

AUSRÜSTUNG

Vorbemerkungen

Last und *Preis* gelten für TL 10; EE = Energieverbrauch („-“) oder -lieferung („+“) in Energieeinheiten/Stunde; TL = Mindesttechlevel des Objektes, ERH = MW für Beschaffung des Objektes bei TL 10; *Größe* wird in **Winzig**, **Klein**, **Mittel**, **Groß** und **Riesig** unterteilt. Mit „+“ gekennzeichnete Objekte sind Zusatzoptionen des vorherigen Gegenstandes, Preise und Last werden addiert.

Die Schutzstufe „A“ steht für äußere Einflüsse wie Radioaktivität, Gift, Gas oder Säuren. Ein „Angriff“ dieser Mittel erfolgt einmal pro Stunde mit N[w+F] (Normalerweise N=1, F negativ). Jeder

Würfel, der die Schutzstufe erreicht, reduziert sie um eins, Würfel, die sie überreffen, sogar um zwei.

Winzige Objekte können problemlos versteckt oder am Körper getragen werden (Datenträger, Abhörgerät, Schraubenzieher). Sie passen in kleine Behältnisse (Etui, Handtasche).

Kleine Objekte können versteckt werden, benötigen aber normalerweise eine Halterung (am Gürtel, im Halfter). Es handelt sich um leichte Waffen oder Werkzeuge. Sie passen in Behältnisse mittlerer Größe (Tasche, Kiste).

Mittlere Objekte sind zu groß, um verborgen zu werden. Es handelt sich um tragbare Ausrüstung, schwere Waffen und Schutzkleidung. Sie passen zusammenge-

legt oder auseinandergelagert in Behältnisse mittlerer Größe, ansonsten in Behältnisse großer Größe (Kofferraum, Ladefläche, Abstellraum, Paletten, Container).

Große Objekte sind nur noch eingeschränkt beweglich, sie müssen normalerweise transportiert werden. Es kann sich dabei um Großrechner, Fahrzeug- und Raumschiffwaffen, Rettungskapseln oder ähnliche Dinge handeln. Große Gegenstände werden normalerweise in riesigen Objekten gelagert (Labor, Lagerhalle, Frachtraum).

Riesige Objekte sind meistens stationär. Es handelt sich um Fahrzeuge, Räume und Maschinen. Sie werden in noch größeren Objekten aufbewahrt, welche speziell entworfen und behandelt werden (Raumschiffe, Häuser).

Ausrüstungslisten

Fernkampfwaffen	Last	Preis	EE	TL	ERH	Größe	Bemerkungen
Armbrust	2,5	1500 CR		4,0	22	M	Munition: 10 CR
Bola	0,5	400 CR		6,0	24	M	Unübliche Waffe des TL 10
Crossbow	1,2	1800 CR		5,0	26	M	Munition: 10 CR
Flammenwerfer	7,0	30 KCR		7,0	32	M	Magazin: 1 KCR
Granate	0,2	250 CR		5,5	28	K	
Impuls, groß	0,8	200 CR		8,0	20	K	Magazin: 120 CR, Aufladbar
Impuls, klein	0,5	150 CR		8,0	12	K	Magazin: 90 CR, Aufladbar
Impulsgewehr	2,0	1800 CR		8,0	22	M	Magazin: 400 CR, Aufladbar
Ionenstrahler	5,0	50 KCR		8,0	34	M	Magazin: 5 KCR, Aufladbar
Jagdgewehr	2,8	5 KCR		6,0	24	M	Magazin: 80 CR
Kurzbogen	0,8	400 CR		0,9	20	M	Munition: 15 CR
Langbogen	1,3	1200 CR		4,0	22	M	Munition: 15 CR
Maschinengewehr	5,0	22 KCR		6,5	31	M	Magazin: 300 CR
Minigun	7,0	25 KCR		6,0	32	M	Magazin: 400 CR
MP	1,6	2 KCR		7,0	22	M	Magazin: 60 CR
Nadler	1,2	900 CR		7,0	18	K	Magazin: 50 CR
Pistole, leicht	0,3	200 CR		6,5	14	K	Magazin: 40 CR
Pistole, mittel	0,5	300 CR		6,5	18	K	Magazin: 50 CR
Pistole, schwer	1,0	400 CR		6,5	22	K	Magazin: 60 CR
Plasmawerfer	7,0	40 KCR		8,5	33	M	Magazin: 4 KCR, Aufladbar
Revolver, leicht	0,4	300 CR		6,0	18	K	Magazin: 30 CR
Revolver, mittel	0,7	400 CR		6,0	22	K	Magazin: 40 CR
Revolver, schwer	1,2	600 CR		6,0	26	K	Magazin: 50 CR
Scharfschützengewehr	4,0	12 KCR		7,0	30	M	Magazin: 250 CR
Schleuder	0,4	50 CR		0,8	18	M	Unübliche Waffe des TL 10
Schrotgewehr	2,2	750 CR		6,0	16	M	Magazin: 30 CR
Strahl, groß	0,8	250 CR		8,0	20	K	Magazin: 120 CR, Aufladbar
Strahl, klein	0,5	180 CR		8,0	12	K	Magazin: 90 CR, Aufladbar
Strahlgewehr	2,0	2 KCR		8,0	22	M	Magazin: 400 CR, Aufladbar
Sturmgewehr	2,4	7 KCR		7,0	27	M	Magazin: 90 CR
Wurfaxt	0,8	1000 CR		2,0	22	M	Unübliche Waffe des TL 10
Wurfklinge	0,1	150 CR		0,8	16	K	
Wurfscheibe	0,0	120 CR		4,0	20	W	
Wurfspeer	0,6	180 CR		0,7	24	M	Unübliche Waffe des TL 10

