

Space ERPS Raumkampfbogen

Schiff	#1:	#2:	#3:	#4:	#5:	Schiff
Gesamtverdrängung (GV)						Gesamtverdrängung (GV)
Größenklasse (GK)/TL						Größenklasse (GK)/TL
Maximal-g/Geschwindigkeit						Maximal-g/Geschwindigkeit
MAN/Computerstufe						MAN/Computerstufe
Reaktion Pilot/ <i>Taktik+4</i>						Reaktion Pilot/ <i>Taktik+4</i>
Fertigkeit Pilot/ <i>Pilot</i>						Fertigkeit Pilot/ <i>Pilot</i>
Reaktion Schütze/ <i>Zielsuche+4</i>						Reaktion Schütze/ <i>Zielsuche+4</i>
Fertigkeit Schütze/ <i>Angriff</i>						Fertigkeit Schütze/ <i>Angriff</i>
<i>Ausweichen/Zielerfassung</i>						<i>Ausweichen/Zielerfassung</i>

Runde	Schiff:	#1:	#2:	#3:	#4:	#5:	Nebenrechnungen
#1	Ini Pilot						
	MW Pilot						MW-Differenz:
	FW Ergebnis						
	Malus						
	Ini Schütze						
	Computerstufen						
	Malus Ini						=halber Malus (aufgerundet)
#2	Ini Pilot						
	MW Pilot						MW-Differenz:
	FW Ergebnis						
	Malus						
	Ini Schütze						
	Computerstufen						
	Malus Ini						=halber Malus (aufgerundet)
#3	Ini Pilot						
	MW Pilot						MW-Differenz:
	FW Ergebnis						
	Malus						
	Ini Schütze						
	Computerstufen						
	Malus Ini						=halber Malus (aufgerundet)
#4	Ini Pilot						
	MW Pilot						MW-Differenz:
	FW Ergebnis						
	Malus						
	Ini Schütze						
	Computerstufen						
	Malus Ini						=halber Malus (aufgerundet)
#5	Ini Pilot						
	MW Pilot						MW-Differenz:
	FW Ergebnis						
	Malus						
	Ini Schütze						
	Computerstufen						
	Malus Ini						=halber Malus (aufgerundet)
#6	Ini Pilot						
	MW Pilot						MW-Differenz:
	FW Ergebnis						
	Malus						
	Ini Schütze						
	Computerstufen						
	Malus Ini						=halber Malus (aufgerundet)

Space ERPS Raumkampfübersicht

Rundenablauf

1. Piloteninitiative
2. Bekanntgabe des Manövers
3. Pilotenwurf
4. Feststellen der Zielmodifikationen
5. Festlegen des Ziels
6. Schußphase
7. Auswirkungen für nächste Runde feststellen

1 Piloteninitiative

- Modifikation der letzten Runde beachten.
- **Computer: Taktik** + 4 + [1w].

2 Bekanntgabe des Manövers

- Pilot mit der langsamsten Initiative zuerst, die anderen Piloten in aufsteigender Reihenfolge.
- Gleichstand: Niedrigere Grundreaktion, niedrigere MAN, Würfelwurf.
- Der niedrigstmögliche Mindestwurf während eines Raumkamps ist 12.

3 Pilotenwurf

Fertigkeitsstufe/Pilot + MAN (eigenes Schiff) + Modifikationen + 2w

4 Feststellen der Zielmodifikationen

- Reihenfolge der Schiffe: Festgelegter MW und Erfolg oder Mißerfolg des FW.
- Erfolgreiche Schiffe vor Schiffen mit Mißerfolg, mit kritischem Mißerfolg usw.
- Innerhalb einer Erfolgskategorie stehen Schiffe mit dem höchsten MW stets oben.
- Differenz zwischen höchstem und niedrigstem MW durch die Anzahl der beteiligten Schiffe teilen und aufrunden.
- Dieses Ergebnis ist der Malus, der pro Schiff kumuliert wird.

5 Festlegen des Ziels

- Angriffsziel aussuchen.

