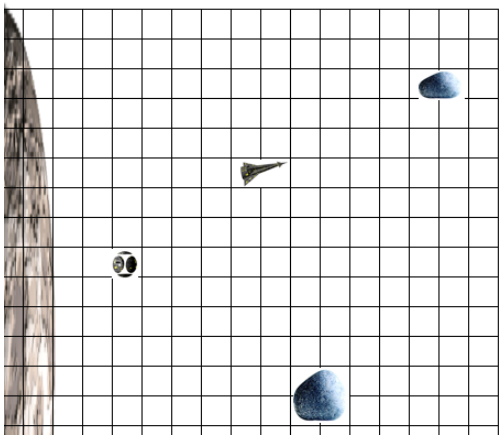
GEFECHTSREGELN

Inhalt	Seite
Einstieg	1
Talentwürfe vor dem Gefecht	2
Gefechtsaktionen	2
Orten und Scannen	4
Das Fliegen eines Raumschiffes	5
Landen und Abstürzen	6
Das Gefecht	7
Attacken	7
Energieschilde und Kraftfelder	8
Gründe für Wurfmodifikationen	9
Die misslungene Attacke	9
Paraden	10
Auswirkungen eines Treffers	12
Meisterhafte TW und Patzer	13
Überraschungsangriff und Startschuss	13
Quereinsteiger	13
Sphäriker	14
Kaperung	16
Virtuelle Angriffe	17
Kollisionen und Explosionen	18
Ein Loch im Raumschiff	18
Notstand	19
Weitere Hinweise	20
Rollenspiel nicht vergessen	21

Die Gefechtsregeln beziehen sich auf die Kämpfe mit Raumschiffen im Weltall.

1. Einstieg



In einem Gefecht stehen sich Kontrahenten auf einem dafür angefertigten Kampfraster gegenüber, das in Quadrate aufgebaut ist. Der Raumschiffkampf wird zunächst also 2-dimensional ausgeführt. Für das Gefecht werden Gefechtsliste, Trefferliste für Raumgefechte, entsprechende Raumschiffbögen und verschiedene Würfel verwendet. Im Gefechtsraster können Asteroiden, Kometen, Satelliten, Weltallschrott und andere Dinge eingebaut sein. Die Kontrahenten werden in die Gefechtsliste eingetragen.

- Ein Feld im Gefecht ist fast 1 x 1 Km groß.
  (Genau genommen sind es 833 m x 833 m.
  So viel m bewegt sich ein Raumschiff bei 1.000 Km/h in einer Gefechtsaktion.)

- Ein Raumschiff besetzt, je nach Größe, unterschiedlich viele Felder im Gefechtsraster.
  - Sphäriker = 1 Feld
  - R1 – R3-Klassen = 2 x 2 Felder
  - R5 – R9-Klassen = 3 x 3 Felder
  - R10 – R20-Klassen = 5 x 5 Felder

- Wenn sich Sphäriker zu einer Einheit gruppieren, können sich bis zu 9 Sphäriker auf 1 Feld befinden, die auch verschiedene Formationen ausführen können (siehe unten, unter „Sphäriker"!)
- Aus Gründen des 2-dimensionalen Gefechtsrasters stehen Raumschiffe und Sphäriker nicht auf dem gleichen Feld, außer sie fliegen bewusst über oder untereinander. Das muss jeweils angekündigt werden (siehe unten, unter „Das Fliegen eines Raumschiffes"!) Der Blick auf das Gefechtsraster ist somit von oben.

- Raumschiffe begegnen sich nur im Subimpuls.
  - Subimpuls ist mit dem Gravitino-Antrieb oder mit Inertdüsen möglich.
  - Raumschiffe mit einer höheren Geschwindigkeit würden das komplette Gefechtsraster in einer Gefechtsaktion durchfliegen. Eine Kollision hätte gravierende Folgen.

- Der Spielmeister (SM) führt die Gefechtsliste, in der die Raumschiffe eingetragen werden.

2. Talentwürfe vor dem Gefecht

Vor dem Gefecht müssen für jedes Raumschiff 2 Würfe mit dem W20 durchgeführt werden:

1.) **Gefechtsreihenfolge**: Zur Ermittlung der Gefechtsreihenfolge muss der Wert des Navigators in Navigation mit W20 Punkten addiert werden.
Entsprechend der Rangfolge, ausgehend vom höchsten Wert, findet die Reihenfolge der Kämpfenden statt. Evtl. muss ein Stechen entscheiden.
(Nach einer Gefechtsrunde kann die Reihenfolge neu ermittelt werden. Aus Zeitgründen kann das aber auch entfallen.)
- Bei Sphärikern wird der Wert in „Sphäriker" genommen.
- Bei einer Sphäriker-Einheit wird der Wert des Staffelführers genommen.

2.) **Raumschifffführung**: Die Spieler würfeln für ihren Raumschiffkommandanten einen weiteren TW auf Raumschifffführung, wie dieser sein Raumschiff im Gefecht führen kann. Das hat Auswirkungen auf die Handlungen der Crew.
  - Misslingt der TW, sind alle TW der beteiligten Crewmitglieder – 2 WM.
  - Bei einem Patzer werden alle TW – 4 WM.
  - Bei einem guten TW werden alle TW + 2 WM.
  - Bei einem meisterhaften TW werden alle TW + 4 WM.
- Der SM kann diesen TW bei besonderen NSC-Raumschiffkommandanten ebenso durchführen.

3. Gefechtsaktionen

An einem Gefecht sind mehrere Personen in der Kommandozentrale oder im Cockpit beteiligt. Es ist ein Zusammenspiel verschiedener Akteure, unter der Führung eines Kommandanten. Im Rollenspiel kann der Kommandant einen Befehl geben, der Navigator lenkt währenddessen das Schiff und parallel kann der Artillerist einen Schuss abgeben. Jedes Mitglied der Kommandocrew kann in einer Gefechtsaktion zum Zug kommen.

- Eine Gefechtsaktion dauert ca. 3 Sekunden.

3.1. Handelnde Personen in einer Gefechtsaktion:

Jede Person an einer Konsole kann in einer Gefechtsaktion eine Aktion durchführen. Das Raumschiff kann also in einer Gefechtsaktion z. B. fliegen und zugleich schießen

- Der Kommandant gibt Befehle oder führt selbst eine Tätigkeit an einer Konsole aus.
- Der Navigator lenkt das Raumschiff entsprechend seiner Geschwindigkeit.
- Der Artillerist kann einen Schuss oder eine ähnliche Tätigkeit ausführen.
- Der Kommunikator könnte orten oder scannen oder hacken o. ä.

- Andere Aktionen sind denkbar.

- Sollte das Raumschiff über eine zweite Kommandozentrale verfügen (Cockpit), hat das Raumschiff doppelte Möglichkeiten:

  - Der dortige Artillerist kann ebenfalls einen Schuss abgeben oder eine ähnliche Tätigkeit ausführen.
  - Der dortige Kommunikator kann ebenfalls orten oder scannen oder hacken o. ä.

  - Es können jedoch keine weiteren Befehle erteilt werden, denn der eigentliche Kommandant sitzt in der primären Kommandozentrale.
  - Es kann ein Raumschiffelement nur einmal genutzt werden. Es existiert nur ein Hacker-Modul, also kann dies auch nur von einem Kommunikator genutzt werden. Es existiert nur eine Photonenkanone, also kann diese nur von einem der Artilleristen gerade genutzt werden.
  - Das Raumschiff kann nicht weiter fliegen, als es dessen Geschwindigkeit zulässt. Der Navigator auf der Brücke hat das primäre Zugriffsrecht.

  - Sollte auf einer Kommandozentrale ein Akteur ausfallen,
    - kann dort jemand anderes seinen Platz einnehmen oder
    - jemand bedient die Konsole von seiner Konsole aus (wodurch der TW – 2 WM wird) oder
    - die Aufgabe wird von einem Akteur der zweiten Kommandozentrale aus weitergeführt.

