

12. Kapitel

Module und Programme

Um ein Raumschiff an eine ganz bestimmte Aufgabe anzupassen, können Module mit verschiedenen Funktionen installiert werden. Das Modul-System erhöht auf diese Weise die Flexibilität eines Schiffstyps und optimiert seine Fähigkeiten. Zusätzliche Computer- Programme helfen der Besatzung bei der Erfüllung ihrer Aufgaben.

Module

Um ein Raumschiff nachträglich auszurüsten, sind sogenannte Modulplätze vorhanden. In diese können fertige Module eingesetzt werden. Dies wird - gegen entsprechende Bezahlung - im Raumdock ausgeführt. Kleinere Module können auch von Helden mit dem FW "Bordingenieur" installiert werden.

Wieviele Module nachgerüstet werden können, hängt von den Modulplätzen eines Raumschiffes ab. Sehr kleine Module belegen nur einen Modulplatz, die meisten benötigen jedoch mehrere Plätze. Sobald keine Plätze mehr frei sind, können keine Module mehr eingebaut werden.

Prinzipiell können alle Module, die für Roboter oder Bodenfahrzeuge entwickelt wurden, auch in Raumschiffe eingebaut werden (siehe Regelwerk ALIENS'N'BLASTERS). Dies ist aber nur sehr selten sinnvoll. Die speziell für Raumschiffe entwickelten Module sollen nun näher erläutert werden.

Panzerung

Je höher das Gewicht eines Raumschiffes, desto kleiner seine Beschleunigung. Aus diesem Grund verlassen sich die meisten Schiffstypen vor allem auf ihren Schutzschirm, während die Panzerung eher schwach ist. Optional können aber an allen Schiffen zusätzliche Panzerplatten aus Duron-Ultra angebracht werden. Sie verdreifachen den RS, halbieren aber die Beschleunigung. Ein Vorteil der Panzerung gegenüber Schutzschirmen ist, daß der Schutz nicht durch Überladung verloren geht.

Pro Raumeinheit Volumen des Schiffes werden 20 Modulplätze für die Verankerung der Platten und zusätzliche Flugstabilisatoren benötigt. Der Preis beträgt 3000 Credits pro Raumeinheit. Die SONNENWIND müßte zum Beispiel 10 Modulplätze opfern (0,5 Raumeinheiten), ihre Beschleunigung würde auf 150 km/s² sinken, ihr RS auf 150 steigen. Die neue Panzerung würde sie 1500 Credits kosten.

Schutzschirm

Die Firma Protex bietet HE-Feldschirme an, die dank des Modulsystems leicht nachgerüstet werden können. Besitzt ein Schiff bereits einen Schutzschirm, so kommt die Zusatzregel über gestaffelte Schutzschirme (siehe 8. Kapitel) zur Anwendung. Das Modul muß der Schiffsklasse entsprechen, daher ist bei jeder Modulgröße angegeben, wie groß das Schiff maximal sein darf, damit der Schild wirksam wird. Der Master kann den Einbau eines zweiten Schirms verbieten, wenn er diese Regel nicht benutzen möchte. Es gibt folgende Schutzschirm-Module:

Schiffsgröße	Modulplätze	Werte von SR/SÜ	Preis (in Credits)
50m	60	500/550	60.000
100m	360	900/1000	360.000
200m	1.050	1300/1400	1.000.000
300m	2.100	1700/1800	2.200.000
400m	3.100	1900/2000	4.000.000
500m	5.750	2400/2550	5.500.000
600m	8.200	2900/3100	8.000.000
800m	13.000	3500/3700	10.000.000
1000m	20.000	4100/4350	18.000.000

Energieblasen

Eine Besonderheit stellen die sogenannten Energieblasen dar. Es handelt sich prinzipiell um gewöhnliche Schutzschirme, doch ist der SR-Wert gleich Null, während der SÜ-Wert meist recht hoch liegt. Daher schützen EB-Schirme das Schiff zunächst einmal hervorragend, werden aber sehr schnell abgebaut. Jeder einzelne *TP/Flächeneinheit* eines feindlichen Schusses führt nämlich dazu, daß der SÜ-Wert um einen Punkt sinkt.

EB-Schirme müssen von speziellen Generatoren erzeugt werden. Diese benötigen ganze fünf Minuten, bis die Energieblase aufgebaut ist. Danach dient der Generator nur noch zur Stabilisierung der Blase. Aus diesem Grund führen EB-Schirme auf Energiedetektoren zu wesentlich geringeren Ausschlägen („Normallast“). Wenn man einen EB-Schirm abschalten will, so muß man den Schirm entladen. Die Feldenergie verflüchtigt sich. Der Generator muß nun erneut fünf Minuten Zeit haben, um die Blase zu errichten, wenn das Schiff erneut geschützt sein soll.

Nimmt der EB-Schirm Treffer hin, so sinkt zwar sein SÜ-Wert, doch der Feldgenerator wird nicht überladen. Daher kann ein neuer, ebenso starker Schirm aufgebaut werden, sobald genügend Zeit zur Verfügung steht. *Während* eines Kampfes ist dies nicht möglich.

Energieblasen können unter dem herkömmlichen Schutzschirm aufgebaut werden. Nur TP, die den äußeren Schutzschirm durchschlagen, wirken auf die Blase ein. Wird die EB eines Schiffes von einem Geschütz getroffen, so sinkt der SÜ-Wert, die Blase wird aufgebraucht. Dabei werden die *TP/Flächeneinheit* abgezogen, nicht die gesamten TP. Würde zum Beispiel eine Waffe mit $(W6 \cdot 100 + 700) \cdot 3$ TP eine Energieblase mit $SÜ = 3000$ treffen, so würde zunächst der Schütze seine TP für diesen Schuß auswürfeln. Hat er nun eine 5, so ergäbe dies 1200 *TP/Flächeneinheit*. Der SÜ-Wert der Blase würde daher um 1200 auf 1800 sinken. Sollte die Energieblase irgendwann vollständig aufgezehrt sein, so treffen alle darüber hinaus gehenden *TP/Flächeneinheit* auf die Panzerung; nur was nicht vom RS aufgefangen wird, muß mit dem Flächenfaktor der Waffe multipliziert und von den MP des Schiffes abgezogen werden.

Die Firma Protex bietet folgende Größen an:

Schiffsgröße	Modulplätze	SÜ-Wert	Preis
50m	40	1.000	50.000
100m	240	2.000	330.000
200m	700	3.000	900.000
300m	1.400	3.600	1.900.000
400m	2.100	4.000	3.800.000
500m	3.700	5.000	5.200.000
600m	5.600	6.200	7.700.000
800m	9.000	7.400	9.000.000
1000m	13.000	8.700	16.000.000

Quadrantenverstärkung

Dieses Modulsystem (Protectronik Plus, eine Kooperation der Firmen Synapson und Protex) erlaubt es dem Bordinformatiker, die Schirmenergie an einer Stelle des Schutzschirms zu konzentrieren. Hierzu wird allerdings Energie von anderen Bereichen abgezogen, die dementsprechend geschwächt werden.

