Standard Handfeuerwaffen und Ausrüstung der Föderation

Inhaltsverzeichnis

- [1 Handfeuerwaffen](#)
 - [1.1 Handphaser Typ I](#)
 - [1.2 Handphaser Typ II](#)
 - [1.3 Phasergewehr Typ III](#)
 - [1.4 Phasergewehr Typ IIIc](#)
 - [1.5 Leistungsstufen](#)
- [2 Weitere Waffen der Föderation](#)
 - [2.1 Photonengranate](#)
 - [2.2 Rauchgranate](#)
 - [2.3 Gasgranate](#)
 - [2.4 Schlagstock](#)
- [3 Weitere Ausrüstung](#)
 - [3.1 Tricorder](#)

Hier eine grobe Zusammenfassung der gängigsten Handfeuerwaffen und Ausrüstung für SO

1 Handfeuerwaffen

Gemäß der Doktrin der Sternenflotte, welche eine friedliche Erforschung des Weltalls vorsieht, sollten Waffen stets nur zur Selbstverteidigung oder zum Schutz von Einrichtungen benutzt werden.

1.1 Handphaser Typ I

- **Typ:** Hochenergiegerät
- **Zweck:** Selbstverteidigung
- **Einstellungen:** 8
- **Schadensindex:** 0 - 120
- **Kurzbeschreibung:** Entwickelt als persönliche Verteidigungswaffe, verfügt der Phaser vom Typ-I nur über einen Bruchteil der Leistung des Typ-II Handphasers. Das gesamte an die Sternenflotte angegliederte Personal erhält eine Grundausbildung über Funktion und Gebrauch des Typ-I bis zur Leistungsstufe 3, Offiziere der Sternenflotte erhalten eine vollständige Ausbildung, sowie einen Phaser dieses Typs zur persönlichen Verteidigung.

1.2 Handphaser Typ II

- **Typ:** Hochenergiegerät
- **Zweck:** Selbstverteidigung
- **Einstellungen:** 16
- **Schadensindex:** 0 - 2450
- **Kurzbeschreibung:** Der Phaser vom Typ-II ist die derzeitige Standardwaffe der Sternenflotte. Trotz der hohen destruktiven Leistung bei relativ kleiner Größe gilt er als Defensivwaffe, dient demnach lediglich zur Selbstverteidigung und wird während Gefechtsbereitschaft auf Raumschiffen oder auf Außenmissionen von der Sicherheitsabteilung an das gesamte betroffene Personal ausgegeben.

1.3 Phasergewehr Typ III

- **Typ:** Hochenergiegerät (Gewehr)
- **Zweck:** Spezialeinsätze

- **Einstellungen:** 16
- **Schadensindex:** 0 - 2450
- **Kurzbeschreibung:** Der Phaser vom Typ-III diente bis Anfang der 2370er als Standardphasergewehr der Sternenflotte. Bis zum Beginn des [Dominion](#) Krieges wurden die Waffen dieses Typs nicht im Standardinventar von Raumschiffen verzeichnet, da sie nur selten für normale Sternenflotten-Außeneinsätze benötigt wurden. Nicht zuletzt aus diesem Grund stellte man die Produktion Ende der 2360er ein, um eine neue Art von Phasergewehr zu entwickeln, deren Eigenschaften einen Einsatz auf Raumschiffen rechtfertigten. Im Verlauf des [Dominion](#) Krieges rüstete man die Typ-III Phasergewehre nach, unter anderem wertete man die Sarium-Krellid Energiezellen, Zielerfassungssysteme und die Vorfeuerkammern auf, sodass der große Bestand an Gewehren dieses Typs weiterhin eingesetzt werden konnte.

