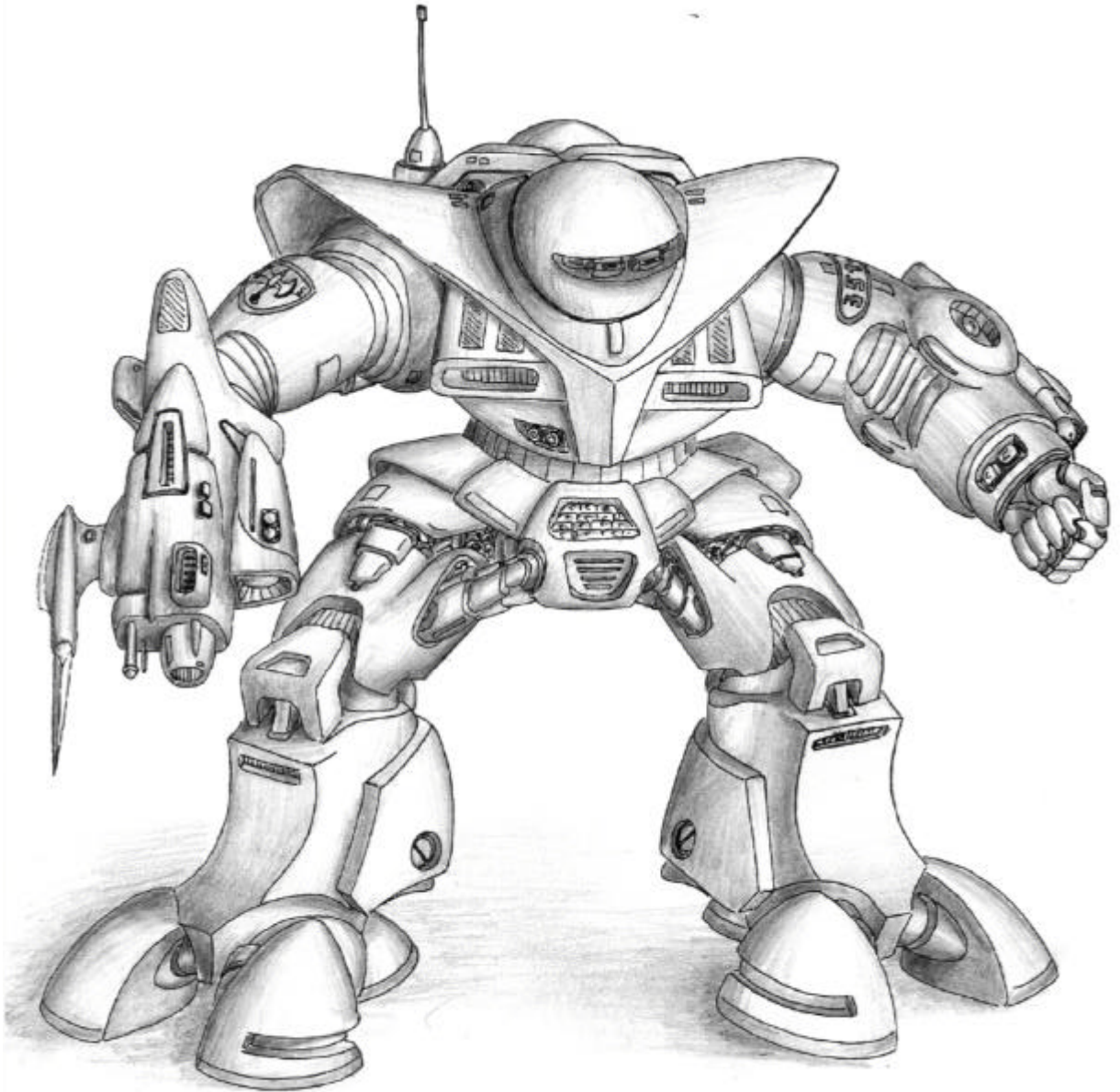




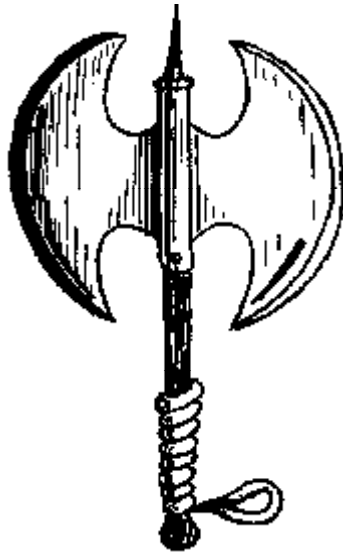
Kurzregeln

Kompendium der Erweiterten
Regeln für SF-Rollenspiele



ALIENS 'N'

BLASTERS



Kompendium Erweiterte Regeln
ALIENS´N´BLASTERS

Herausgegeben von
THOR ALOC - Fantasy und Science-Fiction Club
1985.

Buch Nr. 2.01(b)
2. Auflage
Copyright 1994 by Thor Aloc.
Delta Vektor Copyright 1991.

Vorbemerkungen

- Dieses Kompendium der Erweiterten Regeln für ALIENS'N'BLASTERS ermöglicht das schnelle Erlernen der wichtigsten Regeln.
- Die Nummern der Kapitel in diesem Heft entsprechen denen der Kapitel im Grundregelwerk ALIENS'N'BLASTERS, so daß die korrespondierenden Abschnitte leicht aufgefunden werden können.
- Strittige Punkte und Details müssen ggf. im Grundregelwerk ALIENS'N'BLASTERS nachgelesen werden.

Häufige Abkürzungen

ANB	ALIENS'N'BLASTERS Regelwerk
AP.....	Abenteuerpunkte
CH.....	Charisma, einer der 7 Eigenschaftswerte
Cr.....	Credits (Währung der Konföderation von Arrakanth)
FW.....	Fähigkeitswert, beschreibt das Können eines Helden auf einem bestimmten Gebiet
GE	Geschicklichkeit, einer der 7 Eigenschaftswerte
KK.....	Körperkraft, einer der 7 Eigenschaftswerte
KL.....	Klugheit, einer der 7 Eigenschaftswerte.
KR.....	Kampfrunde, entspricht 2 Sekunden Spielzeit
LE	Lebensenergie; sinkt sie auf oder unter 0, so ist die Person tot
LP	Lebenspunkte

MU.....	Mut, einer der 7 Eigenschaftswerte
RE	Reaktionsvermögen, einer der 7 Eigenschaftswerte
RS	Rüstungsschutz
RW	Reichweite, wird in 5 Klassen unterteilt
SP	Schadenspunkte (SP=TP-RS, u.U. SP=TP-RS-SÜ), werden nach einem Treffer oder einer Verletzung von den LP abgezogen
TP.....	Trefferpunkte (werden nach jedem Treffer durch Würfeln neu ermittelt)
WA	Wahrnehmung, einer der 7 Eigenschaftswerte
W6.....	sechseckiger Würfel
W20.....	zwanzigseitiger Würfel
ZM	Zielmodifikator (beschreibt die Zielgenauigkeit einer Waffe, erschwert meistens die FW-Probe beim Abfeuern derselben

9. Kapitel

Neue Heldentypen

Hier erfahren Sie, wie Sie einen Monota oder Ganikoi als Helden spielen können. Beide Völker stellen einen gewichtigen Teil der Bevölkerung der Konföderation von Arrakanth!

Ganikoi

Ganikoi gehören zusammen mit Monotas und Menschen zu den humanoiden Spezies. Ein durchschnittlicher Ganikoi ist 165 Zentimeter groß und wiegt 60 Kilogramm. Sie sind kontaktfreudig und aufgeschlossen.

Als besondere Interessen sind Gentechnik,

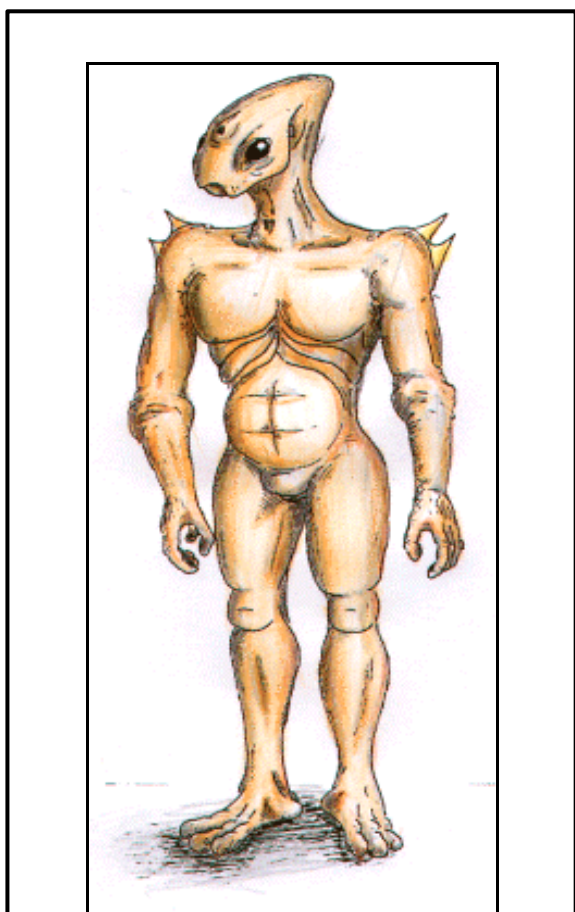


Abb. 9.1 Ein erwachsener Ganikoi.

Medizin, biotronische Computer usw. zu nennen. Man trifft sie aber in allen anderen Berufen auch an. Auf der Abbildung 9.1 ist ein Ganikoi abgebildet.

Um einen Ganikoi zu spielen, gehen Sie wie folgt vor:

- Erschaffen Sie zunächst eine Heldenfigur wie im Kapitel 1 von ANB beschrieben.
- Notieren Sie unter Spezies *Ganikoi*.
- Ganikoi erhalten anfangs eine Lebensenergie von nur 25 LP statt 30. Der Maximalwert, der durch die Entwicklung erreicht werden kann (siehe Stufen, Kapitel 8) ist 70.
- Reduzieren Sie den Wert der Körperkraft (KK) um 1. Der Maximalwert durch Stufensteigern ist nur 16.
- Setzen Sie den Geschicklichkeitswert (GE) um 2 hoch. Der Maximalwert durch Stufensteigern ist 25. Dies hat positive Auswirkungen auf das Erlernen verschiedener Fähigkeiten. Allerdings ist eine normale GE-Probe oder CH-Probe ebenfalls mißlungen, wenn eine 20 geworfen wurde, auch wenn der GE-Wert plus Modifikatoren über 20 liegt.
- Der Maximalwert für das Charisma (CH) ist ebenfalls 25.

Monotas

Auch Monotas sind von ihrem Körperbau her echte Humanoide. Mit einer Körpergröße von durchschnittlich 230 Zentimetern und einer Masse von 180 Kilogramm bieten sie ein imposantes Erscheinungsbild (siehe Abbildung 9.2).

