

RAUMKAMPF

Allgemein

Ein Raumkampf mit Spielerbeteiligung sollte nur annähernd gleichwertige Gegner und eine geringe Raumschiffanzahl umfassen. Optimal ist der Kampf Schiff gegen Schiff. Größere Raumschlachten entscheidet der Spielleiter bereits vor dem Kampf, oder die Gruppe trifft sich zu einem gemütlichen Sci-Fi-Tabletop-Nachmittag.

Raumkämpfe in *Space ERPS* sollen nicht mit Hilfe von Miniaturen, Entfernungsmessern und Vektorberechnungen durchgeführt werden. Es ist auch unerheblich, ob die Spieler über taktische Erfahrung verfügen (was für einen Raumkampf eigentlich unmöglich ist). Entscheidend ist, daß ihre Charaktere über entsprechende Fertigkeiten verfügen und sich durch die Höhe ihrer Fertigungswürfe Vor- und Nachteile ergeben.

In Raumkampfssystemen oder anderen Rollenspielen wird oft von einer „Raumkampfgeschwindigkeit“ gesprochen. Gemeint ist damit, daß ein Raumkampf nur bei niedrigen Geschwindigkeiten und Entfernungen möglich ist und ansonsten Manöver und Zielerfassung unmöglich werden. Dies ist meiner Meinung nach Blödsinn. Derartige Verfahren übertragen nur den klassischen „dogfight“ (Luft-Luft-Kampf) in den Weltraum, obwohl beide Szenarien überhaupt nicht miteinander zu vergleichen sind. Raumkampf ist mit jeder Geschwindigkeit möglich, entscheidend ist die relative Geschwindigkeit der Kampfteilnehmer zueinander. Natürlich dürfte es schwierig sein, ein tausendmal schnelleres Schiff zu treffen, unmöglich ist es aber dank Energiewaffen nicht. Die Flugrichtung der Schiffe ist wesentlich wichtiger. Fliegen zwei Schiffe parallel zueinander und haben vergleichbare Geschwindigkeiten, so kann es problemlos zu einem mehrminütigen Raumkampf kommen. Fliegen zwei Schiffe exakt aufeinander zu, so hat wahrscheinlich jedes Schiff nur eine Chance, das andere zu treffen. Definieren Sie deshalb zu Beginn eines Raumkampfes die Geschwindigkeiten und Richtungen der Teilnehmer, um die wahrscheinliche Länge des Kampfes zu ermitteln.

Rundeneinteilung

Eine **Raumkampfrunde** dauert **eine Minute**. In dieser Zeit finden an Bord der Schiffe also zwölf ganz normale Kampfrunden statt. Immerhin ist es möglich, daß

es während eines Raumkampfes zu normalen Aktionen kommt, denkbar sind Entermanöver, Reparaturen, Versorgung von Verletzten usw.

Für die 5-Sekunden-Kampfrunden wird nur eine Initiative gewürfelt, wenn es zu Kampfhandlungen an Bord des Schiffes kommt. Ansonsten wird der vereinfachte Rundenablauf verwendet, d.h. jeder Charakter oder NSC handelt einmal pro Runde, außer die gewählte Aktion dauert mehrere Runden an. Sollte die Reihenfolge der Handlungen wichtig sein, entscheidet entweder der Reaktionswert über die Abfolge oder ein einfacher Initiativwurf bestimmt die Anordnung der Aktionen.

Während einer Raumkampfrunde darf jedes Schiff *ein Manöver* durchführen und *einen Schuß/Feuerstoß* pro verwendbares Waffensystem abgeben (einige Waffen benötigen mehrere Runden Aufladezeit, andere können pro Runde mehrere Schüsse abgeben). Im Folgenden bezeichnet eine Runde bzw. Kampfrunde stets eine einminütige Raumkampfrunde, Ausnahmen werden aufgeführt.

Computer

Eines der wichtigsten Hilfsmittel in einem Raumkampf ist der (oder die) Bordcomputer. Innerhalb einer Raumkampfrunde haben Sie die Stufe des Bordcomputers als Hilfsfertigkeiten zur Verfügung, vorausgesetzt Sie verfügen über entsprechende Software. Sie können diese Stufen jederzeit auf bestimmte Aufgaben verteilen, verbrauchen Sie aber damit für den Rest der Runde. So benötigen Sie beispielsweise pro Waffensystem mindestens eine Stufe für die Zielerfassung. Notieren Sie auf dem Raumkampfbogen den Verbrauch Ihrer Computerstufen. Benötigte Programme werden im folgenden *kursiv und fett* gedruckt. Die Beschreibungen der Programme befinden sich am Ende des Kapitels.

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

Piloteninitiative

Alle Piloten (oder Bordcomputer) führen einen Initiativwurf durch. Beachten Sie eventuelle Manövermodifikationen der letzten Runde. **Computer** würfeln ihre Initiative mit **Taktik** + 4 + [1w]. Der Pilot mit der langsamsten Initiative muß zuerst sein Manöver für die kommende Runde bekanntgeben, die anderen folgen in aufsteigender Reihenfolge. Bei Gleichstand entscheidet zuerst die niedrigere Grundreaktion, dann die niedrigere MAN des Schiffes und letztendlich ein Würfelwurf.

Bekanntgabe des Manövers

Der Pilot definiert sich selbst den MW für den folgenden FW, d.h. er kann seine eigenen Fähigkeiten als Grundlage nehmen, für das, was er sich zutraut. Er gibt den MW bekannt und wartet ab, bis alle Piloten ihre MW definiert haben. Erst dann werden die FW durchgeführt. Natürlich haben Piloten mit höherer Initiative den Vorteil, den MW ihrer Gegner bereits zu kennen und so besser ihren eigenen MW bestimmen zu können.

Der niedrigstmögliche Mindestwurf während eines Raumkampfes ist 12.

Beachten Sie bei der Bestimmung des MW, daß der FW zahlreichen Modifikationen unterliegen kann und wird. So wird die MAN des eigenen Schiffes stets addiert.

Was wird durch die Selbstbestimmung des MW ausgedrückt? Eigentlich nur das taktische Verhalten der Piloten. Wählt ein Pilot z.B. einen um fünf höheren MW als sein Gegner, so kann dies bedeuten, daß er sich hinter das andere Schiff setzen möchte, um in dessen toten Winkel zu gelangen. Das eigentlich Manöver ist jedoch für die Spieler bedeutungslos. Wie ihre Charaktere einen Vorteil erlangen und dieser aussieht, kann ihnen egal sein, solange das Manöver auch gelingt.

