

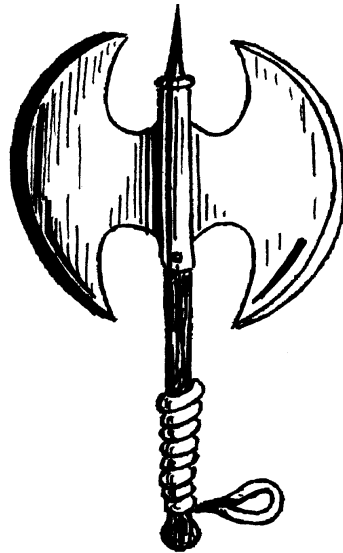


Kurzregeln

Grundregel-Kompendium für
Luft- und Raumfahrt im SF-
Rollenspiel



HYPERRDRIVE



Grundregel-Kompendium HYPERDRIVE

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

**Buch Nr. 2.02(a)
2. Auflage
Copyright 1995 by Thor Aloc.
Delta Vektor Copyright 1991.**

Vorbemerkungen

- Dieses Regel-Kompendium für HYPERDRIVE ermöglicht das schnelle Erlernen der wichtigsten Regeln.
- Die Nummern der Kapitel in diesem Heft entsprechen denen der Kapitel im Grundregelwerk HYPERDRIVE, so daß die korrespondierenden Abschnitte leicht aufgefunden werden können.
- Strittige Punkte und Details müssen ggf. im Referenzbuch des Grundregelwerks HYPERDRIVE nachgelesen werden.

Häufige Abkürzungen

ANB.....ALIENS'N'BLASTERS Regelwerk
BI.....Bordinformatiker
Cr.....Credits (Währung der Konföderation von Arrakanth)
ED.....Energiedetektor
FW.....Fähigkeitswert, beschreibt das Können eines Helden auf einem bestimmten Gebiet
g-Klasse.....Größenklasse „groß“
k-Klasse.....Größenklasse „klein“
KR.....Kampfrunde, entspricht 2 Sekunden Spielzeit
LE.....Lebensenergie; sinkt sie auf oder unter 0, so ist die Person tot
Lj.....Lichtjahr(e)
LP.....Lebenspunkte
MD.....Massendetektor
MEE.....Masseneffekteinheiten
MEM.....Memory-Einheiten (Computer)
MM.....Manöver-Modifikator
MMS.....MM durch Schäden
modFW.....Modifizierter FW „Bordschütze“, in den schon Zielgröße (selbe Klas-

se) und Distanz (nah) für Standardgefechte eingerechnet wurden
MP.....Materialpunkte (Zustand von Maschinen, entspricht der LE)
RPE.....Radarprofil-Einheiten
RS.....Rüstungsschutz
RW.....Reichweite, wird in 5 Klassen unterteilt
SEE.....Streuenergieeinheiten
SP.....Schadenspunkte (SP=TP-RS, u.U. SP=TP-RS-SÜ)
SR.....Schirm-Reflexionswert (bis zu diesem Wert an TP wird ein Schutzschirm nicht überladen)
SÜ.....Schirm-Überladungswert (übersteigen TP die SÜ, dringen TP-SÜ zum Rumpf durch)
TP.....Trefferpunkte
W6.....sechseitiger Würfel
W20.....zwanzigseitiger Würfel
ZM.....Zielmodifikator (beschreibt die Zielgenauigkeit einer Waffe, erschwert meistens die FW-Probe beim Abfeuern derselben

1. und 2. Kapitel

Raumschiff und Besatzung

Für das Rollenspiel werden Raumschiffe anhand bestimmter Werte definiert. In diesem Kapitel wird das entsprechende Datenblatt erläutert. Weiterhin benötigt es natürlich eine Besatzung, auf die auch kurz eingegangen werden soll.

Das Schiffs-Datenblatt

Auf dem Datenblatt eines Raumschiffes (Seite 1.3 und 1.4 dieses Kompendiums, dazu eine ausgefülltes Beispiel auf Seiten 1.5 und 1.6) werden alle Werte eingetragen, die im Spiel von Bedeutung sein können. Es ist in verschiedene Abschnitte unterteilt, die in etwa den Schiffssystemen entsprechen:

1. Abschnitt – **Besatzung:** Die meisten Schiffe benötigen einen Piloten, dazu einen Bordinformatiker und einen Bordschützen
2. Abschnitt – **Schiffsrumpf:** Neben Abmessungen und Gewicht sind die Panzerung (RS) und die Materialpunkte (MP, entsprechen den LP eines Lebewesens) wichtig. Man unterscheidet 3 verschiedene Bauformen. Bei der ersten *Form* handelt es sich um reine *Luftfahrzeuge*, die die Atmosphäre ihres Planeten nicht selbständig verlassen können. Reine *Raumfahrzeuge* stellen die zweite Bauform dar. Derartige Schiffe müssen über Planeten in Orbit gehen und Beiboote als Landungsschiffe benutzen. Schließlich existieren noch die sogenannten *Atmo-Raumer*, die sich sowohl innerhalb von Atmosphären als auch im freien Weltraum fortbewegen können. Ihre Flugei-

enschaften in Luft sind oft kaum schlechter als die von reinen Luftfahrzeugen. Wie sehr sie von der Atmosphäre behindert werden, wird durch einen Atmo-Modifikator angegeben.

3. Abschnitt – **Schutzschirm:** Die Eintragungen entsprechen der Definition eines Schutzschirms (siehe ANB-Erweiterte Regeln, Kapitel 11).
4. Abschnitt – **Antriebsanlagen:** Es werden die Normaltriebwerke für den unterlichtschnellen Flug (Werte für maximale Beschleunigung und maximale Geschwindigkeit in Luft) und der Hyperantrieb für den überlichtschnellen Flug unterschieden (Werte für Initiationsphase Minimalen Abstand, Maximaler Hypergeschwindigkeit, Maximaler Hyperflugstrecke, Abkühlphase und Wartungsintervall). Die Verwendung der Werte im Spiel wird im 3. Kapitel dieses Hefts erklärt.
5. Abschnitt – **Waffensysteme:** Die Waffen eines Raumschiffes werden im Prinzip wie jede andere Fernwaffe definiert (ZM, RW, Schüsse im Magazin, TP; siehe ANB-Grundregelwerk, Kapitel 2). Die Feuergeschwindigkeit wird über die *Feuerfolge* an-

Größe des Objekts	Größenklasse	Beispiel
0 bis 10 m	Sehr klein	Mann in Raumanzug, Rettungskapsel
11 bis 50 m	Klein	Raumjäger, Patrouillenboot
51 bis 300 m	Mittel	Raumkreuzer, kleine Raumstation
301 bis 800 m	Groß	Zerstörer, Raumdock
801 bis 10 000 m	Sehr groß	Schlachtschiff, Kampf-Planetoid, Raumstation

Tab. 1.1 Größenklassen von Objekten und Raumschiffen

gegeben.

6. Abschnitt – **Sensoren und Funk:** Als Standardausrüstung verfügt eigentlich jedes Raumschiff über einen Energiedetektor, einen Massendetektor und ein Hyperradar. Als Funkgeräte sind ein Normalfunkgerät und ein Hyperfunkgerät (dessen Reichweite angegeben werden muß) vorhanden. Wichtig ist auch die *Detektierbarkeit*, die angibt, wie leicht ein Raumschiff von einem anderen geortet werden kann. Alle Angaben erfolgen nach den Standardregeln (siehe ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 12).
7. Abschnitt – **Bordcomputer:** Auch die Definition des Bordcomputers erfolgt anhand der Standardregeln (siehe ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 13). Hier werden auch die installierten Programme aufgelistet. Immer vorhanden ist das *Grundprogramm*.
8. Abschnitt – **Sonstiges:** Hier können Vermerke zu den Energieanlagen, Lebenserhaltungssystemen, Räumlichkeiten und Laderäumen gemacht werden.
9. Abschnitt – **Module und Extras:** Besondere Vorrichtungen und installierte Module können hier eingetragen werden.