Um einen Ganikoi zu spielen, gehen Sie wie folgt vor:

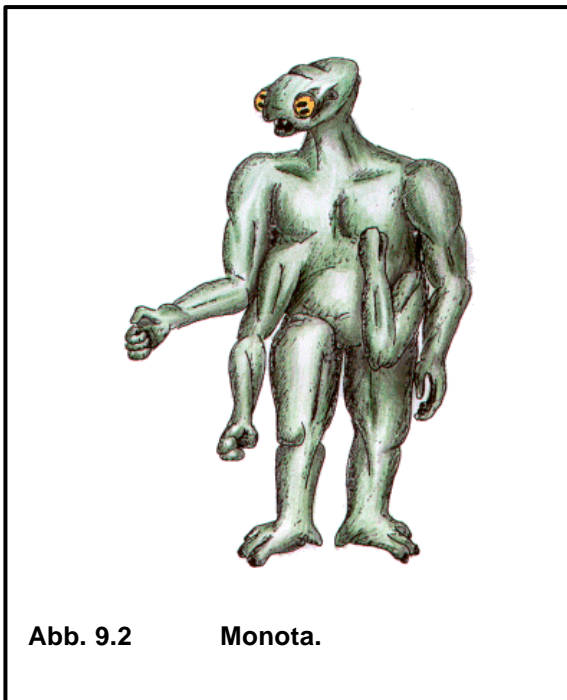


Abb. 9.2 **Monota.**

- Monotas erhalten anfangs eine Lebensenergie von 40 LP statt 30. Der Maximalwert, der durch die Entwicklung erreicht werden kann ist 110.
 - Reduzieren Sie den Wert der GE um 1. Der Maximalwert durch Stufensteigern ist nur 16.
 - Setzen Sie den KK-Wert um 1 hoch. Der Maximalwert durch Stufensteigern ist 25.
 - Der Maximalwert für die Reaktion (RE) ist ebenfalls 22.
- Der Charakter der Monotas ist recht ausgeglichen. Sie neigen kaum zu überschnellen Reaktionen, sondern zügeln ihre enormen Kräfte meistens. Wenn Sie jedoch gereizt sind, muß man sich sehr in acht nehmen.
- Monotas interessieren sich für abstrakte Wissenschaften wie Mathematik. Ein typisches Betätigungsfeld ist die Informatik. Andererseits bricht oft ihre Abenteuerlust hervor, und sie gehen oft zur Raum-Marine oder zum Sonderkommando.
- Wenn Sie Fähigkeiten erlernen, so wählen sie oft Fächer wie "Bordinformatiker" und "Computer", aber auch "Schußwaffen", "Bordschütze", "Sprengstoffe" und so weiter.
- Erschaffen Sie zunächst eine Heldenfigur wie im Kapitel 1 von ANB beschrieben.
 - Notieren Sie unter Spezies *Monotai*.

Weiterführende Kapitel:

- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 9: Ausführliches zu Ganikoi und Monotas
- ANB Grundregeln, Kapitel 1: Erschaffung einer Heldenfigur

10. Kapitel

Die Fähigkeiten

Eine Heldenfigur kann im Laufe Ihres abenteuerlichen Lebens nicht nur ihre Eigenschaften steigern, sondern auch spezielle Fähigkeiten erlernen.

Der Fähigkeitswert

Jeder FW gibt an, wie gut ein Held eine bestimmte Tätigkeit beherrscht oder wie groß sein Wissen auf einem bestimmten Gebiet ist.

Der kleinste Wert, den ein FW haben kann, ist 0; dies bedeutet, daß der Held für die beschriebene Fähigkeit keine Kenntnisse besitzt, die über das allgemeine Wissen oder die allgemeinen Fähigkeiten hinausreichen. Der größte Wert eines FWs ist dagegen 18, was einem Meister auf diesem Gebiet entspricht.

Die FW-Probe

Will ein Held eine Aktion, die Kenntnisse in einem bestimmten Gebiet voraussetzen, ausführen, so kann der Master eine FW-Probe

verlangen (z.B. die Probe auf den FW „Schußwaffen“ beim Schießen).

Die FW-Probe funktioniert genauso wie eine Eigenschafts-Probe: Sie würfeln mit einem W20. Ist die Augenzahl größer als der Wert Ihres FW, so ist dem Helden die Aktion mißlungen; war der Wurf dagegen kleiner oder gleich groß wie Ihr FW, so gelang die Probe. FW-Proben können natürlich durch Modifikatoren erschwert oder erleichtert werden.

Die Auswirkungen einer mißlungenen FW-Probe können vom Master bestimmt werden.

Der Lernmodus

Manche Fähigkeiten sind schwerer zu erlernen als andere. Wir unterscheiden grundsätzlich fünf *Lernmodi* (*sehr leicht, leicht, mittel, schwer, sehr schwer*).

Lernmodus:	18 und mehr	13-17	9-12	5-8	1-4
FW erhöhen:	sehr leicht	leicht	mittel	schwer	sehr schwer
Von 0 auf 1	1 + 0 Cr.	2 + 0 Cr.	3 + 0 Cr.	3 + 0 Cr.	4 + 0 Cr.
Von 1 auf 2	2 + 0 Cr.	3 + 0 Cr.	4 + 0 Cr.	4 + 5 Cr.	6 + 5 Cr.
Von 2 auf 3	3 + 0 Cr.	4 + 0 Cr.	5 + 2 Cr.	5 + 7 Cr.	7 + 10 Cr.
Von 3 auf 4	3 + 0 Cr.	5 + 2 Cr.	6 + 5 Cr.	6 + 10 Cr.	9 + 15 Cr.
Von 4 auf 5	4 + 0 Cr.	5 + 5 Cr.	7 + 10 Cr.	7 + 12 Cr.	10 + 22 Cr.
Von 5 auf 6	4 + 2 Cr.	6 + 10 Cr.	8 + 15 Cr.	9 + 17 Cr.	12 + 30 Cr.
Von 6 auf 7	5 + 5 Cr.	7 + 15 Cr.	9 + 20 Cr.	10 + 22 Cr.	13 + 37 Cr.
Von 7 auf 8	5 + 7 Cr.	8 + 20 Cr.	10 + 25 Cr.	12 + 30 Cr.	15 + 45 Cr.
Von 8 auf 9	6 + 10 Cr.	8 + 25 Cr.	11 + 30 Cr.	13 + 37 Cr.	16 + 50 Cr.
Von 9 auf 10	6 + 12 Cr.	9 + 30 Cr.	12 + 35 Cr.	14 + 45 Cr.	18 + 55 Cr.
Von 10 auf 11	7 + 15 Cr.	10 + 35 Cr.	13 + 40 Cr.	15 + 50 Cr.	20 + 60 Cr.
Von 11 auf 12	7 + 20 Cr.	11 + 40 Cr.	14 + 45 Cr.	17 + 60 Cr.	22 + 65 Cr.
Von 12 auf 13	8 + 25 Cr.	11 + 45 Cr.	15 + 50 Cr.	18 + 65 Cr.	23 + 70 Cr.
Von 13 auf 14	8 + 30 Cr.	12 + 50 Cr.	16 + 55 Cr.	20 + 70 Cr.	25 + 75 Cr.
Von 14 auf 15	9 + 35 Cr.	13 + 55 Cr.	17 + 60 Cr.	22 + 75 Cr.	26 + 80 Cr.
Von 15 auf 16	9 + 40 Cr.	14 + 55 Cr.	18 + 65 Cr.	23 + 80 Cr.	28 + 85 Cr.
Von 16 auf 17	10 + 45 Cr.	14 + 60 Cr.	19 + 70 Cr.	24 + 85 Cr.	29 + 95 Cr.
Von 17 auf 18	10 + 50 Cr.	15 + 65 Cr.	20 + 75 Cr.	25 + 90 Cr.	30 + 110 Cr.

Tab. 10.1 Angaben über die benötigten ÜP und Credits beim Steigern eines FW.

Tab. 10.4 Übersicht über die verschiedenen Fws, geordnet nach Gruppen.

FW-Gruppe	Fähigkeit	Anfangswert	Lernmodus
-	Klettern	0	(GE+KK)/2
Schwimmen	Schwimmen	0	(GE+KK)/2 + 2
	Gerätetauchen	0	(GE+KK)/2 - 2
-	Reiten	0	(GE+KK)/2 + 2
-	Schleichen	5	(GE+WA)/2
-	Sich verstecken	5	(GE+WA)/2
-	Etwas verstecken	0	(KL+GE)/2
-	Knoten binden	0	GE
-	Mechanische Schlösser	0	(KL+GE)/2 - 2
-	Fallschirmspringen	0	(GE+RE)/2
-	Bewegen in Schwerelosigkeit	0	(GE+RE)/2
Schußwaffen	Schußwaffen	9	(GE+WA)/2
	Großhandwaffen	9	(GE+WA)/2 - 2
-	Wurfgranaten	9	(GE+KK)/2
Sprengen	Sprengstoffe	0	(KL+GE)/2
	Entschärfen	0	(KL+GE)/2 - 2
Nahkampf	Waffenloser Kampf	0	(RE+GE+KK)/4
	Nahkampf Waffen	0	(RE+GE+KK)/3
Wildnis	Planetenkunde	0	KL
	Wildnis	0	(KL+GE+WA)/3 - 2
	Spuren lesen	0	(KL+WA)/2
-	Xenobiologie	0	(KL+CH)/3
-	Sprachen (diverse)	0	KL
-	Spezielle Biologie	0	KL
-	Empathie	0	CH
-	Überreden	0	CH
-	Überzeugen	0	(KL+CH)/2
-	Diplomatie	0	(KL+CH)/2
Medizin	Erste Hilfe	0	(KL+GE)/2
	Feldarzt	0	sehr schwer
Bodenfahrzeuge	Radfahrzeuge	5	(GE+WA)/2 + 3
	Kettenfahrzeuge	0	(GE+WA)/2 + 2
	Schweber	0	(GE+WA)/2 + 2
Bordschützen	Kanonier	0	(RE+GE)/2
	Bordschütze	0	(RE+GE)/2
Piloten	Gleiterpilot	0	(RE+GE)/2
	Raumschiffspilot	0	(RE+GE)/2
-	Flugtornister	0	GE
Informatik	Bordinformatiker	0	KL/2
	Computer	0	KL/2
	Roboter	0	(KL+GE)/3
-	Robotführer	0	(RE+WA)/3
-	Raumanzug	0	GE + 2
Technik	Technik	0	(KL+GE)/2
	Feldingenieur	0	(KL+GE)/4
	Flugingenieur	0	(KL+GE)/4
-	Sensoren	0	KL

Welcher Lernmodus gilt, wird meist mittels der Eigenschaften eines Helden bestimmt. Rechnen Sie durch Einsetzen der Eigenschaftswerte Ihres Helden die Formel für den Lernmodus des FW aus, den Sie steigern möchten. Z.B. findet sich für den FW „Klettern“ die Angabe *Lernmodus* = $(GE+KK)/2$. Hat ein Held z.B. GE=13 und KK=10, so ergibt sich aus der Formel der Wert 11,5, was auf 11 abgerundet (!) wird. Welcher Lernmodus gilt, wird anhand folgender Angaben bestimmt:

Bis 4:	Modus „sehr schwer“
5 bis 8:	Modus „schwer“
9 bis 12:	Modus „mittel“
13 bis 16:	Modus „leicht“
über 16:	Modus „sehr leicht“

Für das Beispiel ergibt sich also der Lernmodus „mittel“.

Das Lernen

Um den Wert eines bestimmten FW zu erhöhen, muß der Held üben, oder sogar eine bestimmte Schule besuchen. Dies kostet Zeit und manchmal auch Geld.

Der Master vergibt nach Abschluß einer Mission eine bestimmte Anzahl *Übungspunkte* (ÜP), die die Spieler nun zur Erhöhung bestimmter FWs einsetzen (ÜP können übrigens nicht aufgehoben werden; sie müssen bis zum nächsten Abenteuer verbraucht werden).

