



 T U M B R I L
NOVA



DIE WIEDERGEURT DES LEGENDÄREN KRIEGER

Wenn man über den gepanzerten Bodenkampf redet, wird man kaum jemanden finden, der nicht sofort an den Tumbрил Nova denkt. Der Nova wurde während des Zweiten Tevarin-Krieges in Dienst gestellt und sollte den berühmten DX20 als Kampfpanzer ersetzen. Bekanntheit erlangte er im Zusammenhang mit der Schlacht um den Koren-Pass. An diesem schicksalhaften Tag im Jahr 2605 wehrten drei Nova-Panzer ein ganzes Angriffsteam der Tevarin mehr als 16 Stunden lang ab. Obwohl das Ereignis in dutzenden Nacherzählungen weiterlebt, die sich berechtigterweise auf die mutigen Männer und Frauen konzentrieren, die sich weigerten zurückzuweichen, waren es doch die Widerstandsfähigkeit und Kampfkraft des Nova, die den Bodenkampf auf ein neuen Level hoben.

Als wir die Marke Tumbрил und die dazugehörigen Designs erwarben, konnten es unsere Ingenieure nicht abwarten, sich auf die gesamte Bandbreite von Nova-Blaupausen zu stürzen. Und als wir sie fragten, welche Änderungen nötig wären, um ihn in die Moderne zu befördern, überraschten sie uns alle mit einer einfachen Antwort:

Keine.

Das Design zeichnete sich durch eine Einfachheit aus, die zeitlos zu sein schien – etwas, dem unser Team Ehre zollte, als es mit der Arbeit an dem 2948 Tumbрил Nova begann. Sie behielten die Seele und die Form des Originals bei, während sie die Systeme auf das technologische Level hoben, das unser modernes Militär und unsere Sicherheitskräfte erwarten.

Ich bin sehr stolz, das neue Gesicht des Bodenkampfes für das 30. Jahrhunderts enthüllen zu dürfen.

T. Naban

TERRENCE NABAN
AMTIERENDER CEO
TUMBRIL LAND SYSTEMS



EINSETZBAR IN JEDEM TERRAIN

Was auf den ersten Blick wie ein gewöhnlicher Kampfpanzer der Tevarin-Ära aussieht, ist alles andere als durchschnittlich. Der berühmte Nova hat sich über seinen legendären Ruf hinaus als überraschend vielseitiges Fahrzeug erwiesen, das in der Lage ist, in verschiedensten Umgebungen, Situationen und Anwendungen eine hohe Leistung zu erbringen. Durch Ergänzung des robusten, geländegängigen und wetterfesten Originaldesigns mit neuen Systemen, Technologien und Verbesserungen haben unsere Ingenieure einen Nova erschaffen, der nicht nur dem Original gerecht wird, sondern ihn auf die nächste Stufe hebt.

FRIEDENSWÄCHTER

Trotz seiner Größe ist der Nova bestens für taktische urbane Einsätze und alle möglichen präventiven Aufgaben geeignet. Eine präzise Steuerung ermöglicht ihm, selbst enge Stellen zu befahren und dabei seine Wendigkeit mit überraschender Anmut aufrechtzuerhalten. Der Nova eignet sich ebenso ideal für die Befriedung von urbanen Gebieten, wo alleine der Anblick dieses schweren Kampfpanzers genug ist, um eine abschreckende Wirkung zu erzielen.

PFADFINDER

Tumbrils ursprüngliches Ziel war es, Fahrzeuge herzustellen, die bei der Erkundung und Vermessung behilflich sind. Der Nova dient dieser Anforderung nach wie vor, denn ausgestattet mit voll integrierten Umgebungsanalysesystemen, sind unsere Panzer in der Lage, den vollen Überblick in nicht kartiertem oder nicht vertrautem Gebiet zu bewahren, was von größter Wichtigkeit sein kann. Dies bietet in feindlicher Umgebung einen signifikanten taktischen Vorteil.

BESCHÜTZER

Der Nova ist der geborene Verteidiger, gleichermaßen geeignet als Vorhut wie auch für Langstrecken-Einsätze. Der Nova und all seine Systeme sind als wertvolle Verstärkung für bereits existierende Verteidigungssysteme gedacht. Seine Mobilität bedeutet, dass er schnell und effektiv eingesetzt werden kann, um bei Bedarf Kampfunterstützung zu leisten, und seine Widerstandsfähigkeit gegen extreme Temperaturen bedeutet, dass der Nova in einer Vielzahl von Umgebungen einsetzbar ist.