Da Raumschiffe in jede mögliche Richtung gedreht, gesteuert oder gerollt werden können, ist es nahezu unmöglich, zu verhindern, daß das eigene Schiff angegriffen werden kann, das schlechtere Manöver bedeutet also letztlich nur Abzüge auf den Angriffswurf.

Was hindert einen Piloten nun daran, als MW eine 100 anzugeben? Die Antwort ist relativ einfach. Scheitert das gewünschte Manöver, wird sich der Pilot in einer schlechteren Lage wiederfinden und möglicherweise selbst zur Untätigkeit verdammt sein (Beispiel: Der Gegner hat es geschafft, sich seinerseits hinter das Heck zu klemmen).

Bei der Bestimmung des Mindestwurfes sollten Sie beachten, daß der FW mit 2w durchgeführt wird, womit Ergebnisse um 10 die höchste Auftrittswahrscheinlichkeit haben, während 20 oder mehr nur noch mit ca. 10% erreicht wird. Ein verantwortlicher Computer wird deshalb seinen MW immer so tarieren, daß er nicht mehr als 10 würfeln muß.

Notieren Sie die MW auf dem Raumkampfbogen.

Pilotenwurf

Die handelnden *Piloten/Computer* führen nun ihren FW durch. Der Pilotenwurf besteht aus

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

Bei Modifikationen können sowohl Verletzungsauswirkungen des Piloten als auch externe Einflüsse auftauchen (Atmosphärenkampf, Große Massen in der Nähe etc.).

Sie können als Spielleiter weitere FW der Charaktere verlangen, wenn Ihnen der Manöver-MW zu hoch erscheint. Beispielsweise könnte es zu einer hohen-g-Belastung oder zu Auswirkungen aufgrund Schwereelosigkeit kommen. Vorschlag: Übertrifft der gewählte MW die (MAN + maximale g-Beschleunigung) sind zusätzliche FW erforderlich.

Feststellen der Zielmodifikationen

Nach Durchführung aller FW wird eine für die kommende Runde geltende Modifikationstabelle ermittelt: Die Reihenfolge der Schiffe ergibt sich dabei aus dem festgelegten MW und dem Erfolg oder Mißerfolg des FW. Die Schiffe mit erfolgreichem FW bilden die obersten Einträge der Tabelle, gefolgt von Schiffen mit einem Mißerfolg, mit einem kritischen Mißerfolg usw. (kritische Erfolge haben keine Auswirkungen).

Innerhalb einer Erfolgskategorie werden die Schiffe nach definiertem MW sortiert, so daß die Schiffe mit dem höchsten MW stets oben stehen.

Bilden Sie die Differenz zwischen höchstem und niedrigstem MW (Erfolgskategorie ist egal). Teilen Sie diese Differenz durch die Anzahl der beteiligten Schiffe und runden auf. Dieses Ergebnis ist der Malus, der pro Schiff der Tabelle kumuliert wird.

Das oberste Schiff hat einen Malus von 0, das zweite Schiff hat -Ergebnis, das dritte Schiff hat -2×Ergebnis usw. Haben zwei Piloten den selben MW definiert und befinden sich in der selben Erfolgskategorie, so haben sie identische Mali, das folgende Schiff aber den übernächsten Malus (z.B. Malus: -2; Verteilung 0, -2, -2, -6, -8 usw.).

☞ Beispiel: Die Raumschiffe Albatros, Berlin, Caiman und Delos sind in einen Raumkampf verwickelt. Die Piloten definieren nach ihrer Initiative folgende MW (s. auch Seite unten):

Schiff	MAN	Fertigkeit	MW
A	1	8	20
B	0	10	22
C	2	8	23
D	0	6	16

☞ Die Piloten A und C sind erfolgreich, während B und D „versagen“. Die Differenz zwischen höchstem und niedrigstem MW beträgt 7 und wird durch 4 (Anzahl der Schiffe) geteilt: Das Ergebnis ist 2. Die Reihenfolge mit bereits errechnetem Malus ist also

Schiff	MW	Treffermalus	
C	23	0	Erfolg
A	20	-2	Erfolg
B	22	-4	Mißerfolg
D	16	-6	Mißerfolg

☞ In diesem Fall hätte Schiff D -6 auf Schiff C, -4 auf Schiff A und -2 auf Schiff B, Schiff A hat z.B. -2 auf Schiff C. Es werden nie Boni vergeben, immer nur Mali, d.h. Schiff C hat auf alle anderen Schiffe keine Zielmodifikationen, es hat den Vorteil, daß es von allen anderen Schiffen schlechter getroffen werden kann.

☞ 2. Beispiel: Der klassische Kampf Schiff gegen Schiff zeigt die Risiken auf. Der Verlierer der Initiative definiert seinen MW mit 18 (Fertigkeit 8), der andere Pilot (Fertigkeit 12) möchte mit MW 27 ein riskantes Manöver probieren. Die Differenz (9) ergibt den Malus (-5), den der Pilot des ersten Schiffes erhält, wenn beide Piloten ihre Würfe schaffen oder nicht schaffen. Sollte der erste Pilot erfolgreich

sein (was nicht unwahrscheinlich ist) und der zweite Pilot versagen, dreht sich dieses Ergebnis jedoch komplett um: Plötzlich hat der zweite Pilot -5 auf das erste Schiff, das Ergebnis eines riskanten gescheiterten Manövers.

Festlegen des Ziels

Jeder Pilot benennt das Angriffsziel. Normalerweise ist dies eindeutig (bei Schiff gegen Schiff), bei mehreren Raumschiffen kann es aber Wahlmöglichkeiten geben. Im Zweifelsfall muß sich das Schiff mit der höchsten Geschwindigkeit (gleich schnell: mit der niedrigeren MAN) zuerst für ein Ziel entscheiden, die anderen Schiffe folgen in absteigender Reihenfolge. Generell gilt: Spiellogik vor Regeln. Greifen mehrere Jäger ein Schlachtschiff an, so reagiert dieses natürlich auf alle Schiffe, da es wesentlich mehr Waffen zur Verfügung hat.

Schußphase

Initiative der Bordschützen

Alle Bordschützen (oder Computer) führen einen Initiativwurf durch. Computer würfeln ihre Initiative mit **Zielsuche** + 4 + [1w]. Die Schüsse werden in absteigender Reihenfolge der Initiative durchgeführt, wobei bei gleichzeitiger Handlung auch gleichzeitig geschossen wird. Raketen, Torpedos oder Minen treffen jedoch erst am Ende dieser Runde, auch hier in absteigender Reihenfolge der Initiative. Sie werden aber zum „korrekten“ Zeitpunkt abgefeuert, so daß ein nachfolgender Treffer durch eine Energiewaffe den Abschub nicht mehr verhindern kann.