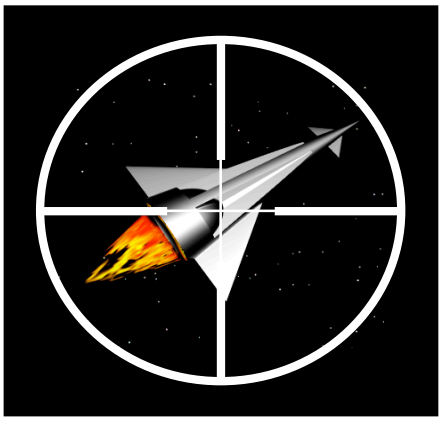
3.2. Beispiele möglicher Tätigkeiten in einer Gefechtsaktion:

Beispiele von Tätigkeiten	Zuständigkeiten	Beispiele / Bemerkungen
Raumschiff hebt ab oder landet	- Der Kommandant gibt den Befehl - Navigator fliegt (TW auf NAV)	- Das Raumschiff verlässt den Hangar eines Schiffes - Das Raumschiff hebt vom Erdboden eines Gestirns ab - Das Raumschiff landet auf dem Boden eines Gestirns • Misslingt der TW beim Abheben oder Verlassen eines Hangars, kann das Raumschiff irgendwo gegen geraten und einen Schaden erleiden. • Misslingt der TW beim Einflug in eine terrestrische Atmosphäre, kann das Raumschiff abstürzen. • Der TW wird beim Einfliegen in eine Atmosphäre oder beim Abheben von einem Gestirn je + 0,1 GRAV und je R-Klasse – 1 WM. • Ein Navitron bewirkt + 2 WM.
Raumschiff manövrieren	- Navigator fliegt (TW auf NAV)	- Das Raumschiff soll durch eine enge Passage oder durch ein Asteroidenfeld fliegen. • Misslingt der TW, kann das Raumschiff mit einem Objekt kollidieren. • Asteroidenfelder können nur von Raumschiffen bis zur R3-Klasse durchflogen werden. • Je R-Klasse wird der TW auf Navigation – 1 WM.
Raumschiff wechselt Antriebsform	- Der Kommandant gibt den Befehl - Der Navigator übt den Befehl aus	- Das Raumschiff braucht 3 Gefechtsaktionen, um in eine höhere Geschwindigkeit zu wechseln. • Parallel dazu wird der Trägheitsdämpfer aktiviert. • Eine freie Flugbahn ist nötig, sonst findet eine Kollision statt. • Ein Neutrinostrahler kann Raumschiffe in einem Umfeld von 11 x 11 Feldern dazu zwingen, dass sie im Subimpuls bleiben müssen oder sie werden in den Subimpuls gedrosselt. - Findet der Schub statt, fliegt das Raumschiff mit dieser Geschwindigkeit die vorgegebene Strecke. Lediglich die Inertdüsen korrigieren die Bahn.
Schuss abgeben	- Evtl. gibt der Kommandant den Befehl - Der Artillerist schießt (TW auf ART)	- Das Raumschiff schießt auf ein Objekt. • Die Waffen müssen erst aktiviert und ausgefahren werden, was eine Gefechtsaktion kostet. • Durch ein weiteres Cockpit kann ein weiterer Schuss abgeben oder eine ähnliche Tätigkeit getan werden. • Fast alle Waffen benötigen eine Nachladepause und sind erst in der übernächsten Gefechtsaktion wieder einsetzbar. • Phaserbänke können Photonengeschosse und Railgun abwehren. • Stabjäger und Bullets können Geschossen ausweichen. • Der TW des Schusses entscheidet über die Auswirkung des Treffers (siehe Trefferliste!)
Schild aktivieren	- Evtl. gibt der Kommandant den Befehl - Der Artillerist aktiviert / deaktiviert den Schild	- Ein Energieschild spannt sich z. B. vor dem Bug aus. • Der Energieschild schützt die Seite mit 2.000 RS. • Der Energieschild lässt eigene Photonengeschosse durch. • Der Energieschild behindert Aktivitäten und Geschosse, die in diese Richtung ausgesandt werden sollen.
Orten und Scannen	- Evtl. gibt der Kommandant den Befehl - Der Kommunikator scannt ein Objekt (TW auf KOM)	- Das Raumschiff ortet alle Objekte bis zu 100 Mill. Km Entfernung. - Durch die Ortung werden Art und Größe eines Objekts bestimmt. - Der Kommunikator kann die georteten Objekte je Gefechtsaktion einzeln scannen. - Durch den Scann erkennt man ein Raumschiff an seiner Beschaffenheit, seine Identität und aktivierten Außenelemente. • Der Scann funktioniert nicht durch Protectarea geschützte Räume oder bei einem aktivierten Störsender. • Mit einem Raum-Scanner kann man in fremde Raumschiffe hinein scannen (Reichweite: 10 Felder). • Ein Black-Out-System kann dem Scanner falsche Informationen übermitteln.

...

Beispiele von Tätigkeiten	Zuständigkeiten	Beispiele / Bemerkungen
Virtueller Angriff	- Evtl. gibt der Kommandant den Befehl - Der Kommunikator hackt sich in ein Raumschiff (TW auf INF)	- Um ein Raumschiff o. a. im Weltall zu hacken, ist ein Raumschiff-Hacker-Modul nötig. Es findet ein virtueller Kampf gegen das feindliche System statt. Das feindliche System verteidigt sich mit seiner Firewall. Sollte die Attacke erfolgreich gewesen sein, wird das System genutzt, wenn der Hacker an der Reihe ist. Er muss für neue Befehle in entsprechender Reichweite bleiben. • Es kann ein Raumschiff oder ein äußeres sichtbares Element eines Raumschiffes angegriffen werden. • Mit einem Raum-Scanner lassen sich auch innere Elemente angreifen. • Störsender und Protectarea geschützte Räume verhindern virtuelle Angriffe. • Reichweite: 10 Felder.
Sphäriker verlassen den Hangar	- Der Kommandant gibt den Befehl - Pilot(en) fliegen ihre Sphäriker aus dem Hangar (TW auf Sphäriker)	• In einer Gefechtsaktion können immer max. 2 Sphäriker gleichzeitig den Hangar verlassen. • Die Sphäriker können eine Formation bilden (max. 9 Sphäriker können auf einem Gefechtsfeld fliegen und bilden dann dort eine Formation). • Die Sphäriker werden ans Ende der Gefechtsliste platziert und fliegen dann hinaus.

4. Orten und Scannen



4.1. Das Orten:

Ein Raumschiff ortet in einer Entfernung von bis zu 100 Mill. Km sämtliche Objekte. Der Kommunikator erfährt durch die Kom-Konsole, was sich im Weltall abspielt. Durch das Orten lassen sich Objekte in ihrer Art und Größe bestimmen. Die Kom-Konsole registriert also, ob es sich um einen Asteroid oder um ein Raumschiff handelt und wie groß das Objekt ist. Durch das Orten wird auch registriert, ob auf Gestirnen Atmosphäre herrscht, ob sie bewohnt sind usw. Und die Ortung erklärt auch, wenn Raketen im Weltall unterwegs sind oder sich im Sternensystem außergewöhnliche Techniken befinden, die eine besondere Strahlung abgeben.