Nahkampfwaffen	Last	Preis	EE	TL	ERH	Größe	Bemerkungen
Beil	0,2	80 CR		2,0	15	M	
Chako	0,2	300 CR		4,5	18	K	
Dolch	0,1	250 CR		1,5	10	K	
Einhandschwert	1,2	1000 CR		2,5	18	M	

Fortsetzung Nahkampfwaffen	Last	Preis	EE	TL	ERH	Größe	Bemerkungen
Handaxt	0,6	700 CR		2,5	22	M	
Handklinge	0,8	600 CR		2,0	12	M	
Hellebarde	2,5	2000 CR		4,0	28	M	Unübliche Waffe des TL 10
Kette	1,2	50 CR		6,0	10	M	
Knüppel	0,5	30 CR		0,5	10	M	
Lanze	3,0	1500 CR		3,0	28	M	Unübliche Waffe des TL 10
Laserschwert	0,2	60 KCR		10,0	55	K	Nicht frei erhältlich
Lasso	0,6	50 CR		6,0	8	M	
Messer	0,0	80 CR		0,8	6	K	
Morgenstern	0,9	1500 CR		4,0	24	M	Unübliche Waffe des TL 10
Parierdolch	0,2	400 CR		2,0	20	K	Unübliche Abwehrwaffe des TL 10
Peitsche	0,0	150 CR		1,5	10	K	
Schild	2,0	350 CR		3,0	18	M	Normalerweise Sicherheitskräften vorbehalten
Speer	0,4	200 CR		0,7	22	M	Unübliche Waffe des TL 10
Streitaxt	1,2	1200 CR		3,0	24	M	
Zweihandaxt	3,0	1800 CR		3,5	27	M	
Zweihandschwert	2,0	1800 CR		4,0	24	M	
Zweihandstab	1,0	600 CR		2,0	19	M	

Sprengstoff	Last	Preis	EE	TL	ERH	Größe	Bemerkungen
Wirkstufe I, 1 kg	0,5	1 KCR		6,0	20	K	Nur Materialien, Zusammenbau notwendig
Wirkstufe II, 1 kg	0,5	3 KCR		7,0	28	K	Nur Materialien, Zusammenbau notwendig
+ schlecht aufspürbar	+0,0	+200%		9,0	+8		Entdeckungschance 10%+40% pro 0,5 TL über Sprengstoff
Zünder, Elektronik	0,5	100 CR		6,0	18	K	

Energieversorgung	Last	Preis	EE	TL	ERH	Größe	Bemerkungen
Batterie	0,0	1 CR	+1	7,0		W	Kapazität: 240 EE / Zehn Tage Betriebsdauer
Batterie	0,0	2 CR	+2	7,0		W	Kapazität: 480 EE / Zehn Tage Betriebsdauer
Batterie	0,0	5 CR	+5	7,0		W	Kapazität: 1200 EE / Zehn Tage Betriebsdauer
Energiezelle	0,0	20 CR	+10	7,0		W	Kapazität: 7200 EE / Dreißig Tage Betriebsdauer
± Aufladbar	0,0	+300%		7,0		W	Halbe Betriebsdauer
Solaraggregat	4,0	300 CR	+100	8,0	6	M	Grundaufbauzeit: 2 Minuten