Initiative Bordschützen

- Abfeuern der Waffen nach Reihenfolge
- Energiewaffen sofortige Auswirkungen
- Projektile sofort abgefeuert, Auswirkungen am Ende der Runde

Angriffswurf

Für jedes einsatzbereite Waffensystem kann ein Angriffswurf durchgeführt werden, sofern ein Ziel vorhanden ist. So kann ein Schlachtkreuzer nicht all seine Waffen auf einen kleinen Raumjäger abfeuern, sondern nur Waffen, in deren Feuerbereich sich das andere Schiff befindet.

Runde	Schiff:	#1: Albatros	#2: Berlin	#3: Caiman	#4: Delos	#5:	Nebenrechnungen
#1	Ini Pilot	15	17	19	14		
	MW Pilot	20	22	23	16		MW-Differenz: 23-16=7
	FW Ergebnis	Erfolg 26	19	Erfolg 24	14		Malus = 7/4 = 2
	Malus	-2	-4	0	-6		
	Ini Schütze						
	Computerstufen						
	Malus Ini	-1	-2	0	-3		=halber Malus (abgerundet)

Der Angriffswurf wird mit der Fertigkeit *Fahrzeuggeschütze* (Spezialisierung beachten) oder **Angriff (Computer)** durchgeführt. 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.

Treffermalus

Der ermittelte Treffermalus auf das anvisierte Schiff gilt für die gesamte Runde.

Waffenausgleich

Eine Geschützvorrichtung kann einen Punkt des Treffermalus ausgleichen, ein Geschützturm sogar drei und eine Geschützsektion fünf Punkte. Raketen gleichen nicht additiv vier Punkte aus. Eine aus einer Geschützsektion abgefeuerte Rakete kann also fünf Punkte des Treffermalus ausgleichen, ansonsten immer vier. Selbstverständlich kann der Treffermalus nicht in einen Bonus verwandelt werden.

Relative Geschwindigkeit

Eine doppelt so hohe Geschwindigkeit des einen Schiffes gegenüber des anderen ergibt -1 für beide Schiffe. Jede weitere Verdoppelung ergibt ebenfalls -1. So ist ein 1024mal schnelleres Schiff nur mit -10 zu treffen (es selbst hat auch -10).

Waffenreichweite

Es gibt vier Reichweiten im Raumkampf: Nah, Mittel, Weit und Extrem. Eine exakte Entfernungsangabe ist von der Spielwelt und der Entscheidung des Spielers abhängig. Für das vorgestellte Universum werden die Angaben wie folgt gedeutet:

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)	(40.000 m)	+(-5)

Jedes Waffensystem hat eine Maximalreichweite (Nah, Mittel, Weit). Diese Maximalreichweite kann um eine Kategorie (=Extrem) übertroffen werden, was jedoch zusätzlich -5 auf den Angriffswurf ergibt. Logischerweise können also nur Waffen mit weiter Reichweite bis auf die angegebene extreme Entfernung feuern (mit -10).

Gezielte Treffer

Mit -5 auf den Angriffswurf kann gezielt eine Sektion eines Schiffes anvisiert werden.

Parallele Tätigkeiten

Übernimmt ein Charakter zwei unterschiedliche Tätigkeiten wie z.B. Raumschiffsteuerung und Feuerkontrolle, so erhält er insgesamt einen Malus von -4 auf seine FW. Diesen Malus kann der Charakter verteilen, wie er will. Dieser Malus gilt aber nur für die Steuerung eines Raumfahrzeuges, Piloten eines Raumjägers sind davon nicht betroffen, da ihre Schiffe für eine derartige Parallelisierung ausgelegt sind.

Ein Bordschütze kann mehrere Waffensysteme bedienen, erhält aber die Anzahl der Systeme als Malus auf jeden seiner FW.

Computerunterstützung

Sie müssen pro Waffensystem eine Computerstufe in **Zielerfassung** zur Verfügung haben, sonst erhalten Sie -4 auf den Angriffswurf. Jede weitere Stufe in **Zielerfassung** gibt Ihnen einen Bonus von eins, Sie können damit aber nur Abzüge ausgleichen.

Ausweichen/ECM

Mit Hilfe des Computerprogramms **Ausweichen** können Raketen, Torpedos und Minen umgangen werden, während ECM nur gegen Raketen hilft. Die Programmstufe in **Ausweichen** wird als Modifikation abgezogen, gegen Torpedos und Minen sogar doppelt. ECM bringt -5 auf den Angriffswurf für die Rakete, außer es handelt sich um extrem teure militärische Anfertigungen (optische/gravitationelle Zielerfassung).

Streuwerfer

Ein Streuwerfer kann einmal pro Runde eine Partikelwolke auswerfen, welche Energiewaffen behindert. Diese Partikelwolke nützt nur gegen ein Schiff (also eine Angriffsrichtung) etwas und erhöht die Reichweiten der gegnerischen Energiewaffen um eine Stufe.

Dadurch kann es also passieren, daß die Entfernung auf extrem steigt oder ein Treffer gar nicht mehr möglich ist. Durch Streuwerfer nicht betroffen sind alle Projekttilwaffen und Mikrowellen. Die Benutzung des Streuwerfers muß vor dem Angriff bekanntgegeben werden, kostet aber keine Handlung. Der Angreifer darf anschließend auf seinen Schuß verzichten.

Trefferphase

Haben Sie den MW von 14 erreicht, wurde das Ziel „theoretisch“ getroffen. Gegen die meisten Waffen existieren jedoch Abwehrsysteme, welche zuerst überwunden werden müssen.

Bei einem Patzer ist das Waffensystem für zwei Runden blockiert. Kritische Erfolge haben je nach Waffensystem unterschiedliche Auswirkungen. Bei Energiewaffen kann der Angreifer wie üblich wählen, ob dieser Angriff entweder mit zwei

DW mehr oder mit einem um zwei höheren DF oder mit einem DW mehr und einem um eins erhöhten DF durchgeführt werden soll. Bei Projekttilwaffen müssen Abwehrsysteme (s.u.) einen Punkt mehr als üblich erzielen, um einen Abwehrtreffer zu erzielen.

