

7. Kapitel

Kombinierte Manöver

In den vorigen Kapiteln sind die Tätigkeiten der einzelnen Besatzungsmitglieder schon beschrieben worden. Doch um ein Raumschiff zu führen, bedarf es nicht der Aktionen einzelner Personen, sondern die Besatzung muß als eine Einheit funktionieren. Dies kommt in den kombinierten Manövern zum Ausdruck, bei denen die Zusammenarbeit von zwei oder drei Besatzungsmitgliedern gefragt ist.

Kombinierte Manöver

Kombinierte Manöver sind solche, bei denen mehrere Besatzungsmitglieder zusammenarbeiten müssen. Als herausragendes Beispiel können die Raumgefechte gelten, die Sie im vorigen Kapitel kennengelernt haben. Dort mußten zumindest ein Pilot und ein Bordschütze eng zusammenarbeiten. Wir wollen nun weitere Beispiele für kombinierte Manöver geben und beschreiben die heimliche Verfolgung eines anderen Raumschiffes, eine Verfolgung im Asteroidenfeld und das Eindringen in ein anderes Raumschiff.

Dies kann natürlich nur die Beschreibung einer begrenzten Zahl von Manövern sein, die zu weiteren Ideen anregen sollen. Je nach Spielsituation ergeben sich auch immer wieder andere Modifikatoren und Spielmöglichkeiten. Am wichtigsten ist es, besondere Ideen der Spieler zu beachten und zu honorieren.

Der Master sollte sich vor einem Abenteuer-Spiel bereits Gedanken zu den entsprechenden Situationen gemacht haben. So kann er schon festgelegt haben, welche FWs zu welchem Zeitpunkt und mit welchen Modifikatoren geprüft werden sollen. Er verfaßt damit quasi kleine "Regelwerke" für eine spezielle, von ihm entworfene Situation.

Unbemerkt Folgen

Ein ganz typisches Beispiel für ein kombiniertes Manöver ist das "Unbemerkt Folgen". Die Besatzung der SONNENWIND hat von einem Raumschiff erfahren, daß ganz in ihrer Nähe

sein soll. Sie möchte dieses Schiff gerne verfolgen, ohne selber bemerkt zu werden.

Der Einfachheit halber soll das andere Raumschiff die identischen Werte bezüglich seiner Orte und seiner Detektierbarkeit aufweisen wie die SONNENWIND. Es operiert auf Normallast und gibt dabei eine Streuenergie von 8000 SEE ab, die angepeilt werden kann. Seine Massensignatur beträgt 5000 MSE, und sein Radarprofil 7500 RPE. Die Orte (MD, ED und Hyperradar) haben alle jeweils eine Sensitivität von 200.

Um dem anderen Schiff zu folgen, muß die SONNENWIND ebenfalls auf Normallast operieren (die Triebwerke werden eingesetzt), gibt also auch 8000 SEE ab. Auch Radarprofil und Massensignatur sind identisch. In dieser Situation ist der ED der Orte mit der größten Reichweite, die beiden Raumschiffe können sich damit über eine Distanz von 1,6 Millionen km wahrnehmen (Streuenergieabgabe x ED-sensitivität x Faktor für freien Weltraum = $8000 \text{ SEE} \times 200 \times 1000 \text{ Meter} = 1,6 \text{ Millionen km}$).

Das fremde Schiff kann also die SONNENWIND genauso leicht orten, wie umgekehrt. Wagt sich also die SONNENWIND bis auf 1,6 Millionen km heran, so wird sie entdeckt werden.

Der Bordinformatiker löst das Dilemma durch ein Lausch-Manöver. Er versucht zunächst, über eine Entfernung von 2 Millionen km das andere Schiff anzupeilen (denn noch kennt die Besatzung nicht die genaue Position und den Kurs des anderen Schiffes). Dies entspricht 125% der Ortungsdistanz. Er führt das Manöver "Lauschen" aus, bei dem das

Schiff sich selber ganz ruhig verhalten soll, und muß eine FW-Probe mit Malus -2 bestehen (siehe Tabelle 4.1).