Wie viele ÜP und wieviel Geld notwendig sind, um einen FW mit einem bestimmten Lernmodus um einen Punkt zu steigern, steht in der Tabelle 10.1.

Die verschiedenen Fähigkeiten

Im ALIENS'N'BLASTERS Referenzbuch werden die verschiedenen Fähigkeiten und das Erstellen neuer FW-Klassen ausführlich beschrieben. Für einen Agenten als besonders wichtig stufen wir die FWs „Schußwaffen“, „Schwimmen“, „Bewegen in Schwerelosigkeit“, „Raumanzug“, „Radfahrzeuge“ und (eine der) Fähigkeiten zum Führen eines Raumschiffs („Raumschiffspilot“, „Bordschütze“ und „Bordinformatiker“) ein.

In der Tabelle 10.4 finden Sie die Fähigkeiten aufgelistet. Beachten Sie auch, daß ein Grundwert, den jeder Held bei seiner Entstehung bereits für diesen FW aufweist, angegeben ist (z.B. haben alle Figuren bereits einen FW „Schußwaffen“ von), nicht 0!). Außerdem finden Sie die Formel für den Lernmodus.

Zusatzregeln

Für besonders empfehlenswert halten wir die Zusatzregeln für *FW-Gruppen* und das *Turbolernen*, die ebenfalls im ALIENS'N'BLASTERS Referenzbuch zu finden sind.

Weiterführende Kapitel:

- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 10: Ausführliches zu Fähigkeiten und FW-Proben
- ANB Grundregeln, Kapitel 2: Der FW „Schußwaffen“
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 10: Zusatzregeln *FW-Gruppen* und *Turbolernen*

11. Kapitel

Erweiterte Kampfregeln

Die Erweiterten Kampfregeln ergänzen die Grundregeln aus dem 2. Kapitel. Gute Treffer, Patzer bei der Handhabung von Waffen, Schutzschirme, Wurfgranaten und schwere Handfeuerwaffen werden abgehandelt.

Guter Treffer

Wird bei der Zielprobe auf dem W20 ein Ergebnis deutlich unter dem FW „Schußwaffen“ plus Modifikatoren (ZM, Distanz und Zielgröße etc.) gewürfelt, so wurde möglicherweise ein *Guter Treffer* erzielt. Je nach Probenwert ergibt sich ein Guter Treffer bei einem Ergebnis kleiner oder gleich 1 bis kleiner oder gleich 4. Dies ist in Tabelle 1.1 aufgelistet.

Wurde tatsächlich ein guter Treffer erzielt, so wird ein W6 gerollt, um zu bestimmen, wieviele zusätzliche TP erzielt werden:

W6-Wurf ergab 1 oder 2: +3 TP
 W6-Wurf ergab 3 oder 4: +4 TP
 W6-Wurf ergab 5: +6 TP

W6-Wurf ergab 8: +8 TP

Diese TP werden *pro TP-Würfel* der Waffe (bzw. W6-Faktor bei großen Waffen) erzielt! Hat z.B. ein Thermo-Blaster mit 2W6+13 TP einen guten Treffer erzielt, und ergab der W6-Wurf eine 5, so ergeben sich für diesen Schuß

FW + Modifikatoren	Guter Treffer bei
1 - 6	nicht möglich
7 - 10	1
11 - 14	2
15 - 17	3
18	4

Tab. 11.1 Guter Treffer in Abhängigkeit von der FW-Probe (FW + Modifikatoren).

2 mal +6TP, also insgesamt 12 zusätzliche TP. Gute Treffer können von Pistolen, Gewehren, Großhandwaffen und Nahkampfwaffen erzielt werden, nicht aber mit Wurfgranaten.

Patzer

Wird beim Abfeuern einer Schußwaffe bei der Zielprobe eine 20 auf dem W20 geworfen, so kann es zu einem Patzer kommen. Der Spieler

W6-Wurf	Ereignis	Auswirkungen
1	Waffe fallengelassen.	Es vergeht eine KR, bis sie wieder aufgehoben wurde und wieder benutzt werden kann.
2	Magazin versehentlich ausgeworfen.	Suchen und Einsetzen dauert 2 KR lang.
3	Ladehemmung. Jede KR eine FW-Probe, bei Gelingen Hemmung beseitigt.	Bis FW-Probe gelingt, kann Waffe nicht benutzt werden.
4	Energiezelle überladen, damit entleert.	Magazin wechseln, dauert 1 KR.
5	Visier verstellt, ZM um -1 schlechter.	Alle FW-Proben um -1 erschwert.
6	Waffe überhitzt, daher fallengelassen.	Waffe für restlichen Kampf unbrauchbar.

Tab. 11.3 Patzer-Ereignisse und deren Auswirkungen. Erst in der Kampfrunde (KR), die auf den Patzer folgt, kann zum Beispiel ein Magazin gewechselt werden. In der übernächsten KR wäre es dann möglich, die Waffe wieder abzufeuern.

muß zunächst nochmal die Zielprobe absolvieren, diesmal aber mit einem Malus von -5. Liegt das Ergebnis dieses „Wiedergutmachungswurf“ höher als der Probenwert, so kam es zu einem Patzer. Die Auswirkungen werden nun durch den Wurf eines W6 mittels der Tabelle 11.3 bestimmt.

Energieschutzschirme

Ein Schutzschirm wirkt zunächst ähnlich wie ein Panzeranzug und hält Trefferpunkte vom Träger oder Fahrzeug ab. Jedoch kann es bei schweren Treffern zu einer Überladung und damit zu einem Leistungsverlust kommen.

Schutzschirme werden durch die Werte *Schirmreflexion* SR und *Schirmüberladung* SÜ sowie die *Aufbauzeit* (Zeit vom Einschalten bis der Schirm wirkt, davor kein Schutz für Träger) definiert. Trifft eine Waffe ein Ziel, das von einem Schutzschirm umhüllt wird, so gilt folgendes:

1. Es werden zunächst die TP ganz normal ermittelt.
2. Von den TP wird der SÜ-Wert abgezogen, dann auch noch ein evtl. RS-Wert durch Panzerung. Bleiben dann noch TP übrig, werden sie als Schadenspunkte von der Lebensenergie bzw. den Materialpunkten abgezogen.
3. Es wird ermittelt, ob der Schutzschirmgenerator überladen wurde und Schaden genommen hat:
 - a.) TP < SR-Wert: Schuß reflektiert, keine Auswirkungen auf den Schutzschirm.
 - b.) TP > SR und TP < SÜ: Schirm wird überlastet, läßt aber keine TP bis zum Rumpf durch (SP=0). Jedoch

sinken SR und SÜ *ab der nächsten KR* um die Differenz von TP und SR.

- c.) TP > SÜ: Schirm wird überlastet und TP dringen bis zum Rumpf vor (siehe Punkt 2.). SR und SÜ sinken ab der nächsten KR um die Differenz von SÜ und SR.

Auch wenn mehrere Treffer in einer Kampfrunde einen Schirm durchschlagen, so nehmen SR und SÜ pro Kampfrunde maximal einmal um ihre Differenz ab!

Ein eingeschalteter Schutzschirm bedingt, daß der Träger als unter „Vollast“ operierend gilt, also gut durch Energiedetektoren angepeilt werden kann (siehe 12. Kapitel).

Energieblasenschutzschirme haben als SR-Wert 0, d.h. jeder Treffer führt zur Abnahme der Schirmleistung.

Granaten

Um eine Granate zu werfen, erfolgt eine Zielprobe wie bei Schußwaffen, jedoch auf den FW „Wurfgranaten“. Die Zielgrößen sind der Tabelle 2.1 zu entnehmen (Mensch ist z.B. „mittelgroß“). Die Reichweite hängt vom FW der Spielfigur ab:

FW unter 8	RW=5/10/12/15/20 m
FW 8 bis 14	RW=5/10/15/20/25 m
FW größer 14	RW=5/10/20/25/35 m

Anhand der Tabelle 2.2 (auch auf dem Charakterbogen) und der Zielgröße und Entfernung wird der entsprechende Modifikator für die FW-Probe bestimmt. Alle Granaten besitzen weiterhin einen Zielmodifikator von ZM=-4.

Die Trefferauswirkungen hängen vom Typ der Granate ab (Tabelle 11.4). Es wird zwischen dem Wirkradius (voller Schaden) und

Granat-Typ	Wirkradius	Streuradius	Gewicht	ZM
Komagranate	2 m, 2W6 + 2 KR bewußtlos	4 m, 1W6 KR bewußtlos	500 g	-4
Amnesiegranate	2 m, 2x5 Minuten	4 m, 2x3 Minuten	500 g	-4
Rauchgranate	Maximal 15 m, alle Zielproben erschwert um -1 bis -4. Nach 5 KR löst sich Nebel auf (Malus +1 pro KR).		500 g	-4
Sprenggranate	2 m, 2W6 + 9 TP	5 m, 1W6 + 4 TP	750 g	-4
Thermogranate	2 m, 2W6 + 13 TP	4 m, 1W6 + 3 TP	750 g	-4

Tab. 11.4

Die verschiedenen Granaten in der Übersicht. Alle Entfernungsangaben erfolgen in Metern. Komagranaten führen zu Bewußtlosigkeit (Dauer in KR angegeben), Amnesiegranaten zu Gedächtnisverlust (5 Minuten vor und 5 nach Wurf der Granate), Rauchgranaten ergeben Mali zwischen -1 und -4 je nach Raumgröße bei Abfeuern von Waffen. Spreng- und Thermogranaten verursachen Trefferpunkte.

W6-Wurf	Ereignis	Auswirkungen
1, 2, 3	Abzug abgebrochen.	Granate unbrauchbar.
4, 5	Granate ungeschickt geworfen, Werfer befindet sich bei Explosion im Streuradius (RE-Probe erlaubt).	Werfer erleidet entsprechenden Schaden, der durch Granate verursacht wird. Bei Rauchgranaten 1W6 Schadenspunkte.
6	Granate fallengelassen. Werfer befindet sich im Wirkradius der Granate (RE-Probe erlaubt).	Werfer erleidet entsprechenden Schaden, der durch Granate verursacht wird. Bei Rauchgranaten 2W6 Schadenspunkte, falls keine Atemmaske oder Raumanzug.

Tab. 11.5 Patzer und Auswirkungen bei Granaten.

dem Streuradius (verminderter Schaden) unterschieden.

Bei allen Granaten ist es den Personen, die sich im Wirkradius befinden, erlaubt, eine RE-Probe abzulegen. Der Master kann diese je nach Situation durch Mali erschweren. Gelingt die Probe, so darf sich die Person aus dem Wirkradius in den Streuradius begeben. Analog gilt für Personen im Streuradius, daß sie sich bei erfolgreicher RE-Probe ganz in Sicherheit bringen dürfen.

Gelang beim Wurf die FW-Probe nicht, so geht die Granate fehl. Sie schlägt dann außerhalb des Wirkradius auf. Um die Entfernung zu bestimmen, in der die Granate explodiert, zählt man zu der Größe des Wirkradius einfach noch die Differenz von W20-Wurf bei der Probe und dem FW plus Mali in Metern zusammen; möglicherweise befindet sich das Ziel noch im Streuradius (im ANB Referenzbuch finden sich noch Regeln zur Bestimmung der Richtung, in die eine Granate fehlgeht).