Kommunikation	Last	Preis	EE	TL	ERH	Größe	Bemerkungen
Kurzstrecke	0,0	100 CR	-1	6,0	8	W	Reichweite: 10 km
Mittelstrecke	0,1	150 CR	-1	6,0	8	K	Reichweite: 100 km
Langstrecke	0,5	300 CR	-2	6,5	10	K	Reichweite: 1000 km
Sendeanlage (planetar)	2,5	3 KCR	-10	7,0	12	M	Erfordert Satellitenunterstützung

Werkzeug	Last	Preis	EE	TL	ERH	Größe	Bemerkungen
Elektronik, klein	1,0	1 KCR		7,0	4	M	
Elektronik, groß	10,0	4 KCR		7,0	8	G	
Mechanik/Ingenieur, klein	1,5	300 CR		6,0	2	M	
Mechanik/Ingenieur, groß	12,0	2 KCR		6,0	6	G	
Bearbeitung, klein	5,0	1 KCR		5,5	10	M	Für Holz- und Metallbearbeitung
Bearbeitung, groß	25,0	10 KCR		5,5	12	G	Für Holz- und Metallbearbeitung
Nachschlüssel-Satz	0,4	800 CR		4,0	22	K	

Medizin	Last	Preis	EE	TL	ERH	Größe	Bemerkungen
Chirurgische Ausrüstung	15,0	10 KCR		3,5	12	M	
Erste Hilfe Kasten	0,6	100 CR		3,0		K	8 Anwendungen
Medizinischer Scanner	0,2	200 CR	-2	8,0	8	W	
Medizinisches Expertensystem	4,0	40 KCR		8,0	10	M	Nur Wunden und Blutungen (Stufe 5)
Medizinische Station	1 t	140 KCR	-50	8,0	14	G	+ Krankheiten, Verdrängung: 6 m ³
Medizinisches Labor	20 t	1 MCR	-200	7,5	20	R	+ Chirurgie, Verdrängung: 80 m ³

Fahrzeuge	Last	Preis	EE	TL	ERH	Größe	Bemerkungen
Auto	1,5 t	20 KCR		6,5		R	
Flugzeug	4 t	150 KCR		6,5	12	R	Propellermaschine
Geländefahrzeug (gepanzert)	5 t	60 KCR		7,0	14	R	Schutzstufen (Fahrzeug-RS): N7-P7-E6-A10
Gleiter	500 kg	35 KCR		9,0		R	
Hubschrauber	1,5 t	200 KCR		7,0	14	R	
LKW	3 t	50 KCR		6,5		R	
Motorboot, groß	50 t	400 KCR		7,0	18	R	
Motorboot, klein	300 kg	20 KCR		6,5	6	R	
Motorrad	100 kg	6 KCR		6,5		G	