Wir nehmen einmal an, daß diese Probe gelingt. Damit ist also das Schiff entdeckt worden, ohne daß sich die SONNENWIND selber in Ortungsgefahr bringen mußte. Jetzt ist der Pilot dran; er muß einerseits am verfolgten Raumschiff dranbleiben, darf sich aber andererseits nicht auf Ortungsdistanz nähern, um die SONNENWIND nicht zu verraten. Es ist nicht ganz einfach, die Entfernung von 2 Millionen km zum Verfolgten genau einzuhalten, wenn dieser immer wieder Kurven fliegt, bremst und beschleunigt. Daher muß auch der Pilot eine FW-Probe ausführen. Der Master kann diese beliebig durch Modifikatoren erschweren. In unserem Beispiel soll eine Probe mit einem Bonus von +2 reichen, da der Verfolgte keine wilden Manöver ausführt. Er ahnt ja nichts von seinen Verfolgern.

Solange die SONNENWIND die Verfolgung fortsetzen will, muß der Pilot immer wieder eine FW-Probe bestehen. Der Master bestimmt zum Beispiel, daß alle 5 Minuten Spielzeit eine Probe des Piloten erfolgen muß. Der Bordinformatiker soll erst einmal keine weiteren Proben ablegen, da es ihm relativ leicht fällt, das einmal geortete Objekt auch über die große Distanz und bei laufenden Triebwerken "im Auge" zu behalten (diese "Regeln" kann der Master frei gestalten. Er könnte genauso gut vom BI alle 5 Minuten eine FW-Probe, zum Beispiel mit Bonus +3, fordern).

Sollte aber dem Piloten eine FW-Probe mißlingen, so vergrößert sich die Distanz zwischen beiden Schiffen, und das verfolgte Schiff verschwindet von den Anzeigen der Orte. Nun muß der Bordinformatiker sofort eine FW-Probe bestehen, um den Verfolgten wieder anzupeilen. Mißlingt ihm dies, so hat er das fremde Raumschiff endgültig verloren; die Verfolgung ist damit beendet. Gelingt dem BI aber seine FW-Probe, so kann die Verfolgung fortgesetzt werden (der Pilot muß wieder alle 5 Minuten seine FW-Probe bestehen).

Mißlingt nicht nur dem Piloten seine FW-Probe, sondern macht er sogar einen *Patzer*, den er nicht wiedergutmachen kann ($W20 = 20$ und FW-Probe mit Malus -5 mißglückt), so steuert er die SONNENWIND so nahe an den Verfolgten heran, daß dieser sie bemerkt. Wie das andere Schiff nun reagiert, hängt vom Master ab.

Natürlich ist auch der Verfolgte in der Lage, sich Zeit zu nehmen und den weiter entfernt

gelegenen Raum durch ein Lausch-Manöver abzusuchen. Daher befindet sich die SONNENWIND nie in Sicherheit. Der Spielleiter muß entscheiden, ob der BI des Verfolgten dies wirklich probiert.

Eine Verfolgung, wie sie hier geschildert wurde, könnte zum Beispiel sinnvoll sein, um die streng geheime Heimatbasis des anderen Raumschiffes zu finden. Vielleicht führt der Verfolgte die SONNENWIND ja genau dorthin!

Verfolgung im Asteroidenfeld

Das Geschehen bei einer Verfolgung im Asteroidenfeld ist sehr komplex. Eine Raumschiff versucht, seinen Verfolger abzuschütteln und Ortungsschutz im Schatten eines größeren Felsen zu finden. Der Verfolger dagegen möchte das andere Schiff zerstören. Um das in Spielregeln umzusetzen, kann man zum Beispiel folgendes System verwenden:

Jede Kampfrunde (2 Sekunden) führen die Piloten der beiden Schiffe Manöverproben aus. Das flüchtende Schiff hat seinen Gegner abgeschüttelt, wenn drei "sehr schwere" Manöver hintereinander gelingen. Wird die Serie durchbrochen, gelingt es dem Gegner, die Spur wieder aufzunehmen. Bei einem Patzer ($W20=20$ und FW-Probe mit Malus -5 mißlungen) gibt es eine Kollision mit einem Asteroiden, der je nach Größe verschieden viele *Trefferpunkte* am Raumschiff verursacht (siehe 5. Kapitel zu Trefferpunkten). Dies können beispielsweise $2W6*50 + 300$ sein, doch bietet der Energieschirm einen gewissen Schutz.