Wurde bei der Zielprobe ein Patzer gemacht, so gelten dieselben Regeln wie für Schußwaffen. Die Patzerauswirkungen werden jedoch nach Tabelle 11.5 bestimmt.

Großhandwaffen

Unter Großhandwaffen verstehen wir besonders schwere Handwaffen:

- Sie können von einem Menschen getragen werden, jedoch nicht im Lauf abgefeuert werden.
- Vor dem Abfeuern müssen sie in Stellung gebracht werden.
- Die Bedienung und Zielprobe erfordert den FW „Großhandwaffen“.

In allen anderen Punkten gelten die Regeln, die schon für Handfeuerwaffen erläutert wurden, inklusive der Regeln für *Gute Treffer* und *Patzer*.

Die Werte der Großhandwaffen sind in Tabelle 11.6 zusammengefaßt. Der Schütze einer *Thermofaust* oder einer *Rakfaust* benötigt zwei KR, bis er seine Waffe in Stellung gebracht hat. Danach darf er jede KR einen Schuß abgeben. Das Wechseln des Magazins (4 Schuß bzw. nur 1 Schuß) dauert ebenfalls zwei KR.

Der Kombi-Blaster wird innerhalb von zwei KR in Stellung gebracht. Das Thermogewehr darf jede KR abgefeuert werden, das Energiemagazin kann innerhalb von einer KR gewechselt werden. Der Mini-Raketenwerfer darf jede zweite KR feuern; sein Magazin faßt 3 Schüsse, und das Nachladen dauert 4 KR. In einer Kampfrunde darf nur eine der beiden Teilwaffen eingesetzt werden.

Der Granatwerfer kann alle Arten von Wurfgranaten (siehe vorigen Abschnitt) abschießen. Im Prinzip gelten die Regeln für Wurfgranaten, doch ist die Reichweite wesent-

Waffe	ZM	Reichweite	Trefferpunkte	Anzahl	Magazin
Thermofaust	-3	5/10/25/50/75	4W6 + 12	4	Energiezelle IV
Rakfaust	-2	5/20/40/75/100	4W6 + 16	1	Rak 4.16
Kombi-Blaster	-2	5/10/25/50/75	2W6 + 13	7	Energiezelle III
-Rakwerfer	-3	5/10/20/30/50	4W6 + 10	3	Rak 4.10
Granatwerfer	-2	5/10/25/50/75	Granatwirkung	1	Wurfgranate

Tab. 11.6 Großhandwaffen.

lich größer und der Zielmodifikator der Granaten sinkt von -4 auf -2. Der Aufbau des Granatwerfers dauert 2 KR, das Nachladen 1 KR. Da die Geschosse eine ballistische Flugbahn beschreiben, kann diese Waffe nur im Freien oder in sehr großen Hallen eingesetzt werden.

Weitere Kampfregeln

Im ANB Referenzbuch finden Sie weitere Regeln und Beispiele für Schnellfeuerwaffen, Bewegung und Kampf, Nahkampf oder Paralytoren, sowie die Beschreibung verschiedener Ausrüstungsgegenstände (z.B. Raumanzüge mit Schutzschirm).

Weiterführende Kapitel:

- ANB Grundregeln, Kapitel 2: Grundregeln für Feuergefechte
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 11: Ausführliches zu Guten Treffern und Patzern
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 11: Ausführliches zu Energieschutzschirmen
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 11: Ausführliches zu Wurfgranaten
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 10: FW „Schußwaffen“ und weitere Fähigkeiten
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 11: Schnellfeuerwaffen
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 11: Paralytoren
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 11: Nahkampf und Waffenloser Kampf

12. Kapitel

Spezielle Ausrüstung

An dieser Stelle sollen vor allem die Regeln für die Hauptsensoren, die sich in Raumanzügen, Fahrzeugen und Raumschiffen finden, und Funkgeräte abgehandelt werden. Weitere Ausrüstungsgegenstände sind im ANB Referenzbuch beschrieben.

Sensoren

Bei jedem Typ von Sensor angegeben, worauf er reagiert, wie empfindlich er ist (Sensitivität), und ob es sich um einen aktiven oder passiven Sensor handelt.

Energiedetektoren (ED)

Der ED ist ein passiver Sensor, der Streuenergie aller Art wahrnimmt. Der Scan-Bereich entspricht einer 360-Grad-Kugel. Der ED liefert Daten über die Intensität der abgegebenen Streuenergie, und die Position (also Richtung und Entfernung) der angemessenen Energiequelle. Er kann keine Informationen geben über die Art der Energiequelle (siehe Energieanalysator).

Die maximale Distanz, über die eine Energiequelle entdeckt werden kann, hängt von vier Faktoren ab:

- 1.) Von der Intensität der Streuenergiestrahlung, gemessen in SEE (Streuenergieeinheiten). Es werden vier Aktivitätszustände unterschieden (Tab. 12.1). Richtwerte für die abgegebene Streuenergiestrahlung von Personen, Robotern und Fahrzeugen werden in der Tabelle 12.2 angegeben.
- 2.) Von der Sensitivität (Empfindlichkeit) des ED-Gerätes.
- 3.) Von der Umgebung, in der sich der Sensor bzw. die Energiequelle befinden (Tab. 12.3. Z.B. wenn sich Ortender und Objekt beide auf dem Boden eines normalen Planeten befinden, so ist der Faktor 1. Befinden sich beide im Weltraum, so ist der Faktor 1000).
- 4.) Und von weiteren äußeren Umständen, die die Detektion beeinflussen können (siehe Tab. 12.4).

Nullast	Minimallast	Normallast	Vollast
Alles deaktiviert Körperwärme	Lebenserhaltungssysteme Passivorter (ED, MD) Minimale Kurskorrekturen (Steuertriebwerke) Energieerzeuger in Bereitschaft	Abgefeuerte Projektilwaffe Energieblasen-Schirm Energieerzeuger auf Normallast Laufender Verbrennungsmotor Fliegende Rakete Feldschwert Antigrav Arbeitende Triebwerke Kraftverstärkermotoren Prallfeld aktiv	Abgefeuerte Energiewaffe Energie-Schutzschirm Explodierende Thermogranate Energieerzeuger auf Vollast Hyperfunk Hypersprung Aktivorter (HR, EA, MA)

Tab. 12.1 Die vier Aktivitäts-Zustände von Energiequellen entsprechen der Nutzung bestimmter Systeme.

Objekt	Streuenergieabgabe (SEE)				Masseneffekt	Radarprofil
	Nulllast	Minimallast	Normallast	Vollast	(MEE)	(RPE)
Skyspy Kleinroboter	0	20	200	1.600	100	150
Person mit Ausrüstung	0	50	500	4.000	200	300
Person in leichtem Raumanzug	0	50	500	4.000	200	300
Person in schwerem RA	0	50	500	4.000	200	300
Überschwerer Kampfanzug	0	75	800	6.000	400	400
Durchschnittlicher Roboter	0	75	800	6.000	400	400
Motorrad	0	50	500	-	200	300
Bodenfahrzeug	0	200	2.000	16.000	1.000	1.500
Kampfpanzer	0	300	3.000	24.000	1.500	2.500
Prallfeld-Schweber	0	200	4.000	32.000	2.000	3.000
Gleiter	0	300	5.000	40.000	2.500	3.500
Raumjäger, 25 m	0	1.000	10.000	80.000	5.000	7.500
Raumboot, 50 m	0	2.000	20.000	160.000	10.000	15.000
100 m Raumschiff	0	4.000	40.000	320.000	20.000	30.000
200 m Raumschiff	0	8.000	80.000	600.000	40.000	60.000
300 m Raumschiff	0	10.000	100.000	800.000	50.000	75.000
500 m Raumschiff	0	20.000	200.000	1.600.000	100.000	150.000

Tab. 12.2 Detektierbarkeit von Objekten.

Richtwerte für die abgegebene Streuenergiestrahlung in Abhängigkeit vom Aktivitätszustand (in SEE), den Masseneffekt (in MEE) und das Radarprofil (in RPE) verschiedener Objekte.

Die **tatsächliche maximale Distanz**, über die eine Energiequelle von einem ED entdeckt werden kann, errechnet sich nun durch Multiplikation der abgegebenen SEE mit der Sensitivität des ED, multipliziert mit dem Faktor für den Aufenthaltsort von Sensor und Objekt, und multipliziert mit Faktoren für weitere äußere Umstände. Das Ergebnis in Metern gibt die maximale Ort-Distanz an.

Beispiel: ein ED mit Sensitivität 2 kann eine Energiequelle, die 5000 SEE abgibt, auf dem Boden eines Planeten (Faktor 1) über 10.000 m orten.

Energieanalysatoren (EA)

Die Benutzung des EA gilt als passive Ortung. Wurde nach den Regeln des vorigen Abschnitts eine Energiequelle angemessen, so kann der EA ermitteln, um welchen Typ von Energie es sich handelt. Die Analyse dauert 10 KR lang. Der Held muß eine Probe auf den FW "Sensoren" ablegen, wenn die Quelle nur kurz angemessen werden konnte; dies ist zum Beispiel bei abgefeuerten Waffen der Fall, die in ruhendem Zustand keine Streuenergie abgeben. Es erfolgt eine Einteilung in fünf Klassen von Energie:

- 1.) Energie, die von Energie- und Feldwaffen freigesetzt wird.
- 2.) Streuenergie von Schutzschirmen, Sensoren, Funkanlagen und Energiefeldern.
- 3.) Energieerzeuger moderner Bauart. Hierzu

zählen neben Hyperzapfern auch Kernfusionskraftwerke, nicht aber Verbrennungsmotoren.

- 4.) Streuenergie der Warp-Motoren von Raumschiffen, die bei einem Hypersprung frei wird.
- 5.) Alle übrigen Energiequellen fallen in die fünfte Klasse von Energie; hierzu zählen beispielsweise Wärme, Projekttilwaffen, Sprengstoffe, Verbrennungsmotoren oder chemische Reaktionen. Auch die Triebwerke eines Raumschiffes, der Bewegungsapparat eines Roboters oder ein arbeitender Antigrav gehören hierher.

Massendetektoren (MD)

MDs reagieren direkt auf die Masse von Objekten. Wie gut ein Objekt geortet werden kann, wird durch seine Massensignatur, gemessen in Masseneffekteinheiten (MEE) angegeben (Richtwerte für typische Objekte in Tabelle 12.2). Im übrigen gilt dasselbe wie für den ED.