- Die dunkelelbische Tarntechnik mit ihrem Tevatronfeld verhindert das Orten und Scannen ihrer dunkelelbischen Raumschiffe.
  - Hat das Tarnschiff aber einen Schuss oder ein Signal abgegeben, kann der Kommunikator versuchen, es ungefähr zu lokalisieren. Wenn der TW auf KOM gelingt, erhält er die Information, woher das Signal oder der Schuss kam, nämlich in einem 45 °-Spektrum vom Raumschiff ausgehend.
- Innerhalb von Präsolaren Nebelfeldern lassen sich Objekte nur in einem Umfeld von 7 x 7 Feldern orten und scannen.
- Die Ortung kann im Gefechtsraster Teleportationen wahrnehmen.
- Die Ortung kann Spuren des Nuklear- und Photonen- und Tachyonenantriebs wahrnehmen.
  - Um zu rekonstruieren, welche Richtung ein Raumschiff genommen hat, ist ein TW auf KOM nötig.
- Die Ortung erkennt besondere Techniken mit exotischer Strahlung, z. B. lässt sich Kontraktionstechnik (Schwarzes Loch) im gesamten Sternensystem wahrnehmen.
- Die Ortung erkennt, wenn ein Raumschiff in eine höhere Geschwindigkeit wechseln will.
- Die Ortung erkennt, dass sich im Gefechtsraster Raumminen befinden.
  - Um sie zu lokalisieren, muss man sie suchen. Jedes Gefechtsfeld muss einzeln abgesucht werden und der TW auf KOM muss gelingen.

4.2. Das Scannen:

Der Kommunikator kann sich ein Objekt genauer ansehen und es scannen. Ihm muss dafür der TW auf KOM gelingen. Durch das Scannen erhält er genauere Informationen, z. B. um was es sich für ein Objekt oder Raumschiff handelt, welche Kennung von einem Raumschiff ausgeht, ob es beschädigt ist, welche äußeren Elemente aktiviert sind usw.

- Zum Scannen muss der Kommunikator zuvor das System geortet haben.
- Durch den Scann können Elemente herangezoomt und angesehen werden.
- Durch den Scann kann der Kommunikator erfahren, wenn Gefechtswaffen oder Schilde ausgefahren und somit aktiviert wurden.
- Mit Hilfe des Raum-Scanners kann der Kommunikator bei einem gelungenen TW ins Innere eines Raumschiffes hinein scannen und dadurch den Aufbau und bewegliche Objekte registrieren. Dies ist z. B. bei Teleportationen sinnvoll. Die Reichweite des Raum-Scanners beträgt 10 Felder. Das Scannen in fremde Raumschiffe kann als feindlicher Akt gewertet werden.
- Durch ein Black-Out-System können Raumschiffe bei einem Scann falsche Informationen freigeben. Das Black-Out-System muss vor dem Scann aktiviert worden sein.
- Ein aktivierter Störsender verhindert das Scannen des Raumschiffes.
- Protectarea geschützte Räume können nicht gescannt werden.
- Um durch die Atmosphäre eines Gestirns zu scannen, muss man sich in der Exosphäre des Gestirns befinden, in einer Entfernung von max. 500 Km.

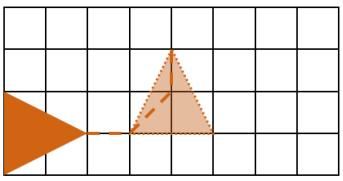
- Nur der Spieler des Raumschiffes, der gescannt hat, weiß von den Informationen seines Scanns. Die anderen Spieler wissen von den Ergebnissen Inplay zunächst noch nichts.

5. Das Fliegen eines Raumschiffes

5.1. Flugrichtung

Ein Raumschiff kann während seines Flugs die Richtung mehrmals jeweils um 45 ° ändern, nämlich je Geschwindigkeit von 1 Feld bis zu 45 °. Dabei muss es sich auch um 1 Feld fortbewegen; es wendet also nicht auf der Stelle.

Wenn es beispielsweise 3 Felder schnell fliegt, könnte es seine Richtung 3 x um 45 ° ändern. Im folgenden Schaubild ändert das Raumschiff 2 x den Kurs.



5.2. Subimpuls

Mit dem Gravitino-Aantrieb oder mit den Inertdüsen kann ein Raumschiff im Subimpuls fliegen. Dies ist die Geschwindigkeit, in der sich Raumschiffe begegnen und auch kämpfen.

  - Sphäriker = 3 – 5 Felder je Gefechtsaktion
  - R1 – R3-Klassen = 3 Felder je Gefechtsaktion
  - R5 – R9-Klassen = 2 Felder je Gefechtsaktion
  - Ab R10-Klassen = 1 Feld je Gefechtsaktion

- Primär fliegt ein Raumschiff im Subimpuls mit Gravitino-Antrieb.
- Besondere Manöver mit Inertdüsen werden im Subimpuls – 2 WM.
- Will das Raumschiff in eine höhere Geschwindigkeit wechseln, benötigt es 3 Gefechtsaktionen: 1.) Befehl und Antriebsform aktivieren; 2.) Flugroute wird berechnet; Trägheitsdämpfer wird aktiviert; Düsen werden aktiviert; 3.) Raumschiff fliegt davon.
- Ein Neutrino-Strahler kann vorbeifliegende Raumschiffe in den Subimpuls abbremsen (außer bei Raumschiffe, die im Tachyonensprung unterwegs sind) und verhindern, dass Raumschiffe in eine höhere Geschwindigkeit übergehen. Außerdem wird auch der Gravitino-Antrieb unterbunden. Dies ist in einem Umfeld von 11 x 11 Feldern möglich. Raumschiffe, die sich bisher im Subimpuls per Gravitino-Antrieb bewegten, müssen nach der Strahlung eine Gefechtsaktion opfern, um danach den Inertantrieb zu nutzen.

5.3. Möglichkeiten mit dem Navitron

Ein Navitron verbessert die Navigation.

- Es ermöglicht dem Autopiloten oder dem Navigator + 2 WM auf NAV.
- Es ermöglicht ein Wenden von bis zu 360 ° in einer Gefechtsaktion.
- Es ermöglicht nach einem Graser-Angriff, dass das Raumschiff in eine gewünschte Richtung blickt (dies ist eine automatische Parade).
- Das Raumschiff fliegt durch den Navitron im Subimpuls 1 Feld schneller.
- Für das Navitron benötigt das Raumschiff eine Gravitino-Kammer.

5.4. Über oder unter einem Raumschiff entlangfliegen

Ein Raumschiff oder Sphäriker kann über oder unter einem anderen Raumschiff oder Sphäriker entlangfliegen. Und es könnte während des Flugs auch Geschosse einsetzen. Auf diese Weise kommt man an Raumschiffen vorbei und kann sie auch gegen zunächst schlecht erreichbare Seiten beschießen.

- Der Flug muss angekündigt werden.
- Die 2-dimensionale Gefechtskarte macht eine Darstellung schwierig, aber theoretisch könnte das entlangfliegende Raumschiff oder der Sphäriker aufgrund seiner Geschwindigkeit auf dem gleichen Feld stehen bleiben.
- Beim Über- oder Unterfliegen geht ein Feld an Bewegung verloren, wie bei einer Kurskorrektur um 45 °.

6. Landen und Abstürzen

Das Landen mit Raumschiffen auf Gestirnen mit Atmosphäre und Gravitation ist schwer und gefährlich.

- Dem Navigator muss beim Abheben und beim Einflug in die Thermosphäre der TW auf NAV gelingen.
- Der TW ist je R-Klassengröße entsprechend – 1 WM.
- Der TW ist je GRAV + 0,1 um – 1 WM.
  Würde eine R3-Klasse auf einem Planeten mit der Schwerkraft GRAV 1,2 landen wollen, wird der TW – 5 WM.
  - Umgekehrt würde eine leichte Gravitation den TW positiv WM.
  - Ein Sphäriker erhält nur negative WM durch GRAV.
- Ein Navitron verbessert den TW auf Navigation + 2 WM.

6.1. Schaden beim Abheben oder Anlegen

Misslingt der TW des Navigators beim Abheben von einem Gestirn oder beim Ablegen oder Anlegen von oder an einer Station oder dergleichen, erleidet das Raumschiff 100 TP, wie durch den Schuss einer Phaserbank.