In einem Gefecht kann das Modul nur zusammen mit dem Programm "Quadrantenvorhersage" sinnvoll eingesetzt werden. Das Programm dient dazu, den Quadranten zu ermitteln, der in derselben Kampfrunde am wahrscheinlichsten von den Waffen des Gegners getroffen werden wird. Der ermittelte Quadrant wird sodann verstärkt. Das Programm funktioniert nur, wenn es sich um einen einzelnen Gegner handelt.

Die Benutzung des Programms ist eine Aktion, die der BI im Gefecht ausführen darf; es gilt wie bei allen anderen Aktionen des BI im Gefecht auch, daß pro Kampfrunde nur eine Aktion pro Informatiker möglich ist (siehe 8. Kapitel). Der Ablauf einer Kampfrunde verändert sich nicht. Nach der Manöverphase der beiden Piloten versucht der BI, die "Quadrantenvorhersage" durchzuführen. Dazu muß er eine erfolgreiche Probe auf den FW "Bordinformatiker" ablegen. Der Master kann die Probe je nach Wichtigkeit des Gegners erschweren oder erleichtern. Es folgen die Schuß- und die Schadensphase in gewohnter Weise.

Eine erfolgreich abgelegte FW-Probe führt dazu, daß die Waffen des Gegners auf einen Bereich des Schutzschirms mit verdoppeltem SR-Wert treffen. Die SÜ des verstärkten Quadranten ist um die Differenz größer, die die normalen Werte von SR und SÜ aufweisen. Hat also ein Schirm zum Beispiel eine SR von 600 und eine SÜ von 650, so ergeben sich für den verstärkten Quadranten eine SR von 1200 und eine SÜ von 1250. Übersteigen die TP auf den verstärkten Quadranten die SR, so kommt

es ganz normal zu einer Überladung des Generators, und die Werte von SR und SÜ sinken ab (SR und SÜ können bei einer Überladung maximal um die Differenz der *unverstärkten* Werte von SR und SÜ absinken; ein verstärkter Schirm ist nicht empfindlicher). Sind die TP größer als die SÜ, so wird der Schirm durchschlagen (SR und SÜ sinken um ihre *unverstärkte* Differenz).

Mißlang dem BI aber die Probe, so wird der falsche Quadrant verstärkt. Die Waffen des Gegners treffen auf einen Schutzschirmbereich mit reduzierter SR und SÜ. Diese beiden Werte sind um den dreifachen Wert ihrer Differenz erniedrigt. Ein Schirm mit einer SR von 600 und einer SÜ von 650 (Differenz 50) würde an dieser geschwächten Stelle nur Werte von SR=450 und SÜ=500 aufweisen (um 3*50 reduziert).

Unterläuft dem BI bei der Quadrantenvorhersage sogar ein Patzer, so treffen die Waffen des Gegners auf die schwächste Stelle des Schutzschirms überhaupt. Hier ist die SR auf die Hälfte des normalen Wertes erniedrigt. Ein Schirm mit einer SR von 600 und eine SÜ von 650 würde an dieser extrem schwachen Stelle nur Werte von SR=300 und SÜ=350 aufweisen.

Die Quadrantenverstärkung ist dann besonders wirkungsvoll einzusetzen, wenn ein kleineres, relativ wendiges Raumschiff einen großen, schwer beweglichen Gegner attackiert. In diesem Fall wird der Master die FW-Probe des BI mit einem Bonus erleichtern. Der verstärkte Schutzschirm wird es dem kleinen Schiff eher erlauben, den schweren Waffen des größeren Gegners zu widerstehen.

Außerhalb von Gefechten kann der Schutzschirm natürlich ebenfalls verstärkt werden.

Der BI kann einen der Quadranten Bug, Heck, Rücken oder Bauch auswählen und permanent verstärken. Die anderen Quadranten sind dann entsprechend geschwächt.

Das Modul belegt pro 100 SR-Punkten, die der zu steuernde Schutzschirm aufweist, 3 Modulplätze und kostet 300 Credits. Ein Schutzschild mit einer SR/SÜ von 1000/1100 würde also ein Steuermodul benötigen, das 30 Modulplätze belegt und 3000 Credits kostet. Das zugehörige Programm benötigt unabhängig von der Schirmstärke eine Biotronik der Klasse IV und belegt 750 MEM.

Anti-Rak-System

Dieses vollautomatische, biotronisch gesteuerte System besteht aus einem Zielerfassungsprogramm und einem schnellfeuernden HE-Geschütz (dieses kann nicht als normale Waffe im Gefecht eingesetzt werden). Es verteidigt das Schiff gegen Kampftraketen, LSRs, Schildbrecher und Torpedos. Dabei kann pro Kampfrunde ein einzelnes Projektil beziehungsweise ein durch das Programm „Rak-Synchronisation“ gebündelter Raketen-Schwarm abgewehrt werden. Es muß aber das Kaliber beachtet werden, ein Anti-Rak-System vom Kaliber Gamma kann nur Projektile derselben oder kleinerer Größen vernichten. Ein Delta-Torpedo ließe sich mit diesem System nicht abwehren.

Das Anti-Rak-System muß einfach nur aktiviert werden. Es erfordert danach keine weiteren Aktionen des BI. Im Gefecht kommt es direkt nach der Schußphase zum Einsatz. Ein Anti-Rak-System kann pro KR eine Rakete abwehren. Fliegen z.B. 5 Raketen auf das Raumschiff zu, so wird automatisch die mit der

Kaliber	Zielprobe des Anti-Rak-Systems: $W20 \leq \text{Wert}$		
	Rakete	Raketenschwarm	Torpedo
Alpha (I)	7	3	-
Beta (II)	7	3	9
Gamma (III)	8	4	10
Delta (IV)	8	4	11
Epsilon (V)	9	5	12
Zeta (VI)	10	6	13
Eta (VII)	11	7	14
größer	12	8	15

Tab. 12.1 Werte für die Zielprobe des Anti-Rak-Systems.

höchsten TP-Zahl zuerst bekämpft (bei gleicher TP-Zahl der Raketen wird die zuerst abgefeuerte Rakete bekämpft). Sind mehrere Einheiten des Anti-Rak-Systems installiert, so daß mehrere Raketen abgefangen werden können, so wird System 1 die größte Rakete, System 2 die zweitgrößte usw. bekämpfen. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Zielprobe für die Rakete gelang, auch fehlgehende Raketen werden von dem automatischen System bekämpft.

Sind mehrere Einheiten installiert, und fliegt nur eine Rakete an, so erhält jede eine Chance, die Rakete zu zerstören. Da die Wahrscheinlichkeit deutlich unter 100% liegt, daß ein einzelnes Anti-Rak-System eine anfliegende Rakete vernichtet, ist es sinnvoll, mehrere Einheiten zu installieren.