Analog zu einem ED errechnet sich die **tatsächliche maximale Distanz**, über die eine Masse von einem MD entdeckt werden kann, durch Multiplikation der abgegebenen MEE des Objekts mit der Sensitivität des MD, multipliziert mit dem Faktor für den Aufenthaltsort von Sensor und Objekt (Tabelle 12.3), und multipliziert mit Faktoren für weitere äußere Umstände (Tabelle 12.4). Das Ergebnis in

		Objekt					
		Boden bis 30 m	Flug bis 100 m	Flug bis 1000 m	Flug bis 10.000 m	10 km bis Weltraum	Weltraum
Sensor	Boden bis 30 m	ED: 1 MD: 0 HR: 0	ED: 1 MD: 0 HR: 1	ED: 1 MD: 0 HR: 1	ED: 1 MD: 1 HR: 1	ED: 1 MD: 1 HR: 1	ED: 1 MD: 1 HR: 1
	Flug bis 100 m	ED: 1 MD: 0 HR: 0	ED: 2 MD: 0 HR: 1	ED: 2 MD: 0 HR: 1	ED: 2 MD: 1 HR: 2	ED: 2 MD: 1 HR: 2	ED: 2 MD: 1 HR: 2
	Flug bis 1000 m	ED: 1 MD: 0 HR: 0	ED: 2 MD: 0 HR: 1	ED: 10 MD: 0 HR: 10	ED: 10 MD: 1 HR: 10	ED: 10 MD: 1 HR: 10	ED: 10 MD: 1 HR: 10
	Flug bis 10.000 m	ED: 1 MD: 0 HR: 0	ED: 2 MD: 0 HR: 1	ED: 10 MD: 0 HR: 10	ED: 100 MD: 10 HR: 100	ED: 100 MD: 10 HR: 100	ED: 100 MD: 100 HR: 100
	10 km bis Weltraum	ED: 1 MD: 0 HR: 0	ED: 2 MD: 0 HR: 1	ED: 10 MD: 0 HR: 10	ED: 100 MD: 20 HR: 100	ED: 100 MD: 20 HR: 100	ED: 200 MD: 200 HR: 200
	Weltraum	ED: 1 MD: 0 HR: 0	ED: 2 MD: 0 HR: 1	ED: 10 MD: 0 HR: 10	ED: 100 MD: 100 HR: 100	ED: 100 MD: 100 HR: 100	ED: 1000 MD: 1000 HR: 1000

Tab. 12.3 Faktoren für die maximale Orterdistanz von ED, MD und HR in Abhängigkeit von der Position des Sensors und des zu ortenden Objekts.

Äußerer Umstand	Einflußfaktor		
	ED	MD	HR
Objekt oder Ortender im Weltraum mit hohem Staubanteil	1/2	1/2	1/4
Objekt oder Ortender in Asteroidenfeld mittlerer Dichte	1/2	1/10	1/4
Ortender in engem Orbit um Planeten (nicht dahinter)	1/5	1/10	1
Ortender in sonnennahem Orbit	0	0	1
Objekt in engem Orbit um Planeten (nicht dahinter)	1/5	1/10	1/4
Objekt in sonnennahem Orbit	0	0	1/10
Tarnschirm MEDA aktiviert	1/10	1/10	1/10
Objekt oder Ortender hinter Sand	1/20	0	0
Objekt oder Ortender hinter Felsgestein	1/50	0	0
Objekt oder Ortender hinter Stahl	1/100	0	0
Objekt oder Ortender unter Wasser	1/100	0	0

Tab. 12.4 Einflußfaktoren auf die Reichweite von ED, MD und HR.

Objekte hinter der Horizontlinie oder hinter einem Planeten können grundsätzlich nicht geortet werden. Befindet sich ein Objekt z.B. in einem engen Orbit um einen Planeten und der Sensor im freien Weltraum, so gilt zunächst der Faktor 1000 aus Tabelle 12.3, jedoch sinkt die Orterdistanz durch den Orbit wieder auf ein 1/5 des Werts

Metern gibt die maximale Orter-Distanz an.

Beispiel: ein MD mit einer Sensitivität von 200 kann im freien Weltraum (Faktor 1000) ohne störende Einflüsse (Faktor 1) ein Raumschiff mit einer Massensignatur von 7000 MEE über 1,4 Millionen km orten.

Masseanalysatoren (MA)

MAs sind sogenannte Aktivortler (ein arbeitender MA bedeutet „Vollast“). Um eine Masse zu analysieren, muß der MA auf sie gerichtet werden. Für eine erfolgreiche Massenanalyse ist immer eine Probe auf den FW "Sensoren"

nötig.

Zur Definition eines MA für das Spiel sind zwei Werte notwendig: die Reichweite und die Eindringtiefe. Die Eindringtiefe gibt dabei an, bis zu welcher Schichttiefe der MA Daten über die Zusammensetzung der gescannten Materie liefert.

Tragbare MA können nur recht grob die verschiedenen Materiearten unterscheiden (Details werden nicht wiedergegeben, nur deutlich abgetrennte Schichten):

- 1.) Alle Sorten von *Metall und Stahllegierungen*
- 2.) *Kristalle* aller Art, hierher gehören auch

Gesteine oder Sand

- 3.) Alle *biologischen Materialien*
- 4.) *Kunststoffe und Plastik* (moderne Fahrzeuge werden zu einem recht großen Teil aus Kunststoffen hergestellt, die Metall für viele Anwendungen verdrängt haben)
- 5.) *Exotischen Materialien* (hierbei handelt es sich um kondensierte Hyperpartikel, die nach einem unbekanntem Verfahren stabilisiert wurden)
- 6.) *Gasförmige Stoffe*
- 7.) Alle *Flüssigkeiten* inklusive Wasser

Beispiel: nach gelungener FW-Probe zeigt ein MA (Reichweite 300 km, Eindringtiefe 100m), der auf einen Asteroiden gerichtet wurde, eine Metallansammlung (Kategorie 1) unter einer Hülle aus Gestein (Kategorie 2).

Hyperradar (HR)

Das HR ist ein Aktivort. Wie gut ein Objekt geortet werden kann, wird durch sein Radarprofil, gemessen in Radarprofileinheiten (RPE) angegeben (Richtwerte für typische Objekte in Tabelle 12.2). Im übrigen gilt dasselbe wie für den ED.

Analog zu einem ED errechnet sich die **tatsächliche maximale Distanz**, über die ein Objekt von einem HR entdeckt werden kann, durch Multiplikation der RPE des Objekts mit der Sensitivität des HR, multipliziert mit dem Faktor für den Aufenthaltsort von Sensor und Objekt (Tabelle 12.3), und multipliziert mit Faktoren für weitere äußere Umstände (Tabelle 12.4). Das Ergebnis in Metern gibt die maximale Ort-Distanz an.

Beispiel: ein HR mit einer Sensitivität von 100, eingebaut in einem Flugzeug (5000 m Flughöhe), kann ein Objekt (20.000 RPE) im freien Weltraum (Faktor 100) ohne störende Einflüsse (Faktor 1) über 200.000 km orten.

Weitere Sensoren

Im 12. Kapitel des ANB Referenzbuchs finden Sie die Beschreibung weiterer Sensoren wie Optischer Sensoren, dem Echoscans, dem Atmoscan und Bewegungsdetektoren.

Funkgeräte

Funkgeräte werden durch die Sendereichweite und die Empfindlichkeit definiert. Ein Funkgerät, das mit einer Reichweite von 10 km sendet, kann von einem Funkgerät mit einer Emp-

findlichkeit von 10 über 100 km empfangen werden.

Tarnschirm MEDA

MEDA ist die Abkürzung für Massen- und Energiedetektor-Abschirmung. Er ist eine geheime Entwicklung des Sonderkommandos von Arrakanth.

Ein von einem MEDA-Schirm umhülltes Objekt gibt nur ein Zehntel der Streuenergie und ein Zehntel der Massensignatur ab und ist daher schwerer durch EDs und MDs zu orten.

Der MEDA-Tarnschirm funktioniert nicht, wenn das Objekt selber auf *Vollast* arbeitet.

Sprengstoff Energit X-14

Energit X-14 ist ein gut formbarer Plastiksprengstoff. Er kann nur von Helden benutzt werden, die den FW "Sprengstoffe" beherrschen. Ähnlich einer Waffe verursacht jeder Sprengstoff Trefferpunkte. 25 Gramm Energit X-14 verursachen 2W6 + 20 TP. Jedes weitere Gramm ergibt einen zusätzlichen TP; 100 Gramm führen also zu 2W6 + 95 TP.

Wie bei Granaten wird ein Wirk- und ein Streuradius unterschieden. Der Wirkradius entspricht der verwendeten Gramm-Menge in Zentimetern. 125 Gramm Energit X-14 haben also einen Wirkradius von 1,25 Metern, jede Person innerhalb dieser Distanz erhält 2W6+120 TP. Genau wie bei Wurfgranaten auch darf aber jede Person eine RE-Probe ablegen. Gelingt ihr diese, so kann sie sich aus dem Wirk- in den Streuradius retten.

Der Streuradius ist doppelt so groß wie der Wirkradius. Jede Person innerhalb des Streuradius erhält die Hälfte der TP, die im Wirkradius gelten.

Aufgrund der großen Sprengkraft von Energit X-14 darf kein Held mehr als 1000 Gramm auf einmal mit sich führen. Der Sprengstoff wird zum Transport in besonderen Behältern aufbewahrt, die stoßdämpfend gelagert und wasserdicht sind.

Energit X-14 kann mit Zeitzündern gezündet werden. Funkzündern können die Ladung durch einen Funkimpuls zur Explosion bringen.

Weitere Ausrüstung

Im 12. Kapitel des ANB Referenzbuchs finden Sie noch die Beschreibung von Flugtornistern, Seilwerfern, Rückstoßpistolen, Werkzeugen, Fallschirmen, Sprungkapseln, Raumanzug-

Notfallsets, Medo-Einheiten, Translatoren, etc.
Für diese gelten keine speziellen Regeln, son-

dern ihr Einsatz im Abenteuerspiel erfolgt anhand der ausführlichen Beschreibung.

Weiterführende Kapitel:

- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 12: Ausführliches und Beispiel zu Sensoren
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 12: Weitere Spezielle Ausrüstung
- ANB Grundregeln, Kapitel 6: Grundausrüstung
- HYPERDRIVE, Kapitel 4: Einsatz von Sensoren und Ortern auf Raumschiffen

13. Kapitel

Roboter und Computer

Ein richtiges Science-Fiction-Rollenspiel wäre ohne Roboter und Computer eigentlich kaum denkbar. In diesem Kapitel wollen wir die entsprechenden Regeln erklären.

Robotgehirne und Computer

Zur Definition für das Spiel werden drei Angaben benötigt: die Biotronikklasse (siehe Tab. 13.1; Biotroniken sind hochwertige Computer und bestehen aus einem Maschinenteil und einem künstlich gezüchteten Bio-Gehirn), der Speicherplatz (in MEM) und das Sicherheitssystem (z.B. -4).

Damit ein Programm in einem Robotgehirn oder Computer installiert werden kann, muß dieses mindestens die geforderte Biotronikklasse aufweisen, und es muß noch genügend Speicher frei sein (sind nicht mehr genügend MEM übrig, kann kein weiteres Programm

installiert werden, bis andere entfernt wurden).

Jedes künstliche Gehirn verfügt über ein Sicherheitssystem, damit Unbefugte nicht daran manipulieren können. Will ein Fremder am Roboter manipulieren, so muß er dieses überwinden. Dazu muß er eine Probe auf den FW "Roboter" ausführen. Je nach Sicherheitssystem wird diese durch einen Malus erschwert. Ein "Sicherheitssystem -4" führt zum Beispiel zu einem Malus von -4.

Das Roboter-Datenblatt

Zur Definition eines Roboters wird das Roboter-Datenblatt verwendet. Sie finden ein un- ausgefülltes Roboter-Datenblatt auf der nächsten Seite. Es ist in mehrere Abschnitte eingeteilt:

Unter **Zentraleinheit** finden Sie Angaben über die Leistungsfähigkeit des Gehirns (Biotronikklasse, Tab. 13.1), seinen Speicherplatz (in MEM), die vorhandenen Programme und die Sicherheitssysteme (siehe oben). Außerdem wird vermerkt, welche Sensoren und Funkanlagen der Roboter besitzt (praktisch immer optische und akustische Sensoren entsprechend Augen und Ohren; ED, EA, MD, MA und HR nach den Regeln des 12. Kapitels von ANB).