JÄGER

Aber genauso gut wie in der Rolle des Verteidigers stellt der Nova auch einen echten Zerstörer dar. Er wurde nicht nur als Weiterentwicklung bzw. Ersatz des DX20 entwickelt, sondern auch mit der ausdrücklichen Anforderung, Gegner sowohl in der Luft als auch am Boden bekämpfen zu können. Der Nova wurde von Anfang an dafür gebaut, schwere Tevarin-Schiffe zum Absturz zu bringen, während er gleichzeitig ein Bodenziel bekämpft. Bei Offensiv-Aufgaben ist der Nova in seinem Element.





DAS **ERBE** DER **VERTEIDIGUNG**

SCHWERMETALL

Die zuverlässige Leistung, die den Namen Tumbril vor vielen Jahren schon bekannt machte, definiert den Industriestandard ein weiteres Mal. Das ursprüngliche Unternehmensethos wurde in erster Linie auf dem Fundament der Beständigkeit aufgebaut. Da scheint es nur natürlich, dass das Design unseres unverkennbaren Kampfpanzers organisch aus seinen defensiven Systemen und Spezifikationen erwachsen ist. Ebenso ist der Nova für seine unverwechselbare Form bekannt – ein visuelles Paradoxon auf Panzerketten – elegant aber rau, schwer aber gewandt, schön aber angsteinflößend.

Unten in den Schützengräben ist es natürlich weniger glanzvoll. In der Realität gaben die Marines im Zweiten Tevarin-Krieg den Novas den Spitznamen „Kakerlaken“, weil sie „hässlich, stinkend und so gut wie unmöglich zu kaputt zu kriegen“ waren, was sie in Kriegszeiten natürlich unschätzbar wertvoll machte. Aber egal ob bei der Friedenssicherung oder der Durchsetzung der Freiheit, der Nova verdankt seinen Ruf hauptsächlich seiner widerstandsfähigen Panzerung.

Mit Tumbrils firmeneigenem CoreLok-System konstruiert, werden im Nova Titan-Verbundlegierungen zusammen mit überlappenden Schichten aus Verbundplatten und abgereichertem Uran verwendet, um eine überragende Schutzschicht zu erschaffen, hinter der die Besatzung sicher und die Technik einsatzfähig bleibt.

Mit größter Ehrfurcht dem Kernstück gegenüber, auf dem der Nova aufbaut, wurde unser neues Modell für das 30. Jahrhundert neu konzipiert, was dem Design eine raue Attraktivität verleiht und gleichzeitig eine innovative firmeneigene Technologie implementiert, die Tumbrils grundsolidem Fundament zur Ehre gereicht.

SCHILDE HOCH

Zusätzlich zu der traditionellen Rumpfpanzerung kommt unser Nova-Panzer standardmäßig mit „Second Skin“-Schilden, die eine Extra-Verteidigungsschicht bilden und somit der Lackierung ein paar Gebrauchsspuren und Ihnen hoffentlich etwas Stress ersparen.

GEGENMAßNAHMEN

Dem Nova-Panzer stehen darüber hinaus zusätzliche Gegenmaßnahmen zur Verfügung, die helfen, die Besatzung vor Raketenbeschuss zu schützen. Vier Abschussgeräte sowohl für Infrarot- als auch für Radartäuschkörper wurden rund um den Rahmen positioniert, um eine maximale Abdeckung für eine gleichmäßige Streuung zu gewährleisten.

ALTHEERGEBRACHTE FEUERKRAFT IN MODERNEM GEWAND

BALLISTISCHE LANGREICHWEITEN-KANONE „SLAYER“

Das feurgewaltige Markenzeichen des Nova, seine ballistische Kanone der Größe 4, verschießt großkalibrige Artilleriegeschosse – sowohl Standard als auch explosiv – mit unerreichter Genauigkeit und Geschwindigkeit. Da den Nova-Schützen tausende bestätigte Tevarin-Abschüsse zuerkannt wurden, ist es leicht nachvollziehbar, warum diese auch für Boden-Luft-Angriffe konzipierte Waffe im Zweiten Tevarin-Krieg den Spitznamen „Hell Hammer“ (Höllen-Hammer) erlangte. Der grausige Ruf und die einschüchternde Größe der Waffe reichen schon aus, um selbst den standhaftesten Feind abzuschrecken. Doch Tumbril begnügte sich nicht mit einem perfekten Nachbau. Die ursprüngliche Konstruktion wurde gründlich überarbeitet und mit einer höheren Schwenkgeschwindigkeit, außerordentlichen Hitzebeständigkeit und hochmodernen Zielelektronik verbessert.