Die Abwehr von Raketen erfolgt im Prinzip nach den Regeln zur Abwehr von Torpedos (siehe 8. Kapitel). Droht ein Raketentreffer, so führt das Programm des Anti-Rak-Systems quasi eine FW-Probe aus. Dazu rollt zum Beispiel der BI einen W20. Die Ziel-Probe für jede Einheit des Anti-Rak-Systems richtet sich nur nach Größe und Typ des Geschosses. In Tabelle 12.1 ist angegeben, welchen Wert der W20-Wurf höchstens ergeben darf, damit die Abwehr erfolgreich war (hierin sind bereits der „FW“ des Systems, Ziel-Größe, Entfernung und Bewegung des Geschosses eingerechnet; Flug-Mali und -Boni der Manöverphase werden *nicht* verrechnet). Wird das Projektil nicht abgewehrt, so trifft es das Schiff und führt zu TP.

Raketen-Schwärme werden von den Regeln wie eine einzige Rakete behandelt. Eine gelungene Abwehr bedeutet, daß alle Raketen des Schwarms vernichtet wurden, eine mißlungene dagegen, daß alle Raketen weiterfliegen.

Der FW des BI spielt an sich bei der Raketenabwehr keine Rolle. Der Master kann aber erlauben, daß der Informatiker das Programm erweitert, indem er zum Beispiel bestimmte Gewohnheiten von Tryli-Piloten oder Psiquanos berücksichtigt. Dies mag die Effektivität um ein oder zwei Punkte steigern. Derartige Zusatzprogrammierungen erfolgen außerhalb von Kampfsituationen und dauern viele Stunden bis Tage.

Das Programm "Anti-Rak" ist für alle Kaliber und Systeme identisch. Es läuft auf Biotroniken der Klasse IV oder höher und benötigt 1000 MEM. Preis und Platzbedarf der Anti-Rak-Systeme variieren je nach Kaliber, die

Firma Kirtec Waffentechnologie stellt folgende Modulgrößen zur Verfügung:

Kaliber	Modulplätze	Preis (Cr.)
Alpha (I)	35	40.000
Beta (II)	90	60.000
Gamma (III)	220	80.000
Delta (IV)	600	120.000
Epsilon (V)	1.100	160.000
Zeta (VI)	1.800	220.000
Eta (VII)	3.300	280.000
Theta (VIII)	5.200	360.000
Iota (IX)	8.600	480.000
Kappa (X)	12.000	640.000

Zusatztriebwerke

Durch Installieren von Zusatztriebwerken kann die Beschleunigung eines Raumschiffes erhöht werden. Ein Modul der entsprechenden Schiffsklasse ergibt eine Steigerung um 50 km/s², zwei Module erhöhen die Beschleunigung um 100 km/s² und so weiter. Es muß nur beachtet werden, daß die Zusatztriebwerke die richtige Größe besitzen. Es leuchtet ein, daß ein Modul, das einem Raumjäger 50 km/s² mehr Beschleunigung verleiht, praktisch keinen Effekt hat, wenn es auf einem viel schwereren 500m-Schlachtzerstörer installiert wird.

Die besten und kleinsten Modultriebwerke werden von der bekannten Firma Propuls hergestellt. Es handelt sich um Eflex-Aggregate, die in folgenden Größen erhältlich sind (Gewicht gibt das maximale Schiffsgewicht an, für die das Modul geeignet ist):

Gewicht bis	Modulplätze	Preis (Cr.)
3000 t	40	30.000
10.000 t	100	120.000
20.000 t	240	240.000
50.000 t	700	450.000
100.000 t	1.400	750.000
160.000 t	2.100	1.200.000
250.000 t	3.800	1.650.000
500.000 t	5.600	2.400.000
800.000 t	9.000	3.600.000
1.200.000 t	14.000	6.000.000

Raketenstarter

Modul-Raketenstarter werden von der Firma Lanister angeboten (Lanister L-2986 bis L-2992 MODRRAK). Nach ihrem Einbau in ein Raumschiff unterscheiden sie sich nicht von den serienmäßigen Startern. Der Schußbe-

reich und die Position müssen nach dem Einbau bestimmt werden (der Schwenkbereich beträgt $\pm 10^\circ$ in Horizontale und Vertikale; ein nach vorne eingebauter Starter hat z.B. einen Schußbereich *Horizontal* $0^\circ \pm 10^\circ$, *Vertikal* $0^\circ \pm 10^\circ$. Folgende Raketenstarter sind erhältlich:

Kaliber	Modulplätze	Preis (Cr.)
Alpha (I)	50	10.000
Beta (II)	100	15.000
Gamma (III)	250	20.000
Delta (IV)	800	30.000
Epsilon (V)	1.800	40.000
Zeta (VI)	3.000	58.000
Eta (VII)	4.500	75.000
Theta (VIII)	8.500	90.000
Iota (IX)	14.000	110.000
Kappa (X)	25.000	130.000

Geschütze

Auch HE-Geschütze und HE-Puls-Kanonen können nachträglich als Module in ein Raumschiff eingebaut werden. Kirtec Waffentechnologie stellt die Kaliber Alpha (I) bis Kappa (X) als Module zur Verfügung. Diese Geschütze

sind in der Tabelle 12.2 aufgeführt. Ihre Schußzahl ist nicht begrenzt. Die Feuerfolge beträgt für alle Modul-HE-Geschütze 1 Schuß pro KR, für die Modul-Pulskanonen 1 Schuß pro 3 KR (diese Angaben wurden in der Tabelle 12.2 weggelassen). Der Schußbereich und die Position müssen nach dem Einbau bestimmt werden (der Schwenkbereich beträgt maximal $\pm 45^\circ$ in Horizontale und Vertikale).

Hypersprung-Taster

Der Hypersprung-Taster ist ein besonderes Energiedetektor mit extremer Reichweite, der allein auf die beim Übergang zum bzw. Beenden des Hyperflugs entstehenden Energie wellen reagiert. Andere Emissionen von Streuenergie (z.B. von Waffen oder Eflex-Triebwerken) werden nicht registriert.

Die Ortungsdistanz ermittelt sich aus der Streuenergieabgabe des zu ortenden Objekts bei Vollast und der Empfindlichkeit des Hypersprung-Tasters. Bei diesem Modulgerät beträgt sie 10.000. Es gelten alle Modifikatoren, die bei der Ortung mit einem Energiedetektor auch gelten.