6 Schußphase

6.1 Initiative Bordschützen

- **Computer: Zielsuche** + 4 + [1w].
- Abfeuern der Waffen nach Reihenfolge
- Energiewaffen sofortige Auswirkungen
- Projektile sofort abgefeuert, Auswirkungen am Ende der Runde

6.2 Angriffswurf

- Als Modifikationen fließen ein:
- Treffermalus auf das gegnerische Schiff
 - Waffenausgleich
 - Relative Geschwindigkeit
 - Waffenreichweite
 - Gezielte Treffer
 - Parallele Tätigkeiten
 - Computerunterstützung
 - Ausweichen/ECM
 - Streuwerfer
 - Sonstige Modifikationen
- Der MW beträgt 14.

6.2.1 Treffermalus

- s. Punkt 4

6.2.2 Waffenausgleich

Geschützvorrichtung	1
Geschützturm	3
Geschützsektion	5
Rakete	4

6.2.3 Relative Geschwindigkeit

- Jede Verdoppelung der Geschwindigkeit: -1 für beide Schiffe.

6.2.4 Waffenreichweite

RW	Angriff	Abwehr	Malus
Nah	200 km	20 m	0
Mittel	2.000 km	200 m	-2
Weit	10.000 km	1.000 m	-5
Extrem (40.000 km)	(40.000 m)		+(-5)

6.2.5 Gezielte Treffer

- Gezielt auf Sektion: -5

6.2.6 Parallele Tätigkeiten

- Raumschiffsteuerung und Feuerkontrolle: Insgesamt -4 auf FW.
- Piloten eines Raumjägers sind davon nicht betroffen.
- Bordschütze: Anzahl der Waffensysteme ist Malus auf jeden FW.

6.2.7 Computerunterstützung

- Pro Waffensystem eine Stufe **Zielerfassung**, sonst -4.
- Jede weitere Stufe in **Zielerfassung** gibt +1, kann nur Abzüge ausgleichen.

6.2.8 Ausweichen/ECM

- Stufe in **Ausweichen** wird abgezogen, gegen Torpedos und Minen doppelt.
- ECM: -5 für Angriffswurf Raketen.

6.2.9 Streuwerfer

- Einmal pro Runde Partikelwolke gegen Energiewaffen auswerfen.
- Für eine Angriffsrichtung erhöhen sich die Reichweiten der gegnerischen Energiewaffen um eine Stufe.
- Projektilwaffen und Mikrowellen sind nicht betroffen.
- Benutzung des Streuwerfers muß vor dem Angriff bekanntgegeben werden.

6.3 Kritische Erfolge

- Energiewaffen:
+2 DW oder +2 DF oder +1 DW, +1 DF
- Projektilwaffen:
Abwehrsysteme: Abwehrtreffer+1

Konventionell

Entfernung zum Rumpf	Abzug auf DW
Bis 10 m	-1[w]
Bis 20 m	-3[w]
Bis 30 m	-6[w]
Bis 40 m	-10[w]
Bis 50 m	-15[w]

Sprengradius

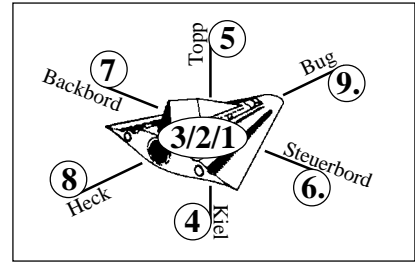
Entfernung z. R.
Bis 50 m
Bis 100 m
Bis 150 m
Bis 200 m
Bis 250 m

Atomwaffen

Abzug auf Schaden
Keinen
-1 Sektion
-3 Sektionen
-6 Sektionen
-10 Sektionen

6.4 Trefferzone und Richtung

- Trefferzone nach GK des Schiffes
- Richtung nach Diagramm



Richtung und Zonenwürfel 2

6.5 Abwehrtreffer

- Jede 6+ ist Treffer gegen einen DW des Angreifers.
- Mehr als 50% der angreifenden Durchschlagswürfel getroffen: Rakete zerstört.
- 7+ (Röntgenlaser), 8+ (Taktische Atombombe), 9+ (Strategische Atombombe), alle haben 13[w].
- Störwerfer: Jede zweite Runde. Haben -1 auf den Abwehrtreffer.