Im Abschnitt **Funktionseinheit** erfolgt die Beschreibung der Fortbewegungsweise des Roboters, seine Energiequelle, Manipulatoren und über Größe und Gewicht. Bei **Körperkraft** (Errechnen der Tragkraft siehe ANB-Referenzbuch Kapitel 14) kann vermerkt werden, wie stark ein Roboter ist; dieser Wert entspricht der KK eines Helden. Bei "Max." wird die Höchstgeschwindigkeit eines Roboters notiert, die nur für wenige Kampfunden erreicht werden kann. Bei "Dauer" wird die Dau-

Biotronik-Klasse	Anwendungsgebiete
I	Kleincomputer, Handcomputer.
II	Standardbiotronikgröße für Roboter.
III	Hochleistungsbiotroniken für Roboter. Biotroniken in Bodenfahrzeugen oder Flugzeugen. Private Hauscomputer.
IV	Nur in Großrobotern zu finden. Biotroniken in Bodenfahrzeugen oder Raumjägern.
V	Fest installierte Biotroniken. Biotroniken in Raumschiffen ab 50 m.
VI	Fest installierte Biotroniken. Biotroniken in Raumschiffen ab 200 m.
VII	Fest installierte Biotroniken. Biotroniken in Raumschiffen ab 500 m.

Tab. 13.1 Biotronik-Klassen

ergeschwindigkeit eingetragen, die der Roboter solange halten kann, bis seine Energiequelle versagt. Die Angabe AU (Ausdauer) erfolgt nach den Regeln des 14. Kapitels von ANB. Streuenergieabgabe. Roboter mit Flugaggregaten werden nach den Regeln für Flugtornister behandelt (ANB-Referenzbuch Kapitel 12) Massensignatur und Radarprofil werden nach den Regeln des 12. Kapitels angegeben.

Im dritten Abschnitt (**Status Defensivsysteme**) werden die Schutzschirmwerte SR und SÜ (ANB Kapitel 11), Rüstungsschutz und Materialpunkte (ANB Kapitel 2; MP entsprechen Lebenspunkten) angegeben, die besonders im Kampf wichtig sind.

Im Abschnitt **Waffensysteme** werden die Werte der Waffen eines Roboters festgehalten (ANB Kapitel 2).

Der Abschnitt **Module** gibt zunächst nur an, über wieviel Platz zum Einbau von Modulen der Roboter verfügt (weitere Regeln siehe unten).

Roboter-Programme

Im folgenden sollen die wichtigsten Programme für Roboter kurz beschrieben werden. Weitere Programme finden sich im 13. Kapitel des ANB-Referenzbuchs.

Das **Grundprogramm** (Biotronikl. I, 10 MEM) ist für alle Basisfunktionen des Roboters verantwortlich. Jeder Roboter arrakanthischer Bauart kann mit dem Grundprogramm seine Umgebung erkennen, sich bewegen, Sprache verstehen und sich mit Worten verständigen. Verfügt ein Roboter nur über das Grundprogramm, so können ihm nur sehr einfache Befehle erteilt werden. So kann man ihn anweisen, eine Last aufzunehmen und der Helden-Gruppe zu folgen.

Das **Programm "Sicherung"** (Biotronikl. II, 200 MEM) befähigt einen Roboter, fest definierte Objekte zu bewachen und zu beschützen, inklusive sich selber, Patrouillenwege zu laufen, Ausweise zu kontrollieren oder bestimmte Personen zu erkennen und auf sie zu reagieren. Das Programm versetzt ihn in die Lage, seine Waffen mit einem FW "Schußwaffen" von 14 einzusetzen. Es befähigt ihn

Modulname	Kommentar	Platzbedarf
OS	Entspricht optischen Sensoren	1
AS	Entspricht Mikrofonen (akustischer Sensor)	1
ED	Energiedetektor (Sensitivität 2)	1
EA	Energieanalysator	1
MD	Massendetektor (Sensitivität 2)	1
MA	Massenanalysator (Reichweite 5 km, Eindringtiefe 50m)	1
Hyperradar	Hyperradar (Sensitivität 2)	1
IR-Visor	Infrarot-Sichtgerät	1
Nachtsicht	Nachtsichtgerät (OS müssen vorhanden sein)	1
Kamera	Zeichnet auf, was der Roboter sieht	1
Echoscan	Entspricht Echoscan	1
Atmoscan	Entspricht Atmoscan	1
Thermogeschütz	ZM=-3, TP= 2 W6 + 8, RW=5/10/15/20/25, Feuerfolge 1/KR	2
Energiewerfer	ZM=-2, TP= 2 W6 + 14, RW=5/10/20/40/60, Feuerfolge 1/KR	3
Raketenwerfer	ZM=-2, TP= 4W6 + 25, RW=5/20/40/75/100, 3 Rak, Feuerfolge 1/KR	6
Schock-Tentakel	AT=0, PA=-2, TP= 2 W6 + 6, Bruch=2	2
Leichter Schirm	SR=12, SÜ=14	2
Schwerer Schirm	SR=18, SÜ=20	3
Energieblase	SÜ=50	2
Greifarm	Entspricht menschlichem Arm mit Hand	2
Werkzeugarm	Stellt feine und schwere Werkzeuge zur Verfügung	2
Flugaggregat	Entspricht einem Flugtornister (Tragkraft 400 kg bei 1g)	2
Speicher	Bietet 1000 MEM Speicherplatz für Biotronik	1

Tab. 13.3 Übersicht über die Roboter-Module und die Anzahl der benötigten Modulplätze.

nicht, an Gefechten teilzunehmen. Ist eine Person aber erst einmal als Unbefugter erkannt, so kann sie solange beschossen werden, wie sie sich im Sicherheitsbereich aufhält. Der Roboter kann aber höchstens zwei seiner Waffen pro Kampfrunde einsetzen.

Das **Programm "Gefecht"** (Biotronikk1. III, 600 MEM) versetzt einen Roboter in die Lage, unter der Führung eines Robot-Kommandeurs (siehe FW „Robot-Führer“ weiter unten) an bewegten Gefechten teilzunehmen. Ein Funk-Kommunikator und eine Waffe sind notwendig. Während eines Gefechtes darf ein Roboter seine Feuerwaffen einsetzen, als habe er einen FW "Schußwaffen" von 14. Anders als bei den echten FWs wird nicht zwischen Handfeuerwaffen, Großhandwaffen und Wurfgranaten unterschieden. Das Programm ermöglicht dem Roboter, zwei seiner Waffen pro Kampfrunde auf ein einziges Ziel abzufeuern.

Die **FW-Programme** verleihen einem Roboter die Fähigkeiten, die normalerweise Helden erlernen. Es setzt voraus, daß der Roboter über mindestens zwei Greifarme, akustische und optische Sensoren verfügt. Es gibt FW-Programme für die FWs „Erste Hilfe“, „Technik“, „Radfahrzeuge“, „Kettenfahrzeuge“, „Schweber“, „Gleiterpilot“, „Bordschütze“, „Spuren lesen“ und die Sprachen Trylidor und Kzuntzai.

Module

Um einen Roboter nachträglich auszurüsten, sind sogenannte Modulplätze vorhanden. Für jeden Roboter wird die Zahl verfügbarer Modulplätze angegeben. Jedes Modul belegt Modulplätze. Sind keine Modulplätze mehr verfügbar, können keine Module mehr einge-

baut werden, bevor andere nicht entfernt wurden. Die verfügbaren Module für Roboter sind in Tabelle 13.3 aufgeführt.

Der FW "Robotführer" im Spiel

Der FW "Robotführer" ist wichtig, um Kampfro- boter mit dem Programm "Gefecht" richtig einsetzen zu können.

Ein Held mit einem FW von 1 kann Dro- hen, kleine, fliegende Aufklärungs-Roboter, fernsteuern. Ein FW von mindestens 5 erlaubt dem Helden, einen Kampfro- boter mit ins Gefecht zu führen. Mit einem FW von mindestens 10 kann ein Held zwei Kampfro- boter führen, mit einem FW von mindestens 13 drei, mit einem FW von mindestens 16 vier und mit einem FW von 18 fünf.

Während eines Kampfes muß der Robot- Kommandeur in jeder Kampfrunde eine FW- Probe durchführen. Führt er einen Roboter, so ist die Probe nicht erschwert, für jeden zusätz- lichen Roboter wird ein Malus von -2 vergeben. Gelingt sie, so darf er alle seine Roboter in dieser KR einsetzen. Mißlingt sie, so darf er so- viele seiner Roboter nicht einsetzen, wie die Differenz zwischen dem W20-Wurf und seinem FW inklusive Malus groß ist.

Ansonsten werden Roboter während eines Kampfes so behandelt, als ob es sich um ganz normale Figuren handelt.

Computer

Mehr über fest installierte Computer, den FW „Computer“ und einige Programme erfahren Sie im Kapitel 13 des ANB-Referenzbuchs.

Weiterführende Kapitel:

- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 13: Ausführliches zu Robotern, Computern und Programmen
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 13: Beispiel-Roboter
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 13: Weitere Programme für Roboter
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 13: Beschreibung der Module für Roboter
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 13: Computer-Programme
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 10: FWs „Roboter“, „Robot-Führer“, „Computer“
- HYPERDRIVE, Kapitel 4: Programme auf Raumschiffen
- HYPERDRIVE, Kapitel 8: Gefechtsprogramme auf Raumschiffen

14. Kapitel

Das Bewegungssystem

Wir unterscheiden zwischen der **Taktischen Bewegung**, die nur für kurze Strecken und kleine Zeitspannen benutzt wird, und der **Strategischen Bewegung**, mit der man weite Strecken und größere Zeitabschnitte abdecken kann.

Taktische Bewegung

Grundlage der Taktischen Bewegung ist die *Höchstgeschwindigkeit*, mit der sich eine Person (oder ein Fahrzeug) fortbewegen kann. Diese wird durch die *Last* beeinflusst. Ein weiterer wichtiger Faktor ist die *Ausdauer*, die eine Person hat.

Bei der **Geschwindigkeit** wird unterschieden zwischen Rennen (Höchstgeschwindigkeit), Laufen und Gehen (Marsch). Für Menschen, Ganikoi und Tryli sind in Tab. 14.1 maximal erreichbaren Werte für diese angegeben. Für Monotas gilt Tab. 14.2 (beide wurden zusammengefaßt als Tab. 14.1/2).

Die **Ausdauer (AU)** wird aus der Summe des KK-Wertes und den aktuellen Lebenspunkten errechnet. Daher sinkt die *Ausdauer* eines Helden ab, wenn er Verletzungen erleidet. Die AU bestimmt auch, wie lange eine Person Rennen, Laufen oder Gehen durchhalten kann (Tab. 14.1/2). Bei **Robotern** wird

ein AU-Wert angegeben statt errechnet (diesen Wert in Sekunden kann ein Roboter seine Höchstgeschwindigkeit durchhalten, dann muß er auf Dauergeschwindigkeit reduzieren, die er quasi unbegrenzt durchhält).

Die **mitgeführte Last** wird in 5 Klassen unterteilt (unbeladen bis sehr schwer beladen). Der Master kann einfach abschätzen, welcher dieser Klassen eine Person zugeordnet wird, oder er benutzt die Regeln des nächsten Abschnitts.