Überlebensausrüstung	Last	Preis	EE	TL	ERH	Größe	Bemerkungen
Zelt, eine Person	1,5	200 CR		0,8		M	Grundaufbauzeit: 4 Minuten
Zelt, zwei Personen	3,5	400 CR		0,8		M	Grundaufbauzeit: 6 Minuten
Zelt, fünf oder mehr Personen	8,0	700 CR		0,8	4	M	Grundaufbauzeit: 15 Minuten
+ selbstaufbauend	+25%	+50%		7,0	+3		Aufbauzeit: 6, 12 und 24 Runden.
+ versiegelt	+40%	+100%		7,5	+3		Schutzstufen: N0-P1-E2-A5
Druckzelt, zwei Personen	14,0	12 KCR	±40	8,0	11	G	Energie für 3 Tage, Schutzstufen: N3-P4-E5-A8
Druckzelt, vier Personen	20,0	15 KCR	±50	8,0	12	G	Energie für 3 Tage, Schutzstufen: N3-P4-E5-A8
Filtermaske	0,1	60 CR		6,5	6	K	
Raumanzug	10,0	6 KCR		7,0	7	M	Versorgung: 12 Stunden, Schutzstufen: N2-P4-E4-A7
+ speziell versiegelt	+0,5	+ 3 KCR		8,0	+2		Schutzstufen: N2-P4-E5-A9
+ Datenanschluß	+0,0	+ 100 CR		8,5	+1		Außenkontakt für Datenbuchse
+ Zusatzversorgungseinheit	+3,0	+ 250 CR		7,0		M	Weitere 12 Stunden Energie und Lebenserhaltung
Düsenrucksack	3,0	2 KCR		7,5	6	M	Betriebsdauer: 5 Minuten (Aufladen: 200 CR)
Handdüse	0,8	300 CR		7,0	5	K	Betriebsdauer: 1 Minute (Aufladen: 40 CR)
Atemgerät (Mundstück)	0,1	300 CR		8,0	8	W	Versorgung: 10 Minuten, Aufladen: 10 CR
Taucheranzug	1,8	2 KCR		6,5	8	M	
+ Versorgung	0,8	250 CR		7,0	8	M	Sauerstofftank für 8 Stunden, Auftanken: 25 CR
Kampfanzug	120 kg	750 KCR		10,0	60	G	Angaben für Spielleiter, Regeln nachsehen
Rettungskapsel	200 kg	4 KCR		8,0	8	G	Ersatzkapseln sind teurer als Einbaukapseln (Subvention)
Chamäleon-Tarnanzug	1,2	15 KCR		9,0	25	M	Verbergen +2 (Gebäude) bis +10 (Wildnis).
Schauspielkoffer	0,8	200 CR		5,0	10	M	
Klimaanlage	6,0	300 CR	-20	6,5	2	M	Wirkungsbereich: Räume bis 50 m ³
Kühleinheit	3,5	50 CR	-5	6,5		M	Tragbare Kühltasche für 150 Liter
Kocher	1,0	50 CR	-5	6,0		K	
Taschenlampe	0,1	20 CR	-1	6,5		K	
Laterne	1,0	40 CR		3,5		M	
Strahler	0,8	100 CR	-2	7,0	4	M	
Magnetkompaß	0,0	60 CR		3,5	10	W	
Lokalisator	0,2	1 KCR	-1	9,0	12	K	Gibt Richtung und Entfernung zu gewähltem Startpunkt an

Persönlicher Besitz	Last	Preis	EE	TL	ERH	Größe	Bemerkungen
Identifikationskarte (ID)	0,0	20 CR		7,5		W	Ausweis der VS
Geldkarte (1 KCR)	0,0	5 CR		7,5		W	Keine Aufladegebühr, Sicherheit: Paßwort/Code
Geldkarte (10 KCR)	0,0	25 CR		8,0		W	Keine Aufladegebühr, Sicherheit: + Fingerabdruck
Geldkarte (unbegrenzt)	0,0	100 CR		8,0		W	Keine Aufladegebühr, Sicherheit: + Retinascan
Armbanduhr	0,0	80 CR		6,5		W	
Telefon	0,3	50 CR		6,0		K	Monatsgebühr: ca. 50 CR
+ Bildschirm	+0,5	200 CR		7,0		K	Monatsgebühr: ca. 150 CR
Handy	0,0	250 CR		7,0		W	Monatsgebühr: ca. 100 CR
Laptop	2,0	1 KCR	-20	7,0		K	
Walkman	0,1	50 CR		7,0		W	