FERNGESTEUERTER ZWEITER GESCHÜTZTURM

Speziell für Anti-Infanterie-Einsätze und Hochgeschwindigkeits-Zielverfolgung besitzt der Nova einen zweiten ferngesteuerten Geschützturm, der werksseitig mit einem Paar Klaus & Werner CF-227 Panther Schnellfeuerlasern ausgestattet ist, doch die Aufhängung kann für jede passende Waffe der Größe 2 genutzt werden. Egal ob Sie nach mehr Schlagkraft oder höherer Kadenz suchen, dieser schnelle und präzise Geschützturm bietet Ihrem Schützen Rundumabdeckung und punktgenaue Kontrolle.

ENERGIE-RAKETENWERFER „FIREBUG“

Den Tevarin als „Wrathfire“ (Feuer des Zorns) bekannt, war dies die Waffe, die deren endgültiges Schicksal in der berühmten Schlacht am Koren-Pass besiegelte. Nachdem sie die Tevarin-Angriffseinheit stundenlang abgewehrt hatten, stand das unerschrockene Nova-Trio ohne Munition und mit schwindenden Energiereserven immer noch einer großen Übermacht gegenüber. Das war der Augenblick, als das semi-experimentelle Waffensystem „Firebug“ (Feuerwanze) wahrlich glänzen konnte. Diese sich selbstaufladenden Werfer feuern Bündel von komprimierter Energie ab, die sich kurz vor dem Einschlag selbst auffächern. Diese Mehrfachdetonationen erwiesen sich als unglaublich effektiv bei der Überladung der Tevarin-Phalanx-Schilde, die sie schwer beschädigten. Darüber hinaus gelang es ihnen, die Tevarin-Truppen bis zum Eintreffen der Verstärkung in Schach zu halten. Im Einklang mit den anderen Waffensystemen des Novas wurde der Werfer für die moderne Ära überarbeitet und ermöglicht ein noch schnelleres und effizienteres Aufladen.





DIE HÖLLE IN CALIBAN

15.03.2605 18:17 STANDARD-ERDENZEIT
CRION, CALIBAN-SYSTEM

Eigentlich sollte es eine einfache Aufgabe werden. Vier Nova-Panzer, Teil der 3. Panzerdivision (auch bekannt als: The Stalwarts (Die Standhaften), waren kürzlich gewartet worden und wurden losgeschickt, um die Reparaturen zu testen. Die Panzer starteten unter dem Kommando von Capt. Nolin Sambosa nur mit einer Rumpfmannschaft besetzt von Fort Tanis nahe der Kendila-Grenze, schätzungsweise drei Stunden südlich von Crion. Ihr Weg würde sie vom Flachland um die Basis bis zum Fuß der Uregal-Berge führen. Als sie endlich ankamen, brachten die Besatzungen ihre Novas bis ans Limit und trieben sie ohne Rücksicht über unwegsamstes Gelände.

Zu diesem Zeitpunkt des Zweiten Tevarin-Krieges stand die UEE einem schwer greifbaren Feind gegenüber. Die genaue Größe von Corath'Thal's Armee war noch nicht bekannt. Der Kriegsherr der Tevarin nutze Hit-and-Run-Taktiken, um seine Armeegröße zu verschleiern, wählte ungeschützte Angriffsziele, um die UEE aus dem Gleichgewicht zu bringen, und ließ sich nur auf Gefechte ein, in denen er einen Vorteil hatte. Obwohl das Caliban-System wie der Rest der UEE in Alarmbereitschaft war, gab die hohe Präsenz der Armee der Bevölkerung die Zuversicht, dass Corath'Thal hier auf einen Angriff zugunsten eines leichteren Ziels verzichten würde.