Ein kleiner Raumjäger gebe z.B. bei Vollast 70.000 SEE ab. Im freien Weltraum (Faktor

Kaliber	Waffe	TP	ZM	RW [km]	Modulplätze	Preis (Cr.)
I	HE-Geschütz	(W6*50 + 350) * 1	-3	300/600/900/1200/1500	50	8.000
II	HE-Geschütz	(W6*50 + 500) * 2	-3	300/600/900/1200/1500	100	12.000
III	HE-Geschütz	(W6*100 + 600) * 3	-3	300/600/900/1200/1500	250	18.000
IV	HE-Geschütz	(W6*150 + 800) * 5	-3	300/600/900/1200/1500	800	27.500
V	HE-Geschütz	(W6*250 + 1000) * 10	-3	300/600/900/1200/1500	1.800	37.000
VI	HE-Geschütz	(W6*300 + 1200) * 14	-3	300/600/1000/1500/2000	3.000	50.000
VII	HE-Geschütz	(W6*400 + 1400) * 20	-3	300/600/1000/1500/2000	4.500	60.000
VIII	HE-Geschütz	(W6*500 + 1600) * 25	-3	300/600/1000/1500/2000	8.500	70.000
IX	HE-Geschütz	(W6*500 + 2100) * 40	-3	300/600/1000/1500/2000	14.000	90.000
X	HE-Geschütz	(W6*600 + 2600) * 50	-3	300/600/1000/1500/2000	25.000	110.000
I	HE-Puls	(W6*100 + 600) * 1	-3	300/600/900/1200/1500	50	9.000
II	HE-Puls	(W6*100 + 750) * 2	-3	300/600/900/1200/1500	100	14.000
III	HE-Puls	(W6*200 + 1000) * 3	-3	300/600/900/1200/1500	250	19.000
IV	HE-Puls	(W6*300 + 1300) * 5	-3	300/600/900/1200/1500	800	28.500
V	HE-Puls	(W6*500 + 1600) * 10	-3	300/600/900/1200/1500	1.800	38.500
VI	HE-Puls	(W6*600 + 2000) * 14	-3	300/600/1000/1500/2000	3.000	53.000
VII	HE-Puls	(W6*800 + 2200) * 20	-3	300/600/1000/1500/2000	4.500	65.000
VIII	HE-Puls	(W6*1000 + 2500) * 25	-3	300/600/1000/1500/2000	8.500	75.000
IX	HE-Puls	(W6*1000 + 3400) * 40	-3	300/600/1000/1500/2000	14.000	100.000
X	HE-Puls	(W6*1200 + 3900) * 50	-3	300/600/1000/1500/2000	25.000	120.000

Tab. 12.2 HE-Kanonen und HE-Puls-Kanonen sind als Modul-Geschütze erhältlich.

1000, Tab. 12.3 aus ALIENS'N'BLASTERS) kann sein Hypersprung mit diesem Taster über 70.000*1000*10.000 Meter, also 700 Millionen km anpeilen.

Raumschiffe, die sich linear im Normalraum oder im Hyperraum bewegen, können nicht erfaßt werden. Allein der Hypersprung und der Wiedereintritt sind meßbar, wobei diese beiden nicht unterschieden werden können. Wurde ein Schiff per Hypersprung-Taster angemessen und der Punkt des Dimensionswechsels ermittelt, so kann es eine Weile dauern, bis das ortende Schiff dort angekommen ist. In dieser Zeit kann sich das gesprungene Schiff schon so weit von seinem Wiedereintrittspunkt entfernt haben, daß es mit den herkömmlichen Ortern (ED, MD, Hyperradar) nicht mehr geortet werden kann.

Der Hypersprung-Taster der Firma Synapson (Typ Hyper-Scan AA, Sensitivität 10.000) benötigt 20 Modulplätze (unabhängig von der Größe des Raumschiffes). Er kostet 800 Credits.

Sensordrohne

Die Sensordrohne ist ein eigenständiges, unbemanntes Raumschiff, das ferngesteuert wird oder auf einem programmierten Kurs fliegt. Dabei kann es mit seinen Detektoren die Umgebung abtasten und die Ergebnisse in einem Datenspeicher festhalten. Nach der Rückkehr zum Mutterschiff kann der BI die Daten auswerten und so Informationen über ein Gebiet erlangen, ohne das Raumschiff selbst dorthin fliegen zu müssen.

Die Sensordrohne ist 6 Meter groß und gilt als "sehr kleines" Objekt. Sie ist mit einem ED, einem MD und einem Hyperradar ausgestattet. Außerdem besitzt sie ein Eflex-Triebwerk, das ihr eine Beschleunigung von 500 km/s² verleiht. Weitere Daten können Sie dem Datenblatt entnehmen (im Anschluß an dieses Kapitel).

Die Sensordrohne wird in einem Spezialbehälter transportiert. Zum Absuchen eines Raumgebietes läßt der BI sie meistens eine vorprogrammierte Route fliegen. Eine Übersetzung des Programmes zur Steuerung der Drohne könnte etwa so lauten: "Beschleunige maximal auf 20.000 km/s in Richtung der Koordinaten X/Y/Z (Drohne arbeitet unter „Vollast“). Treibe antriebslos auf Punkt mit Koordinaten X/Y/Z zu (Drohne arbeitet unter „Minimallast“) und aktiviere dabei Passiv-Sensoren (ED, MD). Zeichne Ortungsergebnisse auf. Bei

Erreichen von Punkt X/Y/Z bremsen ab und fliege mit maximaler Beschleunigung in Richtung Mutterschiff zurück (Drohne arbeitet wieder unter „Vollast“), um ein Rendezvous mit diesem einzugehen (Drohne wird wieder aufgenommen)". Als Programmiersprache wird das bereits erwähnte NIMBL verwendet.

Die Drohne kann auch ferngesteuert werden. Dazu dient der Hyperfunk, da der Normalfunk zu langsam ist. Nachteil dieser Methode ist, daß sowohl Mutterschiff als auch Drohne leicht von anderen Raumschiffen angemessen werden können (sie gelten als "sehr starke" Energiequellen). Der Vorteil ist, daß die Ergebnisse der Drohne sofort an das Mutterschiff zurückgefunkt werden. Der BI kann daraufhin der Drohne befehlen, den Kurs zu ändern, um zum Beispiel ein besonders interessantes Gebiet näher zu untersuchen.

Die Sensordrohne Teletector I von Synapson kostet 5000 Credits. Das gesamte Modul benötigt 60 Modulplätze.

Scheinwerfer

Ein relativ einfaches, aber unter Umständen sehr hilfreiches Modul ist ein Satz von starken Scheinwerfern. Sie reichen 1000 Meter weit, dabei wird die nähere Umgebung taghell erleuchtet. Ein Raumschiff kann mit ihnen zum Beispiel seinen Landeplatz ausleuchten. Je nachdem, wo sie am Raumschiff montiert werden, können sie einen verschieden großen Bereich abdecken. Meistens erfassen sie einen Kegel von 90 Grad, so daß mit 4 Sätzen von Scheinwerfern die Umgebung rundum erhellt werden kann. Die Scheinwerfer benötigen 2 Modulplätze und kosten 50 Credits.

TGM-Anlage

TGM steht für "Tachyonische Gegenmaßnahmen". Die TGM-Anlage soll in einem Gefecht die Sensoren des Gegners verwirren und so die Arbeit seiner Zielcomputer erschweren. Im Prinzip möchte man mit den TGMs dasselbe erreichen wie mit einer Blender-Rakete. Ein Blender setzt allerdings innerhalb kurzer Zeit riesige Energiemengen frei. Diese stehen der TGM-Anlage nicht zur Verfügung. Sie verzerrt das Muster der Energieemissionen des Raumschiffes, so daß seine Position schwerer zu bestimmen ist.