Der Verfolger muß nur "schwere" Manöver durchführen, mißlang dem Verfolgten zuvor sein Manöver, so hat der Pilot sogar nur "normale" Manöver zu bestehen. Gelingen sie ihm, bleibt er dem Fluchtschiff nahe, bis es seine Serie komplettiert hat. Außerdem darf er den Verfolgten mit seinen Waffen beschießen (siehe 5. und 6. Kapitel). Ein Mißlingen macht dagegen aus dem nächsten Manöver, das der Flüchtling für seine Serie absolvieren muß, ein "normales" Manöver statt eines "sehr schweren" Manövers. Patzt der Verfolger sogar, kollidiert er nicht nur mit einem Asteroiden ($TP = 2W6*50 + 300$), sondern verliert auch noch das flüchtende Raumschiff beinahe aus der Ortung; der Flüchtling muß nur noch ein "leichtes" Manöver fliegen, um seine Serie fortzusetzen oder zu vervollständigen. Zusätzlich kann der Verfolger in dieser Kampfrunde keine Waffen gegen den Verfolgten einsetzen.

Der abstrakte Begriff der "Serie" soll bei

dieser Verfolgungsjagd den Versuch der Flüchtenden wiedergeben, durch geschickte Flugmanöver Asteroiden zwischen sich und den Verfolger zu bringen, so daß sie nicht mehr geortet werden können.

Spezielle Ideen können das Spiel beeinflussen, z.B. wenn die Flüchtenden eine Blender-Rakete abschießen. Diese gibt ihm einen Manöver-Bonus, da sie die Sensoren des Verfolgers blendet; sie müssen nur noch ein "normales" Manöver absolvieren.

Haben sie sich schließlich erfolgreich dem Verfolger entzogen und verstecken sie sich auf einem großen Asteroiden, so können sie bei einer großangelegten Suche mit vielen Raumschiffen und viel Zeit doch wieder entdeckt werden. Sie sollten also irgendwann die Flucht in den Hyperraum antreten (siehe 3. Kapitel).

Infiltration

Ein letztes Beispiel soll noch gegeben werden: das Eindringen in ein unbekanntes Objekt.

Stellen Sie sich einmal vor, die SONNENWIND hätte ein Schiff unbekannter Herkunft gefunden. Nachdem sie sich vorsichtig genähert hat, ohne daß irgendwelche Aktivitäten zu erkennen gewesen wären, soll ein Team eindringen, um mehr zu erfahren. Nun ist leider kein Eingang offen. Daher soll der Bordschütze mit seinem Geschütz ein möglichst kleines Loch in die Hülle schießen, durch das das Team entern kann.

Um das zu bewerkstelligen, muß zuerst der Bordinformatiker die Strukturen des fremden Schiffes genau darstellen und seine Position

ganz exakt festlegen. Daher fordert der Master eine FW-Probe von ihm.