- Die Folgen sind aus der Trefferliste für Raumschiffgefechte zu entnehmen.
- Bei einem Patzer gilt das Ergebnis wie durch einen meisterhaften Treffer.

6.2. Absturz

Misslingt der TW des Navigators beim Einflug eines Gestirns mit Atmosphäre, stürzt das Raumschiff ab. Ein weiterer TW des Navigators entscheidet nun darüber, wie schlimm der Absturz wird.

- Ein Energieschild schützt nicht vor dem Schaden (dieser ist bereits in der Atmosphäre verglüht).
- Der TW des Navigators wird wegen des Absturzes um weitere – 2 WM.

Meisterhafter TW	Es entsteht kein Schaden. Das Raumschiff ist sicher und fliegt wieder oder landet sicher.
Guter TW	Das Raumschiff stürzt auf die Oberfläche. 10 % der ursprünglichen GST richten sich als TP und als normaler Treffer gegen das Raumschiff.
Normaler TW	10 % der ursprünglichen GST richten sich als TP und als guter Treffer gegen das Raumschiff.
Misslungener TW	20 % der ursprünglichen GST richten sich als TP und als guter Treffer gegen das Raumschiff.
Verpatzter TW	Das Schiff überlebt den Absturz nicht und ist komplett zerstört.

- Die Schwerkraft zieht das Raumschiff mit 11 Km je Sekunde abwärts.
  Der Absturz dauert ca. 7 Minuten.

- Während des Absturzes kann sich die Crew mit Rettungsräumen retten.
  Um die Rettungsräume rechtzeitig zu erreichen, kann ein TW auf Rennen erforderlich sein.
  Sollte das Raumschiff über einen Lift verfügen, können Personen die Rettungsräume schneller erreichen. Für sie kann ein TW auf GL gemacht werden.

Die ausgeschossenen Rettungsräume können auch von der Kommandozentrale aus abgeschossen werden. Da sich die Rettungsräume schon in der Atmosphäre des Gestirns befinden, spannen sie in der Thermosphäre einen Fallschirm aus.

L. Becker

Dennoch handelt es sich um eine Notlandung. Bei der Landung muss jeder Insasse einen TW auf LE schaffen. Misslingt der TW, erleidet man – W6 TP, wie durch ein Rohr. 6 TP würde dann als guter Treffer gewertet.

Bei schwerer Gravitation wird der TW wurfmodifiziert: GRAV 1,1 bedeuten – 1 WM.

7. Das Gefecht

7.1. Attacken

Gefechtswaffen werden fast immer am Dach eines Raumschiffes eingesetzt. Der Grund dafür ist die Klöpke-Technik. Die ermöglicht jeder Waffe in alle Richtungen zu feuern und somit kann man vom Dach aus in alle Richtungen schießen, außer nach unten. Waffen können natürlich auch an anderen Seiten angebracht werden, dies muss dann im Raumschiffbogen notiert werden.

Zunächst befinden sich die Waffen unter dem Gehäuse. Das hat den Vorteil, dass sie nicht von Kleinstteilen getroffen werden und sie können nicht gehackt oder gescannt werden (außer wenn das gegnerische Raumschiff einen Raum-Scanner aktiviert hat). Werden die Waffen ausgefahren, können sie danach eingesetzt werden. Sie sind dann aber auch durch einen Scann erkennbar.

- Das Aktivieren der Waffen: Um in ein Gefecht einzutreten, müssen die Waffen aktiviert werden. Sie werden dadurch in einer Gefechtsaktion alle oder bestimmte Waffen aus dem Gehäuse ausgefahren und sind einsatzbereit. Der Befehl des Kommandanten lautet dazu „Waffen bereit!"

- Der eigene Energieschild: Sollte ein Energieschild aktiviert werden, spannt er sich vor die jeweilige Seite aus und überragt auch einige Meter die Außenmaße des Raumschiffes. Wenn beispielsweise ein Energieschild vor dem Bug aktiviert wird, behindert es dadurch die eigenen Schüsse, die Richtung Bug, also nach vorne schießen wollen.
  - Allerdings können eigene Photonengeschosse den eigenen Energieschild durchdringen, weil sie mit diesem abgestimmt sind.
  - Railgun-Geschosse durchdringen ebenfalls den Energieschild und schaden ihm nicht.
  - Der Energieschild kann ansonsten durch den Schuss eigener Waffen Schaden erleiden und der Schuss wird dadurch behindert oder zerstört.
  - Der Energieschild schützt die komplette Seite, wo er ausgespannt wurde und die Seiten, die sich im Sichtfeld des Gegners befinden. Würde der Schild also am Bug ausgefahren sein und ein feindliches Schiff würde sich gegenüber vom Bug befinden und schießen, dezimiert der Energieschild alle Einschläge, die auf das Bug, auf das Dach, auf den Rumpf, auf die Backbord- oder Steuerbordseite gehen würden.
    Würde sich das feindliche Raumschiff aber gegenüber der Steuerbordseite befinden und den Schuss abgeben und das eigene Raumschiff hat nur einen aktivierten Schild am Bug, würde der Schild nur einen Treffer am Bug dezimieren.
    Das gegnerische Schiff kann Raketen einsetzen und einen Kurs bestimmen, mit dem die Rakete um den Schild herumjagt und ein gewünschtes Ziel am Raumschiff trifft, das nicht vom Energieschild geschützt ist.

- Der Talentwurf: Wenn ein Raumschiff einen Schuss abgibt, entscheidet der TW auf Artillerie, ob der Schuss ein Treffer ist. Dabei ist entscheidend, ob es ein normaler, guter oder meisterhafter Treffer war.
    - Der Schuss kann im Stillstand des Raumschiffes, aber auch zu Beginn, zum Ende oder während des Fluges geschehen.
    - War der TW erfolglos, handelt es sich um eine misslungene Attacke und es könnte dadurch ein anderes Objekt getroffen werden.

- Der Einschlag:
    - Sofern der Schuss nicht gezielt war, schlägt er auf ein Raumelement auf irgendeiner sichtbaren Seite des gegnerischen Raumschiffes ein. Der Schuss kann nicht auf die hintere, nicht sichtbare Seite des Raumschiffes einschlagen.
    - Befindet sich ein aktivierter Energieschild auf der Seite, die dem angreifenden Raumschiff gegenübersteht oder vor der Seite, wo der Schuss einschlagen würde, wird der Energieschild getroffen. Der Energieschild dezimiert den Treffer.
    - Obwohl zunächst nur äußere Elemente und das Gehäuse angegriffen werden können, können bei guten Treffern auch Schäden im Innenraum des Raumschiffes stattfinden. Die Trefferliste bestimmt die Folgen des Einschlags.

- Zielen: Der Artillerist kann eine Gefechtsaktion dafür opfern, um mit der Waffe auf bestimmte äußere und sichtbare Raumelemente zu zielen.
    - Zum Zielen muss der TW auf WS gelingen (nicht auf SINN!), weil der Artillerist am Computer arbeitet.
    - Ist der TW misslungen, findet kein gezielter Schuss statt. Der Artillerist kann seine nächste Aktion nutzen, um erneut zu zielen oder er gibt seinen Schuss ungezielt ab.
    - Ist der TW gelungen, wird der darauffolgende TW auf ART + 2 WM.
    - Beim Zielen können nur sichtbare äußere Raumelemente anvisiert werden.
    - Es können nicht die Raumelemente anvisiert werden, die sich auf der hinteren, nicht sichtbaren Seite des feindlichen Raumschiffes befinden (Ausnahme: Raketen!)
    - Es ist auch möglich, bewusst auf eine Seite zu schießen, um zu hoffen, auf diese Weise bestimmte Raumelemente zu treffen. Z. B. Schüsse aufs Dach, weil sich dort die Waffensysteme befinden. In dem Fall werden in der Trefferliste nur Raumelemente auf dem Dach ermittelt.