Die TGM-Anlage kann zu Beginn eines Gefechts einfach aktiviert werden und funktioniert sofort. Gegnerische Schiffe erhalten bei

aktivierter TGM-Anlage einen Malus von -2 bis -1 auf alle Ziel-Proben (siehe unten). Der gegnerische BI kann aber durch Einsatz der Programme "Zielbestimmung" und "Flugverhalten des Gegners" den Effekt der TGM-Anlage zumindest teilweise aufheben. Die Amono-Monotas verfügen über Sensoren, die durch die TGM-Anlage nicht beeinflusst werden; ihre Bordschützen müssen daher keine Mali bei der Ziel-Probe hinnehmen.

TGM-Anlagen sind nur für relativ kleine Raumschiffe effektiv. Die Firma Synapson stellt TGM-Anlagen für Schiffe bis 250 Meter Länge her (Synapson *Laurin* A bis D):

Schiffsgröße	TGM-Ziel-Malus	Modulplätze	Preis (Credits)
40m	-2	30	20.000
70m	-2	90	50.000
150m	-1	220	140.000
250m	-1	670	400.000

ID-Tarnschirm

Der ID-Tarnschirm verändert die Energie- und sonstigen Emissionen eines Raumschiffes derart, daß gegnerische Sensoren einen anderen Schiffstyp (derselben Größen- und Gewichtsklasse) wahrnehmen. So stellt sich eine Pulsar 23-C SONNENWIND bei einer Schiffs-Identifikation als *Lirill*-Raumjäger dar, wenn das entsprechende Programm verwendet wird.

Die ID-Programme existieren für alle Standard-Schiffstypen der Trylischen Raumwaffe. Sie benötigen jeweils 50 MEM, laufen auf jeder Biotronikkategorie und kosten 250 Credits. Es muß aber beachtet werden, daß die Größen- und Gewichtsklasse des getarnten und des dargestellten Raumschiffes in etwa übereinstimmen. Je nach Schiffsgröße sind verschiedene große ID-Tarn-Module erforderlich:

Schiffsgröße	Modulplätze	Preis (Credits)
50m	20	20.000
100m	120	150.000
200m	350	400.000
300m	700	900.000
400m	1.000	1.700.000
500m	1.800	2.500.000
600m	2.800	3.600.000
800m	4.500	4.000.000
1000m	7.500	7.000.000

Einheiten der Tryli oder Psiquanos werden das Mimikry durch den ID-Tarnschirm erst entdecken, wenn sie das Raumschiff anfunken

und die falsche oder keine Antwort erhalten. Dieses Problem wird durch ein zusätzliches Programm "Translator/ Täuschung" gelöst, daß nicht nur die Funksprüche praktisch ohne Zeitverzögerung übersetzt, sondern auch ein passendes Bild der Brücke mit entsprechenden Kontrollpulten und arbeitender Besatzung per Funk übertragen kann (spezielle Identifikations-Codes sind hierin natürlich nicht beinhaltet). Dieses Programm läuft auf einer Biotronik ab Klasse V und benötigt 2000 MEM Speicher. Es kostet 3000 Credits.

Untersucht ein Bordinformatiker ein Schiff, daß seine Identität mit dem ID-Tarnschirm zu verbergen sucht, so kann er das Mimikry durchschauen, wenn er bei der Aktion "Schiffs-identifikation" (siehe 4. Kapitel) um 5 unter dem Probenwert bleibt. Müßte also ein BI für einen ID-Scan eine 12 würfeln, so würde er bei einem Wurf von höchstens 7 erkennen, daß das untersuchte Schiff seine Identität verschleiert. Er hat damit aber noch keine Informationen über die wahre Identität des Raumschiffes gewonnen. Der Master kann diese Probe wie immer nach Belieben modifizieren, zum Beispiel wenn der BI schon von vornherein mißtrauisch ist und eine Täuschung vermutet.

Tarnschirm MEDA

MEDA ist die Abkürzung für Masse- und Energiedetektor-Abschirmung. Es handelt sich um einen Tarnschirm, der die Streuenergie, die von allen Energieverbrauchern ausgeht, dämpft. Auch die ausgesandten Masseimpulse werden teilweise zurückgehalten.

MEDA bewirkt auf diese Weise, daß ein Raumschiff von fremden EDs und MDs nur noch auf ein Zehntel der normalen Entfernung geortet wird. Könnte zum Beispiel ein ED ein Schiff über 2 Millionen km wahrnehmen, so würde diese Distanz durch MEDA auf 200 000 km gesenkt werden.

Leider funktioniert MEDA nicht, wenn das Raumschiff sehr starke Energieverbraucher betreibt. Sobald es unter „Vollast“ läuft, ist MEDA nutzlos.

Jedes MEDA-Modul für Raumschiffe enthält auch eine Energiezelle, die den MEDA-Schirm für 2 Stunden betreiben kann, und somit ein Operieren unter „Minimallast“ ermöglicht.

Der MEDA-Tarnschirm ist eine geheime Entwicklung des Sonderkommandos von Arrakanth. Jedes MEDA-Modul muß unverzüglich vernichtet werden, sobald die Gefahr besteht,

daß es in die Hände von Nicht-Agenten fällt. Das gilt auch für die Mitglieder der Raum-Marine!

Je nach Größe des zu tarnenden Raumschiffes (größte Abmessung) müssen verschieden große Module verwendet werden, die in der folgenden Tabelle aufgelistet sind:

Schiffsgröße	Modulplätze	Preis (Credits)
50m	20	MEDA kann nicht gekauft werden, es wird nur vom Sonderkommando aus- geliehen.
100m	120	
200m	350	
300m	700	
400m	1.000	
500m	1.800	
600m	2.800	
800m	4.500	
1000m	7.500	

LASER-Funk

Das Laser-Funk-Modul wurde entwickelt, um die abhörsichere Kommunikation zwischen zwei Raumschiffen zu ermöglichen. Ein Laserstrahl wird eng gebündelt auf den Gesprächspartner gerichtet. Er stellt die Trägerwelle für die Informationen dar, die durch Modulation des Strahls codiert werden. Es ist so möglich, akustische, optische, biotronische und sonstige Daten zu übermitteln. Der Empfänger muß über ein entsprechendes Modul verfügen, da es auch das Empfangsgerät beinhaltet.

Das Laser-Funk-System ist nicht nur abhörsicher, sondern auch sehr "leise". Sein Betrieb bedeutet für das Raumschiff nur "Minimallast". Allerdings muß die Position des Kommunikationspartners genau bekannt sein, beide Schiffe müssen sich im freien Weltraum aufhalten, es dürfen keine Hindernisse in der direkten Verbindungslinie zwischen ihnen liegen, und ihre Distanz darf nicht größer als 50 Millionen km sein. Es kann eine Weile dauern, bis die Antwort eines Gesprächspartners ankommt, da der Laserstrahl die Geschwindigkeit des Lichts nicht überschreitet; die Informationen legen also etwa 300.000 km pro Sekunde zurück.