Kritische Erfolge

Energiewaffen:

+2 DW oder +2 DF oder +1 DW, +1 DF

Projekttilwaffen:

Abwehrsysteme: Abwehrtreffer+1

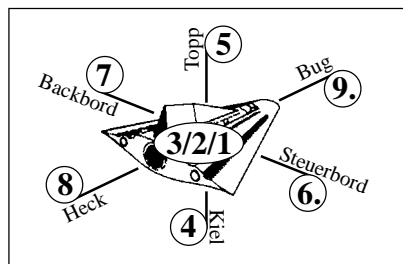
Trefferzone und Richtung

Mit dem Angriffswurf wird sowohl die getroffene Sektion als auch die Angriffsrichtung (aus der Sicht des Getroffenen) bestimmt. Der „grobe“ Zonenwürfel gibt die Sektion an, der „feine“ Zonenwürfel die Angriffsrichtung.

Für die Sektionen gilt: Auf dem Raumschiffbogen werden je nach GK die Sektionen den Trefferzonen zugeordnet. So hat ein GK 3 Schiff folgende Werte: 9/8 Antriebssektion, 7/6/5 Frachtsektion, 4/3/2 Brücke, 1 Freie Wahl.

Die Richtung wird stets folgendermaßen bestimmt:

9 Bug, 8 Heck, 7 Backbord, 6 Steuerbord, 5 Topp, 4 Kiel, 3/2/1 Freie Wahl.



Richtung und Zonenwürfel 2

Sollte die Kombination Sektion/Richtung nicht möglich sein (z.B. eine mittlere Sektion von vorne), so darf der Angreifer die Richtung wählen.

Abwehrsysteme

Abwehrsysteme sind aktive Schutzvorrichtungen, die gegen Raketen, Torpedos oder Minen eingesetzt werden. Jeder Schuß eines Abwehrsystems kann versuchen, ein Objekt pro Runde abzuwehren.

Abwehrsysteme werden ebenfalls durch einen Bordschützen gesteuert, da sie aber erst „am Ende der Runde“ benötigt werden, darf ein Bordschütze pro Runde sowohl ein Angriffs- als auch ein Abwehrsystem ohne Malus bedienen. Bedient der Bordschütze jedoch mehrere Abwehrsysteme, so erhält er die Anzahl der Systeme als Malus auf jeden seiner FW.

Der MW ist eine 14.

Reichweite

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)

Computerunterstützung

Sie müssen pro Abwehrsystem eine Computerstufe in **Zielerfassung** zur Verfügung haben, sonst erhalten Sie -4 auf den Abwehrwurf. Jede weitere Stufe in **Zielerfassung** gibt Ihnen einen Bonus von eins, Sie können damit aber nur Abzüge ausgleichen.

Abwehrtreffer

Würfeln Sie mit den für das Abwehrsystem angegebenen Würfeln. Jede 6 oder mehr ist ein Treffer gegen einen DW des Angreifers. Wenn Sie mehr als 50% der angreifenden Durchschlagswürfel getroffen haben, wird die Rakete zerstört, ansonsten passiert nichts. Beachten Sie, daß zerstörte Raketen explodieren und aufgrund des Sprengradius immer noch Schaden anrichten können. Spezielle Waffen wie Röntgenlaser- oder Atombomben sind schwerer abzuschießen. Alle diese Projektile haben „virtuell“ 13 DW, das Abwehrsystem muß aber 7er (Röntgenlaser), 8er (Taktische Atombombe) oder 9er (Strategische Atombombe) würfeln, um einen Treffer zu erzielen.

☞ Beispiel: Eine R5 (5[w]) fliegt auf ein Schiff zu. Der kleine Abwehrlaser würfelt mit 3[w] und muß mit allen drei Würfeln eine sechs oder mehr erzielen, um die Rakete abzuschießen.

Störwerfer können nur jede zweite Runde eingesetzt werden, haben dafür aber -1 auf den Abwehrtreffer, d.h. sie erzielen schon bei einer 5 einen Abwehrtreffer gegen einen DW einer Standardrakete.

Schilde

Schilde gehören zu den passiven Schutzvorrichtungen. Sie halten Energiewaffen auf und bieten einen gewissen Schutz gegen Projektile.

Energiewaffentreffer

Der Angreifer führt einen Durchschlagswurf gegen die höchste vorhandene Schildstufe (falls primäre und sekundäre oder Nachbarschilde existieren) durch. DW unter der Schildstufe prallen wirkungslos ab. DW, welche genau die Schildstufe erzielen, reduzieren die Stufe um einen Punkt. DW, welche die Schildstufe übertreffen, reduzieren diese um zwei Punkte. Die Reduktion des Schildes erfolgt nach der kompletten Bestimmung des Treffers, so daß selbst ein Stufe-1-Schild in jedem Fall einen Ener-

giehoffentrefen absorbiert. Da aber auch negative Schildstufen notiert werden, ist das Schiff in den nächsten Runden jedoch wehrlos, da sich Schilde nur mit einer Stufe pro Rundenende wieder aufbauen.

☞ Beispiel: Ein mittlerer Impulslaser (6[w]) trifft auf ein Stufe 3 Schild. Es wird gewürfelt: 9, 6, 6, 3, 2 und 1. Die 1 und 2 prallen ergebnislos ab, während die 3 das Schild um eine Stufe reduziert. Die restlichen drei DW reduzieren den Schild sogar um jeweils zwei Stufen. Damit hat der Schild nun eine Stufe von -4, welche am Ende der Runde auf -3 erhöht wird. Hätte der Angriff den Schild nur auf Stufe 0 reduziert, so stünde in der nächsten Runde immerhin ein Stufe 1 Schild zur Verfügung.

Projektilewaffentreffer

Ein Projektil geht durch einen Schild durch, wenn mindestens 50% der DW die Schildstufe übertreffen. In diesem Fall gehen alle DW durch und treffen danach die Panzerung. Im anderen Fall wird die Rakete komplett zerstört und reduziert den Schild um zwei Punkte pro DW.

Liegt die Panzerung innerhalb des Sprengradius des explodierenden Objekts, kann es immer noch zu Schadenswürfen kommen. Es ist möglich, Schilde auf Kosten ihrer Stufe auszudehnen, um den Explosionsradius eines Projektils zu entschärfen (s.u.).

Panzerung

Es wird ein neuer DW mit den verbliebenen Würfeln durchgeführt, beachten Sie die Rumpfmifikationen einiger Waffen. DW, welche niedriger als die Panzerung sind, werden ignoriert. DW, welche die Panzerung erreichen, reduzieren sie um einen Punkt, DW, welche die Panzerung übertreffen, um zwei Punkte. Die Reduktion erfolgt nach dem Wurf.