- Raketen: Raketen sind zielorientierte Geschosse, die sofort nach dem Ausschuss auch einschlagen, da sie mit einer Geschwindigkeit von 30.000 Km/h schnell fliegen. Raketen können Kurven fliegen, das Zielobjekt verfolgen und um Hindernisse fliegen, um schließlich am Zielort einzuschlagen. Zielorientierte Raketen müssen zuvor programmiert werden. Das kostet im Vorfeld eine extra Gefechtsaktion. Der Vorgang funktioniert wie das Zielen, nur dass kein TW auf WS erforderlich ist.
    - Raketen können auf allen Seiten eines feindlichen Raumschiffes einschlagen.

- Nachladepause: Die meisten Gefechtswaffen benötigen eine Nachladepause, in der sie z. B. neue Energie bereitstellen. In der Trefferliste kann die Nachladepause vermerkt werden. Ein erneuter Schuss mit dieser Waffe ist darum erst in der übernächsten Gefechtsaktion wieder möglich. Es macht darum Sinn, die Waffen abgestimmt einzusetzen.

7.2. Energieschilde und Kraftfelder

Energieschilde können Raumschiffe schützen und Kraftfelder können Sphäriker schützen. Der Energieschild bzw. das Kraftfeld wird von der Schützenkonsole aus bedient.

- Ein Kraftfeld eines Sphärikers besitzt + 200 RS und spannt sich vor dem Bug des Sphärikers aus.
- Ein Energieschild besitzt + 2.000 RS und spannt sich an der entsprechenden Seite aus.
  Im Raumschiffbogen muss angegeben sein, wo der Energieschild installiert ist.
- Ein Energieschild schützt vor Schüssen, die aus der Richtung stammen, wohin der Energieschild aktiviert ist und er schützt die Raumelemente der Seite, wo es aktiviert ist. Und wenn der Schuss aus der Richtung kam, schützt der Schild auch alle anderen Raumschiffseiten.
- Die Aktivierung des Schildes kostet immer 100 EE je Aktivierung und Tag.
- Feindliche Attacken dezimieren den Energieschild.
- Wenn der Schild auf 50 % seines RS gesunken ist (also auf 1.000 RS), gehen die ½ der eingehenden TP zu Lasten des Raumschiffes.
- Wird der Schild auf 0 dezimiert, ist er zerstört. Die restlichen TP gehen sofort zu Lasten des Raumschiffes.
- Würde man den Energieschild auflösen (deaktivieren) und danach wieder hochfahren, besitzt er immer noch die gleiche Stärke. Erst nach einer Min. kann er mit vollem RS wieder hochgefahren werden. Ein zerstörter Schild kann nach einer 1 Min. wieder mit voller Leistung aktiviert werden.
- Wurde der Schildgenerator getroffen, ist der Schild defekt oder zerstört und kann nicht mehr aktiviert werden. Ein aktivierter Schild schützt natürlich auch den Schildgenerator selbst.
- Feindliche EMP-Angriffe wirken erst dann, wenn die ½ des Schildes zerstört wurde.

...

- Die Schildgeneratoren benutzen eine schiffseigene Frequenz, wodurch eigene Photonenschüsse und Teleportationen vom Schiff aus durch den Schild hindurch getätigt werden können. Um solche Dinge wie Rettungsräume, Sphäriker, Drohnen oder Raketen abzuschicken, muss der Energieschild jedoch deaktiviert werden. Raketen könnten allerdings so programmiert werden, dass sie über den Schild hinüberfliegen.
- Die Photonenechokanone kann mit dem Echobeschuss den Schild durchdringen. Dabei wird der erste Schuss vom Schild aufgehalten, aber der zweite Schuss gelangt hindurch.
- Railgun-Geschosse können Energieschilde und Kraftfelder durchdringen.
- Der Energieschild wirkt nicht gegen einen Neutrinostrahl, der ein Raumschiff in seiner Geschwindigkeit auf Subimpuls drosseln kann.
- Ein Raumschiff kann ein Ersatzschild an der gleichen Seite montieren, es kann aber immer nur einen der Schilde aktivieren.

7.3. Gründe für Wurfmodifikationen

7.3.1. Gründe für positive WM:

- Die VIT des Artilleristen beträgt mind. den Wert 15 = + 1 WM.
- Die VIT des Artilleristen beträgt mind. den Wert 18 = + 2 WM.
- Der Artillerist hat zuvor eine Gefechtsaktion geopfert, um mit seinem Geschoss zu zielen und der TW auf WS ist gelungen. = + 2 WM.
- Der Kommandant hat zu Beginn des Gefechts einen guten TW gemacht = + 2 WM.
- Der Kommandant hat zu Beginn des Gefechts einen meisterhaften TW gemacht = + 4 WM.

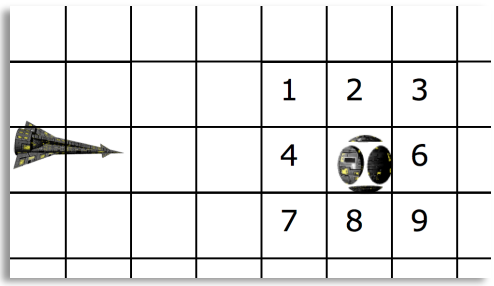
7.3.2. Gründe für eine negative WM:

- Die VIT des Artilleristen liegt unter 10 = – 2 WM.
- Der Artillerist will an ein Objekt vorbeischießen, um ein dahinterliegendes Ziel zu erreichen. = – 2 WM. (Bei mehreren Objekten erschwert sich der TW um jeweils weitere – 2 WM.)
- Der Artillerist schießt auf Sphäriker, die eine bestimmte Formation fliegen = – 2 WM.
- Der Kommandant hat zu Beginn des Gefechts einen misslungenen TW gemacht = – 2 WM.
- Der Kommandant hat zu Beginn des Gefechts einen verpatzten TW gemacht = – 4 WM.

7.4. Die misslungene Attacke

7.4.1. Der Schuss geht daneben

Ist dem Artilleristen der TW misslungen, so trifft der Schuss nicht das Ziel, sondern geht daneben. Nun besteht die Gefahr, dass ein anderes Objekt getroffen wird. Mit dem W10 wird das neue Ziel ermittelt:



- Der Angreifer ist das linke Raumschiff. Das Ziel befindet sich rechts von ihm, hier kenntlich gemacht in der Mitte der Ziffern.
- Das ursprüngliche Ziel wurde nicht getroffen. Ein neues Ziel muss ermittelt werden. Wenn sich dort ein Raumschiff oder ein anderes Objekt befindet, wird dieses getroffen.

- Bei einer 1 geht der Schuss auf das Feld oben links vom ursprünglichen Ziel.
- Bei einer 2 geht der Schuss auf das Feld oben vom ursprünglichen Ziel.
- Bei einer 3 geht der Schuss auf das Feld oben rechts vom ursprünglichen Ziel.
- Bei einer 4 verendet der Schuss vor dem Ziel, es könnte aber ein Objekt in der Schusslinie vom ausgehenden Aggressor hin zum Ziel getroffen werden. Das erste Raumschiff, das im Weg ist, wird dann getroffen.
- Bei einer 5 geht der Schuss zwar auf das gleiche Feld, wo sich das Zielobjekt befindet, schlägt aber unter ihm ein. Sollte sich unter dem Zielobjekt ein anderes Objekt befinden, wird dieses getroffen.
- Bei einer 6 fliegt der Schuss an dem Zielobjekt vorbei und kann ein dahinterliegendes Objekt treffen. Die Schusslinie hält so lange an, wie es der Reichweite des Schusses es erlaubt.
- Bei einer 7 geht der Schuss auf das Feld unten links vom ursprünglichen Ziel.
- Bei einer 8 geht der Schuss auf das Feld unten vom ursprünglichen Ziel.
- Bei einer 9 geht der Schuss auf das Feld unten rechts vom ursprünglichen Ziel.
- Bei einer 10 geht der Schuss zwar auf das gleiche Feld, wo sich das Zielobjekt befindet, schlägt aber über ihm ein. Sollte sich über dem Zielobjekt ein anderes Objekt befinden, wird dieses getroffen.