Die Besatzung

Die Größe der Besatzung eines Raumschiffs

kann sehr unterschiedlich sein:

- **Einsitzige Raumschiffe:** sie werden fast immer von einem Piloten geflogen (selten von einer Biotronik), der auch die grundlegenden Aufgaben des Bordinformatikers (Überwachung der Sensoren, Programmierung der Hyperflugstrecken und Steuerung der allgemeinen Schiffsfunktionen) sowie des Bordschützen übernehmen muß (die Treffergenauigkeit ist geringer als bei Waffen, die von einem eigenen Bordschützen bedient werden).
- **Größere Raumjäger und Raumboote:** Pilot, Bordschütze und Bordinformatiker stellen den Kern der Besatzung dar.
- **Großraumschiffe:** Hier finden sich meist weitere Spezialisten, wie z.B. Funker, Techniker, Ingenieure, Raumstrategen etc. (nicht selten fliegen außerdem Wachsoldaten und Arbeitsroboter mit).

Die Besatzungsmitglieder müssen die entsprechenden Fähigkeiten erlernen, um ihre Aufgaben erfüllen zu können, also den entsprechenden Fähigkeitswert (FW „Raumschiffspilot“, FW „Bordschütze“ und FW „Bordinformatiker“) durch Training und Schulungen steigern (siehe 10. Kapitel des ANB-Grundregelwerks). Ein Pilot sollte einen FW von mindestens 3 haben.

Weiterführende Kapitel:

- HYPERDRIVE Grundregeln, Kapitel 1: Ausführliches zur Definition eines Raumschiffs
- ANB Grundregeln, Kapitel 2: Spielwerte für Waffensysteme
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 11: Schutzschirme
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 12: Sensoren, Ortung und Funk
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 13: Computer und Biotroniken
- HYPERDRIVE Grundregeln, Kapitel 2: Ausführliches zur Besatzung
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 10: Fähigkeiten (Pilot, Bordinformatiker, Bordschütze u.a.)

Raumschiff-Datenblatt:

1. Besatzung

Piloten:	Bordschützen:
Bordinformatiker:	Sonstige:

2. Schiffsrumpf

Länge x Breite x Höhe:	Gewicht: t	Größenklasse:
Form:	Atmo-Mod.:	RS:
MP:		

3. Schutzschirm

SR:	Aufbauzeit:
SÜ:	Spezial:

Trefferauswirkungen

W20	Auswirkungen
1-10	Reiner Rumpftreffer
11	Stabilisatoren: MMS -1
12	Eine Waffe: ZM -1
13	Bordcomp.: nur Grundfunktionen
14	Sensoren: MMS -2, ZM -2
15	Energieanlagen: MMS -2, TP 50%

W20	Auswirkungen
16	Steuertriebwerke: MMS -4
17	Haupttriebwerke: MMS -5
18	Lebenserhaltungssysteme: Ausfall
19	Schirmgenerator: SR und SÜ halbiert
20	Hyperantrieb: Totalausfall

4. Antriebsanlagen

FW Pilot:	Manöver-Mod. Schäden:
-----------	-----------------------

Normaltriebwerke Typ:	Max. Beschleunigung (km/s ²):	Max. Geschw. In Luft (km/s):
Hyperantrieb Typ:	Initiationsphase:	Max.: Hyperflugstrecke:
	Min. Abstand:	Abkühlphase:
	Max: Hypergeschw.:	Wartungsintervall:

Manövertabelle

Manöver	FW-Modifikator	Flug-Bonus	Flug-Malus	TP-Bonus
Leichtes	0			
Normales	-2			
Schweres	-4			
Sehr Schweres	-6			
Extremes	-8			
Halsbrecherisches	-10			

5. Waffensysteme

FW Bordschütze(n):

Waffe:	1.	2.	3.	4.	5.
Zielmod. ZM					
Reichw. RW					
Trefferp. TP					
Schüsse/Mag					
Feuerfolge					
Nachladen					
Position					
Schußbereich					

Mod. f. Zielgröße und Distanz

	Sehr klein	Klein	Mittel	Groß	Sehr groß
Sehr nah	-2	0	0	0	0
Nah	-4	-2	-1	0	0
Mittel	-6	-4	-2	-1	0
Weit	-8	-6	-4	-2	-1
Sehr weit	-10	-8	-6	-4	-2

Guter Treffer

FW-Probe auf	Guter Treffer bei
7-10	1
11-14	2
15-17	3
18	4

W6-Wurf. Bei 1 oder 2: +3 TP. Bei 3 oder 4: +4 TP. Bei 5 +6TP, bei 6 +8TP.

6. Sensoren und Funk

Energiedetektor	Sensitivität:	Energieanalysator:
Massendetektor	Sensitivität:	Massenanalysator-Reichw.:
Hyperradar	Sensitivität:	-Eindringtiefe:
Weitere Sensoren:		
Normalfunk-Empfindlichkeit:		Hyperfunk-Reichweite:
Detektierbarkeit		
Streuenergie	Minimallast:	SEE
	Normallast:	SEE
	Vollast:	SEE
Massensignatur:		MEE
Radarprofil:		RPE

7. Bordcomputer

Biotronik-Klasse:		Speicher:		MEM	FW Bordinformatiker:	
Programm	Speicherbedarf			Programm	Speicherbedarf	

8. Sonstiges

Energieanlagen:
Lebenserhaltungssysteme:
Räumlichkeiten:
Laderaum:
Wartung:
Bemerkungen:

9. Module und Extras

		Verfügbare Modulplätze:
Modultyp / Extra	Platzbedarf	Bemerkungen

Patrouillenjäger Pulsar 23-C SONNENWIND

1. Besatzung

Piloten: 1	Bordschützen: 1
Bordinformatiker: 1	Sonstige: -

2. Schiffsrumpf

Länge x Breite x Höhe: 26 x 32 x 7 m	Gewicht: t	Größenklasse:
Form: <i>Atmo-Raumer</i>	Atmo-Mod.: -2	RS: 50
MP: 2000		

3. Schutzschirm

SR: 600	Aufbauzeit: 2 Sekunden
SÜ: 650	Spezial: -

Trefferauswirkungen

W20	Auswirkungen
1-10	Reiner Rumpftreffer
11	Stabilisatoren: MMS -1
12	Eine Waffe: ZM -1
13	Bordcomp.: nur Grundfunktionen
14	Sensoren: MMS -2, ZM -2
15	Energieanlagen: MMS -2, TP 50%

W20	Auswirkungen
16	Steuertriebwerke: MMS -4
17	Haupttriebwerke: MMS -5
18	Lebenserhaltungssysteme: Ausfall
19	Schirmgenerator: SR und SÜ halbiert
20	Hyperantrieb: Totalausfall

4. Antriebsanlagen

FW Pilot:	Manöver-Mod. Schäden:
-----------	-----------------------

Normaltriebwerke Typ: 4 Eflextriebwerke XA-7785 „Blitz“	
Max. Beschleunigung (km/s ²): 300	Max. Geschw. In Luft (km/s): 4500
Hyperantrieb Typ: Hypertransferantrieb	
Initiationsphase: 180 Sekunden	Max.: Hyperflugstrecke: 30 Lichtjahre
Min. Abstand: Planet 10 / Sonne 100 Mio. km	Abkühlphase: 300 Sekunden
Max: Hypergeschw.: 30 Lichtjahre/h	Wartungsintervall: 300 Mio. Lichtjahre

Manövertabelle

Manöver	FW-Modifikator	Flug-Bonus	Flug-Malus	TP-Bonus
Leichtes	0	0	-1	0
Normales	-2	+1	-1	0
Schweres	-4	+2	-2	0
Sehr Schweres	-6	+3	-2	+1
Extremes	-8	+4	-3	+2
Halsbrecherisches	-10	+5	-3	+3

5. Waffensysteme

FW Bordschütze(n):

Waffe:	1. Redux-Kanone	2. Rak.starter α	3. Rak.starter α	4. Rak.starter α	5. Rak.starter α
Zielmod. ZM	-2				
Reichw. RW	300/600/900/ 1200/1500				
Trefferp. TP	W6*50 + 500				
Schüsse/Mag	unbegrenzt				
Feuerfolge	1 Schuß / KR	1 Schuß / KR	1 Schuß / KR	1 Schuß / KR	1 Schuß / KR
Nachladen	-	Nur im Hangar	Nur im Hangar	Nur im Hangar	Nur im Hangar
Position	Bug	Ausleger links	Ausleger links	Ausleger rechts	Ausleger rechts
Schußbereich	Horiz. 0°+90°, Vertikal 0°+90°	Horiz. 0°+90°, Vertikal 0°+90°	Horiz. 0°+90°, Vertikal 0°+90°	Horiz. 0°+90°, Vertikal 0°+90°	Horiz. 0°+90°, Vertikal 0°+90°

Mod. f. Zielgröße und Distanz

	Sehr klein	Klein	Mittel	Groß	Sehr groß
Sehr nah	-2	0	0	0	0
Nah	-4	-2	-1	0	0
Mittel	-6	-4	-2	-1	0
Weit	-8	-6	-4	-2	-1
Sehr weit	-10	-8	-6	-4	-2

Guter Treffer

FW-Probe auf	Guter Treffer bei
7-10	1
11-14	2
15-17	3
18	4

W6-Wurf. Bei 1 oder 2: +3 TP. Bei 3 oder 4: +4 TP. Bei 5 +6TP, bei 6 +8TP.