Im Unterschied zu Schilden kann eine Panzerung nicht unter 0 reduziert werden, so daß weitere Schadenspunkte (hierbei zählt jeder DW nur einen Schadenspunkt, auch wenn er vorher die Panzerung übertroffen hat) direkt in die Sektion durchgehen. Eine Sektion ist zerstört, wenn sie so viele Schadenspunkte wie die GK des Schiffes erhalten hat. Weitere Schadenspunkte gehen dann direkt auf eine Nachbarsektion durch (nicht auf Panzerungspunkte dieser Sektion, sondern interne Punkte).

Sektion

Jede Sektion hat sogenannte interne Schadenspunkte, welche der GK des Schiffes entsprechen. Insgesamt hat ein Schiff (da es aus GK Sektionen besteht) also GK² Schadenspunkte.

Eine Sektion und ihr gesamter Inhalt gilt als zerstört, sobald der letzte interne Schadenspunkt getroffen wurde. Weitere Schadenspunkte gehen auf interne Schadenspunkte der Nachbarsektionen durch. Es ist möglich, die Sektionen eines Schiffes zu verstärken, so daß Schadenspunkte nicht automatisch durchgehen. Würfeln Sie pro Schadenspunkt mit [1w]. Jeder Wurf, der die Sektionspanzerung übertrifft, reduziert diese um einen Punkt. Sektionspanzerung ist erhältlich in den Stufen 1-8.

Sektionspanzerung (pro Sektion)

Verdrängung:	Keine
Masse:	0.1 × Stufe × GK
Preis:	Stufe × Masse kCR

Kritische Sektionstreffer

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

Wird der vorletzte interne Schadenspunkt getroffen, wird jedes in der Sektion vorhandene System mit 60% so beschädigt, daß es nicht mehr eingesetzt werden kann. Die Punkte davor haben eine Wahrscheinlichkeit von 30% bzw. 10%. Ein Schiff der GK 3 beginnt also sofort mit einer 30% Chance, während ein Schiff der GK 4 anfangs nur eine 10% Chance pro System besitzt. Notieren Sie jedes System, welches sich in der Sektion befindet, auf dem Raumschiffbogen.

Folgende „Systeme“ können getroffen werden:

- Sprungvorrichtung
- Reaktoren
- Tanks
- Treibstoffanlagen
- Antriebe
- Schilde
- Computer
- Kabinen
- Hangar
- Rettungsboote
- Rettungskapseln
- Waffensysteme

Systeme, welche mit „alle Sektionen“ gekennzeichnet sind, werden prozentual reduziert, falls eine Sektion komplett zerstört wird. Beispielsweise werden die Sensoren oder AGE eines Schiffes um 33% reduziert, wenn eine Sektion eines GK 3 Schiffes zerstört wird.

Auswirkungen für nächste Runde feststellen

Der Treffermalus wird halbiert (aufgerundet) und als Malus auf die Piloteninitiative der nächsten Runde angerechnet. Dies simuliert die schlechtere Position eines Schiffes mit höherem Treffermalus.