Elektronik/Scanner	Last	Preis	EE	TL	ERH	Größe	Bemerkungen
Datenübertragungskabel	0,0	40 CR		8,0		K	Datenbuchse zu Gerät
Speichermedium	0,0	var.	-1/-2	7,0	6	W	Maximal 100 SE, Preis: 100 + SE × 20 CR
Sichtbrille	0,0	20 CR		7,0		K	
Fernglas	0,1	200 CR		6,0		K	
+ Restlicht	0,0	+100 CR	-2	7,0	10		
+ Infrarot	0,0	+100 CR	-2	7,0	12		
Chemischer Scanner	0,1	800 CR	-2	7,5	10	W	
Bewegungsscanner	0,1	1 KCR	-2	9,0	20	W	
Elektroscanner	0,1	50 CR	-1	7,0		W	
Cyberware-Scanner	1,5	12 KCR	-2	8,5	25	K	Handgerät, Entdeckungschance s. Regeln (ca. 60%)
Cyberware-Scanner	8,0	2 KCR	-5	8,0	15	M	Standgerät, Entdeckungschance +20%
Lügendetektor	0,5	2 KCR	-5	7,5	30	K	Für Privatpersonen illegal
Abhörstörsender	0,1	1 KCR	-2	8,5	24	W	Für Privatpersonen illegal
Flachdisplay	0,8	250 CR	-10	7,5	10	K	Zusammenrollbar ab TL 8
Buchdisplay Taschenbuch	0,2	40 CR	-1	8,0	6	W	Buchform, Datenträgereinschub
Buchdisplay A4	1,0	80 CR	-2	8,0	8	K	Buchform, Datenträgereinschub
Recorder	0,2	150 CR	-2	6,5		K	
Recorder, klein	0,0	3 KCR	-1	8,0	6	W	
Kamera	1,0	800 CR	-5	7,0		M	
Kamera, klein	0,3	8 KCR	-2	8,5	6	K	
Head-Set (Mikrofon)	0,0	250 CR	-2	7,0	8	W	

Waffen

Energiewaffenmagazine können an geeigneten Energiequellen aufgeladen werden, der Preis versteht sich für die (austauschbare) Energiezelle der Waffe.

Die Erhältlichkeit einer Waffe hängt nicht nur von ihrem gesetzlichen Status, sondern auch von ihrer Verbreitung ab. Dies kann je nach Welt oder Rasse variieren.

Sprengstoff

Sprengstoff der Wirkstufe I wird mit TNT gleichgesetzt. Wirkstufe II verfügt über doppelte Sprengkraft, andere Wirkstufen sind denkbar.

Der vorgestellte Sprengstoff ist nicht direkt verwendungsfähig, sondern muß erst hergestellt werden. Sprengstoff „von der Stange“ ist entweder gar nicht oder nur unter großem Risiko zu beschaffen.

Schlecht aufspürbarer Sprengstoff wird durch passende Sicherheitsmaßnahmen nur mit einer gewissen Prozentchance aufgespürt. Dieser Wert liegt bei 10%, wenn TL des Sprengstoffes und der Überwachung übereinstimmen. Pro 0,5 Überwachungs-TL über Sprengstoff-TL steigt die Chance der Entdeckung um 40% an. Pro 0,5 Überwachungs-TL unter Sprengstoff-TL sinkt die Chance jedoch um 5%.

Ein erfahrener Sprengmeister kann mit etwa 3 kg TNT ein Haus „sauber“ dem Erdboden gleichmachen, was allerdings hohen Zeitaufwand erfordert.

Werkzeug

Bearbeitung steht für alle Holz- und Metallbearbeitungen wie Sägen, Drechseln, Löten usw. Der „große“ Werkzeugkasten stellt mehr Materialien und aufwendigere Techniken zur Verfügung (wie Schweißen oder Fräsen).

Medizin

Medizinische Station und medizinisches Labor sind für den Einbau in Häuser oder Raumschiffe vorgesehen. Sie enthalten automatisch ein Expertensystem der Stufe 5, welches im Gegensatz zum transportablen System erst ab der doppelten Wund-/Blutungsgröße (10) Schwierigkeiten mit der Behandlung bekommt (pro Punkt über 10 wird beim FW ein Würfel mehr geworfen und die beiden niedrigsten Würfel zählen). Die Station ist außerdem in der Lage, Krankheiten zu erkennen und zu behandeln, während das Labor Operationen selbständig durchführen kann.

Fahrzeuge

Die aufgeführten Fahrzeuge sollen nur als Beispiele dienen. Ihre Werte können und sollen variiert werden. Das Geländefahrzeug ist ein Standardfahrzeug für Raumschiffe, da es einen versiegelten Rumpf besitzt.

Überlebensausrüstung

Druckzelt

Ein Druckzelt bietet Schutz vor Vakuum oder lebensfeindlicher Atmosphäre. Es verfügt über eine selbstreinigende Ein-Personen-Schleuse und hält die angegebene Personenzahl für drei Tage am Leben.

Raumanzug

Der Datenanschluß ist eine auf optischer Übermittlung arbeitende Schnittstelle. Unter extremen Bedingungen kann der Außenteil jedoch unbrauchbar werden.