Das Laser-Funk-System HERMessenger PRO der Firma Synapson benötigt nur 15 Modulplätze. Es kostet inklusive Sender, Empfängerinheit und Modulator 1500 Credits.

Biotroniken und Speicher

Jedes Raumfahrzeug verfügt über einen Bordcomputer. Eine weitere Biotronik kann

eingebaut werden, um einen Arbeitsplatz für einen zusätzlichen BI zu schaffen. Dieser kann dann zum Beispiel im Gefecht ebenfalls verschiedenen Aktionen ausführen. Bedingung ist aber, daß die zusätzlich installierte Biotronik die für das Gefechts-Programm erforderliche Klasse aufweist.

ExaBrain bietet drei Größen von Biotroniken als Nachbau-Sets an:

Klasse	Speicher	Modulplätze	Preis (Credits)
III	1.200 MEM	12	420
IV	9.000 MEM	60	1.400
V	75.000 MEM	180	9.000

Zur Speichererweiterung können MEM-Module verwendet werden. Ein MEM-Modul ergibt 300 MEM zusätzlichen Speicher, es benötigt 1 Modulplatz und kostet 43 Credits.

Medizinische Hilfseinrichtungen

Verfügt ein Raumschiff über einen Bordarzt, so ist es sinnvoll, Medo-Einheiten zu installieren. Sie ermöglichen es, daß eine Figur ihren FW "Feldarzt" voll einsetzen kann. Eine Beschreibung der Medo-Einheit finden Sie im 12. Kapitel des Regelwerks ALIENS'N'BLASTERS. Das Modul für Raumschiffe benötigt nur 5 Modulplätze, kostet aber 3000 Credits.

Es ist nicht möglich, einen Bordarzt zu ersetzen, doch der AUTODOC der Firma Maxmed (Planet Hoffnung, Stadt Sambal) kann für viele Kranke und Verletzte an Bord eines Schiffes die letzte Rettung sein. Offene Wunden werden abgedeckt, Knochenbrüche geschieht, Blutungen gestillt und Infektionen und Fieber mit diversen Medikamenten behandelt. Allerdings ist es nicht möglich, Operationen durchzuführen. Begibt sich eine verletzte Figur in den Autodoc, so erhält sie am ersten Tag W6 + 5 LP zurück. Verweilt sie länger im Autodoc, so erhält sie am zweiten Tag W6 + 2 LP zurück, am dritten Tag W6 LP. Danach werden die LP nicht mehr gesteigert. Die LP können natürlich nie den Ausgangswert übersteigen. Der Master kann anhand der Schwere der Verletzungen einer Figur auch bestimmen, daß der Heilungsprozeß länger dauert. So könnte er zum Beispiel festlegen, daß die Heilungszeiten verdoppelt sind. Eine Figur müßte dann 6 Tage im Autodoc verweilen, um die maximale Zahl an LP zurückzuerhalten.

Der Autodoc verfügt natürlich über die Medikamente Dolonil und Traumastat (siehe 6. Kapitel des Regelwerks ALIENS'N' BLASTERS). Außerdem kann er eine Person in den Kryoschlaf versetzen und zu einer bestimmten Zeit oder auf Kommando von außen wieder aufwecken. Im Kryoschlaf altert eine Figur nicht, und auch Krankheitsprozesse kommen zum Stillstand (zum Beispiel Vergiftung, Schock oder Infektion).

Der Maxmed AUTODOC benötigt zur Installation 7 Modulplätze und kostet 4000 Credits.

Rettungssitz

Der Rettungssitz soll seinen Insassen im Falle eines Unglücks aus dem Bereich des explodierenden Raumschiffes bringen. Er erzeugt dazu einen Mini-Schutzschirm, innerhalb dessen er eine atembare Atmosphäre aufrecht erhält (der Insasse kann also auch ein Unglück im freien Weltraum überleben, ohne einen Raumanzug zu tragen; er muß allerdings innerhalb von 10 Stunden geborgen werden, sonst ist der Luftvorrat verbraucht). Ein Treibsatz beschleunigt den Sitz senkrecht vom Raumschiff weg. Sollte sich das Unglück innerhalb einer Atmosphäre ereignen, so entfaltet der Rettungssitz Fallschirme, um eine weiche Landung zu ermöglichen. Die Flughöhe muß aber mindestens 100 Meter betragen, damit das System korrekt funktionieren kann.

Normalerweise kann ein Insasse den Abschluß eines Raumschiffes nicht überleben, wenn das Schiff in der letzten Kampfrunde mehr als die Hälfte seiner Ausgangs-MP als SP verliert. Mit Hilfe des Rettungssitzes hat er aber eine Überlebenschance von 50 Prozent (W20-Wurf höchstens 10). Verliert das Schiff bei seinem Abschluß weniger MP als die Hälfte seiner Ausgangs-MP, so funktioniert der Rettungssitz in 90 Prozent der Fälle (W20-Wurf höchstens 18). Nach Maßgabe des Masters nehmen die Figuren aber unter Umständen Schaden und verlieren zum Beispiel W6 + 5 LP.

Der Rettungssitz kann nur in Raumschiffen bis etwa 50 Metern Länge verwendet werden, da sich bei Großraumschiffen die Besatzung tief im Innern des Rumpfes befindet. Er belegt pro Person 2 Modulplätze und kostet 1500 Credits. Will sich also z.B. eine dreiköpfige Besatzung mit Rettungssitzen ausstatten, so kostet das 4500 Credits, und 6 Modulplätze werden belegt.

Fesselfeld-Projektor

Das Fesselfeld (FF) ist eine Energieblase, mit deren Hilfe ein Objekt festgehalten werden kann. Kleine Fesselfeld-Projektoren finden oft bei Laderobotern und Ladekränen Verwendung, da man mit ihnen Fracht sehr gut bewegen und verladen kann. Die hier vorgestellten Fesselfelder dienen einem anderen Zweck: sie sollen ein gegnerisches Raumschiff festhalten, so daß es bekämpft oder geentert werden kann.

Die Reichweite eines FF-Projektors beträgt im Raum etwa 500 km, in Atmosphären nur noch 5 km (entspricht also der durchschnittlichen Distanz bei Gefechten). Das Objekt, das gefesselt werden soll, muß frei schweben, darf also keinen Bodenkontakt haben. Außerdem darf es die Abmessungen des Fesselfeldes nicht überschreiten, sonst ist ein Festhalten nicht möglich. Während es problemlos möglich ist, ein stillstehendes Objekt zu fesseln, bedarf es einigen Geschicks, in einem Raumkampf den Gegner mit dem FF-Projektor zu binden. Dazu muß das Schiff mit dem FF-Projektor zunächst in der Manöverphase der Kampfrunde einen besseren Flug-Modifikator erfliegen. Anschließend liegt es am Bordschützen, ob er den Gegner mit dem Fesselfeld trifft; er führt eine Ziel-Probe aus (ZM=0, Distanz "nah", die Objektgröße und der Schuß-Modifikator der aktuellen KR müssen ebenfalls verrechnet werden).