Wieder zurück in Crion waren Sambosa und seine Panzer seit ein paar Stunden mit ihren Tests beschäftigt und versuchten gerade, zu einem extrem abgelegenen und tückischen Bereich des Uregal-Gebirges zu gelangen, als sie auf eine Tevarin-Angriffseinheit stießen, die aus einem Dutzend Jägern, Landungsschiffen und mehreren hundert Infanteriesoldaten bestand und mitten in Angriffsvorbereitungen steckte. Sambosa versuchte Unterstützung anzufordern, aber eine atmosphärische Anomalie zusammen mit den hohen Berglinien machten eine Kommunikation unmöglich. Die Tevarin griffen an und zerstörten sofort einen der Nova-Panzer. Sambosa zog sich mit den drei verbliebenen zurück, während er die ballistische Hauptwaffe kombiniert mit Laserfeuer einsetzte.

Sie zogen sich bis in den Koren-Pass zurück, eine teils überdachte Nische, die die verfolgenden Tevarin dazu zwang, am Boden durch eine Art Flaschenhals zu kommen und gleichzeitig leichten Schutz vor Luftangriffen bot. Sambosa positionierte seine drei Panzer, um ihnen maximale Deckung und gute Sicht auf den Eingang des Passes zu gewähren, und grub sich für den Kampf ein. Zehn Stunden nach Beginn der Kampfhandlungen bemerkte Gia Venton, ein örtlicher Kurier und Marine-Veteran, als erste, dass das Grollen aus den Bergen kein Unwetter war, sondern die Geräuschkulisse einer langanhaltenden Schlacht. Nachdem sie bemerkt hatte, was vor sich ging, gelang es ihr, eine Verbindung zu Fort Tanis aufzubauen.

Bis die Verstärkung es geschafft hatte, die Kampfzone zu erreichen, hatten die Nova-Panzer dem andauernden Tevarin-Angriff fast 16 Stunden lang widerstanden. Obwohl alle Panzer schwere Schäden erlitten hatten, konnten sie zusammengenommen bestätigte Abschüsse von acht Angriffsschiffen und 200 Tevarin-Soldaten verbuchen. Die Ereignisse dieses Tages sollten unter Militärenthusiasten zur Legende werden und den Tumbril Nova als einen kraftstrotzenden Verteidiger auf dem Schlachtfeld in das Bewusstsein der Öffentlichkeit katapultieren.

HANDWERKSZEUG

FAHRER

Erleben Sie die ultimative Kontrolle mit unserem hochmodernen Cockpit. Durch mehrere Multifunktionsdisplays sowie Kontrollsysteme für alle Komponenten verfügt Ihr Fahrer über alle Werkzeuge, um schnell und präzise auf alle Situationen reagieren zu können; ob einfache Navigation oder Gefecht, es bleibt bei der robusten Funktionalität, die Sie von TumbriL erwarten.

