

Transponder			
Name	<input type="text"/>	Gesamtgewicht [t]	
Kategorie	<input type="text"/>	Baujahr	Tank [t]
Klasse	<input type="text"/>	Länge [m]	Leergewicht [t]
Heimathafen	<input type="text"/>	Höhe [m]	Frachtraum [t]
Eigner / Reeder	<input type="text"/>	Breite [m]	Crew [Anz.]

Hintergrund
Hersteller / Wertf
Vorkommnis / Werdegang
Prestige Punkte

Kennung
Tag / Flagge
<input type="text"/>
Hull Nummer - Name

Sensoren & Scanner	
Sensorweite [Mio. km]	Sensoren Erfassung
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Scanweite [km]	Scanner Erfassung
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Entfernungsmalus bei Waffen je 2 km +1 Malus bei Sensoren je 2 Mio. km +1 Malus bei Scanner je 200 km +1 Die im Weltall gebräuchlichen Objektgrößen findest Du im NOVAbasisbuch auf S. 424.	

Waffenkonsole	
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Eigener Scanschutz
<input type="text"/>
Eigene Objektgröße
<input type="text"/>

Beispielkasten	
Modell / Kategorie	<input type="text"/>
Ladezeit	Reichweite
Handha.	Sch. / Effekt
Zusatzmerkmal	<input type="text"/>

Systeme	
Name	Effekt
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Tarnvorrichtung, Firewall, Schlepstrahl, Spiegelpanzerung, Feuerleitsystem, usw.	

Gruppe	BEV	Handh.	Sch. / Effekt
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Antrieb	
Reaktor Energie [RE]	Energie Speicher [BE]
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Standard Konfig [REV]	Raumschiff Steuerung
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Feldflug Konfig [REV]	Feldflug [km/s]
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Kampf Konfig [REV]	Sprung Tonnage
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Die Differenz zwischen der RE und der REV ergibt jeweils die freie Energie. Diese wird verwendet um den Energiespeicher zu laden. Die verschiedenen Energiekonfigurationen ergeben sich aus den beteiligten Systemen.	

Schiffsstatus	
Schilde [Max]	Panzerung
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Rumpf [Max]	Negativer Rumpf [Max]
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Bei Hüllentreffern: 1W6 Wurf, bei einer 1 wurde ein System geschädigt (vgl. S. 450). Nützliches zum Thema Raumkampf und eine kurze Übersicht möglicher Kampfkationen findest Du im NOVAbasisbuch ab Seite 446.	