6. Sensoren und Funk

Energiedetektor	Sensitivität: 200	Energieanalysator: vorhanden
Massendetektor	Sensitivität: 200	Massenanalysator-Reichw.: 500 km
Hyperradar	Sensitivität: 200	-Eindringtiefe: 100 m
Weitere Sensoren: <i>AtmoScan, Optische Sensoren</i>		
Normalfunk-Empfindlichkeit: 100		Hyperfunk-Reichweite: 10 Lichtjahre
Detektierbarkeit		
Streuenergie	Minimallast: 800 SEE	Massensignatur: 5000 MEE
	Normallast: 8.000 SEE	
	Vollast: 80.000 SEE	Radarprofil: 7500 RPE

7. Bordcomputer

Biotronik-Klasse: IV		Speicher: 5000 MEM	FW Bordinformatiker:	
Programm	Speicherbedarf		Programm	Speicherbedarf
<i>Grundprogramm</i>	0 MEM		<i>Flugverhalten (-4)</i>	1200 MEM
<i>Funk-Scan</i>	150 MEM		<i>Waffenanalyse (0)</i>	200 MEM
<i>Zerhacker</i>	150 MEM		<i>Schirmanalyse (-2)</i>	200 MEM
<i>Decoder</i>	500 MEM		<i>Gegner-Status (-3)</i>	350 MEM
<i>Zielbestimmung (0)</i>	500 MEM		<i>Rak.-Synchronis. (-2)</i>	500 MEM

8. Sonstiges

Energieanlagen: <i>HE-Zapfer, Notbatterie (35 h Strom für lebensnotwendige Systeme)</i>
Lebenserhaltungssysteme: <i>Max. Außentemperatur 3000° C, Notsauerstofftanks für 3h (3 Personen)</i>
Räumlichkeiten: <i>Cockpit (3 Sitzplätze), Ruheraum (2 Liegen, 1 Schrank), 1 Hygienkabine, Schleusenvorraum (Halterungen für 3 Raumanzüge), Trinkwassertank (300 l) Schleuse mit Docking-Tunnel</i>
Laderaum: (8m ³)
Wartung:
Bemerkungen:

9. Module und Extras

		Verfügbare Modulplätze: 120
Modultyp / Extra	Platzbedarf	Bemerkungen
<i>Traktorstrahler</i>	0	<i>10.000N (10 Tonnen), Reichw. 3000 m</i>

3. Kapitel

Flugmanöver

Was Sie als Pilot mit Ihrem Raumschiff alles tun können, wird im Folgenden geschildert werden. Voraussetzung ist allerdings, daß Ihre Heldenfigur den Fähigkeitswert (FW) "Raumschiffpilot" besitzt, der angibt, wie gut eine Figur ihr Raumschiff beherrscht.

Luft, Vakuum, Hyperraum

Zunächst einmal startet ein Raumschiff von der Planetenoberfläche, wozu die eventuell vorhandene Atmosphäre durchdrungen werden muß. Manche Raumschiffe sind (mit gewissen Einschränkungen) in der Lage, wie ein Atmosphärenleiter zu fliegen. Insbesondere Großraumschiffe können meist jedoch nicht in die Atmosphäre eindringen, sondern müssen im Orbit verbleiben (Shuttle-Gleiter stellen dann ggf. die Verbindung zur Oberfläche her).

Der freie Raum ist natürlich die Umgebung, in der Raumschiffe sich normalerweise fortbewegen. Innerhalb eines Sonnensystems fliegen sie zum Beispiel die verschiedenen Planeten und Asteroiden an, indem sie ihren Normalantrieb benutzen.

Will man aber zu einem anderen Stern gelangen, so tritt man mit Hilfe des Hyperantriebs in den Hyperraum ein. Hier können Geschwindigkeiten erreicht werden, die wesentlich über der des Lichts liegen. Ohne den Hyperantrieb würde es Jahre dauern, einen anderen Stern anzufliegen.

Manöver-Proben

Eine Manöver-Probe soll ermitteln, ob dem Piloten ein bestimmtes Flugmanöver gelingt. Die Probe erfolgt auf den FW „Pilot“ (mehr über FW-Proben steht im 10. Kapitel des Grundregelwerks ALIENS'N'BLASTERS). Wir bei einer Probe ein Patzer gemacht (W20=20 und erneuter W20-Wurf über FW“Pilot“-5), so kann der Master negative Auswirkungen bestimmen (Schäden, Kursabweichung etc.).

Manöver-Proben werden manchmal durch Manöver-Modifikatoren (Abkürzung: MM) erschwert oder erleichtert (siehe auch MM durch

Schäden: MMS).

Manöver-Schweregrade

Allgemein werden 6 Manöver-Schweregrade definiert. Es gibt "leichte", "normale", "schwere", "sehr schwere", "extreme" und "halsbrecherische" Manöver. Jeder dieser Grade hat einen anderen Modifikator für das Bestehen der Probe (siehe Tabelle 3.1). Der Spielleiter muß bei der Einstufung eines Manövers bedenken, um was für eine Art von Raumschiff es sich handelt, ob es beschädigt ist oder etwa schlechte Sichtverhältnisse herrschen. Für ein großes Raumschiff kann ein Manöver „schwer“ sein, daß für einen Raumjäger „leicht“ ist.

Manöver-Modifikator durch Schäden (MMS)

Ein beschädigtes Raumschiff ist meist schwerer zu steuern. Um dies im Spiel zum Ausdruck zu bringen, benutzen wir den *Manöver-Modifikator durch Schäden*, kurz MMS. Ein intaktes Schiff hat einen MMS von 0. Ein MMS von -1 bedeutet einen relativ leichten Schaden, ein MMS von

Manöver-Schweregrad	FW-Modifikator
Leichtes	0
Normales	-2
Schweres	-4
Sehr Schweres	-6
Extremes	-8
Halsbrecherisches	-10

Tab. 3.1 Manöver-Schweregrade

-4 eine mittlere und von -8 schon eine schwere Beschädigung. Bei allen Manövern, die einer Manöver-Probe bedürfen, wird der MMS mit dem FW des Piloten verrechnet.

Manöver ohne Probe

Im Spiel werden für einfache Flugmanöver keine Proben durchgeführt. Hierzu zählen:

- Inbetriebnahme der Schiffssysteme (Dauer 10 Minuten)
- Starten von weiter Fläche aus / ohne Hindernisse
- Flug von einem Punkt zu einem anderen im freien Raum
- Hypersprung mit transdimensionalem Flug
- Flug mit halber Energie
- Sich treiben lassen (wenn alle System ausgeschaltet sind, ist dies ein *absoluter Schleichflug* mit Nulllast, siehe unten)
- Stablen Orbit um Planeten/Sonne/Mond einschlagen
- Landung auf weiter Fläche / ohne Hindernisse

Der Master kann bestimmen, daß aufgrund eines MMS derartige Manöver doch eine Manöver-Probe erfordern.

Flug zu einem Punkt im All

Nachdem das Schiff in Betrieb genommen worden ist, vom Boden abgehoben und die letzten Atmosphärenreste hinter sich gelassen hat, wird der Pilot sein Ziel ansteuern.

Beim interplanetaren Flug liegen die angesteuerten Ziele innerhalb desselben Sonnensystems. In der Tabelle 3.3 sind für eine ganze Reihe von Entfernungen die Reisezeiten angegeben. Sie müssen nur die Beschleunigung des Raumschiffes kennen (Spalten) und in der Zeile, die der Entfernung in etwa entspricht, die Zeit ablesen. Es wird bei den Reisezeiten davon ausgegangen, daß das jeweilige Raumschiff zunächst maximal beschleunigt und später ebenso abbremst (es kommt also am Zielort zum Stillstand; siehe auch Zusatzregel zum Flug zu einem Punkt im All). Als Höchstgeschwindigkeit werden 100 000 Kilometer pro Sekunde nicht überschritten.