Nachdem der BI seine Probe bestanden hat, übermittelt er die gewonnenen Daten an den Bordschützen. Dieser muß jetzt das Zielgebiet aussuchen. Der BI könnte zum Beispiel feststellen, daß sich im Heck und Bug des Schiffes Energiequellen befinden; er schließt daraus, daß sich dort wichtige Schiffsanlagen wie Triebwerke, Energieerzeuger und Orte befinden. Der Schütze will deshalb den mittleren Bereich "punktieren", um die Aggregate zu schonen. Weitere Hinweise liefert ihm das mittels Hyperradar ermittelte Bild des Raumers. Dort sind Linien zu erkennen, die den Fugen von Schleusentoren entsprechen könnten. Er legt sich auf diese "Schleuse" als Ziel fest. Das Ziel ist "sehr klein" und "sehr nah" (Modifikator -4). Zusätzlich bestimmt der Master einen Malus von -3 (insgesamt also -7), denn der Schütze muß die Energie seines Schusses so dosieren, daß nur die Hülle geöffnet wird, aber die dahinterliegenden Bereiche nicht allzusehr beschädigt werden. Gelingt ihm die FW-Probe, so kann er die gewünschte Öffnung in der Hülle schaffen, und das Team kann entern und mit der Untersuchung beginnen. Ansonsten kommt es zu größeren Schäden, oder er verfehlt das Ziel, trifft den Energieerzeuger und löst eine Explosion aus, die nicht nur das fremde Schiff zerstört, sondern mit ihrer Gewalt auch die nahe SONNENWIND beschädigt. Auf den folgenden Seiten finden Sie nun ein Beispiel zu kombinierten Manövern.

Beispiel: So werden Fortbewegung und Spielzeiten in einem Abenteuer gehandhabt.

Was im Spiel passiert:	Was in der Geschichte passiert:
<p>Die SONNENWIND wird von einem YGRIT (ein Kampfboot der Tryli) verfolgt. Sie versucht, in einem Asteroidenfeld Deckung zu finden. Es folgt nun eine Spielsequenz, wie sie in diesem Kapitel im Abschnitt "Verfolgung im Asteroidenfeld" beschrieben wurde.</p> <p>Der Master sagt: "Der Pilot muß jede Kampf- runde eine Manöverprobe bestehen. Gelingen euch hintereinander 3 "sehr schwere" Manöver, so habt ihr den YGRIT abgeschüttelt. Da dein FW "Pilot" 12 ist (gemeint ist Markus), darfst du also nicht höher als 6 würfeln."</p>	<p>...Verdammt! Sie waren schon fast am Ende ihrer Mission gewesen, da mußte dieser Ygrit auftauchen. Das Kampfboot war ihnen klar überlegen, sie konnten seinem Schutzschirmen nicht bekommen, und das infernalische HE-Geschütz würde bald ihr Lebenslicht auspusten.</p> <p>"Asteroidenfeld auf 90 Grad-34 Grad Überhöhung!", gab Myria an Almur durch. "Laß uns da reinfliegen und den dicken Brummer abhängen!"</p> <p>"Wird gemacht, Chefin", erwiderte Almur, der wie immer seelenruhig war.</p> <p>Die Pulsar 23-C kippte nach rechts oben und schien noch einmal die Leistung ihrer Triebwerke zu steigern, um dem rettenden Feld von Gesteinsbrocken entgegenzustreben...</p>
<p>Markus würfelt für die erste Kampf- runde eine 5. Bestanden!</p> <p>Der Master würfelt nun für den verfolgenden YGRIT eine 1. Der Tryli-Pilot hat einen FW von 10, damit besteht er das erforderliche "schwere" Manöver und kann er an der SONNENWIND dranbleiben.</p> <p>Nun darf der YGRIT seine Waffen abfeuern. Wir wenden hierfür die Regeln für Raumgefechte an. Zunächst wird der Schuß-Modifikator aus den beiden Flug-Modifikatoren errechnet. Die SONNENWIND führte ein "sehr schweres" Manöver aus und erhält einen Flug-Bonus von +3. Der YGRIT erhält für sein Manöver nur einen Flug-Bonus von +1. Der Schuß-Modifikator ist also +/- 2, der Tryli-Schütze muß einen Ziel-Malus von -2 hinnehmen.</p> <p>Bei der Ziel-Probe müssen zusätzlich zum Ziel-Malus noch der ZM der Waffe (-1) und der Modifikator für Größe und Entfernung des Ziels ("kleines" Objekt, "nah", also -2) mit dem FW des Tryli-Bordschützen verrechnet werden. Der Spielleiter verlieh dem Bordschützen einen FW von 14; bei der beschriebenen Ziel-Probe trifft der Schütze also, wenn er auf dem W20 nicht über 9 wirft.</p> <p>Der Master würfelt eine 12. Damit hat der Bordschütze des "Irik-ir-Tark" sein Ziel verfehlt.</p> <p>Der Master bestimmt, daß die SONNENWIND nicht schießen darf, da sie flüchtet. All ihre Waffen feuern nach vorne, während einer Flucht können aber nur Geschütze eingesetzt werden, die auch nach achtern schießen können.</p>	<p>...hurtig bremste Almur die Maschine ab, da sie mit ihrer gewaltigen Geschwindigkeit in dem Feld nicht manövrieren konnte. Felsbrocken schienen auf sie zuzutaumeln. Myria und Sestrel stöhnten immer wieder auf, wenn Almur im letzten Moment das Schiff herumriß und einem Brocken gerade so entging.</p> <p>Trotz aller Flugkünste klebte der YGRIT am Heck der SONNENWIND. Lichtfinger griffen nach dem kleinen Raumschiff, doch ihre Energie zerstob harmlos an einem der treibenden Felsen...</p>