- Misslungene Treffer gelten als Attacken der niedrigen Kategorie, also nur als leichte Treffer.

7.4.2. Geschosse ohne Reichweite

Während Energiegeschosse und Photonengeschosse eine max. Reichweite besitzen und dort dann erlischen, fliegen Projektilgeschosse (z. B. der Railgun-Schuss) und Raketen aufgrund ihres Schubs ungebremst immer weiter und tiefer ins All.

Das obere Beispiel mit dem W10-Raster gilt auch für Geschosse ohne Reichweite. Am oberen Beispiel würde das Projektilgeschoss oder die Rakete bei einer gewürfelten 6 an dem Zielobjekt vorbeifliegen und immer weiterfliegen.

- Die Railgun hat eine Geschwindigkeit von 10.000 Km/h und fliegt je Gefechtsaktion 10 Felder weit.
- Eine Rakete hat eine Geschwindigkeit von 30.000 Km/h und fliegt je Gefechtsaktion 25 Felder weit.
  - Sollte der Schuss des Artilleristen daneben gehen, geht der Schuss daneben und kann versehentlich ein daneben befindliches Ziel treffen. Da die Rakete zielsuchend ist, wird sie die Attacke aber fortsetzen und in der folgenden Gefechtsaktion am Zielort einschlagen, sofern sie nicht an einem anderen Ort einschlägt oder abgewehrt wird. (Bei einem Patzer ist das nicht der Fall!)
  - Sollte die Rakete aber ihren Treibstoff aufgebraucht haben, fliegt sie aufgrund ihres Schubs nur noch in eine Richtung weiter. Eine Rakete hat Treibstoff für 100 Km, also 100 Felder; danach fliegt sie ohne Kurskorrektur.

7.5. Paraden

Ein Railgun-Geschoss fliegt mit 10.000 Km/h durchs Weltall, eine Rakete mit 30.000 Km/h und ein Photonengeschoss mit 300.000 Km/Sek. Alle Gefechtswaffen sind so schnell, dass sie im Grunde nach der Aktivierung schon sofort im Ziel einschlagen.

- Ein Railgun-Geschoss kann man nur dann rechtzeitig erkennen und darauf reagieren, wenn sie noch über 10 Felder entfernt ist.
- Eine Rakete kann man nur dann rechtzeitig erkennen und darauf reagieren, wenn sie noch über 25 Felder entfernt ist.

Da eine Gefechtsaktion aus 3 Sekunden besteht, in denen nämlich der Artillerist sein Ziel anvisiert, es auslöst und das Geschoss am Ziel aufschlägt, gibt es noch wenige andere Methoden, wie man in Sekundenschnelle auf ein Geschoss reagieren kann:

7.5.1. Parade durch Ausweichen

Ein Raumschiff wird es durch seine Schwerfälligkeit und seiner Geschwindigkeit nicht hinkriegen, einem Geschoss auszuweichen. Nur Sphäriker können unter bestimmten Bedingungen einem Geschoss ausweichen:

- Bullet-Sphäriker und Stabjäger, die 5.000 Km/h schnell fliegen, können einem Geschoss ausweichen.
  - Dem Piloten müssen die TW auf REFL und Sphäriker gelingen.
  - Ein Bullet-Sphäriker fliegt nach dem Ausschuss 5 Felder schnell. Musste er seinen Kurs über 45 ° ändern oder musste er ausweichen, fliegt er nur noch 3 Felder schnell. Ein Ausweichen mit einem Bullet ist unter normalen Bedingungen also nur einmal möglich.
- Ein Sphäriker wird von einem Psinetiker geflogen, der die Psinetik Superagilität aktiviert hat.
  - Ihm müssen die TW auf REFL und Sphäriker gelingen.
  - Er kann mit allen Sphärikern immer ausweichen.
- Beim Ausweichen bleibt der Sphäriker auf seinem Platz. Er ist nur dem Geschoss ausgewichen.
- Das Geschoss fliegt weiter und könnte ein späteres Ziel treffen.
- Dem Neutrino-Strahl und dem Tachyonenstrahl kann man nicht ausweichen.

7.5.2. Parade durch Gegenschuss

- Mit der Phaserbank kann ein Geschoss abgewehrt werden.
  - Die Phaserbank muss freies Schussfeld haben und das Geschoss treffen können.
  - Dem Artilleristen müssen die TW auf REFL und ART gelingen.
  - Der Schuss wird dadurch auf 1 – 2 Felder vor dem Raumschiff zerstört (weil soweit eine Phaserbank feuern kann).
  - Folgende Geschosse können nicht abgeschossen werden: EMP, Graser, Maser und Neutrino-Strahler.
  - Der Schuss der Photonenechokanone würde seinen Primärschlag verlieren, aber das Sekundärgeschoss fliegt weiter.
  - Der Tachyonenstrahl würde um 100 TP dezimiert, aber der Rest des Schusses führt seinen Weg zum Ziel fort. Auch ein danach möglicher Energieschild dezimiert den Tachyonenstrahl nur.

7.5.3. Helfende Parade

Ein Raumschiff oder Sphäriker will ein Objekt schützen, das gerade beschossen wird.

7.5.3.1. Helfende Parade durch Phaserbank-Beschuss

Ein Raumschiff oder Sphäriker mit einer Phaserbank will den Schuss abwehren, der auf ein anderes Objekt gehen soll.

- Der Helfer muss die Gefahr erkennen.
- Der Helfer muss in Besitz einer Phaserbank sein.
- Der Helfer muss mit seiner Phaserbank direkt die Bahn des feindlichen Beschusses erreichen können.
- Der Spieler muss seine helfende Tat früh genug ankündigen, bevor eine Auswertung des Treffers stattfindet.
- Der erste Spieler, der die helfende Tat ankündigt, kann diese Tat durchführen. Kein weiterer. Sollten es mehrere Spieler gleichzeitig ankündigen, gilt die Reihenfolge der Kampfliste.
- Misslingt die helfende Parade kann das betroffene Raumschiff selbst noch seine Parade ausführen.
- Bei der helfenden Parade geht es nur darum, das Opfer zu retten. Mit der helfenden Parade kann man nicht den Gegner angreifen.
- Dem Artilleristen müssen die TW auf REFL und ART gelingen.
- Der Parierende hat durch die helfende Parade eine vorgezogene Aktion durchgeführt und ist in dieser Gefechtsrunde nicht mehr dran.

(Unter den Sphärikern besitzen nur Gleiter, Grav-Panzer und Stabjäger Phaserbänke.)

7.5.3.2. Helfende Parade durch aufopfernden Sphäriker

Ein Sphäriker befindet sich direkt neben (oder in) der Flugbahn und will sich rettend in die Flugbahn stürzen.

- Der Sphäriker muss ein Bullet-Sphäriker oder Stabjäger sein, der mind. 5 Felder schnell fliegen kann. Oder der Sphäriker wird von einem Psinetiker geflogen, der die Psinetik Superagilität aktiviert hat.
- Der Spieler muss seine helfende Tat früh genug ankündigen, bevor eine Auswertung des Treffers stattfindet.
- Der erste Spieler, der die helfende Tat ankündigt, kann diese Tat durchführen. Kein weiterer. Sollten es mehrere Spieler gleichzeitig ankündigen, gilt die Reihenfolge der Kampfliste.
- Dem Piloten müssen die TW auf MUT, REFL und Sphäriker gelingen.
- Der Sphäriker bewegt sich 1 Feld weit, direkt in die Flugbahn des Geschosses.
- Der Sphäriker wird getroffen, anstelle des eigentlichen Zielobjekts.
- Misslingt die helfende Parade kann das betroffene Raumschiff selbst noch seine Parade ausführen.
- Bullet's, die helfend eingreifen, verlieren danach ihre Geschwindigkeit von 5 Feldern, die sie nach ihrem Ausschuss hatten. Sie fliegen danach nur noch 3 Felder schnell und können dann nicht mehr helfend eingreifen.
- Der Parierende hat durch die helfende Parade eine vorgezogene Aktion durchgeführt und ist in dieser Gefechtsrunde nicht mehr dran.