Atemgerät

Dabei handelt es sich um ein kleines Mundstück, welches den Schwimmer für 10 Minuten mit Luft versorgt, wenn er die Zähne draufbeißt.

Kampfanzug

Dieser extrem gepanzerte Vollkörperanzug ist mit Motoren und schweren Waffen versehen und wird durch seine Energiezelle monatelang mit Energie versorgt. Er ist gegen äußere Einflüsse gesichert, kann im Vakuum operieren und hält seinen Träger (bzw. „Fahrer“) wochenlang am Leben. Ein Kampfanzug verfügt normalerweise über zahlreiche Sonderfunktionen (HUD, Kameras, Zielerfasser, Drogen etc.).

Ein Kampfanzug besitzt die Schutzstufen N10-P10-E9-A12, wobei die ersten drei Werte als **Fahrzeug-RS** zählen. Nicht umsonst muß ein Kampfanzug gründlicher als ein Fahrzeug oder Raumschiff gewartet werden. Kampfanzüge sind nicht frei erhältlich und können normalerweise nur durch erfahrene Söldner/Soldaten gesteuert werden.

Die Basisattribute STR, BEW und GES des Anzuträgers werden modifiziert. Die STR ist der Mittelwert aus Originalstärke und 30. Die BEW ist unabhängig vom Träger stets 10, dies hat jedoch keine Auswirkungen auf die Reaktion des Trägers. Die GES wird für alle eingebauten Anzugsfunktionen (z.B. Waffen) nicht modifiziert, es ist allerdings nicht möglich, technische Fertigkeiten oder Fingerfertigkeit einzusetzen. Es können jedoch Gegenstände in den mechanischen Händen gehalten werden.

Lokalisator

Dieses kleine Gerät gibt, einmal an einem Startpunkt eingeschaltet, die Richtung

und Entfernung zu diesem Ausgangspunkt nahezu 100% korrekt an. Da es auf gravitationelle, magnetische und geographische Einflüsse reagiert, ist es im Gegensatz zu einem Kompaß kaum störanfällig.

Persönlicher Besitz

Die Identifikationskarte ist der Ausweis der Vereinten Staaten (VS). Andere Rassen benutzen ähnliche Chipkarten, welche extrem fälschungssicher sind. Gleiches gilt für Geldkarten. Da es keine Überlichtkommunikation gibt, ist der Zugriff auf Bankkonten nur innerhalb eines Systems möglich. Geld (in Form von Daten) muß also durch Geldkarten in andere Systeme transportiert werden.

Elektronik

Speichermedium

Ein RAM-Speicher hoher Kapazität, welcher allerdings mit Energie versorgt werden muß. Der erste Wert (-1) steht für den normalen Speicherbetrieb, während der zweite Wert (-2) Zugriffsverbrauch kennzeichnet.

Chemischer Scanner

Kann chemische Substanzen und Atmosphären analysieren. Umfaßt außerdem einen Geigerzähler.

Bewegungsscanner

Reagiert auf Luft- und Gravitationsveränderungen. Je nach Einstellung hat er eine andere Reichweite und Zuverlässigkeit. Luft: 10 m, 75%. Gravitation: 3 m, 99%.

Cyberware-Scanner

Dieser Scanner zeigt die Einbausysteme eines Lebewesens relativ zuverlässig an. Führen Sie pro System einen w% für eine Entdeckung durch. Die Chance liegt bei $60\% - 2 \times \text{CYB} + \text{GUV} + 3 \times \text{SystemUNV} + 20\%$ pro 0,5 Überwachungs-TL über Cyberware-TL (-10% pro 0,5 Überwachungs-TL unter Cyberware-TL). Das große Standgerät gibt +20%. In dieser Hinsicht verbesserte Cyberware ist denkbar (doppelter Preis für -40%).

☞ Beispiel: Ein Charakter mit Reflexverstärker 3 (UNV 8) und CYB 15 hat sonst nichts eingebaut (GUV=8). Es wird nun ein Prozentwurf gegen 62% (60-30+8+24) durchgeführt (tragbarer Scanner des gleichen TL). Das System wird bei einem Erfolg erkannt. Ein anderer Charakter mit CYB 14 hat insgesamt Systeme mit GUV 20 eingebaut. Hier liegt die Entdeckungschance für einen Reflexverstärker 3 mit 76% (60-28+20+24) wesentlich höher.