<p>Markus würfelt wieder. In dieser Kampfrunde besteht er die Probe für das "sehr schwere" Manöver nicht, da er eine 9 hat.</p> <p>Der Pilot des YGRIT muß deshalb nur ein "normales" Manöver absolvieren (FW-Malus -2). Bei einem FW von 10 hat er dies geschafft, wenn er zwischen 1 und 8 wirft. Aber es gelingt ihm nur eine 13!</p> <p>Da es kein Patzer war, darf der YGRIT aber schießen (wir verzichten hier auf die Beschreibung der Ziel-Proben, da diese ausführlich im 6. Kapitel erklärt wurden). Er versetzt der SONNENWIND 1200 Schadenspunkte, ihre MP fallen auf 1500!</p>	<p>..."Mist!" entfuhr es Almur, der sonst durch nichts zu erschüttern war. Er hatte die SONNENWIND genau vor den Bug des Verfolgers gelenkt und diesem ein leichtes Spiel beschert.</p> <p>Sofort fächerten wieder die tödlichen HE- Strahlen aus. Diesmal fanden sie ihr Ziel. Ein Funkenregen zerstob am Schirm der SONNENWIND, und der Strahl bohrte sich tief in die Hülle.</p> <p>Die gewaltigen Energien ließen das kleine Schiff erzittern. Im Cockpit wurden die drei Agenten durchgeschüttelt. Ein ohrenbetäubendes Dröhnen kündete vom Erfolg des Tryli-Schützen. "Treffer im Hecksektor. Schirmgenerator Leistungsverlust 17%. Panzerung durchschlagen. Lagestabilisator links auf 50%. Batterie auf 0%.", meldete der Bordcomputer an Myria. Sie wurde bleich...</p>
<p>Da in der vorigen Kampfrunde dem YGRIT-Piloten das Verfolgungsmanöver nicht gelang, muß Markus nur ein "normales" Manöver (Malus -2) bestehen. Er würfelt eine 5 und ist damit deutlich unter den geforderten 10 Augen (FW 12, Malus -2) geblieben.</p> <p>Der YGRIT-Pilot besteht seine "schwere" Probe ebenfalls, der Schütze aber verfehlt wiederum.</p>	<p>...Behende zirkelte Almur die Maschine um den großen Asteroiden herum. Es gelang ihm, wieder etwas mehr Abstand zwischen sich und den Verfolger zu bringen. Dessen Bordschütze war wirklich kein <i>Tark'ak'Tarkr</i>, denn er pulverisierte diesmal nur einen Asteroiden...</p>
<p>Nun muß Markus ganz normal eine "sehr schwere" Manöverprobe bestehen. Er würfelt eine 4 und hat somit das zweite Mal in Folge bestanden. Zur Komplettierung seiner Serie müßte er nun in der nächsten KR wiederum bestehen, und die Flucht wäre gelungen.</p> <p>Der YGRIT-Pilot versagt kläglich, er würfelt eine 20 und dann eine 17. Damit hat er einen Patzer gemacht. Der YGRIT darf in dieser Runde nicht schießen, er kollidiert mit einem Asteroiden und erleidet 850 Trefferpunkte, und die SONNENWIND muß in der nächsten Runde nur ein "leichtes" Manöver ausführen.</p>	<p>...Blitzschnell riß Almur die SONNENWIND in einen Abwärts-Looping. Obwohl der Andruck-Absorber die enormen Beschleunigungskräfte von ihnen abhielt, wurde es Myria und Sestrel beinahe übel. Asteroiden huschten haarscharf am Rumpf vorbei, doch es gab keine Kollision. "Almur, ich hoffe, du weißt, was du tust!", betete Myria und ergab sich in ihr Schicksal.</p> <p>Sie konnte sehen, wie der schwere YGRIT versuchte, ihnen zu folgen. Doch seine Kurve war zu weit! Mit dem Rücken schrammte er an einem Asteroiden entlang. Lichtblitze kündeten von der Überladung des Schutzschirms. Das Tryli-Schiff torkelte und kam vom Kurs ab...</p>
<p>Jens sagt: "Ich feuere in dieser Kampfrunde eine Blender-Rakete ab, um die Sensoren des Verfolgers zu beeinflussen!"</p> <p>Der Master erwidert: "Damit erhält Almur einen Bonus von +2 auf sein Manöver, denn der Blender erschwert in diesem dichten Asteroidenfeld die Verfolgung erheblich. Markus, du mußt also trotz deines FW von 12 nur eine 14 werfen, um eure Flucht endgültig gelingen zu lassen."</p> <p>Markus würfelt eine 7. Damit ist die Serie komplett und der Verfolger abgeschüttelt. Der YGRIT irrt</p>	<p>..."Myria, Start von Blender-Rakete empfohlen", gab Sestrel an seine BI durch.</p> <p>Myria sah kurz ihre Orteranzeigen an. "Starten!" befahl sie dem Bordschützen.</p> <p>Die Rakete schoß ins All hinaus, zog eine enge Kurve und flog auf den YGRIT zu. In einer lautlosen Explosion verging sie. Myria hatte ihre Orter rechtzeitig abgeschaltet, so daß sie nicht geblendet wurden, doch der YGRIT wurde von den Wellen aus Streuenergie vollkommen unvorbereitet getroffen.</p>