Für den Flug von einem Planeten zum nächsten müssen Sie die Zeiten für Inbetriebnahme des Schiffes, Verlassen der Atmosphäre, Flugzeit zum nächsten Planeten (aus Tabelle 3.3) und Landung addieren.

Manöver mit Probe

Manche Manöver erfordern von einem Piloten eine FW-Probe, da man nicht ohne weiteres davon ausgehen kann, daß sie gelingen:

- Notstart (Dauer 1 Minute, FW-Probe mit Malus -6)
- Flug im Asteroidenfeld (Malus -2 bis -10)
- Schleichflug (siehe unten, Malus 0 bis -5)
- Geschwindigkeitsvektor an anderes Raumschiff angleichen (Malus -2)
- Einfliegen in engen Hangar und dort landen (Malus -2 bis -8)
- Andocken an anderes Raumschiff oder Raumstation (Malus -2 bis -8)
- Kleines Objekt mit Traktorstrahler aus Welt- raum auffischen (Malus -2)

Bei Mißlingen muß der Master die negativen Auswirkungen festlegen. Dies kann von Zeitverlust bis hin zur Zerstörung des Raumschiffs gehen.

Hypersprung und Hyperflug

Beim Flug im Normalraum kann ein Raumschiff die Lichtgeschwindigkeit nicht überschreiten. Erst durch den Einsatz des Hyperantriebs wird dies möglich.

Ein Hyperflug (mit einem Hyperantrieb arrakanthischer Technologie) läuft folgendermaßen ab:

- Mindestabstand einnehmen: zu Planeten müssen beim Übertritt in den Hyperraum und während des Hyperflugs mindestens 10, zu Sonnen mindestens 100 Millionen km Abstand gehalten werden.
- Initiationsphase: der Hyperantrieb wird hochgefahren, was bei den meisten Raumschiffen zwischen 1 und 5 Minuten dauert. Das Raumschiff gilt während der Initiationsphase als unter „Vollast“ laufend. Unmittelbar im Anschluß an die Initiationsphase erfolgt der Übertritt (Sprung) in den Hyperraum und damit der Beginn des Hyperflugs. Es ist nicht möglich, in „Sprungbereitschaft“ zu bleiben.
- Hyperflug: Das Raumschiff bewegt sich mit der vorgewählten Hypergeschwindigkeit (der Maximalwert kann natürlich nicht überschritten werden) auf das Ziel zu. Der Pilot kann nach Beginn des Hyperflugs nicht mehr in den Kurs eingreifen. Allein ein vorzeitiger Abbruch des Hypertransfers ist

möglich. Der Hyperflug endet spätestens nach der maximalen Hyperflug-Strecke des Raumantriebs (ein endloser Hyperflug ist nicht möglich).

- Wiedereintritt in den Normalraum: das Raumschiff fällt aus dem Hyperraum zurück in den sogenannten Normalraum.
- Abkühlphase: Bevor der Hyperantrieb wieder eingesetzt werden kann, muß die Ab-

kühlphase durchlaufen werden. Diese dauert bei den meisten Raumschiffen zwischen 3 und 10 Minuten. Erst danach kann eine erneute Initiationsphase begonnen werden.

Folgende Punkte müssen beim Hyperflug beachtet werden:

- Die minimale Strecke, die per Hyperflug zurückgelegt werden kann, ist theoretisch zwar unendlich klein, beträgt in der Praxis

Reisezeiten bis zum Verlassen der Planetenatmosphäre und für Landungen					
Flugstrecke					Minimale Dauer/Reisezeit
Inbetriebnahme bis Start					10 Minuten (= 600 Sekunden)
Start bis 1000 Meter Höhe					5 Sekunden
Start bis 10 Kilometer Höhe					15 Sekunden
Start bis 100 Kilometer Höhe					30 Sekunden
Start bis 500 Kilometer Höhe					70 Sekunden
Start bis Verlassen der letzten Atmosphärenreste (1000 km)					120 Sekunden
Start bis Zwischenorbit (10 000 km)					7 Minuten (= 420 Sekunden)
Start bis geostationärer Orbit (35 000 km)					15 Minuten (= 900 Sekunden)
Landung nach Anflug auf Planeten					10 Minuten (=600 Sekunden)

Flugstrecken und Reisezeiten im Vakuum					
Strecke (km)	100 km/s ²	300 km/s ²	500 km/s ²	750 km/s ²	Beschreibung/Beispiel
1.000	6 s	4 s	2,8 s	2,3 s	
10.000	20 s	12 s	9 s	7,5 s	
50.000	44 s	26 s	20 s	16 s	
100.000	64 s	36 s	28 s	23 s	Kleiner Abstand Mond zum Planeten
250.000	100 s	58 s	44 s	37 s	Abstand eines Monds zu seinem Planeten
500.000	140 s	82 s	63 s	52 s	
1 Mio.	200 s	115 s	89 s	73 s	
2 Mio.	282 s	164 s	126 s	103 s	
5 Mio.	446 s	260 s	200 s	163 s	
10 Mio.	632 s	366 s	282 s	231 s	
25 Mio.	12 min	7 min	5 min	258 s	
50 Mio.	23 min	14 min	12 min	10,5 min	Sonnenabstand des innersten Planeten
100 Mio.	33 min	22 min	20 min	19 min	Kleiner Sonnenabstand bewohnter Welten
250 Mio.	58 min	47 min	45 min	44 min	Entfernung zum nächsten Planeten
500 Mio.	100 min	89 min	87 min	86 min	
1000 Mio.	183 min	172 min	170 min	169 min	Entfernung zu weiter entfernten Planeten
2000 Mio.	350 min	338 min	336 min	336 min	Entfernung zu weiter entfernten Planeten
10.000 Mio.	28 h	28 h	28 h	28 h	Grenze eines Sonnensystems
25.000 Mio.	70 h	70 h	70 h	70 h	Durchflug durch komplettes Sonnensystem
50.000 Mio.	139 h	139 h	139 h	139 h	Grenze eines Riesen-Sonnensystems
100.000 Mio.	278 h	278 h	278 h	278 h	

Tab. 3.3 Reisezeiten für Raumschiffe bis zum Verlassen der letzten Atmosphärenreste eines Durchschnittsplaneten (oberer Teil der Tabelle) und im Vakuum des Weltraums (unterer Teil, in Abhängigkeit von der Beschleunigung). Die Zeiten stellen Richtwerte dar. Die Werte des unteren Tabellenteils wurden unter der Annahme errechnet, daß das Raumschiff zunächst maximal beschleunigt, bis es 100.000 km/s erreicht hat. Mit dieser Geschwindigkeit fliegt es solange weiter, bis es maximal abbremst, so daß es genau am Ziel zum Stillstand kommt.

aber doch eine Million km. Die Genauigkeit, mit der man den Endpunkt eines Hyperflugs bestimmen kann, ist bei allen Raumschiffen (zumindest der Technologie Arrakanths) plus/minus 100.000 km.

- Der Abstand von einem bewohnten Sonnensystem zum nächsten beträgt in der Konföderation von Arrakanth durchschnittlich nur 50 bis 60 Lichtjahre (dabei beherbergt nur etwa jedes 700. Sonnensystem einen bewohnbaren Planeten). Derartige Strecken können von einem Raumschiff in zwei bis drei Stunden zurückgelegt werden..
- Wird der minimale Abstand zu Planeten und Sonnen beim Hyperflug nicht eingehalten, so kann es zur Zerstörung des Raumschiffes kommen. Das Risiko steigt dabei, je näher das Schiff dem kosmischen Objekt kommt. Bis zu 50% des geforderten Abstandes kommt es bei einem W20-Wurf über 16 zur Zerstörung, bis 25% bei W20-Würfen über 14, bis 10% bei W20-Würfen über 10 und darunter bei W20-Würfen über 5.

