unterschätzt werden.

Spezialfähigkeit: Autokanone

Alle geraden Würfelwerte werden addiert und ergeben den Gesamtschaden.




ЗАРЕК
ПРОМЫШЛЕННЫЕ

Zarek Overseer

☆☆☆

Schlachtschiff

ЗАРЕК Overseer ПРОМЫШЛЕННЫЕ

Länge: 1900 m Crew: 3610

Ein orbitaler Bergbaulaser bildet das Kernstück dieses Schiffes, um den es herum gebaut ist. Der Overseer wurde für die Zerkleinerung von mineralreichen Asteroiden gebaut. Richtet man diesen Laser auf ein Raumschiff, sind die Schäden auch über große Entfernungen enorm. Auf kurze Distanz ist der Overseer anfällig.

Spezialfähigkeit: Bergbaulaser

Betritt oder passiert ein Schiff ein angrenzendes Feld, verliert es sofort 3E. (1x pro Tag). Wird er von 2 Feldern angegriffen, hat er 5 SP weniger.




ЗАРЕК
ПРОМЫШЛЕННЫЕ

Zarek Venturer

☆

Zerstörer

ЗАРЕК Venturer ПРОМЫШЛЕННЫЕ

Länge: 1297 m Crew: 3316

Die Venturer Bergbauschiffe wurden in großer Zahl hergestellt und sind in der Lage, selbständig Asteroiden zu zerschlagen, in kleine Stücke zu lasern und abzubauen. Im großen hohlen Schiffsbauch können große Mengen Erz transportiert werden. Die Abbausysteme können auch gegen feindliche Schiffe gerichtet werden, wenn auch nicht mit großem Erfolg.

Dieses Schiff besitzt keine Spezialfähigkeiten




ЗАРЕК
ПРОМЫШЛЕННЫЕ

Zarek Paragon

☆☆☆☆
Raumträger

ЗАРЕК Paragon ПРОМЫШЛЕННЫЕ

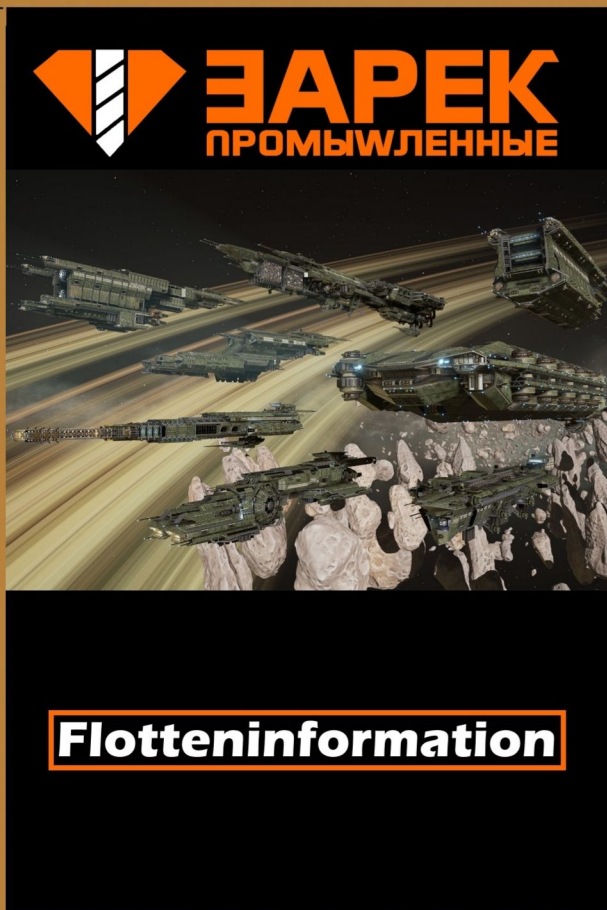
Länge 2850 m

Crew: 10221

Dieser Tiefenraumträger wurde aus einem Frachtschiff entwickelt. Dabei wurden sämtliche Frachträume in Kommandozentralen und Hangarräume umgebaut, um ein extrem schlagkräftiges Befehls- und Unterstützungsschiff zu schaffen. Die Nahbereichsverteidigung ist recht schwach, daher versucht es, den Gegnern fern zu bleiben und Verbündete zu unterstützen.

Spezialfähigkeit: Drohnenschwärme

Alle Zarek-Schiffe erhalten Angriffsdrohnen in Form eines zusätzlichen Würfels bis die Paragon zerstört ist.

ЗАРЕК
ПРОМЫШЛЕННЫЕ

Flotteninformation

ЗАРЕК ПРОМЫШЛЕННЫЕ

☆☆ **Zerstörer:**

2 Rote Würfel/ 3SP/ -> 3E oder G

WW 1-4: Venturer WW 5&6: Raider

☆☆ **Kreuzer:**

3 Rote Würfel/ 6SP/ -> 6E oder G

WW 1-3: Hunter WW 4-6: Enforcer

☆☆☆ **Schlachtschiff:**

4 Rote o. 1 Schwarzer W/ 15SP/ -> 8E o. G

WW 1-3: Gladiator WW 4-6: Overseer

☆☆☆☆ **Träger:**

1 Schwarzer Würfel/ 20 SP/ -> 8 E o G