Müssen Personen sich kriechend fortbewegen, so erreichen *mittelschwer*, *schwer* oder *sehr schwer* beladene Personen 0,25 m pro Sekunde, alle anderen erreichen etwa 0,5 m/s.

Ausrüstung und Last

Es wäre zu kompliziert, das Gewicht aller mitgeführten Gegenstände zu addieren (Wir behandeln an dieser Stelle nur Lasten, die der Held selber tragen muß). Wir betrachten daher

Last	Höchstgeschwindigkeit		Dauerlauf		Marschgeschwindigkeit	
	8 m/s	16 m/s	4 m/s	8 m/s	2 m/s	2 m/s
Unbeladen	8 m/s	16 m/s	4 m/s	8 m/s	2 m/s	2 m/s
Leicht beladen	7 m/s	13 m/s	4 m/s	6 m/s	2 m/s	2 m/s
Mittelschwer beladen	5 m/s	10 m/s	3 m/s	4 m/s	1 m/s	1 m/s
Schwer beladen	3 m/s	6 m/s	2 m/s	3 m/s	1 m/s	1 m/s
Sehr schwer beladen	1 m/s	3 m/s	1 m/s	2 m/s	1 m/s	1 m/s
Durchhaltezeit (in Sekunden)	Wert der AU		Wert der AU x 10 (AU/2 in Min.)		Siehe Strategische Bewegung	

Tab. 14.1/2 Geschwindigkeitstabelle für Menschen, Ganikoi, Tryli und andere humanoide Rassen (weiße Felder) und Monotas, Kzuntz und Träger des Überschweren Kampfwagens (graue Felder). Die Durchhaltezeit für den Dauerlauf gilt im Anschluß an einen Spurt, der Wert in Klammern dagegen wird verwendet, wenn eine Person sofort in Dauerlauf verfällt. Alle Angaben beziehen sich übrigens auf eine Gravitation von 1g.

Gegenstand	Lastpunkte
Overall, Normale Kleidung	5
Panzerweste (inklusive zugehörigem Helm)	12
Leichter Raumanzug	20
Panzeranzug	30
Schwerer Raumanzug	40
Überschwerer Kampfanzug	0 (Kraftverstärker!)
Vollgepackter Rucksack	35
Halbvoller Rucksack	18
Vollgepackte Hüfttasche	10
Pistole	7
Gewehr, Karabiner, Seilwerfer	15
Großhandwaffe	30

Tab. 14.3 Gegenstände, die eine Figur mit sich führt, belasten sie mit *Lastpunkten*. Addieren Sie für alle Gegenstände, die Ihr Held mitführt, die *Lastpunkte*. In der Tabelle 14.4 können Sie dann ablesen, wie schwer die Figur beladen ist.

Summe der Lastpunkte	Last der Figur
0 bis 15	Unbeladen.
16 bis 25	Leicht beladen.
26 bis 40	Mittelschwer beladen.
41 bis 60	Schwer beladen.
über 60	Sehr schwer beladen.

Tab. 14.4 Anhand der Summe der *Lastpunkte* können Sie hier ermitteln, wie schwer eine Figur beladen ist.

nur, welche Art von Kleidung getragen wird, und ob Rucksack, Hüfttasche und Handwaffe mitgeführt werden. Für jeden Gegenstand, der in eine dieser Kategorien fällt, werden *Lastpunkte* vergeben.

In der Tabelle 14.3 finden Sie, welche Gegenstände den Träger mit wieviel Punkten belasten. Als Rucksack gelten übrigens auch

Flugtornister oder schwere HE-Schild-Generatoren. Kleine HE-Schild-Generatoren und Energieblasen-Schirme werden als Hüfttasche gewertet.

Es werden die Lastpunkte für alle mitgeführten Gegenstände addiert. Helden, deren KK mindestens 14 beträgt, ziehen 5 Lastpunkte von ihrer Last ab, Helden mit einer

Geländetyp	Beispiele	Taktische Bewegung	Strategische Bewegung
Freie Ebene	Gebäude, Straße, Rasen, Sandebene.	Figur erhält volle Zahl an Bewegungspunkten.	100 Prozent Reisegeschwindigkeit.
Schwieriges Gelände	Waldweg, Hügel, dicht bewachsene Wiese, Sanddüne.	Figur erhält 3/4 der BP, die sie auf Freier Ebene erhalten würde.	75 Prozent Reisegeschwindigkeit.
Sehr Schwieriges Gelände	Bergweg, überwachsener Waldweg, Schneefeld, Eisfeld, Höhle.	Figur erhält 1/2 der BP, die sie auf Freier Ebene erhalten würde.	50 Prozent Reisegeschwindigkeit.
Extremes Gelände	Kraterebene, Gebirge dichter Dschungel, Sumpf.	Figur erhält 1/4 der BP, die sie auf Freier Ebene erhalten würde.	25 Prozent Reisegeschwindigkeit.

Tab. 14.5 Einfluß des Geländetyps auf Taktische und Strategische Bewegung (jeweils zu Fuß).

Fortbewegungsmittel	Reisegeschwindigkeit
Wanderung zu Fuß	40 km/Tag (leicht und unbeladene), sonst 30 km/Tag.
Eilmarsch zu Fuß (maximal jeden 2. Tag)	60 km/Tag (leicht und unbeladene), sonst 45 km/Tag.
Bodenfahrzeug (Auto, Schweber, Panzer)	800 km/Tag (Straße), 300 km/Tag (Gelände).
Planetare Schwebbahn	500 bis 1000 km/Tag.
Pferd und ähnliche Reittiere	60 km/Tag.
Ruderboot	20 km/Tag.
Segelschiff	100 bis 140 km/Tag.
Motorschiff	300 (Schiff) bis 500 (Düsenboot) km/Tag.
Gleiter und ähnliche Luftfahrzeuge	3000 bis 8000 (schneller Gleiter) km/Tag.
Interplanetares Raumschiff	100.000 km/Sekunde.
Interstellares Raumschiff	300 Lichtjahre/Tag.
Flugtornerster	500 km/Tag.

Tab. 14.7 Reisegeschwindigkeiten mit verschiedenen Fortbewegungsmittel. Es handelt sich nur um Richtwerte, anhand derer die Dauer einer Reise abgeschätzt werden kann. Beachten Sie beispielsweise, daß ein Straßenauto auf einer Kraterebene praktisch nicht vorankommt, auf einer ausgebauten Fahrbahn aber sehr schnell ist und gut 800 Kilometer pro Tag zurücklegen kann.

KK von mindestens 17 sogar 10 Lastpunkte. Liegt die KK unter 10, so werden 5 zusätzliche Lastpunkte addiert. Nun wird aus Tab. 14.4 abgelesen, welcher Klasse die mitgeführte Last entspricht. Damit kann dann in Tab. 14.1/2 die erreichte Geschwindigkeit und Durchhaltezeit abgelesen werden.

Auf Ihrem Charakter-Bogen sollten Sie notieren, welche Gegenstände Ihr Held tatsächlich mit sich führt. Wir empfehlen Ihnen, auf dem Bild auf der Rückseite des Charakter-Bogens einzuzichnen, was Ihre Figur wo bei sich trägt.

Gelände

Das Gelände beeinflusst die erreichbaren Höchstgeschwindigkeiten. Dies ist in Tab. 14.5 zusammengefaßt.

Schwerelosigkeit

Das Bewegen in vollkommener Schwerelosigkeit fällt weder Menschen noch Ganikoi oder Monotas besonders leicht. Daher können sich Personen, die über den FW „Bewegen in Schwerelosigkeit“ verfügen, schneller durch die Gänge eines Raumschiffs bewegen. Als Richtwerte gilt folgendes:

- FW 1 bis 3: Geschwindigkeit 25%
- FW 4 bis 5: Geschwindigkeit 50%
- FW 6 bis 11: Geschwindigkeit 75%

FW über 11: Geschwindigkeit 100%

Auf Raumschiffen und Raumstationen findet man an den Wänden meistens Griffe, an denen sich auch ungeübte Personen entlang hangeln können. Bei Arbeiten außerhalb eines Raumschiffes werden Stiefel mit magnetischen oder Traktor-Sohlen verwendet. Da diese jedoch nur relativ geringe Haftung geben, verlangsamt sich die Geschwindigkeit.

Grundrißpläne

Grundrißpläne und Karten können bei einem Abenteuer sehr nützlich sein. Im ausführlichen Regelwerk (Kapitel 14 des ANB-Referenzbuchs) werden Regeln für ein Bewegungssystem auf Grundrißplänen dargestellt, das mit sog. Bewegungspunkten arbeitet, die nicht nur beim Laufen, sondern auch für andere Aktionen verbraucht werden.

Strategische Bewegung

Bei den Angaben zur Strategischen Bewegung werden für Personen immer Strecken genannt, die an einem Tag zurückgelegt werden. In diese ist schon eingerechnet, daß die Wanderer rasten müssen und vor allem auch nachts ein Lager aufschlagen und schlafen. Vernachlässigen sie diese Erholungszeiten, und strengen sie sich besonders an, so können sie einen Eilmarsch unternehmen.

Eine Gruppe von Figuren kann sich immer nur so schnell wie ihr langsamstes Mitglied fortbewegen.

Tab. 14.7 gibt einige Richtwerte für die pro Tag zurückgelegten Strecken an.

Weiterführende Kapitel:

- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 14: Ausführliches zu Taktischer und Strategischer Bewegung
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 14: Grundrißpläne und Bewegung
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 10: Bewegung in Schwerelosigkeit
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 15: Bodenfahrzeuge

15. Kapitel

Bodenfahrzeuge

In einer technisierten Welt werden Fahrzeuge aller Art zur Fortbewegung eingesetzt. Daher sollen an dieser Stelle die grundlegenden Regeln für Bodenfahrzeuge im *Deltavektor*-Rollenspiel beschrieben werden.

Bodenfahrzeuge

Unter Bodenfahrzeugen verstehen wir alle Vehikel, die sich nur auf oder dicht über dem Erdboden fortbewegen können (Radfahrzeuge ebenso wie Luftkissenfahrzeuge oder Prallfeld-Schweber).

Das Fahrzeug-Datenblatt

Auf der folgenden Seite finden Sie ein unausgefülltes Fahrzeug-Datenblatt. Es ist wie gewohnt in Abschnitte unterteilt.

Unter **Fahrzeug** finden Sie einfach den Namen oder die Baureihe des beschriebenen Vehikels. Bei "Typ" wird eingetragen, ob es sich um ein Radfahrzeug, Kettenfahrzeug oder einen Schweber handelt; hiernach richtet sich, welchen FW der Fahrer besitzen muß. Der "Größe" folgen die maximale Länge, Breite und Höhe in Metern, während unter "Gewicht" die Masse des Gefährts in Tonnen vermerkt wird.

Unter **Ladung** wird auch die *Besatzung* beschrieben. Für das reine Fahren reicht immer ein Fahrer (FA) aus, doch können noch Kanoniere (KA) oder sogar Bordinformatiker (BI, siehe ANB Kapitel 10) zur Besatzung gehören. *Passagiere* gibt an, wieviele weitere Personen befördert werden können. Der *Laderaum* wird in Kubikmetern angegeben. Zusammen mit der *Maximalen Zuladung* in kg soll ein Bild davon vermittelt werden, wieviel Fracht mitgenommen werden kann.

Im nächsten Abschnitt werden die Angaben zur **Detektierbarkeit** (Streuenergieabgabe und Orterprofil) eingetragen (siehe 12. Kapitel).