Flucht

Will ein Raumschiff sich einem Konflikt entziehen, so wird es versuchen zu fliehen. Unter Umständen wird ein gegnerisches Raumschiff aber versuchen, diese Flucht zu verhindern. Ob ein Verfolger einen Flüchtenden einholen kann, hängt von vielen Faktoren ab:

- Die Beschleunigungsleistung des Verfolgers im Vergleich zum Flüchtenden
- Der Abstand der beiden Raumschiffe zu Beginn der Fluchtsituation
- Die relativen Anfangsgeschwindigkeiten der Raumschiffe

Kann der Flüchtende einen Hyperflug beginnen, so endet die Verfolgungssituation, denn im Hyperraum ist eine Verfolgung nicht mehr möglich.

Stehen die beiden Raumschiffe zu Beginn relativ zueinander still, so wird eine Flucht immer dann gelingen, wenn die Beschleunigungsleistung des Flüchtenden höher ist als die des Verfolgers.

Es ist für die Zwecke eines Abenteuerspiels fast immer viel zu kompliziert, die nötigen Be-

rechnungen über Abstände, Geschwindigkeiten und so fort anzustellen, um eine genaue Simulation einer Flucht durchzuführen. Meistens reicht es vollkommen aus, wenn der Master einfach abschätzt und bestimmt, ob eine Flucht gelingt oder nicht.

Schleichflug

Schleichflug ist ein Manöver, bei dem der Pilot versucht, mit minimaler Energie einen Punkt im Raum anzufliiegen. Ein Schiff im Schleichflug arbeitet auf *Minimallast* (siehe ALIENS'N' BLASTERS, Kapitel 12). Dadurch soll eine Ortung durch Gegner verhindert werden. Bei diesem Manöver dürfen nur die passiven Ortssysteme (Energie- und Massedetektor) benutzt werden, die Triebwerke geben nur hin und wieder einen Schubimpuls zur Steuerung ab.

Je nach Situation kann ein Schleichflug eine FW-Probe ohne Modifikator erfordern (im freien Raum), oder z.B. einen recht hohen Malus von z.B. -5 bedingen (im Asteroidenfeld, da dort Kollisionen mit Asteroiden vermieden werden müssen).

Bei absoluter Orter-Stille (absoluter Schleichflug, das Schiff läuft auf *Nulllast*) wird nie eine Probe gemacht, da der Pilot keine Möglichkeit hat, den Kurs zu verändern. Es sind alle Systeme deaktiviert. Der nötige Sauerstoff wird aus den Tanks geliefert (dieser kann aber später von den Lebenserhaltungssystemen wieder regeneriert werden). Ein absoluter Schleichflug ist nur im vollkommen freien Weltraum möglich. Der absolute Schleichflug kann sinnvoll sein, um sich "totzustellen", vor allem aber, um unbemerkt an gegnerischen Schiffen vorbeizudriften.

Einsitzige Raumschiffe

Kleine Raumjäger haben oft als einziges Besatzungsmitglied einen Piloten. Dieser muß dann einige Aufgaben übernehmen, die sonst vom Bordschützen oder Bordinformatiker erfüllt werden. Er muß die Bordgeschütze ausrichten, die Sensoren überwachen und die Grundfunktionen der Schiffssysteme steuern. Spezielle Aktionen (Lauschmanöver, Gefechtsprogramme einsetzen) sind bei einsitzigen Raumschiffen nicht möglich.

Weiterführende Kapitel:

- HYPERDRIVE Grundregeln, Kapitel 3: Ausführliches zu Flugmanövern
- ALIENS'N'BLASTERS Erweiterte Regeln, Kapitel 10: FW "Pilot" und FW-Proben
- HYPERDRIVE Grundregeln, 6. Kapitel: Mehr zu Fluchtsituationen

4. Kapitel

Aktionen des Bordinformatikers

Das Arbeitsgerät des Bordinformatikers ist der Bordcomputer. Über diesen kann er fast alles mit dem Raumschiff anstellen. In diesem Kapitel wird auf einige besonders wichtige Tätigkeiten eingegangen werden. Gefechtsprogramme werden im 8. Kapitel des HYPERDRIVE Referenzbuchs beschrieben.

Das Grundprogramm

Das Grundprogramm ist fest in jedem Bordcomputer installiert. Es benötigt keinen zusätzlichen Speicherplatz. Seine wichtigsten Funktionen sind die Steuerung der Schiffssysteme (von der Klimaanlage bis zu den Triebwerken einfach alle!), die Schadenserfassung, sowie die Verarbeitung der Informationen der Sensoren und Orter. Außerdem sind umfangreiche Datenbanken vorhanden, in denen z.B. Sternenkarten, Schiffstypen etc. gespeichert sind.

Über das Grundprogramm kann der Bordinformatiker in alle Schiffsvorgänge eingreifen. Er kann einfache Flugmanöver befehlen und die Route eines Hyperflugs planen. Das Abfeuern einer Waffe ist möglich, jedoch können keine Raumgefechte geführt werden.

Normale Ortung

Die Funktion von Massendetektor, Energiedetektor und Hyperradar sowie Energie- und Massenanalysator wurden schon in den erweiterten Regeln von ALIENS'N'BLASTERS, Kapitel 12, erläutert. Der BI aktiviert oder deaktiviert die entsprechenden Geräte im Bedarfsfall, und ihm werden die entsprechenden Informationen übersichtlich dargestellt.

Da der MD und der ED im Gegensatz zum Hyperradar passive Orter sind, bei deren Betrieb nur wenig Streuenergie abgegeben wird, werden sie fast permanent betrieben. Ein aktiviertes Hyperradar (ebenso wie ein Massenanalysator) bedeutet dagegen, daß ein Raumschiff unter Vollast operiert – und damit selber gut von anderen Schiffen per ED geortet werden kann.

Lauschen

Mit Hilfe des Bordcomputers kann der BI ein Objekt über eine größere als die reguläre maximale Ortungsdistanz (sog. Lauschen).

Der BI muß ansagen, welche der drei Hauptsensoren (ED, MD, oder Hyperradar) eingesetzt werden sollen (einen, zwei oder alle drei). Der BI muß sich 5 Minuten Zeit nehmen, während derer Triebwerke und Schutzschirm des Schiffes abgeschaltet sind. Der Master führt sodann für den Spieler des BI eine Probe auf dessen FW „Bordinformatiker“ aus (verdeckt, damit die Spieler nicht wissen, ob kein Objekt vorhanden ist, oder ob ihre Probe nur nicht gelang!). Tab. 4.1 gibt an, wie sehr sich die Orterreichweite erhöht.

Schiffsidentifikation (ID-Scan)

Ein Bordinformatiker kann ein unbekanntes Schiff anhand der Datenspeicher des Computers identifizieren (wenn es in diesen abgespeichert ist). Das zu identifizierende Schiff muß innerhalb des Ortungsbereichs aller drei Haupt-Sensoren (also ED, MD, und Hyperradar) sein. Der Vorgang dauert 10 Sekunden. Der BI muß eine FW-Probe (Malus 0 bis -4) bestehen. Bei Gelingen erhält der BI alle Informationen über den Schiffstyp (Waffen, Sensorenempfindlichkeit etc.), nicht aber über den aktuellen Zustand. Ein ID-Scan ist nicht während eines Gefechts möglich. Bei Mißlingen der Schiffsidentifikation macht der Master entweder keine oder falsche Angaben. Für einen ID-Scan ist kein spezielles Programm erforderlich (Teil des Grundprogramms).

Ergebnis der FW-Probe	Maximale Orterdistanz	Beispiel
FW-Probe mißlungen	100%	25 Millionen Km
FW-Probe bestanden	110%	27,5 Millionen Km
Wurf um 1 kleiner als FW	120%	30 Millionen Km
Wurf um 2 kleiner als FW	130%	32,5 Millionen Km
Wurf um 3 kleiner als FW	140%	35 Millionen Km
Wurf um 4 kleiner als FW	150%	37,5 Millionen Km
Wurf um 5 kleiner als FW	160%	40 Millionen Km
Wurf um 7 kleiner als FW	170%	42,5 Millionen Km
Wurf um 9 kleiner als FW	180%	45 Millionen Km
Wurf um 12 kleiner als FW	190%	47,5 Millionen Km
Wurf um 15 kleiner als FW	200%	50 Millionen Km

Tab. 4.1 Maximale Orterdistanzen beim Manöver „Lauschen“.