UNTERSTÜTZUNG

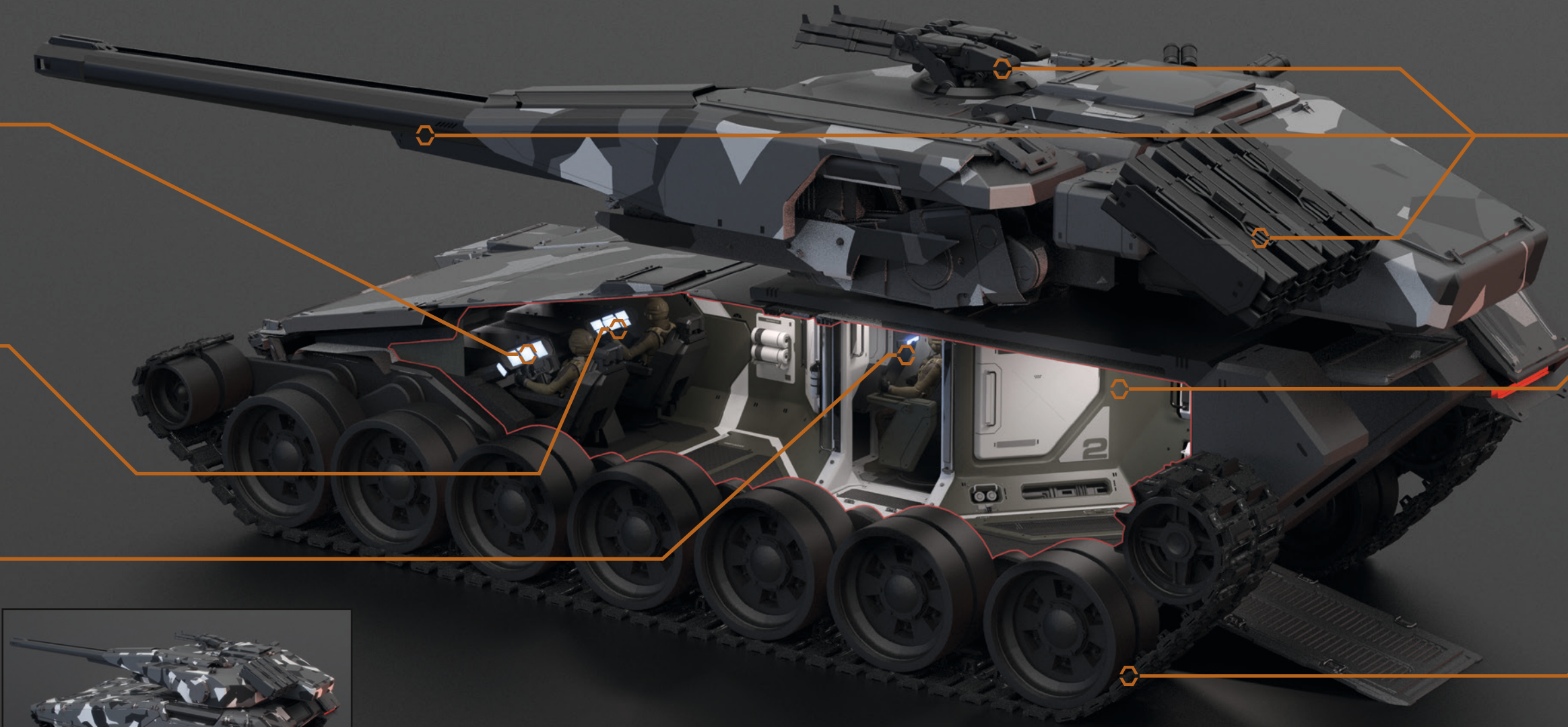
Der Nova verfügt darüber hinaus über eine voll funktionsfähige Unterstütsungsstation, die den Panzer durch Verwaltung von Sekundärwaffen, Energiezuweisung, Navigationssystemen und Wegfindung verbessert. Natürlich kann die Unterstütsungsstation im Notfall auf Knopfdruck die Hauptsteuerung des Nova übernehmen.

SCHÜTZE

Wenn die Fahrerstation das Gehirn ist, dann ist die Waffenstation die Faust des Nova. Diese Station verfügt über hochmoderne Ziel- und Diagnosesysteme, um die umfangreichen Waffensysteme komplett unter Ihre Kontrolle zu bringen. Obwohl sie hauptsächlich als Offensivstation ausgelegt ist, kann die Waffenstation im Notfall auch Unterstütsungsfunktionen übernehmen.



* Der abgebildete Nova zeigt die Snowblind-Lackierung. Fragen Sie Ihren Händler nach den verfügbaren Optionen.



HOCHMODERNE WAFFENSYSTEME

Der neue Nova ist ein modernes Upgrade eines bereits bewährten und auf der Höhe der Zeit befindlichen Systems und bietet das umfassendste bodengestützte Waffenpaket, das erhältlich ist. Alleine die Kanone ist den Kaufpreis wert, aber die sekundären energiebasierten Systeme und die einzigartige aufgegliederte Herangehensweise geben dem Nova seinen ultimativen Vorteil.

KABINE

Atypisch für Bodenkampffahrzeuge besitzt der Nova eine ausgewiesene Hauptkabine mit ausreichend Platz, um aufzustehen, sich zu recken, zusammenzusitzen und sogar während länger dauernden Missionen zu trainieren. Der gesamte Innenbereich ist voll klimatisiert und verfügt über ein eigenes Stabilisierungssystem, das Erschütterungen im Innenraum minimiert.