1.4 Phasergewehr Typ IIIc

- **Typ:** Hochenergiegerät (Gewehr)
- **Zweck:** Spezialeinsätze
- **Einstellungen:** 16
- **Schadensindex:** 0 - 2450
- **Kurzbeschreibung:** Das Phasergewehr vom Typ-IIIc ist die vierte Generation an Hochenergiegeräten, die für Spezialeinsätze der Sternenflotte entwickelt wurden. 2378 eingeführt handelt es sich um eine konsequente Weiterentwicklung der Phasergewehre vom Typ-IIIa und b. Die Unterschiede zum Typ-III bestehen unter anderem in der sofort austauschbaren Zwillings-Energiezelle und einem variablen Emitter-Resonator, der es erlaubt, sowohl fokussierte Strahlen, wie auch gebündelte Energieimpulse mit hoher Frequenz abzugeben. Damit eignet sich das Phasergewehr vom Typ-IIIc sowohl für Präzisionseinsätze auf große Distanz, wie auch für Nahkämpfe, die einer hohen Feuerrate bedürfen. Das neuartige Zielerfassungssystem mit integriertem Sucher und Zielgeber, der sowohl passive als auch aktive EM- und Subraumdetektoren besitzt, erlaubt es schnell zwischen Zielen zu wechseln und unterstützt so den Schützen dabei, das Gewehr mit größter Effektivität einzusetzen.

1.5 Leistungsstufen

Stufe	Wirkung	Schadensindex	Stufe	Wirkung	Schadensindex
1	Leichte Betäubung	0	9	Auflösungseffekte	300
2	Mittlere Betäubung	0	10	Auflösungseffekte	450
3	Schwere Betäubung	1	11	Explosive Auflösungseffekte	670
4	Thermische Effekte	3,5	12	Explosive Auflösungseffekte	940
5	Thermische Effekte	7	13	Explosive Auflösungseffekte	1100
6	Auflösungseffekte	15	14	Explosive Auflösungseffekte	1430
7	Auflösungseffekte	50	15	Explosive Auflösungseffekte	1850
8	Auflösungseffekte	120	16	Explosive Auflösungseffekte	2450

2 Weitere Waffen der Föderation

2.1 Photonengranate

Kurzbeschreibung: Die Photonengranate ist eine variabel einzusetzende Waffe, die einen elektromagnetischen Impuls einstellbarer Stärke abgibt. So kann eine Photonengranate bei geringer Leistungsstufe Humanoide betäuben, bei maximaler Leistung ähnlich destruktive Auswirkungen entwickeln wie ein überlasteter Phaser vom Typ-I. Das Herz dieser Waffe bildet, wie beim Handphaser, eine Sarium-Krellid Energiezelle, die den EM-Puls über äußere Emitter abgibt oder sich ggf. kontrolliert überlasten lässt.

2.2 Rauchgranate

Kurzbeschreibung: Bei Rauchgranaten handelt es sich um ein Behältnis, das einen effektiven Schirm aus dichtem Rauch freisetzt, um die Sicht auf ein bestimmtes Gebiet zu verdecken. Eine Rauchgranate wird z.B. eingesetzt, um die Bewegungen befreundeter Truppen zu decken, was sowohl einen Vorstoß, wie auch einen Rückzug einschließen kann.

2.3 Gasgranate

Kurzbeschreibung: Bei Gasgranaten handelt es sich um eine Variante der Rauchgranate, die statt deckendem Rauch ein spezifisches Gas freilässt, wozu unter anderem betäubende Gase gehören können.

2.4 Schlagstock

Kurzbeschreibung: Eine vor allem von Polizeien in der Föderation eingesetzte Defensivwaffe, die bei Kontakt einen Gegner wahlweise mit einem Elektroschock oder einem fokussierten EM-Puls außer Gefecht setzen kann.

3 Weitere Ausrüstung

3.1 Tricorder

Technisches und wissenschaftliches Multifunktional-Gerät. Der [Tricorder](#) beinhaltet Sensoren, Computer- und Aufnahmegeräte in einem komfortablen, ergonomischen und tragbarem Format. Es gibt verschiedene Modelle von Tricordern, die von den Raumschiffbesatzungen benutzt werden. Jeder [Tricorder](#) ist mit den besten Sensoren ausgestattet und ein wichtiger Bestandteil innerhalb und außerhalb eines Raumschiffes.