Das Beispielobjekt kann normalerweise über 25 Millionen km geortet werden. In der letzten Spalte der Tabelle ist in Abhängigkeit von der FW-Probe jeweils angegeben, auf welchen Wert sich die maximale Orterdistanz erhöht.

Kurs vorab programmieren

Mit dem Unterprogramm "Astrogation" des Grundprogrammes kann der BI einen festen Kurs für das Schiff im vorab programmieren. Auch Hypersprünge und Wareschleifen können ausgeführt werden. Komplizierte Manöver, zum Beispiel Landungen und Starts in engen Räumen oder Raumgefechte, sind aber nicht möglich.

Schiffe ohne Bordinformatiker

Ist kein Bordinformatiker vorhanden, so übernimmt der Pilot einen Teil der Aufgaben des BI. Hierzu gehören sämtliche Funktionen des Grundprogramms, einfache Ortungsmanöver, und Funkkommunikation. "Lauschen", eine Energie- oder eine Massenanalyse sind in dieser Situation nicht möglich. Der ID-Scan kann eventuell mit niedrigerer Erfolgsaussicht vom Bordcomputer automatisch durchgeführt werden.

Weiterführende Kapitel:

- HYPERDRIVE Grundregeln, Kapitel 4: Ausführliches zu Aktionen des BI
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 12: Sensoren, Ortung und Funk
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 13: Computer und Biotroniken
- HYPERDRIVE Grundregeln, Kapitel 2: Ausführliches zur Besatzung
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 10: Fähigkeiten (Pilot, Bordinformatiker, Bordschütze u.a.)

5. Kapitel

Waffensysteme

Während Panzerung und Energie-Schutzschirme die wichtigsten Defensivsysteme darstellen, findet man bei den Offensivsystemen eine ganze Reihe von verschiedenen Strahl- und Projektilwaffen.

Definition von Waffen und Schutzschirmen

Bordwaffen, Panzerung und Schutzschirme von Raumschiffen werden durch dieselben Werte definiert wie Handfeuerwaffen (Zielmodifikator ZM, Reichweite RW - allerdings in km -, Trefferpunkte TP, Schüsse/Magazin [meist unbegrenzt], Feuerfolge und Nachladezeit; siehe 2. Kapitel des Grundregelwerks ALIENS'N'BLASTERS) und persönliche Schutzschirme (Schirmüberladungs-Wert SÜ, Schirmreflexions-Wert SR und Aufbauzeit; siehe 11. Kapitel der Erweiterten Regeln von ALIENS'N'BLASTERS).

Zusätzlich wird genauso wie bei Bodenfahrzeugen (siehe ANB-Referenzbuch Kapitel 15) der *Schußbereich* angegeben, was aber eher zur Beschreibung des Raumschiffs zählt (Horizontale: 0° bedeutet in Flugrichtung, 90° nach rechts, 180° nach hinten, 270° nach links; Vertikale: 0° bedeutet parallel zur Horizontalen, +90° nach oben senkrecht, -90° nach unten senkrecht). Nur in wenigen Situationen muß der Master hierauf zurückgreifen.

	Sehr klein	Klein	Mitte-groß	Groß	Sehr Groß
Sehr nah	-2	0	0	0	0
Nah	-4	-2	-1	0	0
Mittelweit	-6	-4	-2	-1	0
Weit	-8	-6	-4	-2	-1
Sehr weit	-10	-8	-6	-4	-2

Tab. 5.1 Modifikator für Distanz und Zielgröße

Abfeuern einer Waffe

Das Abfeuern einer Waffe erfordert eine Probe auf den FW „Bordschütze“, die durch verschiedene Modifikatoren ergänzt wird. Der wichtigste ist der Modifikator für Distanz und Zielgröße (siehe Tabelle 5.1). Wichtig ist, daß die Größenklassen für Raumschiffe aus Tabelle 1.1 dieses Buchs verwendet werden (und nicht die Größenklassen von Zielen für Handfeuerwaffen, Tabelle 2.1 des Grundregelwerks ALIENS'N'BLASTERS). Ansonsten gelten dieselben Regeln wie für das Abfeuern eines Schusses mit einer Handfeuerwaffe (siehe ALIENS'N'BLASTERS Grundregelwerk, Kapitel 2).

Auswirkungen eines Treffers

Die Trefferauswirkungen einer Raumschiffswaffe werden nach denselben Regeln ermittelt, die auch für Handfeuerwaffen gelten (siehe 2. und 11. Kapitel von ALIENS'N'BLASTERS). Nachdem mit einer Bordwaffe ein Treffer erzielt wurde, geschieht folgendes:

- 1. Ermitteln der erzielten Trefferpunkte (TP).**
- 2. Schutzschirm und Panzerung:** Von den TP werden der SÜ-Wert (Schutzschirm) und der RS-Wert (Panzerung) abgezogen.
- 3. Schaden am Ziel:** bleiben nach Abzug von SÜ und RS noch mehr als 0 TP übrig, so werden diese als Schadenspunkte (SP) von den MP des Ziels abgezogen.
- 4. Schaden am Schutzschirm:**
 - a.) $TP < SR\text{-Wert}$: 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 3.). 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 um ihre Differenz ab!

Bordwaffen

Strahlengeschütze stellen die Standardbewaffnung der meisten Raumschiffe dar. In der Konföderation von Arrakanth werden dagegen ballistische Kanonen nur selten als Bordgeschütze eingesetzt.

Raketenstarter können jeweils Raketen einer bestimmten Größe (Kaliber) aufnehmen und abfeuern. Verfügt der Starter über ein Magazin und einen Ladeautomaten, so kann nachgeladen und ein weiterer Schuß abgegeben werden.

Kampfraketen

Unter Kampfraketen im engeren Sinne verstehen wir nur Raum-zu-Raum-Raketen, die mit

einem Sprengkopf bestückt sind und einem Gegner Trefferpunkte zufügen sollen.

Blender-Raketen

Der Einsatz von Blender-Raketen im Gefecht wird im 6. Kapitel beschrieben.

Blender können dazu eingesetzt werden, einen Verfolger abzuhängen. Wird ein Raumjäger verfolgt, so feuert der Bordschütze den Blender ab. Die Rakete erzeugt nun für 300 Sekunden genau das Energiemuster ihres Raumschiffs. Geht parallel zum Abschluß der Raumjäger auf Nullast, so wird der Verfolger u.U. getäuscht und folgt dem Blender. In diesen 300 Sekunden werden vom Blender - und damit unter Umständen vom Verfolger - 10 Millionen km zurückgelegt!

Der Master sollte nach dem Abfeuern eines Blenders den Bordinformatiker des Raumschiffes, das getäuscht werden soll, eine FW-Probe ablegen lassen (dabei z.B. im freien Weltraum Bonus von +3, in einem dichten Asteroidenfeld Malus von -5 bis -7). Gelingt die Probe, so läßt sich der BI nicht täuschen. Mißlingt sie, so hält der BI den Blender für das verfolgte Raumschiff und folgt der Rakete. Nun kann es passieren, daß sich der Verfolger aus dem Bereich entfernt, in dem er den jetzt im freien Fall befindliche Raumjäger orten kann.

Weiterführende Kapitel:

- HYPERDRIVE Grundregeln, Kapitel 5: Ausführliches zu Waffensystemen
- ANB Grundregeln, Kapitel 2: Abfeuern einer Waffe und Trefferauswirkungen
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 11: Schutzschirme
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 10: FW "Bordschütze" und FW-Proben
- HYPERDRIVE Erweiterte Regeln, Kapitel 8: Gute Treffer, Gestaffelte Schutzschirme

6. Kapitel

Raumgefechte

Raumgefechte stellen den Kampf zwischen zwei oder wenigen Raumschiffen dar. Die hier beschriebenen Regeln werden durch das 8. Kapitel des HYPERDDRIVE Referenzbuchs ergänzt.

Kampfrunden und -phasen

Für das Spiel zerlegen wir die Vorgänge bei einem Raumgefecht in sogenannte Kampfrunden (KR). Eine Kampfrunde dauert 2 Sekunden. Jede KR besteht ihrerseits aus 3 Phasen (Manöver-, Schuß- und Schadensphase). Nach dem Ende einer KR folgt die nächste, bis das Gefecht endet (durch Abschluß, Aufgabe, Flucht o.a.).