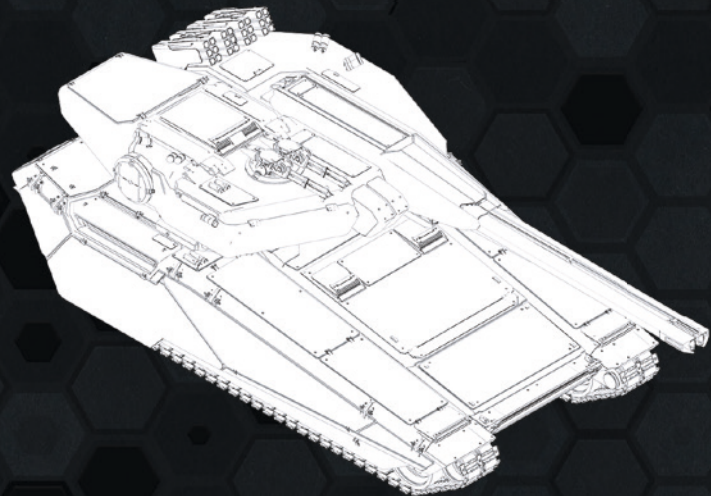
ANTRIEBSKETTEN

Das ikonische Design war schon 2560 über jeden Zweifel erhaben und so ist es bis heute geblieben. Die mechanische Effizienz und die Anpassungsfähigkeit an die Umgebung sind unerreicht und wurden hier fast identisch nachempfunden. TumbriL hat das Material der Laufflächen zu einem neuen biegsamen Verbundstoff weiterentwickelt, um es sowohl auf unebenem Gelände als auch auf befestigten Straßen haltbarer zu machen.

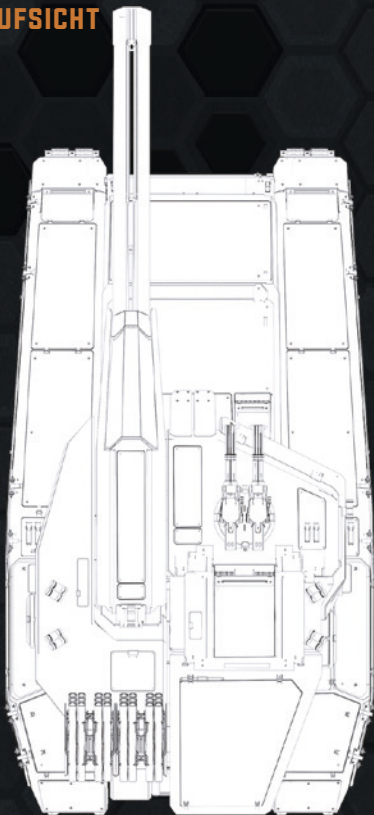
AUSSTATTUNG AB WERK

Komponenten-Kategorie	Militärisch
Grundausstattungs-Kategorie	C
Computer	1x M
Computer-Einschübe	4
Kühler	2x S
Gegenmaßnahmen	4x TBD
Schwerkraft-Generator	1x S
Lebenserhaltungssystem	1x S
Batterie	1x S
Kraftwerk	1x S
Scanner	1x S
Radar	1x S
Panzerung	1x Schwer
Schild-Projektor	1
Schild-Generator	1x S
Bemannte Geschütztürme	1
Waffenhalterungen	1x S4 Ballistische Kanone 2x S2 Schnellfeuerlaser 2x S3 Waffenhalterungen (x12 S2 Energie- Raketen pro Befestigung) (für ballistische Kanone)
Munitions-Box 40	(für ballistische Kanone)
Raketen	S2 TBD Energie-Raketen
Sitze	3
Stationen	3
Lackierung	TBD