<p>ziellos im Asteroidenfeld umher.</p>	<p>Almur nutze die Situation. Wieder verlangte er den Triebwerken das Letzte ab. Die Maschine legte sich in eine unglaublich enge Kurve und hielt mitten auf einen besonders dichten Bereich zu.</p> <p>Myria checkte die Orte. Der YGRIT müsste eigentlich abgehängt sein, überlegte sie. "Almur, such uns ein nettes Plätzchen, dann schalte ich alles ab, was uns verraten könnte!"...</p>
<p>Britta sagt: "Wir warten eine Weile ganz nahe bei einem Asteroiden. Mit diesem lassen wir uns treiben. Dabei lausche ich mit meinen passiven Orttern, ob ich den YGRIT bemerke."</p> <p>Master: "Es passiert nichts."</p> <p>Britta fährt fort: "Dann fliegen wir ganz langsam von Asteroid zu Asteroid und arbeiten uns an den Rand des Feldes vor. Dort lausche ich erneut mit Energie- und Massendetektor."</p> <p>Master: "Du bemerkst nichts weiter als Asteroiden."</p> <p>Markus sagt: "Dann beschleunige ich die SONNENWIND maximal und setze zu einem wahllosen Hypersprung an. Dann nehmen wir Kurs auf..."</p>	<p>..."Gefällt dir dieser Brocken?" fragte Almur und brachte die SONNENWIND relativ zu einem besonders großen Asteroiden zum Stillstand.</p> <p>"Klar, ich habe sogar selten etwas Schöneres gesehen", lachte Myria, "laß uns eine Weile hier bleiben."</p> <p>Sie warteten über 2 Stunden. Schließlich aber lösten sie sich wieder von ihrem Begleiter und verließen das Asteroidenfeld.</p> <p>"Die Luft ist rein. Laß uns bloß von hier abhauen!..."</p>