Die Gefechtsdistanz ist die „nahe“ Entfernungsstufe der Reichweite der Hauptwaffe des überlegenen Schiffes (bei typischen Raumjägern 500 km).

Die Manöverphase

In der Manöverphase versucht jeder der zwei Piloten, sein Raumschiff in eine günstige Schußposition zu bringen. Beide Piloten (wir beginnen mit einem Zweikampf) wählt einen Manöver-Schweregrad aus (Manöver-Tabelle, Abschnitt 4 des Raumschiff-Datenblatts) und kündigt diesen an. Sodann führen alle beteiligten Piloten eine entsprechend modifizierte Probe auf den FW „Pilot“ durch (*FW-Modifikator* in der Manöver-Tabelle, z.B. Malus -4 für ein „schweres“). Gelingt die Probe, so erhält das Raumschiff den *Flug-Bonus*, sonst den *Flug-Malus*. Zusätzlich können gelungene Manöver TP-Boni ergeben.

Die *Flug-Boni/-Mali* der beiden Seiten werden gegeneinander verrechnet, indem man sie voneinander abzieht (Minuszeichen beachten!). Es ergibt sich der *Schuß-Modifikator*. Die Seite, die das bessere Manöver flog (den besseren Flug-Bonus oder niedrigeren Flug-Malus errang), erhält in der folgenden Schußphase für ihren Bordschützen einen Ziel-Bonus in Höhe des (positiven) Schuß-Modifikators. Die

Seite, die das schlechtere Manöver flog (den schlechteren Flug-Modifikator errang), erhält in der folgenden Schußphase für ihren Bordschützen einen Ziel-Malus in Höhe des (negativen) Schuß-Modifikators. Allgemein gilt:

$$\begin{aligned} & \text{Eigener Flug-Modifikator} \\ & - \text{Flug-Modifikator des Gegners} \\ & = \text{Eigener Schuß-Modifikator} \end{aligned}$$

Eventuell erreichte Zuschläge zu den TP werden nicht miteinander verrechnet, hier können beide Seiten einen Vorteil erhalten. Sie werden natürlich nur wirksam, wenn der Bordschütze in der Schußphase einen Treffer erzielt.

Hinweis: Im Referenzhandbuch werden zusätzlich die hier weggelassenen Auswirkungen von Patzern bei der Probe auf den FW „Pilot“ erläutert.

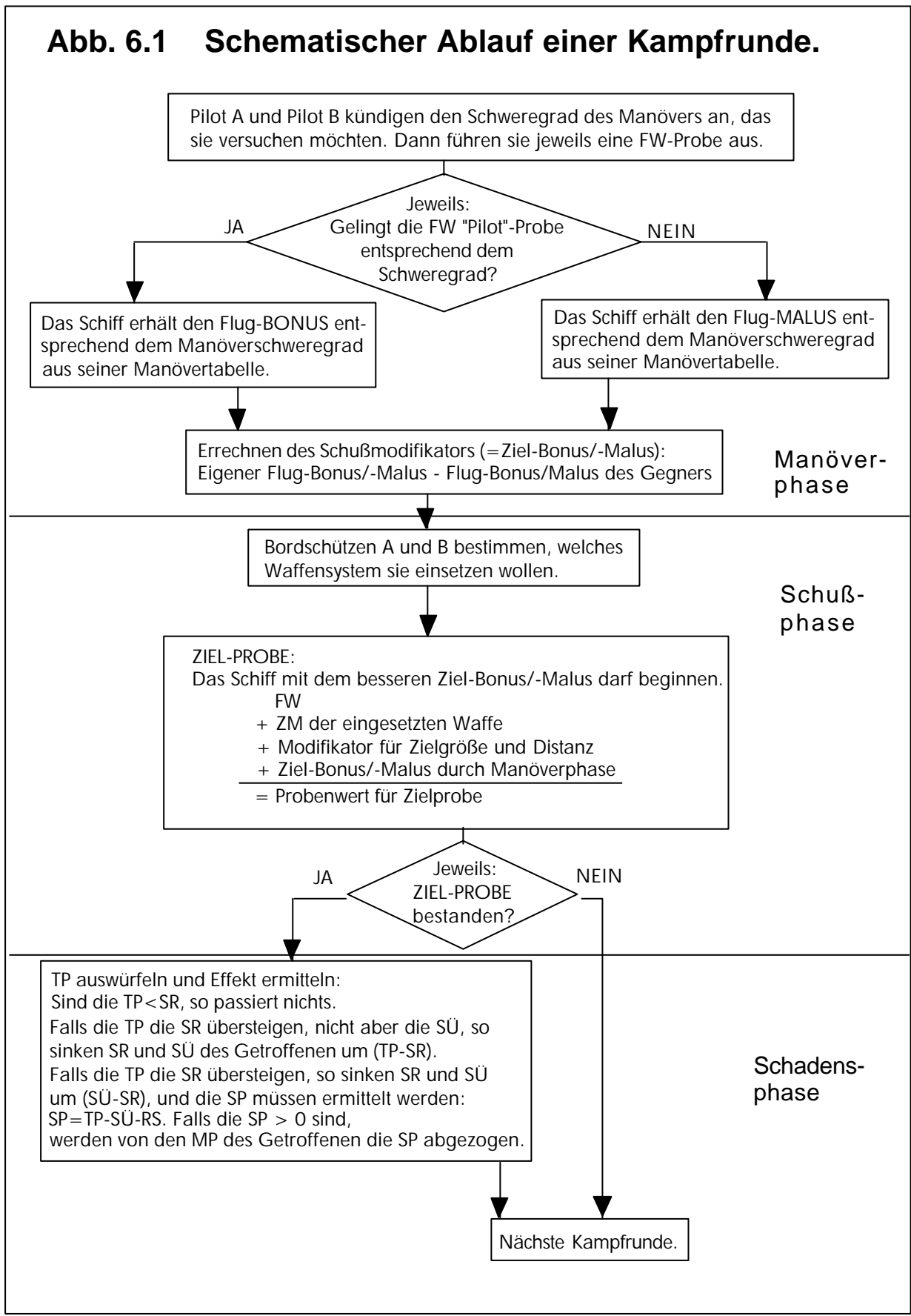
Schußphase

Nach der Manöverphase, in welcher der *Schuß-Modifikator* für den Bordschützen ermittelt wurde, folgt die Schußphase, in der festgestellt werden soll, ob die eingesetzten Waffen ihr Ziel treffen.

Das Schiff mit dem günstigeren Schuß-Modifikator darf zuerst die Schußphase durchlaufen. Bei einem Treffer folgt sofort die Schadensphase. Hat es all seine Waffen abgefeuert, ist der Gegner mit seiner Schußphase an der Reihe. Der Ablauf der Schußphase:

- 1.) Zu Beginn der Schußphase muß jeder Schütze **festlegen, welche Waffe(n)** er benutzen möchte.
- 2.) Es folgt die **FW-Probe** des Bordschützen auf den modifizierten FW „Bord-

Abb. 6.1 Schematischer Ablauf einer Kampfrunde.



Pilot A und Pilot B kündigen den Schweregrad des Manövers an, das sie versuchen möchten. Dann führen sie jeweils eine FW-Probe aus.

Jeweils:
Gelingt die FW "Pilot"-Probe
entsprechend dem
Schweregrad?

Das Schiff erhält den Flug-BONUS entsprechend dem Manöverschweregrad aus seiner Manövertabelle.

Das Schiff erhält den Flug-MALUS entsprechend dem Manöverschweregrad aus seiner Manövertabelle.

Errechnen des Schußmodifikators (= Ziel-Bonus/-Malus):
Eigener Flug-Bonus/-Malus - Flug-Bonus/Malus des Gegners

Manöverphase

Bordschützen A und B bestimmen, welches Waffensystem sie einsetzen wollen.

Schußphase

ZIEL-PROBE:
Das Schiff mit dem besseren Ziel-Bonus/-Malus darf beginnen.
FW
+ ZM der eingesetzten Waffe
+ Modifikator für Zielgröße und Distanz
+ Ziel-Bonus/-Malus durch Manöverphase
= Probenwert für Zielprobe

Jeweils:
ZIEL-PROBE
bestanden?