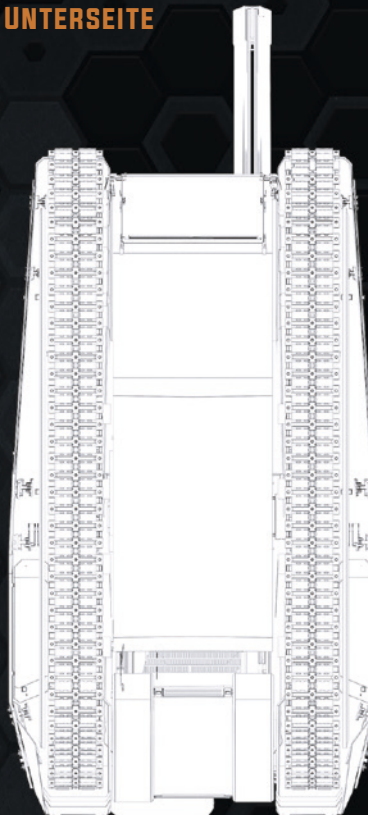
VORDERANSICHT OBEN



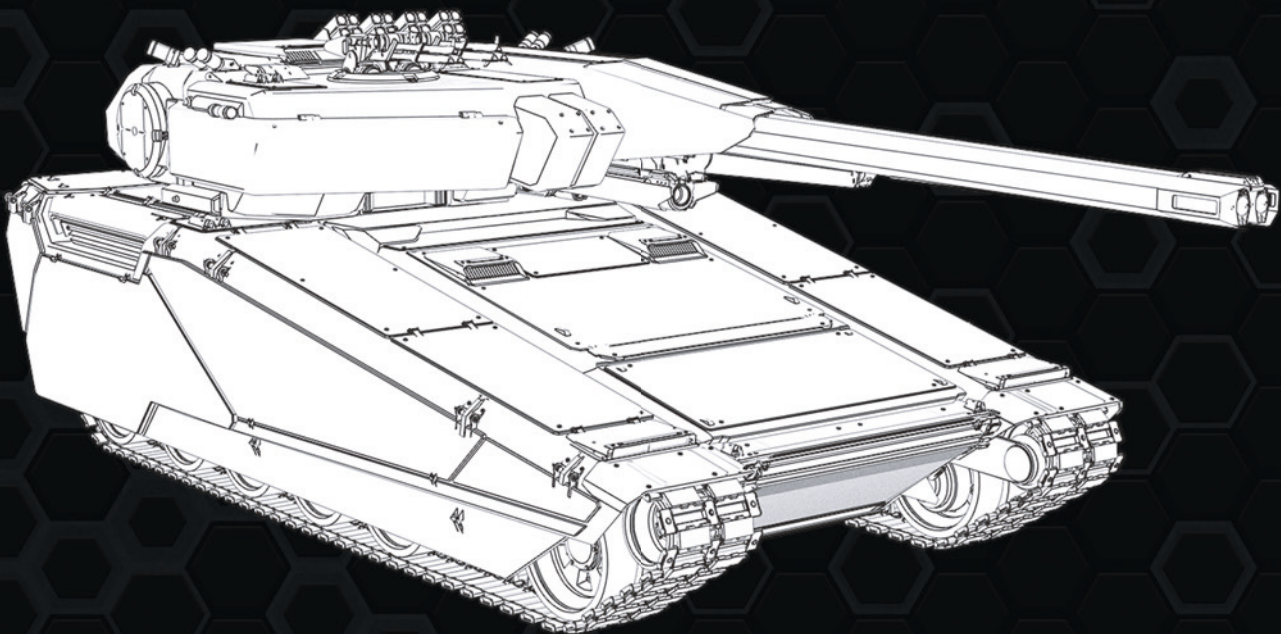
DRAUFSICHT



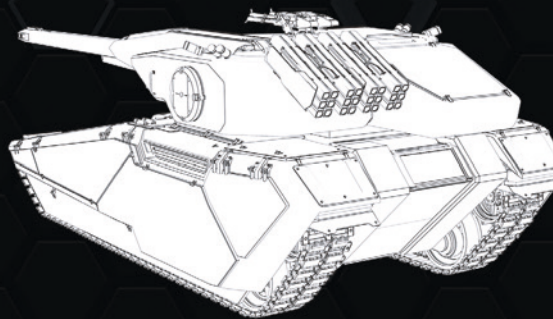
UNTERSEITE



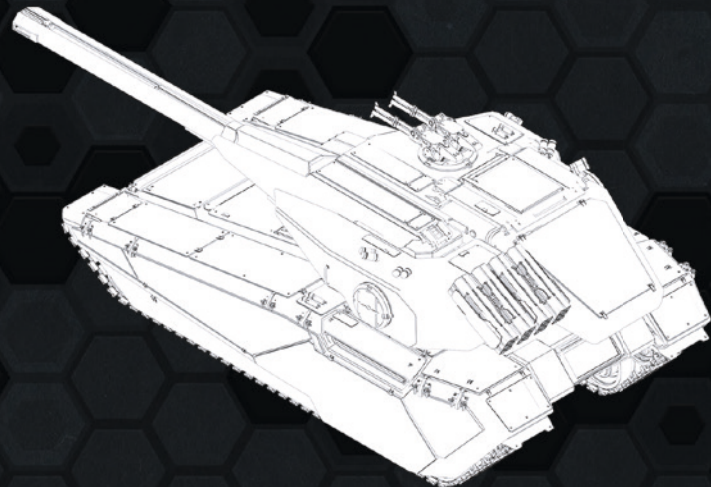
VORDERANSICHT DREI-VIERTEL-PERSPEKTIVE



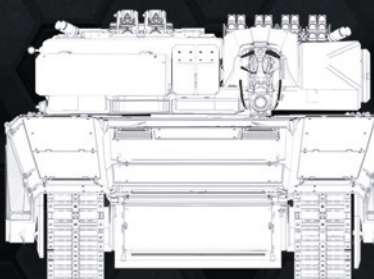
RÜCKANSICHT DREI-VIERTEL-PERSPEKTIVE



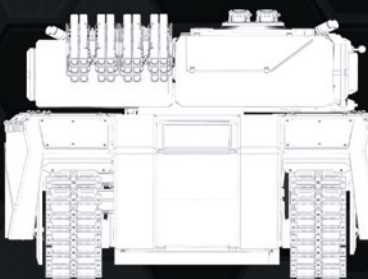
RÜCKANSICHT OBEN



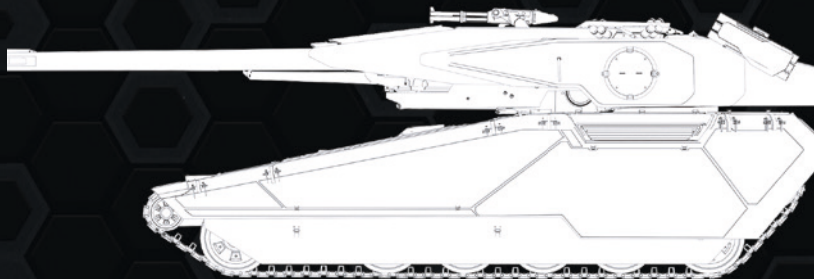
VORDERANSICHT



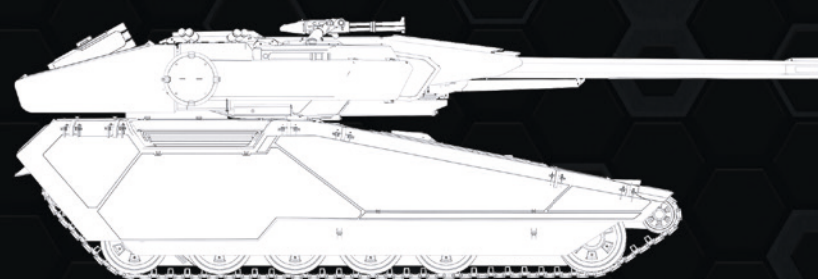
RÜCKANSICHT



PROFILANSICHT (KANONE)



PROFILANSICHT



WICHTIGE STATISTIKEN

Hersteller	TMBL
Frachtkapazität	0 SCU
Einsatzbereich	Boden
Max. Besatzung	3
Eingang	Hintertür
Max. Geschwindigkeit	20 m/s
Rolle	Panzer
Länge	16 m
Breite	7 m
Höhe	5 m
Masse	TBD
Radar-Typ	TBC

TUMBRIL NOVA



<https://das-kartell.org>

Übersetzung : Mistanuda_Spaceworks
Korrektur : Malu23
Grafische Bearbeitung : Olaf_Jaeger
Fahrzeugspezifikationen nicht aktuell
englische Originalausgabe von CIG
www.cloudimperiumgames.com
www.robertsspaceindustries.com



Star Citizen®, Roberts Space Industries® and
Cloud Imperium® are registered trademarks
of Cloud Imperium Rights LLC



© 2017 Cloud Imperium Games Corporation and Roberts Space Industries Corp. and Cloud Imperium Games UK, Ltd and Roberts Space Industries International Ltd.
Star Citizen® and Roberts Space Industries® are registered trademarks of Cloud Imperium Games Corporation.

The vehicle depicted herein is undergoing concept and design as of the release of this publication. Specifications and appearance are subject to revision during development.