Sobald das Objekt durch das Fesselfeld mit dem Raumschiff verbunden ist, stehen sie relativ zueinander still. Sie führen alle Bewegungen gemeinsam aus, als ob sie in Wirklichkeit nur ein einziges Raumschiff wären. Die Stärke der Triebwerke entscheidet darüber, wer bestimmen kann, in welche Richtung sich das Gespann bewegt. Das Schiff mit dem FF-Projektor kann aber immer den Abstand zum gefangenen Objekt verändern; es kann quasi seinen Fang einholen und näher an sich heranbringen (es kann den Abstand auch wieder vergrößern, jedoch nie über den Maximalwert der Reichweite des FF-Projektors hinaus).

Die aneinandergelagerten Schiffe können sich gegenseitig mit ihren Waffen beschießen. Der Kampf wird wie immer in KR abgehandelt. Allerdings gibt es keine Manöverphase, da ja beide Fahrzeuge relativ zueinander stillstehen. Es müssen nur Ziel-Proben ausgeführt werden, wobei die Größe des Gegners, die Schußdistanz und der ZM der eingesetzten Waffen beachtet werden müssen. Natürlich

können Enterkommandos versuchen, das gegnerische Schiff einzunehmen. Das Fesselfeld bietet hierfür geradezu ideale Bedingungen.

Allerdings kann das gefangene Objekt dem Fesselfeld wieder entkommen. Dazu dient das "Sturz"-Manöver, bei dem das gefesselte Schiff entlang des Feldtunnels in Richtung FF-Projektor beschleunigt und erst kurz vor der Hülle versucht abzdrehen. Unter Umständen gelingt es so, das Fesselfeld zu durchbrechen. Dieses Manöver ist gefährlich, es erfordert vom Piloten ein „sehr schweres“ Manöver. Gelingt die Manöver-Probe, so kann das gefangene Schiff entkommen. Mißlingt sie aber, so wird es vom Schutzschirm des Gegners reflektiert und nimmt Schaden (der Master sollte etwa ein Viertel der Ausgangs-MP als Schaden vergeben). Ein Patzer führt sogar zu verheerenden Verlusten an MP (etwa die Hälfte der Ausgangs-MP).

Die FF-Projektor-Module unterscheiden sich in der Ausdehnung ihres Feldes. Die kleinste Version reicht gerade aus, um einen Raumjäger zu fangen. Die Firma Protex vertriebt die Module LASSO ALPHA bis LASSO EPSILON mit folgenden Werten:

Felddurchmesser	Modulplätze	Preis (Credits)
40m	80	25.000
70m	480	120.000
150m	1.400	700.000
275m	2.800	1.800.000
400m	4.000	2.500.000

Reparatur-System

Das vollautomatische in-flight Reparatur-System Robo-Ingenieur 5000 B von Novatec (Heppers Stern) ermöglicht die Instandsetzung struktureller Schäden an einem Raumschiff während des Fluges. Es ist keinerlei Personal zur Steuerung erforderlich.

Ein Modul kann die MP des Schiffes pro Minute um 1 erhöhen. Dabei können maximal soviele MP gewonnen werden, wie der Hälfte der Differenz zwischen Ausgangs-MP und MP zu Beginn der Reparatur entsprechen. Hat also ein Raumschiff zum Beispiel 2000 Ausgangs-MP, und wurde es im Gefecht so beschädigt, daß es aktuell nur noch 1400 MP besitzt (Differenz 600), so können bis zu 300 MP repariert werden. Dazu würden 5 Stunden benötigt.

Leider werden Schäden an speziellen Schiffssystemen (laut Tabelle 8.4, Trefferaus-

Schiffsgröße	Durchschnittliche Zahl der Modulplätze
30m	80
100m	480
200m	1.400
300m	2.800
400m	4.200
500m	7.800
600m	11.200
800m	20.000
1000m	32.000

Tab. 12.3 Richtlinien für die Zahl der Modulplätze, die auf einem Schiffstyp bestimmter Größe zur Verfügung stehen.

wirkungen) nicht ersetzt. Wurde also im Kampf zum Beispiel die Zielerfassung einer Waffe beschädigt und ihr ZM um -1 verschlechtert, so gilt dies auch nach der Reparatur. Solche Schäden können nur im Raumdock behoben werden.

Ein Novatec Robo-Ingenieur 5000 B benötigt 50 Modulplätze und kostet 12500 Credits. Für große Schiffe ist es sinnvoll, sich mehrere Module anzuschaffen.

Hangarröhren

Diese Module erlauben einem Raumschiff, Beiboote mitzuführen. Die Hangarröhre dient als Start- und Landefeld und verfügt über die nötigen Signalanlagen, um den Anflug von Beiboote zu dirigieren. Außerdem stellen Hangarröhren gleichzeitig Schleusen dar. Der Hangarraum kann luftdicht versiegelt und ein Vakuum erzeugt werden, so daß beim Start keine kostbare Luft verloren geht. Nach der Landung eines Beibootes wird das äußere Schott der Röhre verschlossen, und der Innenraum kann mit Atemluft geflutet werden.

Je nach Größe des mitzuführenden Beibootes benötigt man folgende Hangar-Module:

Beiboot	Modulplätze	Preis (Cr.)
30m	2.800	12.500
50m	7.500	60.000
100m	22.500	350.000
200m	60.000	900.000

Allgemeines zu Programmen

Die Benutzung von Programmen wurde schon

im Regelwerk ALIENS´N´BLASTERS ausführlich erklärt. Zu jedem Programm wird angegeben, welche Biotronikklasse für seinen Betrieb mindestens erforderlich ist. Der Speicherbedarf wird in MEM gemessen; nur wenn in der Biotronik noch mindestens so viele MEM frei sind, wie das Programm groß ist, kann es installiert werden. Diese MEMs sind nach der Installation vom Programm belegt und nicht mehr frei.

Theoretisch können auf den Biotroniken der Raumschiffe alle Programme laufen, die im Regelwerk ALIENS´N´BLASTERS schon beschrieben wurden. Meistens ist dies aber wenig sinnvoll. Für Raumschiffe existieren eine Vielzahl von Spezialprogrammen, die in diesem Kapitel zumindest aufgeführt sind; zum Teil finden Sie Querverweise zu anderen Kapiteln dieses Buches, in denen die jeweiligen Programme näher erläutert werden.

Das Grundprogramm ist fester Bestandteil jeder Biotronik auf einem Raumschiff. Es kann nicht gelöscht werden. Das Grundprogramm wurde im 4. Kapitel erläutert. Die Tätigkeiten des Bordinformatikers wurden ebenfalls schon im 4. Kapitel beschrieben. Zu seinen Aufgaben gehört auch die Wartung und Installation von Programmen. Nützlich ist auch der FW "Computer".