TP auswürfeln und Effekt ermitteln:
Sind die TP < SR, so passiert nichts.
Falls die TP die SR übersteigen, nicht aber die SÜ, so sinken SR und SÜ des Getroffenen um (TP-SR).
Falls die TP die SR übersteigen, so sinken SR und SÜ um (SÜ-SR), und die SP müssen ermittelt werden:
SP=TP-SÜ-RS. Falls die SP > 0 sind, werden von den MP des Getroffenen die SP abgezogen.

Schadensphase

Nächste Kampfrunde.

schütze“. Es gilt:

FW „Bordschütze“

- + Zielmodifikator der Waffe (ZM)
 - + Modifikator für Distanz (nah)/Größe des Ziels
 - + Ziel-Bonus/-Malus aus Manöverphase
 - + Sonstige Modifikatoren
- = Probenwert (muß für Treffer kleiner oder gleich groß sein wie W20-Wurf)

In jeder KR wird der Schuß-Modifikator neu ermittelt; FW „Bordschütze“, ZM der Waffe und Modifikator für Ziel-Größe und Entfernung werden dagegen beibehalten (Ausnahme: Verschlechterung des ZM bei Schäden, siehe HYPERDRIVE Referenzbuch Kapitel 8).

Schadensphase

In der Schadensphase werden die Auswirkungen eines Treffers bestimmt (Trefferpunkte und ggf. Schäden an Schirmen und Rumpf); dies wurde schon beschrieben (siehe Kapitel 5 dieses Buchs). TP-Boni erhöhen durch gelungene Manöver erhöhen u.U. die erzielten TP!

Kampf gegen mehrere Gegner

Kämpfen auf den gegnerischen Seiten mehrere Raumschiffe gegeneinander, so müssen die beschriebenen Regeln für Zweikämpfe ergänzt werden.

Zunächst einmal werden die Kontrahenten so aufgeteilt, daß ein einzelnes Raumschiff der einen Seite gegen zwei oder mehr Gegner kämpft.

Das einzelne Raumschiff kann nun für jeden seiner Gegner bestimmen, ob er diesen ignoriert oder beachtet:

Gegner ignorieren: ignorierte Raumschiffe können das Einzelschiff angreifen, werden aber selber nicht angegriffen. Sie erhalten bei gelungenem Manöver den Bonus des *nächst-höheren* Manöver-Schweregrads, bei Mißlingen aber nur den üblichen Flug-Malus (bei einem „halsbrecherischen Manöver einen um 1 erhöhten Flug-Bonus). Diese Regel ist unabhängig von der Zahl der ignorierten Raumschiffe. Flug-Boni und -Mali gelten für ignorierte Schiffe direkt als Schuß-Modifikator (der Flug-Bonus ist für das Einzelschiff gegenüber dem ignorierten quasi 0).

Gegner beachten: Beachtet das Einzelschiff nur einen einzelnen Gegner, so kämpft

es gegen diesen wie oben beschrieben. Kämpft es gegen zwei Schiffe, die beide beachtet werden, so erhält es für ein gelungenes Manöver nur den Flug-Bonus der nächsttieferen Stufe, während die üblichen Flug-Mali gelten. Bei drei beachteten Gegnern ergibt ein gelungenes Manöver nur den Flug-Bonus der Stufe zwei unterhalb des üblichen Bonus. Alle beachteten Gegner können auch beschossen werden. Allgemein gilt, daß für jeden zusätzlichen Gegner, der bei den Manövern beachtet werden soll, der für das Manöver vergebene Bonus um eine Stufe sinkt. Werden die Schweregrade nach unten hin überschritten, so wird für jede weitere Schwierigkeitsstufe der Flug-Bonus um -1 verkleinert.

Blender-Raketen im Gefecht

Blender-Raketen sollen die Sensoren feindlicher Raumschiffe blenden. Der Schütze, der einen Blender abfeuern will, muß dies zu Beginn der Schußphase ansagen, also bevor bekannt ist, mit welcher Waffe der Gegner schießt und ob er trifft. Bevor irgendwelche Ziel-Proben erfolgen, rollt er zwei W6 und addiert die Augenzahl. Um dieses Ergebnis werden die Ziel-Proben aller Bordschützen (auch der eigenen) in dieser Kampfunde erschwert.

Mehrere Geschütze pro Schiff

Viele Raumschiffe verfügen über mehrere Bordwaffen, die jeweils von einem gesonderten Bordschützen bedient werden und alle in derselben KR abgefeuert werden dürfen.

Für alle Waffen eines Schiffes gilt der in dieser KR ermittelte Schuß-Modifikator. Es werden aber für jeden Schützen getrennte FW-Proben durchgeführt, die ermitteln sollen, ob er den Gegner trifft. Dabei wird die Waffe, die auf dem Datenblatt als erste notiert ist, auch als erste im Spiel abgehandelt.

Situationen, die zum Kampf führen

Verschiedene Situationen können zu einem Kampf führen, einige seien beispielhaft ange-rissen:

- 1.) **Beide Gegner willigen in das Gefecht ein.**
- 2.) **Ein Gegner versucht, sich dem Gefecht zu entziehen:** Nachdem sich zwei Raumschiffe gegenseitig entdeckt haben, wird

eines u.U. versuchen, sein Heil in der Flucht zu suchen. Verfügt der Angreifer gegenüber dem Fliehenden über eine höhere Beschleunigung, und ist der Abstand (und die Geschwindigkeitsdifferenz) zwischen beiden nicht zu groß, so kann er den Gegner einholen und einen Kampf beginnen – zumindest bis sich dieser durch einen Hypersprung retten kann.

- 3.) **Ein Gegner lauert dem anderen auf:** Oftmals möchte eine Seite einem Kampf ausweichen, die andere Seite dagegen will das Gefecht erzwingen. Daher lauert der Überlegene dem Raumschiff der Gegenseite auf. Ist das arglose Opfer nahe genug herangekommen, so werden die Triebwerke gezündet, der Angreifer stürzt sich auf das Opfer und es kommt zum Kampf - wenn das Opfer nicht schneller ist und fliehen kann!
- 4.) **Angriffs-Hypersprung an die Position des Gegners:** Diese Form eines Angriffs kann nur gewählt werden, wenn die Position des Opfers recht genau bekannt ist, und es sich um bewegungslose (zum Beispiel Raumstationen) oder sehr langsam beschleunigende Objekte (zum Beispiel Raumfrachter) handelt. Die Angreifer wählen einfach den Austrittspunkt ihres Hyperflugs an einer geeigneten Stelle. Zu beachten ist, daß Hyperflüge nur mit einer begrenzten Präzision durchgeführt werden können.

Mehr dazu finden Sie im Kapitel 6 des HYPERDRIVE Referenzbuchs.

Flucht aus einem Gefecht

Prinzipiell kann die Flucht durch einen Hypersprung erfolgen (diese Möglichkeit steht allen Raumschiffen mit Hyperantrieb zur Verfügung, die Initiationsphase des Hyperantriebs muß aber vollendet werden), oder das Raumschiff beschleunigt und fliegt davon. Letzteres ist aber nur möglich, falls es eine höhere Beschleunigung als der Gegner aufweist.

Abschuß eines Raumschiffes

Wenn ein Raumschiff in einem Gefecht abgeschossen wird, so muß manchmal geklärt werden, was mit der Besatzung geschieht.

Trug die Besatzung zum Zeitpunkt des Abschusses keine Raumanzüge, so ist sie auf jeden Fall tot.

Erlitt das Raumschiff beim letzten Treffer mehr Schadenspunkte (SP), als der Hälfte seiner ursprünglichen MP entsprechen, so sterben die Figuren trotz Raumanzügen durch die Explosion.

Trugen die Figuren dagegen Raumanzüge, und fügte der letzte Treffer dem Schiff höchstens so viele SP zu, wie der Hälfte seiner ursprünglichen MP entsprechen, so werden sie nur verletzt (3W6 + 5 SP).

Weiterführende Kapitel:

- HYPERDRIVE Grundregeln, Kapitel 6: Ausführliches und Beispiele zu Raumgefechten
- HYPERDRIVE Grundregeln, Kapitel 5: Waffensysteme
- ANB Grundregeln, Kapitel 2: Ziel-Probe, Trefferpunkte, Schadenspunkte
- HYPERDRIVE Erweiterte Regeln, Kapitel 8: gute Treffer, Patzer, Gefechtsprogramme etc.
- ANB, Kapitel 10: Fähigkeiten (Pilot, Bordinformatiker, Bordschütze u.a.)