

REISEDAUER BEI SUBLICHTGESCHWINDIGKEIT

Flugzeit	Beispiel
5 - 15 Minuten	Ein Flug von der Oberfläche eines Planeten bis zu einem sicheren Punkt für den Hyperraumsprung.
30 - 90 Minuten	Ein Flug von der Oberfläche eines Planeten bis zu einem seiner Monde
6 - 12 Stunden	Ein Flug von einem Planeten zu einem anderen im selben Sonnensystem. Die genaue Reisedauer hängt von der Entfernung des anderen Planeten und möglichen Weltraumphänomenen auf der Strecke ab.
12 - 72 Stunden	Ein Flug vom Zentrum eines Sternensystems bis an seinen äußersten Rand. Auch hier hängt die genaue Reisedauer von der Größe des Sternensystems und möglichen Weltraumphänomenen oder Anomalien auf der Strecke ab.

REISEDAUER IM HYPERRAUM

Strecke	Durchschnittliche Reisedauer bei Klasse 1
Innerhalb eines Sektors	10 - 24 Stunden
Innerhalb einer Region	10 - 72 Stunden
Zwischen 2 Regionen	3 - 7 Tage
Von einem Ende der Galaxis zum anderen	1 - 3 Wochen

HYPERANTRIEB

Der Hyperantrieb ist die Schlüsseltechnologie, das Fundament, auf dem die galaktische Gesellschaft, wie wir sie heute kennen, errichtet ist. Das empfindliche Gerät ermöglicht Raumschiffen einen Wechsel in den Hyperraum, eine andere Dimension, in der das Reisen mit vielfacher Lichtgeschwindigkeit kein physikalisches Problem darstellt.

Die Leistung von Hyperantrieben wird auf einer absteigenden Skala gemessen, d.h. je niedriger die Zahl, desto höher die Überlichtgeschwindigkeit.

Zivile Gerätschaften rangieren für gewöhnlich zwischen Klasse 3 und Klasse 4, es gibt aber auch schnellere Exemplare. Die meisten Schiffe haben für den Notfall einen Sekundär-Hyperantrieb an Bord, der benutzt werden kann, wenn der primäre ausfällt. Üblicherweise sind sie langsam und nur für Kurzstrecken geeignet.