Raumschiffwaffen

Waffentyp	Abkürzung	Einsatz	RW	DW	DF Rumpf	Verdrängung	Masse	Energieverbrauch	Preis (in kCR)	ERH	TL	Tarn
Energiewaffen												
Kleiner Impulslaser	KIL	2/1	nah	4[w-1]	+0	50	30	400	120	18	8,0	1
Kleiner Strahlaser	KSL	1/1	nah	4[w-2]	+2	50	30	400	120	18	8,0	1
Kleiner Bergbaulaser	KBL	1/2	nah	3[w-3]	+4	50	30	600	100	14	8,0	1
Mittlerer Impulslaser	MIL	1/1	mittel	6[w]	+0	250	150	1.800	800	24	8,5	2
Mittlerer Strahlaser	MSL	1/2	mittel	6[w-1]	+2	250	150	1.800	800	24	8,5	2
Mittlerer Bergbaulaser	MBL	1/5	nah	5[w-2]	+4	250	150	2.500	500	18	8,5	2
Großer Impulslaser	GIL	1/1	weit	10[w+2]	+0	2.500	1.500	10.000	6.000	32	9,0	3
Großer Strahlaser	GSL	1/2	weit	10[w+1]	+2	2.500	1.500	10.000	6.000	32	9,0	3
Großer Bergbaulaser	GBL	1/10	nah	8[w-1]	+4	2.500	1.500	16.000	3.000	24	9,0	3
Abschußrampen												
Kleine Abschußrampe	KAR	1/1	nah	3 bis 5	-	150	50	100	300	24	7,5	2
Mittlere Abschußrampe	MAR	1/1	mittel	3 bis 7	-	800	250	400	1.500	32	7,5	3
Große Abschußrampe	GAR	1/2	weit	5 bis 11	-	5.000	1.500	2.000	10.000	42	7,5	4
Minenleger												
Kleiner Minenleger	KML	4/1	nah	3 bis 7	-	100	40	50	250	26	7,5	1
Mittlerer Minenleger	MML	3/1	nah	5 bis 9	-	600	200	200	1.000	34	7,5	2
Großer Minenleger	GML	2/1	nah	7 bis 13	-	4.000	1.200	1.000	7.500	46	7,5	3
Munition												
Torpedo 3[w]	T3	-	-	3[w]	+2	3	4	-	20	26	7,5	1
Torpedo 5[w]	T5	-	-	5[w+1]	+2	6	6	-	25	30	7,5	1
Torpedo 7[w]	T7	-	-	7[w+1]	+2	9	8	-	40	34	7,5	1
Torpedo 9[w]	T9	-	-	9[w+2]	+2	12	10	-	60	44	7,5	2
Torpedo 11[w]	T11	-	-	11[w+2]	+2	15	12	-	80	48	7,5	2
Rakete 3[w]	R3	-	-	3[w]	+1	3	4	-	30	24	7,5	1
Rakete 5[w]	R5	-	-	5[w+1]	+1	6	6	-	40	28	7,5	1
Rakete 7[w]	R7	-	-	7[w+1]	+1	9	8	-	60	32	7,5	1
Rakete 9[w]	R9	-	-	9[w+2]	+1	12	10	-	80	42	7,5	2
Rakete 11[w]	R11	-	-	11[w+2]	+1	15	12	-	100	46	7,5	2
Mine 3[w]	M3	-	-	3[w]	+2	1	1	-	5	26	7,5	1
Mine 5[w]	M5	-	-	5[w+1]	+2	3	2	-	10	30	7,5	1
Mine 7[w]	M7	-	-	7[w+1]	+2	5	3	-	20	34	7,5	1
Mine 9[w]	M9	-	-	9[w+2]	+2	7	4	-	30	44	7,5	1
Mine 11[w]	M11	-	-	11[w+2]	+2	9	5	-	40	48	7,5	2
Mine 13[w]	M13	-	-	13[w+3]	+2	11	6	-	60	48	7,5	2
Spezielle Munition (benötigt große Abschußrampe)												
Röntgenlaserbombe	RLB	-	-	5 × 6[w+2]	+2	20	15	400	5.000	99	10,0	2
Taktische Atombombe	TAB	-	-	5 Sektionen	-	25	20	400	10.000	99	7,5	2
Strategische Atombombe	SAB	-	-	7 Sektionen	-	50	40	400	25.000	99	7,0	3
Spezielle Waffen												
Kleine Mikrowelle	KMW	1/1	nah	5[w]	+0	100	60	1.000	1.000	70	9,5	1
Mittlere Mikrowelle	MMW	1/2	mittel	7[w+1]	+0	600	250	3.500	8.000	90	9,5	2
Große Mikrowelle	GMW	1/3	weit	12[w+2]	+0	6.000	2.500	24.000	40.000	99	9,5	3
Tarnungsvorrichtung	TAR	1 ¹	-	-	-	10.000 + 1%GV	25% V	2 × V	10 × V	99	10,5	1
Sprungblockadevorrichtung	SBL	2 ¹	mittel	-	-	20.000	40.000	40.000	150.000	99	10,0	2
Abwehrsysteme												
Kleiner Abwehrlaser	KAL	2/1	nah	3[w] ... = (bis 5)	-	20	15	400	50	16	8,0	1
Mittlerer Abwehrlaser	MAL	2/1	nah	4[w] ... = (bis 7)	-	100	70	1.500	250	22	8,5	1
Großer Abwehrlaser	GAL	1/1	nah	7[w] ... = (bis 13)	-	500	300	8.000	1.000	28	9,0	2
Kleines Abwehrsystem	KAS	2/1	weit	3[w] ... = (bis 5)	-	100	40	40	200	18	7,5	1
Mittleres Abwehrsystem	MAS	1/1	weit	4[w] ... = (bis 7)	-	500	200	200	1.000	24	7,5	2
Großes Abwehrsystem	GAS	1/1	weit	7[w] ... = (bis 13)	-	2.500	800	800	5.000	30	7,5	2
Störwerfer	STÖ	1/2	mittel	7[w] ... = (bis 13)	-	100	30	50	50	16	7,5	1
Streuerwerfer	STR	1/1	nah	gegen Laser	-	80	20	50	100	18	7,5	1
Electronic Counter Measure	ECM	1/1	weit	gegen Raketen	-	100 + 1%GV	25% V	10 × V	5 × V	40	7,5	1
Abwehrmunition												
Munition KAS	MKAS	-	-	-	-	1	1	-	2	18	7,5	1
Munition MAS	MMAS	-	-	-	-	2	2	-	5	24	7,5	1
Munition GAS	MGAS	-	-	-	-	4	3	-	10	30	7,5	1
Munition Störwerfer	MSTÖ	-	-	-	-	2	1	-	2	16	7,5	1
Munition Streuerwerfer	MSTR	-	-	-	-	2	2	-	1	18	7,5	1

Einsatz: Der erste Wert gibt an, wie oft die Waffe innerhalb des zweiten Wertes an Runden (=Minuten) eingesetzt werden kann. *Beispiel:* Der *mittlere Strahlaser* kann einmal innerhalb zwei Runden eingesetzt werden. Bei mit ¹ gekennzeichneten Waffen gibt der Wert die Aktivierungsdauer der Waffe in Runden an.

DW und DF Rumpf: DW kennzeichnet den Durchschlagswurf gegen Energieschilde, während DF Rumpf den Durchschlagsfaktor dieses Wertes gegen Panzerung modifiziert. *Beispiel:* Ein *großer Strahlaser* hat gegen Schilde also 10[w+1], gegen Panzerung aber 10[w+3]. Das **bis** bei Abwehrwaffen gibt an, bis zu welcher Projektilgröße das Abwehrsystem funktioniert. Ein *bis 7* kann alle Torpedos, Raketen oder Minen mit einem DW von 7[w+x] oder schlechter abwehren.

Verdrängung: Wird wie üblich in m³ angegeben (=V).

Masse: Wird in Tonnen angegeben.

Energieverbrauch: Wird in EE angegeben.

ERH: Die Erhältlichkeit des Objektes, also der MW für *Gebräuche*.

TL: Ab diesem Techlevel ist die Waffe verfügbar, alle Werte gelten jedoch für TL 10.

Tarn: Die Tarnstufe der Waffe. Während eine Waffe mit Tarnstufe 1 nur bei gründlicher Kontrolle gefunden werden kann, sind Waffen mit Tarnstufe 3 oder höher bereits mit „bloßem“ Auge sichtbar.

Waffenwerte

Sprengradius

Projektilen haben einen Sprengradius, der auch einen Treffer zuläßt, selbst wenn keine direkte Treffereinwirkung erfolgt.

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]

Bei Atombomben gelten jedoch andere Werte:

Entfernung z. R.	Abzug auf Schaden
Bis 50 m	Keinen
Bis 100 m	-1 Sektion
Bis 150 m	-3 Sektionen
Bis 200 m	-6 Sektionen
Bis 250 m	-10 Sektionen

Sobald eine Atombombe 0 oder weniger Sektionen an Schaden anrichtet, wurde ihre Sprengkraft auf konventionelle 13[w] reduziert, welche nach der oberen Tabelle weiter reduziert werden.

☞ Beispiel: Eine strategische Atombombe (7 Sektionen Schaden) zerstört bei einer Entfernung von 50 bis 100 Metern „nur“ 6 Sektionen, bis 150 Meter sogar nur 4 Sektionen und bis 200 m eine Sektion. Bis 250 m richtet die Waffe 13[w] Schaden an, welche danach pro 10 m Entfernung weiter reduziert werden (auf 12[w], 10[w], 7[w] und 3[w] in 290 m Entfernung).