7.6. Auswirkungen eines Treffers

Der TW des Artilleristen entscheidet über die Auswirkungen des Treffers.
Die Auswirkungen sind der Trefferliste zu entnehmen.
Die Auswirkungen werden im Raumschiffbogen vermerkt.

7.6.1. Die Gehäusestärke (GST)

Die GST ist die Statik, die das Raumschiff am Leben hält.

- Eine Raumeinheit besitzt 20 GST.
- Ein Raumschiff verwendet mind. die ½ seiner Raumeinheiten als GST.
    - Eine R1-Klasse besitzt also mind. 1.000 GST.
    - Raumeinheiten, die nicht zur Ausstattung eingesetzt werden, können als zusätzliche GST genutzt werden.
- Ein Sphäriker besitzt 100 GST.
- Jeder Treffer dezimiert die GST des Raumschiffes.
- Ist die GST auf 20 % seines eigentlichen Wertes gesunken, ist das Raumschiff so schwer beschädigt, dass es in den Notstand übergeht.
- Ist die GST auf 10 % seines eigentlichen Wertes gesunken, explodiert das Raumschiff.

    Beispiel: Eine R1-Klasse besitzt 1.000 GST. Wenn die R1-Klasse nur noch 200 GST besitzt, findet der Notstand statt. Bei 100 GST explodiert das Schiff.

    Background-Infos

    - Ein Gehäuseelement besitzt + 50 RS und + 20 BS.
    - Auch Kratylglas (z. B. am Bugfenster) besitzt + 50 RS und + 20 BS.
    - Der Schuss eines Phasergeschosses reicht also aus, um dem Gehäuse zu schaden.
      Allerdings hat ein Phasergeschoss nur eine Reichweite von 200 m.
      Der Sphäriker muss darum auf oder neben dem Feld des Raumschiffes stehen, um ihm mit einem Phasergeschoss zu schaden.
      In der Regel wird im Weltall mit Photonengeschossen gekämpft. Eine Phaserbank richtet z. B. 100 TP an und zerstört entsprechend 100 GST.

7.6.2. Getroffene und betroffene Raumelemente

Ein eingehender Schuss greift immer das Gehäuse an, kann aber auch äußere Raumelemente defekt machen oder zerstören. Und wenn der Schuss stark genug war, kann dadurch auch ein Raumelement im Innern des Raumschiffes betroffen sein. Die Auswirkungen des Schusses haben sich dann auf das Deck ausgewirkt.

- Die TW des Artilleristen und die Trefferliste für Gefechte entscheiden über die Auswirkungen.

Art des Talentwurfs	Äußeres Raumelement	Inneres Raumelement
Normal gelungen	Defekt	/
Gut gelungen	Zerstört	Defekt
Meisterhaft gelungen	Zerstört	Zerstört

7.6.3. Verletzte und Tote

Befinden sich Personen in Raumelementen, die durch einen Schuss betroffen sind (defekt oder zerstört), kann das Verletzungen oder auch Tote bedeuten.

- Ob die Personen Verletzungen oder Schlimmeres erleiden, entscheidet individuell jeweils ein TW auf GL.
- Die Auswirkungen des Treffers werden anhand der Trefferliste für Personenkämpfe ermittelt.
- Sollte die Trefferliste für Gefechte andere Aussagen über Verletzungen oder Tod der Crewmitglieder aussagen, sind die Aussagen dieser Regelung vorzuziehen.

Raumelement	Defekt	Zerstört
Äußeres Raumelement	Beim misslungenen TW auf GL: Die Betroffenen erleiden 3W6 TP, wie durch ein Rohr.	Alle Betroffenen sind tot. (hier hilft auch kein TW auf GL mehr)
Inneres Raumelement	Beim misslungenen TW auf GL: Die Betroffenen erleiden 2W6 TP, wie durch ein Rohr.	Beim misslungenen TW: Die Betroffenen erleiden 3W6 TP, wie durch ein Rohr.

- Für Spieler und besondere NSC fällt der Effekt bei einem misslungenen TW etwas milder aus, nämlich um W6 TP weniger.

7.7. Meisterhafte Talentwürfe und Patzer

Würfelt jemand bei seinem TW eine 1, handelt es sich um einen „Meisterhaften Wurf". Würfelt jemand eine 20, handelt es sich um einen „Patzer".

- Ein meisterhafter Schuss kann nicht pariert werden.
- Bei einem verpatzten Schuss gibt die Patzertabelle vor, was nun geschieht.

7.8. Überraschungsangriff und Startschuss

Wenn sich feindliche Raumschiffe gegenüberstehen, wird eine Reihenfolge ermittelt, in der die Gefechte stattfinden. Sollten Raumschiffe aber beieinander stehen und ein Raumschiff eröffnet unerwartet das Gefecht durch einen Schuss oder ein Raumschiff schießt aus einem Nebelfeld heraus oder taucht aus seiner Verborgenheit auf, führt dieses Schiff die erste Gefechtsaktion als Überraschungsangriff aus.

- Die Gefechtsliste wird nach normalem Prinzip aufgestellt und alle beteiligten Raumschiffe erhalten ihre Plätze gemäß ihrer Werte.
- Das überraschend begonnene Raumschiff darf jedoch anfangen und muss in dieser Gefechtsrunde seinen möglichen nächsten Moment aussetzen. Er hat seine Gefechtsaktion vorgezogen.
- Sollte das Raumschiff durch die Ermittlung der Reihenfolge eh den ersten Platz in der Gefechtsliste erhalten, entfällt die vorgezogene Aktion und das Raumschiff ist einfach laut Liste zuerst an der Reihe.

7.9. Quereinsteiger

Raumschiffe oder Sphäriker, die später in einem Gefecht dazu stoßen, werden als Quereinsteiger bezeichnet. Sie werden ans Ende der Gefechtsliste gesetzt.

- Sphäriker oder kleine Raumschiffe, die ihr Mutterschiff verlassen, können max. zu zweit den Hangar verlassen.
- Sollten Raumschiffe von weiter weg dem Gefecht zu Hilfe eilen wollen, stoßen sie in der nächsten Gefechtsrunde dazu und werden ans Ende der Gefechtsliste gesetzt.

7.10. Sphäriker

Sphäriker sind Flugmobile, von denen einige auch im Weltall fliegen können. Sie können nicht in höhere Fluggeschwindigkeiten umsteigen, sie beherbergen nur wenige Personen und ihre Luft und Energie reicht nicht lange aus, darum benötigen sie in ihrer Nähe einen Stützpunkt oder Raumschiff. Sie können von Raumschiffen in einem Hangar oder an einem Raumgrapnel transportiert werden. Sphäriker bewegen sich per Gravitino-Antrieb, einige auch mit Inertdüsen fort. Neutrino-Strahler können die Fortbewegung von Sphärikern aufhalten, die im Gravitino-Antrieb unterwegs sind. Stabjäger und anfangs auch Bullet's sind besonders schnell und wendig. Stabjäger können sich zu einer Formation zusammenschließen.

7.10.1. Formation von Stabjägern

Stabjäger können eine Formation bilden, die besondere Vorteile bietet.