6.6 Schilde

- Energiewaffen: DW < Stufe: Wirkungslos. DW = Stufe: -1. DW > Stufe: -2.
- Projektilwaffen: 50% der DW > Stufe: Alle DW gehen durch. Ansonsten Projektil zerstört und Schild -2 pro DW.
- Jedes Schild am Rundenende: +1.

6.7 Panzerung

- DW < Panzerung: Wirkungslos. DW = Panzerung: -1. DW > Panzerung: -2.
- Panzerung 0: Weitere DW ein Punkt Schaden auf Sektion.

6.8 Sektionen

- Schadenspunkte = GK.
- Kritische Treffer nach Diagramm.

Sektion	10%	30%	60%	zerstört

7 Auswirkungen für nächste Runde feststellen

- Treffermalus wird halbiert (aufgerundet): Malus auf Piloteninitiative.

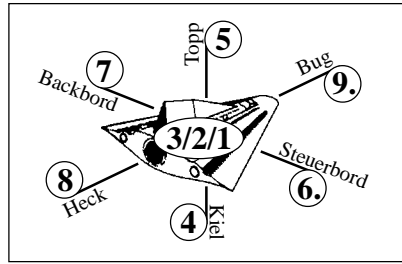
Programm	Stufe	Belegung	Preis
Angriff	1-10	Stufe	2×Stufe ² kCR
Ausweichen	1-TL/3	GK+Stufe	5×Stufe ² kCR
Pilot	1-10	Stufe	Stufe ² kCR
Taktik	1-TL/2	2×Stufe	4×Stufe ² kCR
Zielerfassung	1-10	Stufe	Stufe ² kCR
Zielsuche	1-10	Stufe	Stufe ² kCR

Space ERPS Raumschiffbogen

Schiffsname: _____

Schilde

Topp	Primär								
	Sekundär								



Richtung und Zonenwürfel 2

Bug	Primär								
	Sekundär								

Backbord	Primär								
	Sekundär								

Steuerbord	Primär								
	Sekundär								

Heck	Primär								
	Sekundär								

Kiel	Primär								
	Sekundär								

Sektionen

RS									
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

RS									
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

RS									
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Sektion				10%	30%	60%	zerstört		
---------	--	--	--	-----	-----	-----	----------	--	--

Sektion				10%	30%	60%	zerstört		
---------	--	--	--	-----	-----	-----	----------	--	--

Sektion				10%	30%	60%	zerstört		
---------	--	--	--	-----	-----	-----	----------	--	--

RS Intern									
-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

RS Intern									
-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

RS Intern									
-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Liste der Sektionssysteme

Liste der Sektionssysteme

Liste der Sektionssysteme

RS									
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

RS									
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

RS									
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Sektion				10%	30%	60%	zerstört		
---------	--	--	--	-----	-----	-----	----------	--	--

Sektion				10%	30%	60%	zerstört		
---------	--	--	--	-----	-----	-----	----------	--	--

Sektion				10%	30%	60%	zerstört		
---------	--	--	--	-----	-----	-----	----------	--	--

RS Intern									
-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

RS Intern									
-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

RS Intern									
-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Liste der Sektionssysteme

Liste der Sektionssysteme

Liste der Sektionssysteme

RS									
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

RS									
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

RS									
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Sektion				10%	30%	60%	zerstört		
---------	--	--	--	-----	-----	-----	----------	--	--

Sektion				10%	30%	60%	zerstört		
---------	--	--	--	-----	-----	-----	----------	--	--

Sektion				10%	30%	60%	zerstört		
---------	--	--	--	-----	-----	-----	----------	--	--

RS Intern									
-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

RS Intern									
-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

RS Intern									
-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Liste der Sektionssysteme

Liste der Sektionssysteme

Liste der Sektionssysteme

Sektionsaufbau und Trefferzonen

A: Brücke

B: Antrieb

GK 1	A
	1-9

GK 2	A 2-5
	B 6-9

GK 3	A 2-4
	C 5-7
	B 8-9

GK 4	A	D
	2-3	4-5
B	8-9	C
		6-7

GK 5	A	3
	C	D
4	5	
B	8-9	E
		6-7

GK 6	A	2	D	4
	C	3	E	5
B	8-9	F	6-7	

GK 7	A	3	
	D	4	E
C	5	F	7
B	9	G	8