FW-Programme

FW-Programme verleihen einem Computer die Fähigkeiten, die normalerweise Helden erlernen. Bei Raumschiffen dienen sie vor allem dazu, Besatzungsmitglieder zu ersetzen. Die Tätigkeiten von Piloten und Bordschützen sind aber so komplex, daß sie nur relativ schlecht von Programmen übernommen werden können. So verleiht das Programm "Raumschiffspilot k-Klasse FW 8" der Biotronik die Fähigkeit, das Schiff zu fliegen, als würde es von einem Piloten mit einem FW von 8 gesteuert; das reicht für alle Standardsituationen aus, ist aber in Gefechten zu schlecht.

Eine zeitlang wurden von der Firma *Procyber* FW-Programme angeboten, die wesentlich billiger waren als die hier vorgestellte Software. Angeblich sollte das *Procyber*-Programm "Bordschütze" einen FW von 14 simulieren,

dabei aber nur 200 MEM und eine Klasse II-Biotronik benötigen. Tatsächlich ist diese Software nicht für Raumschiffe und Luftfahrzeuge geeignet, beim Betrieb kommt es zu vielfältigen Fehlfunktionen. Allein die hier aufgeführte Software der Firma *Tronikmaster* ist für den Betrieb auf Raumschiffs-Biotroniken zugelassen. Wir empfehlen, keine *Procyber*-Ware zu benutzen. In der Tabelle 12.4 sind alle erhältlichen FW-Programme, ihre Preise und der benötigte Speicherbedarf aufgeführt.

Gefechts- und Waffenprogramme

Sämtliche Gefechts- und Waffenprogramme wurden bereits im 8. Kapitel beschrieben. Der Vollständigkeit halber wollen wir sie an dieser Stelle noch einmal aufführen (siehe Tabelle 12.4). Die Programme "Raketen-Synchronisation" und "Waffen-Koordination" gibt es in verschiedenen Versionen, die sich in den FW-Mali für die Probe des Bordschützen unterscheiden. Wir wollen noch einmal darauf hinweisen, daß das Synchronisationsprogramm nur Raketen zu einem Schwarm bündeln kann. Deren *TP/Flächeneinheit* werden addiert, aber nur mit dem Flächenfaktor einer einzelnen Rakete multipliziert. Das Programm "Waffen-Koordination" erlaubt es einem Bordschützen, mehrere Waffen wie eine einzige zu handhaben und auf ein Ziel auszurichten. Bei einem Treffer werden die *TP/Flächeneinheit* nicht addiert, sondern der Effekt einer jeden Waffe wird einzeln bestimmt. Verwechseln Sie bitte nicht die Funktionen dieser beiden Programme.

Sonstige Programme

In der Tabelle 12.4 sind sämtliche Programme aufgeführt, die spezielle Aufgaben im Zusammenhang mit dem Betrieb eines Raumschiffes oder Luftfahrzeugs haben. Sie können der Tabelle auch das Kapitel entnehmen, in dem Sie weitere Informationen zu einem bestimmten Programm finden.

Programm (FW-Mod.)	Biotronik	Speicher	Beschreibung (Referenzkapitel)	Preis
Grundprogramm	II	0	Bestandteil jeder Schiffsbiotronik (4. Kapitel).	0
FW "Pilot k-Klasse" 8	IV	1.000	Simuliert einen Piloten mit FW 8 für Schiffe der k-Klasse (12. Kapitel).	2.000
FW "Pilot m-Klasse" 8	IV	1.000	Simuliert FW 8 für Schiffe der m-Klasse.	2.200
FW "Pilot g-Klasse" 8	IV	1.000	Simuliert FW 8 für Schiffe bis g-Klasse.	2.500
FW "Pilot k-Klasse" 10	IV	2.000	Simuliert Piloten mit FW 10 für Schiffe der k-Klasse (12. Kapitel).	3.200
FW "Pilot m-Klasse" 10	IV	2.000	Simuliert FW 10 für Schiffe der m-Klasse.	3.500
FW "Pilot g-Klasse" 10	IV	2.000	Simuliert FW 10 für Schiffe bis g-Klasse.	3.800
FW "Bordschütze" 8	III	800	Simuliert Bordschützen mit FW 8 (12. Kapitel).	1.800
FW "Bordschütze" 10	IV	1.500	Simuliert Bordschützen mit FW 10 .	2.400
Funk-Scan	III	150	Sucht Kanäle auf Sendungen ab (4. Kapitel).	150
Zerhacker	III	150	Verschlüsselt Funksendungen (4. Kapitel).	200
Decoder	IV	500	Entschlüsselt zerhackten Funk (4. Kapitel).	820
Translator/Täuschung	V	2.000	Täuscht im Bildfunkverkehr fremde Besatzung vor (12. Kapitel).	3.000
Schirm-Modulation	III	350	Gleicht Modulation des eigenen Schutzschirms an einen fremden an (10. Kapitel, Zusatz über <i>Gefechte zwischen Jägern und Großschiffen</i>).	700
Anti-Rak	IV	1.000	Siehe Modul <i>Anti-Rak-System</i> (12. Kapitel).	0
Quadrantenvorhersage	IV	750	Siehe Modul <i>Quadrantenvorhersage</i> (12. Kapitel).	0
Zielbestimmung (0)	III	500	Schütze erhält Ziel-Bonus +1 (8. Kapitel).	400
Flugverhalten des Gegners (-4)	IV	1.200	Schütze erhält Ziel-Bonus +5, bei Mißlingen Ziel-Malus -2 (8. Kapitel).	1.800
Flugverhalten des Gegners (-3)	IV	1.300	Ebenso, besserer FW-Modifikator.	2.200
Waffenanalyse (0)	III	200	Typ, ZM, RW, Schußzahl und TP der in dieser KR eingesetzten Waffe ermitteln (8. Kapitel).	250
Schirmanalyse (-2)	III	200	SR und SÜ des Schutzschirms ermitteln (8. Kapitel).	250
Schirmanalyse (-1)	III	250	Ebenso, besserer FW-Modifikator.	350
Gegner-Status (-3)	IV	350	RS, aktuelle und Ausgangs-MP ermitteln (8. Kapitel).	550
Gegner-Status (-2)	IV	400	Ebenso, besserer FW-Modifikator.	700
Raketen-Synchronisation (-2)	IV	500	Abfeuern von maximal 4 Raketen auf einmal auf ein Ziel, TP werden addiert (8. Kapitel).	900
Raketen-Synchronisation (0)	V	2.000	Abfeuern von maximal 4 Raketen auf einmal auf ein Ziel, TP werden addiert (8. Kapitel).	900
Waffen-Koordination (-4)	IV	500*	Abfeuern mehrerer Waffen auf ein Ziel durch einen Bordschützen (8. Kapitel).	1.000
Waffen-Koordination (-2)	V	900*	Abfeuern mehrerer Waffen auf ein Ziel durch einen Bordschützen (8. Kapitel).	1.000
ID-Programme	I	50	Daten für das Modul <i>ID-Tarnschirm</i> (12. Kapitel).	250

Tab. 12.3 Übersicht über alle Programme für Raumschiffe und Luftfahrzeuge.

* Es werden 500 bzw. 900 MEM *pro koordinierter Waffe* benötigt (bei 3 koordinierten Waffen also 1500 bzw 2700 MEM).