Energiewaffen

Impulslaser feuern kurze energiereiche Feuerstöße, während Strahlaser einen länger andauernden Strahl verschießen. Dadurch gehen Impulslaser besser durch Schilde durch, während Strahlaser mehr Panzerungsschaden anrichten. Es ist möglich, beide Varianten in ein Waffensystem zu integrieren, was Verdrängung, Masse und Preis um 40% erhöht.

Ein Bergbaulaser ist dafür gedacht, Gesteinsbrocken aus Himmelskörpern zu lösen oder kleine Meteore abzuschießen. Der Umbau eines Bergbaulasers ist stets legal, sein Umbau in ein effektives Waffensystem jedoch höchst illegal (wenn auch machbar).

Für sonstige Energiewaffen werden stets Genehmigungen benötigt.

Spezielle Munition

Eine Röntgenlaserbombe ist eine kleine taktische Atombombe, die, wenn sie einen direkten Treffer erzielt, 2 Sektionen zerstört. Dies ist aber meistens nicht die Absicht des Angreifers. Vielmehr ist es

gewollt, daß die Bombe kurz vor dem Ziel abgeschossen wird, am Schild explodiert oder gezündet wird. Die Atomexplosion löst eine Vielzahl von hochenergetischen Röntgenstrahlen aus, welche das feindliche Schiff mehr oder weniger „perforieren“, ohne es komplett zu zerstören.

Die aufgeführten Atomwaffen können durchaus noch höhere Werte besitzen (10, 15 oder mehr Sektionen).

Anmerkung: In diesem Spielsystem soll keine Verherrlichung irgendwelcher Atom- oder sonstiger (Massenvernichtungs-)Waffen erfolgen. Auch ist deren Verwendung durch Spielercharaktere nicht gewollt und auch nicht zur Spielwelt passend. Trotzdem darf ein Raumkampfsystem nicht einfach die „effektivsten“ existierenden Waffen „totschweigen“ oder so tun, als würden sie in der Zukunft nicht mehr als Drohmittel oder sogar tatsächlich eingesetzt. Es steht Ihnen frei, Atomwaffen in Ihrer Spielwelt zu ächten, ihren Einsatz zu beschränken oder sie mehr oder weniger intensiv zu nutzen. Dieses Regelsystem stellt Ihnen dafür nur die notwendige Regeln zur Verfügung.

Spezielle Waffen

Mikrowellen können durch Streuwerfer nicht behindert werden und sind gegen Schilde besonders effektiv. Panzerungen durchdringen sie dafür schlechter. Mikrowellen verursachen keinen internen Schaden an Systemen außer Computern. Dafür töten sie ungeschützte Lebewesen innerhalb einer Sektion sofort. Ihre Verwendung in zivilen Schiffen gilt als schwerstes Kapitalverbrechen und nur ihre Anwesenheit an Bord eines Schiffes bedeutet sofort eine Anklage wegen Piraterie. Tatsächlich sind Mikrowellen bei einigen Piratenschiffen sehr beliebt, da sie das angegriffene Schiff nicht wesentlich beschädigen, die Besatzung aber außer Gefecht setzen.

Tarnungsvorrichtungen gewähren (noch) keine optische Tarnung. Ein getarntes Schiff ist jedoch mit normalen Sensoren nicht aufzuspüren, selbst Gravitationsensoren haben geringe Entdeckungschancen.

Eine Sprungblockadevorrichtung wirkt nur bis mittlere Entfernung und verhindert das Springen in den Hyperraum, natürlich auch für das eigene Schiff. Es gibt (angeblich) die Möglichkeit, einen ungezielten Notsprung unter Abschaltung aller Sicherheitsvorkehrungen durchzuführen... (Liebe Kinder, bitte nicht zu Hause nachmachen!).

Waffeninstallation

Jede Waffe der obigen Liste kann überall in einem Raumschiff installiert werden. Eine Waffe wird normalerweise benutzt, indem das Schiff durch Drehungen und Rotationen auf das Ziel ausgerichtet wird

(Energiewaffen bzw. Torpedos). Bei Minen oder Raketen ist das nicht nötig, da sie entweder nur ausgelegt werden oder über eine Zielsuchautomatik verfügen.

Es ist möglich, Waffen variabler in ein Schiff einzubinden, was Vorteile bei der Zielerfassung bringt, gleichzeitig aber den nachteiligen Effekt hat, daß eine Waffe schwerer zu verbergen ist. Prinzipiell gibt es drei Möglichkeiten:

- Geschützvorrichtung
- Geschützturm
- Geschützsektion

Geschützvorrichtung

Damit wird der Feuerbereich der Waffe durch Schwenk- und Neigungsmöglichkeit erweitert. Durch diesen Umbau wird ein Punkt eines eventuell vorhandenen Treffermalus ausgeglichen, jedoch steigt die Tarnstufe der Waffe um einen Punkt. Außerdem steigen Verdrängung, Masse, Energieverbrauch und Preis jeweils um 10% an.

Geschützturm

Eine Geschützkuppel an einer Raumschiffseite erweitert den Feuerbereich der Waffe annähernd auf eine Halbkugel um das Schiff. Dadurch werden bis zu drei Punkte eines eventuell vorhandenen Treffermalus ausgeglichen, jedoch steigt die Tarnstufe der Waffe um zwei Punkte. Außerdem steigen Verdrängung, Masse, Energieverbrauch und Preis jeweils um 50% an.

Geschützsektion

Diese Methode wird nur bei neuesten Raumschiffen benutzt, sie ist rein militärischer Natur. Ein frei um das Raumschiff rotierender Geschützturm erlaubt einen fast vollständigen Feuerbereich rund um das Schiff. Dadurch werden bis zu fünf Punkte eines eventuell vorhandenen Treffermalus ausgeglichen, jedoch steigt die Tarnstufe der Waffe um drei Punkte. Außerdem steigen Verdrängung, Masse, Energieverbrauch und Preis jeweils um 100% an.

Installation	Malusausgleich	Tarnstufe	V M E P
Geschützvorrichtung	1	+1	+10%
Geschützturm	3	+2	+50%
Geschützsektion	5	+3	+100%

Batterien

Es ist möglich, mehrere Waffen zu Batterien zusammenzufassen, was die Verdrängung, die Masse und den Preis senkt. Waffen einer Batterie können jedoch stets nur das gleiche Ziel angreifen, dies gilt in diesem Fall auch für Raketenwerfer, nicht jedoch für Minenleger. Batterien wiederum können sowohl als normale Installation als auch als Geschützvorrichtung, Geschützturm oder Geschützsektion eingebaut werden.