Der Abschnitt **Geschwindigkeit / Fortbewegung** gibt zunächst in Abhängigkeit vom Gelände (siehe auch Tab. 14.5) die Höchstgeschwindigkeit (in m pro Kampfrunde KR) und

Reisegeschwindigkeit (in km pro Tag) an, so dann die Reichweite mit einer Tankfüllung bzw. Energieladung (bei eingebautem HE-Zapfer unbegrenzt). Die Begriffe "Wendigkeit" und "Beschleunigung" werden hier nicht benutzt (siehe ANB-Referenzbuch Kapitel 15).

Im Abschnitt **Bewaffung** werden die Werte der Waffen des Fahrzeugs festgehalten (ANB Kapitel 2; bei der Angabe $TP=W6*30+120$ müssen Sie natürlich nicht 30 W6 werfen, sondern nur einen und das Ergebnis mit 30 multiplizieren). In Klammern wird vermerkt, um welche "Gattung" von Waffe es sich handelt. Wir unterscheiden drei Waffengattungen, nämlich die *Handfeuerwaffen* (H), die *Großhandwaffen* (GH) (siehe Kapitel 11) und die *Kanonen* (K). Die Gattung der Waffe entscheidet darüber, welcher FW zu ihrer Bedienung benötigt wird. *Position* beschreibt, wo die Waffe angebracht ist. Wir unterscheiden die Angaben "Bug", "Heck", "Rücken", "Bauch", "linke Seite" und rechte "Seite". Der *Schußbereich* definiert die Richtung, in die die Waffe abgefeuert werden kann. So kann z.B. eine nach rechts (90°) weisende Waffe, die einen Schwenkbereich von ± 45 Grad hat, bis

Größenklasse	Beispiel
sehr klein	Mensch, Roboter, Fenster
klein	Haustor, Boot, Motorrad
mittel	Fahrzeug, Hubschrauber, Schweber, Gleiter
groß	Gebäude, Raumjäger
sehr groß	Großes Gebäude, größere Raumschiffe

Tab. 15.1 Größenklassen für Kanonen.

Umstand	Auswirkung	Umstand	Auswirkung
Ziel bewegt sich mit 4 bis 10 Metern pro Kampfrunde.	Schütze erhält FW- Malus von -1.	Ziel bewegt sich mit mehr als 100 Metern pro Kampfrunde.	Schütze erhält FW- Malus von -5.
Ziel bewegt sich mit 11 bis 25 Metern pro Kampfrunde.	Schütze erhält FW- Malus von -2.	Ziel ist gedeckt, zum Beispiel Mauer.	Schütze erhält FW- Malus von -1 bis -3.
Ziel bewegt sich mit 26 bis 50 Metern pro Kampfrunde.	Schütze erhält FW- Malus von -3.	Schlechte Sichtverhältnisse, zum Beispiel Nacht (kein IR-Visor).	Schütze erhält FW- Malus von -1 bis -3.
Ziel bewegt sich mit 51 bis 100 Metern pro Kampfrunde.	Schütze erhält FW- Malus von -4.	Schütze bewegt sich fort.	Malus entsprechend Geschwindigkeit wie bei bewegtem Ziel.

Tab. 15.2 Beispiele für einige Umstände, die beim Schießen Einfluß auf die FW-Probe haben.

maximal 45 Grad nach vorne bzw. hinten geschwenkt werden. Ein Drehturm hat z.B. eine Mittellage von 0 Grad und kann um 360 Grad geschwenkt werden.

Im Abschnitt **Status** finden Sie Informationen über die Materialpunkte (MP) des Fahrzeugs, seine Panzerung (RS) und über einen eventuell vorhandenen Schutzschirm (siehe Kapitel 11).

Der Abschnitt **Module** gibt zunächst nur an, über wieviel Platz zum Einbau von Modulen das Fahrzeug verfügt (weitere Regeln siehe unten). Serienmäßig mitgelieferte Ausrüstung ist fest installiert und belegt keine Modulplätze, wird aber dennoch hier angegeben.

Bewegungssystem

Es gelten grundsätzlich die in Kapitel 14

schilderten Regeln. Für Fahrzeuge wird immer auch eine Geschwindigkeit auf Straßen angegeben. Dagegen ist eine Fortbewegung in Extremem Gelände nicht vorgesehen. Ein ausführliches Bewegungssystem für Bodenfahrzeuge ist im Kapitel 15 des ANB-Referenzbuchs dargestellt.

Kampf mit Fahrzeugen

Der Kampf mit Fahrzeugen wird mit beinahe identischen Regeln abgehandelt, die auch für Feuergefechte mit Handwaffen gelten. Für Kanonen gelten jedoch andere Größenklassen als für Handfeuerwaffen (siehe Tab. 15.1; ein Mensch ist z.B. „sehr klein“ statt „klein“). Eingebaute Handfeuerwaffen benutzen aber ganz normal die Tab. 2.1.

Es müssen noch besondere Umstände be-

W6-Wurf	Ereignis	Auswirkungen
1	Bedienungsfehler.	Es vergeht eine KR, bis das Waffensystem wieder einsatzbereit ist.
2	Schwerer Bedienungsfehler.	Es vergehen zwei KR, bis das Waffensystem wieder einsatzbereit ist.
3	Ladehemmung.	Jede KR eine FW-Probe, bei Gelingen Hemmung beseitigt. Bis FW-Probe gelingt, kann Waffe nicht benutzt werden.
4	Schwenk-Mechanik beschädigt.	Der Schußbereich muß um einen 45-Grad-Winkel verkleinert werden.
5	Visier verstellt.	ZM um -1 schlechter, daher alle FW-Proben um -1 erschwert.
6	Waffe überhitzt.	Waffe für restlichen Kampf unbrauchbar.

Tab. 15.4 Nach einem Waffen-Patzer werfen Sie einen W6, um die Auswirkungen zu ermitteln.

Modul	Beschreibung	Gewicht	Platzbedarf
OS	Entspricht optischen Sensoren	-	1
AS	Entspricht Mikrofonen (akustischer Sensor)	-	1
ED	Energiedetektor (Sensitivität 2)	-	1
EA	Energieanalysator	-	1
MD	Massendetektor (Sensitivität 2)	-	1
MA	Massenanalysator (RW 5 km, Eindringtiefe 50 m)	-	1
Hyperradar	Hyperradar (Sensitivität 3)	-	1
IR-Visor	Infrarot-Sichtgerät	-	1
Nachtsicht	Nachtsichtgerät (nur mit OS)	-	1
Kamera	Speichert Bilder auf Speicher-Chip	-	1
Atmoscan	Analysiert die Außenatmosphäre	-	1
Suchscheinwerfer	Leuchtet bis zu 300 Meter weit	-	1
Laser-Zielgerät	Erhöht ZM einer Waffe um 1	-	3
Bordcomputer	Biotronikkategorie III, 1200 MEM Speicher	15 kg	12
Speicher	300 MEM Zusatzspeicher	-	1
Seilwinde	30 Meter Seil, 5 Tonnen Zugkraft	20 kg	4
LE-Systeme	Lebenserhaltungssysteme	35 kg	7
Schleuse	Schleusenkompartiment für einen Mann	50 kg	10
Desintegrator	TP= 4W6 + 25, ZM=-1, RW=10/25/ 70/100/250, Feuerfolge 1/KR, (Großhandwaffe)	25 kg	5
Thermo-Blaster	TP= 4W6 + 35, ZM=-2, RW=15/30/ 80/150/350, Feuerfolge 1/KR, (Großhandwaffe)	70 kg	6
HE-Drehturm	TP= W6*25 + 70, ZM=-1, RW=15/35/ 100/250/400, Feuerfolge 1/KR, (Kanone)	425 kg	15
Schutzschirm 50/8	SR=50, SÜ=58	50 kg	6
Schutzschirm 80/8	SR=80, SÜ=88	75 kg	9
Funkgerät (350)	Normalfunkgerät, RW 350 km, Empfindl. 10	15 kg	2
Funkabhörgerät	Empfindlichkeit 100	20 kg	3
Störsender	Reichweite 20 Km	25 kg	4
Energiezelle	Ermöglicht Abschalten des Energieerzeugers. Reichweite siehe Tabelle 15.8 (ANB-Referenzbuch)	30 kg	5
MEDA-Schirm	ED- und MD-Reichweite auf ein Zehntel	20 kg	2

Tab. 15.7 Module für Bodenfahrzeuge. Das Gewicht wird nur angegeben, wenn es für die Beladung des Fahrzeugs von Interesse sein könnte.

rücksichtigt werden. Hierzu zählt zum Beispiel, wenn das Ziel Deckung hat, sich im Zick-Zack fortbewegt, oder teilweise der Sicht entzogen ist. In der Tabelle 15.2 finden Sie einige Beispiele für besondere Umstände, die die FW-Probe beim Schießen erschweren.

Übrigens gelten die Regeln für *Gute Treffer*, die im 11. Kapitel erklärt wurden, unverändert auch für Kanonen.

Auch beim Abfeuern einer Bordkanone kann ein *Patzer* erfolgen; wir benutzen in diesem Fall ebenfalls die im 11. Kapitel erläuterten Regeln. Die Auswirkungen werden allerdings anhand der Tabelle 15.4 statt 11.3 festgelegt.

Wir weisen noch einmal darauf hin, daß die Waffen von Fahrzeugen oft nur einen begrenzten Schußbereich haben. Außerdem kann ein Fahrzeug über mehrere Waffen verfügen, zum Beispiel eine Kanone und einen Thermo-Blaster. Ist in der Besatzung für jedes der beiden Geschütze eine Person vorhanden, die die Bedienung übernimmt, so dürfen auch beide Waffen in einer Kampfrunde eingesetzt werden. Beachten Sie aber, daß die Kanone mit dem FW "Kanonier", der Thermo-Blaster jedoch mit dem FW "Schußwaffen" bedient wird; die FW-Proben richten sich also nach verschiedenen FWs.

Module für Fahrzeuge

Bereits im 13. Kapitel lernten Sie Module für Roboter kennen, es gelten dieselben Regeln auch für Module für Fahrzeuge.

Eine ganze Reihe von Modulen, die ursprünglich für Roboter entwickelt worden waren, können genauso gut in Fahrzeuge eingebaut werden. Dies gilt vor allem für optische und akustische Sensoren (OS und AS), Energiedetektoren (ED), Energieanalysatoren (EA), Massendetektoren (MD), Massenanalysatoren (MA), Hyperradar, IR-Visor, Nachtsichtgeräte,

Kameras und Atmoscanner. Sie alle verbrauchen einen Modulplatz.

Ein Bordcomputer der Biotronik-Klasse III kann ebenfalls als Modul eingebaut werden. Wird dieses Gerät an optische Sensoren und die Steuerung des Fahrzeugs angeschlossen und das Programm "Bodenfahrzeuge" installiert, so erhalten Sie quasi einen Fahrzeug-Roboter, der gewisse Aufgaben selbständig erledigen kann

Weitere Module sind in Tab. 15.7 aufgeführt.

Weiterführende Kapitel:

- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 15: Ausführliches zu Bodenfahrzeugen
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 15: Schußbereich von Waffen
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 15: Bewegungssystem für Bodenfahrzeuge, Grundrißpläne
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 15: Beschreibung der Module für Bodenfahrzeuge
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 15: Beispiele für Bodenfahrzeugen
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 10: Fähigkeiten „Radfahrzeuge“ etc., „Bordkanonier“ und „Bordinformatiker“