Reduzieren Sie für jede Waffe nach der ersten die Werte für Verdrängung, Masse und Preis um 20%. Allerdings steigt die Tarnstufe pro zwei Waffen um einen Punkt an (die ersten beiden Waffen haben also noch normale Tarnstufe).

☞ Beispiel: Drei KIL (kleine Impulslaser) werden zu einer Batterie zusammengefaßt. Die Verdrängung aller drei Waffen beträgt 130 m³, die Masse 78 Tonnen und der Preis 312 kCR. Die Batterie hat eine Tarnstufe von zwei und wird nun in einen Geschützturm eingebaut. Damit steigt die Tarnstufe auf vier. Die Verdrängung beträgt 195 m³, die Masse 117 Tonnen, der Preis 468 kCR. Der Energieverbrauch der Batterie liegt bei 1800 EE.

Schildausdehnung

Da Schilde Projektilwaffen entweder ganz oder gar nicht aufhalten, kann es sinnvoll sein, Schilde auszudehnen, wenn ein Schildtreffer trotzdem die Vernichtung des ganzen Schiffes bedeuten würde, z.B. bei Atomwaffen.

Normalerweise haben Schilde eine Standardausdehnung von GK × 10 Metern um das Raumschiff herum. Dies langt bei großen Schiffen möglicherweise sogar aus, kleine Schiffe innerhalb ihrer Schilde mitreisen zu lassen. So könnte ein Raumjägerträger mit bereits entlassenen Geschwadern in den Hyperraum springen, um bei der Ankunft sofort einsatzbereite Jäger zu haben (die Jäger während des Sprungs zu entlassen, gilt allgemein als zu riskant).

Schilde können in Stufen von 5 × GK Metern ausgedehnt werden. Jede Ausdehnung reduziert den Schild jedoch um eine Stufe.

☞ Beispiel: Ein Schiff der GK 7 verfügt über Schilde der Stufe 8, welche 70 Meter vom Schiff entfernt aufgebaut werden. Für jeweils 35 Meter Schildausdehnung sinkt die Schildstufe um einen Punkt, so daß bei 140 Metern Ausdehnung nur noch Schilde der Stufe 6 verfügbar sind. 315 Meter ist das absolute Maximum, der Schild hat dann nur noch Stufe 1 und bricht darüber hinaus zusammen.

Bei den Waffenwerten finden sich die effektiven Explosionsradien der einzelnen Projektile.

Techlevel

Oft werden kämpfende Raumschiffe über vergleichbare technische Möglichkeiten verfügen. Doch gerade Kämpfe unterlegener Streitkräfte gegen einen übermächtigen Feind können von Interesse sein. Dabei ist der TL eines Raumschiffes von entscheidender Bedeutung, da normalerweise ein TL 8 Raumschiff nicht den Hauch einer Chance gegen ein gut gerüstetes und geschütztes TL 15 Raumschiff hat. Deswegen wird die Differenz der beiden TL als Modifikation einiger Würfe benutzt, negativ für den unterlegenen, positiv für den überlegenen TL.

Betroffen sind Angriffswürfe und Durchschlagswürfe.

☞ Beispiel: Ein TL 9 Raumschiff feuert gegen ein TL 10 Raumschiff. Es erhält stets -1 auf seinen Angriffswurf und die „Durchschlagskraft“ der Schadenswürfel. Das TL 10 Raumschiff erhält dagegen immer +1.

Computerprogramme

Die folgenden Programme können während eines Raumkampfes hilfreiche Dienste leisten. Die Liste der Programme ist natürlich keineswegs vollständig und kann durch Ihre Ideen erweitert werden.

Ein Programm kann nicht auf mehrere Computer verteilt werden, sondern muß mit allen Stufen auf einem Rechner laufen.

Angriff

Mit diesem Programm feuert der Computer ein Bordgeschütz ab. Die Stufe des Programms wird durch den TL begrenzt. Für jeden Waffentyp ist ein eigenes Angriffsprogramm notwendig.

Ausweichen

Dieses Programm kann blitzschnelle Ausweichmanöver vornehmen, zu denen kaum ein Lebewesen in der Lage ist. Die Stufe des Programms wird durch ein Drittel des TL begrenzt. Ein Ausweichprogramm muß an den jeweiligen Schiffstyp angepaßt werden. Es belegt die GK des Schiffes plus die Programmstufe an Computerstufen.

Pilot

Mit diesem Programm kann der Computer das Schiff auch in normalen Situationen steuern. Der Computer wird nur in Notfällen MW „probieren“, die über einen vorher definierten Wert hinausgehen. Die Stufe des Programms wird durch den

TL begrenzt. Für jeden Schiffstyp wird ein eigenes Pilotprogramm benötigt.

Taktik

Dieses Programm ersetzt die Piloteninitiative. Der Computer würfelt mit **Taktik** + 4 + [1w]. Die Stufe des Programms wird durch den halben TL begrenzt. Ein Taktikprogramm muß an den jeweiligen Schiffstyp angepaßt werden. Es belegt die doppelte Programmstufe an Computerstufen.

Zielerfassung

Dieses Programm ist absolut notwendig, um ein Ziel korrekt erfassen zu können. Die Stufe des Programms wird durch den TL begrenzt. Ein Zielerfassungsprogramm kann universell verwendet werden.

Zielsuche

Die Initiative für die Geschütze wird mit **Zielsuche** + 4 + [1w] durchgeführt. Die Stufe des Programms wird durch den TL begrenzt. Ein Zielsuchprogramm kann universell verwendet werden.

Tabellenübersicht

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

Ausblick

Reparaturen

Mit dem Kampfkapitel ist das Thema Raumschiffe leider immer noch nicht abgeschlossen. Es fehlen die „Heilungsregeln“, also was kosten Reparaturen, wo werden sie gemacht, können sie selber erledigt werden usw. Da ich diese Regeln nicht für soooo dringend halte, werden sie irgendwann nachgeliefert.

Standarddesign

Bisher sind Raumschiffe sehr teuer und völlig variabel, was die Bauweise angeht. Logischerweise wird es jedoch Werften geben, die gewisse Standardtypen bauen und diese nur geringfügig variieren. Derartige Raumschiffe werden um so billiger, je mehr Schiffe des Typs gekauft werden. Gerade kleine Raumschiffe dürften dadurch im Preis sinken. In Zukunft werden also gewisse Standardtypen veröffentlicht, welche Preisnachlässe zwischen 10 und 30% haben werden. Diese Typen müssen allerdings nahezu unverändert übernommen werden, um den Preisvorteil zu erhalten.