- Für eine Formation müssen mind. 3 und können max. 9 Stabjäger auf einem Feld zusammenkommen. Sobald der letzte gewünschte Stabjäger das Feld betritt, kann der Spieler die Formation ausrufen. Von da an fliegen die Stabjäger zusammen, bis sie sich wieder auflösen. Sie gelten nun als ein Objekt im Gefechtsraster.
- Ein Stabjäger bzw. sein Pilot stellt den Staffelführer.
- In der Gefechtsaktion werden nun die Stabjäger nicht mehr einzeln geführt, sondern als Formation, wenn der Staffelführer an der Reihe ist.
- Die Formation nutzt nur noch den Wert des Staffelführers.
- Der Spiele oder SM erklärt die Form der Formation (siehe unten!)
- Bei einer Attacke schießen alle gleichzeitig auf ein Objekt.
    - Für jeden Stabjäger wird allerdings ermittelt, anhand des Talentwerts des Staffelführers, ob der Schuss gelungen ist. Mögliche Verfehlungen können wieder daneben gehen und andere Ziele treffen.
    - Das betroffene Raumschiff kann nur einmal mit einer Phaserbank parieren (oder zweimal, wenn es ein zusätzliches Cockpit besitzt). Das Raumschiff kassiert also mehrere Treffer auf einmal.
- Wenn die Formation angegriffen wird, gilt der Schuss allen Stabjägern der Formation.
    - Jeder Stabjäger kann parieren, indem er ausweicht oder den Schuss kontert. (Dabei wird die Formation nicht aufgelöst.) Die Reihenfolge der Parade wird laut Gefechtsreihenfolge durchgeführt.
    - Sobald ein Stabjäger getroffen wurde, wird der Schuss nicht mehr weiter ausgewertet. Der Schuss hat sein Ziel dann erreicht. Evtl. wird die Formation dadurch dezimiert.
    - Innerhalb dieser Formation ist es möglich, dass sich Stabjäger gegenseitig vor dem feindlichen Beschuss schützen. Hier gilt, wie üblich, dass ein Stabjäger als Helfer eingreifen darf und der betroffene Sphäriker notfalls auch noch handeln kann. Wenn das Geschoss aufgehalten wurde, wird der Beschuss nicht weiter ausgewertet. Da eine helfende Parade eine vorgezogene Aktion darstellt, darf dieser Stabjäger bei einem Angriff der Formation in dieser Gefechtsrunde nicht mehr beteiligt werden.
- Es gibt verschiedene Formationen, die im Folgenden erklärt wird, die aber jederzeit geändert werden kann. Das Ändern der Formation kostet der Formation eine Gefechtsaktion.

...

7.10.1.1. Pfeil-Formation:

Die Stabjäger bilden eine Pfeil-Formation. Diese offensive Formation bewirkt bei Attacken + 2 WM.

7.10.1.2. Wolken-Formation:

Die Stabjäger bilden eine diffuse Formation. Diese defensive Formation bewirkt, dass gegnerische Attacken auf die Formation – 2 WM werden.

7.10.1.3. Block-Formation:

Die Stabjäger bilden eine Blockade-Formation in mehreren Reihen. Diese defensive Formation bewirkt, dass sämtliche Paraden der Formation + 2 WM werden.

7.10.1.4. Radikale Formation:

Die Stabjäger bilden eine scheinbar unstrukturierte, aber aggressive Bewegungs-Formation. Diese offensive Formation bewirkt + 1 WM auf ihre Attacken, – 1 WM auf die gegnerischen Attacken und + 1 WM auf sämtliche Paraden. Allerdings geht der Formation auch 1 Feld in ihrer Bewegung verloren; sie ist also nur noch 4 Felder schnell.

7.10.1.5. Reihen-Formation:

Die Stabjäger bilden eine Reihe. Diese offensive Formation bewirkt, dass die Attacke stets als gute gewertet wird (außer bei einer meisterhaften Attacke). Der Nachteil an dieser Formation ist, dass die Parade der Stabjäger – 2 WM wird.

7.10.2. Weitere Vorteile von Sphärikern

- Sphäriker können mit ihrem Gravitino-Antrieb in die Atmosphäre von Gestirnen einfliegen und auch hinausfliegen. Sie erhalten nur negative WM durch GRAV.
- Sphäriker können durch Asteroidenfelder fliegen ohne negative WM auf das Talent Sphäriker.
- Sphäriker können 3 – 5 Felder schnell fliegen.
- Sphäriker können Geschossen ausweichen, wenn der Pilot ein Psinetiker ist, der die Psinetik Superagilität aktiviert hat.
- Stabjäger und anfangs auch Bullet's können aufgrund ihrer Geschwindigkeit Geschossen ausweichen.
    - Nachdem der Bullet mit seiner Geschwindigkeit von 5 Feldern ausgewichen ist, verliert er seine primäre Geschwindigkeit, die er durch den Ausschuss des Bullet-Blasters erhalten hatte. Er fliegt dann nur noch 3 Felder schnell und kann nun nicht mehr ausweichen.

7.11. Kaperung

Bei einer Kaperung soll ein gegnerisches Raumschiff erobert und evtl. unter Kontrolle gebracht werden und das Raumschiff soll mindestens von innen geschadet werden. Bei der Kaperung versuchen also feindliche Personen oder Drohnen als Eindringlinge in das Raumschiff zu gelangen.

- Personenkampf während eines Gefechts: Während einer Kaperung kann das Raumschiffgefecht durch den Personenkampf der Kaperung unterbrochen werden.
    - Eine Gefechtsrunde entspricht 3 Kampfrunden. Im Personenkampf können also 3 Kampfrunden durchgeführt werden, während im Gefecht nur 1 Gefechtsrunde stattfindet.

- Angriff auf die Brücke: Gelangen Eindringlinge auf die Brücke, kann sich die Brückencrew gegen die Feinde wehren. Wer sich an dem Kampf beteiligt, kann in der Zeit allerdings nur noch bedingt am Gefecht mitwirken.

- Angriff durch Bullet's: Bullet's sind kugelförmige Sphäriker, die mit einem Blaster von einem Raumschiff ausgeschossen werden und mit ihrem Impact-Bohrkopf auf das Gehäuse eines feindlichen Schiffes aufschlagen können, sich dann durch das Gehäuse bohren, woraufhin die Crew des Bullet's den Angriff auf das Innere des Raumschiffes vornehmen kann.
    - Es können bis zu 2 Bullet's gleichzeitig aus dem Bullet-Blaster ausgeschossen werden.
    - Die Bullet's fliegen nach dem Ausschuss 5 Felder schnell.
    - Sollte ein Bullet seinen Kurs über 45 ° hinaus ändern oder er bremst ab oder er weicht einem Geschoss aus, verliert er die anfängliche Geschwindigkeit und fliegt von nun an nur noch 3 Felder schnell und kann damit dann keinem Geschoss mehr parieren.
    - Die Bullets sind mit Kraftfeld und Phasergeschoss ausgestattet. Für einen Schuss mit einem Phasergeschoss muss sich ein Bullet direkt auf dem Feld oder neben seinem Gegner befinden.
    - Durch den Aufprall auf ein Raumschiff verschmelzt der Kopf des Bullet's am Gehäuse. In der nächsten Gefechtsaktion bohrt der Bullet ein 3 x 3 x 3 m großes Loch durch das Gehäuse. Danach können die Angreifer das Innere des Raumschiffes angreifen.
- Angriff durch Impact-Drohne: Impact-Drohnen sind 1,5 x 1,5 x 1,5 m große, zylinderförmige Drohnen, die von einer Drohnenstation ausgeschossen werden können und sich mit ihrem Bohrkopf durch das Gehäuse eines feindlichen Raumschiffes bohren können. Sie dringen dann ins Innere des Raumschiffes ein und kämpfen sich dort durch die Räume.
    - Es können bis zu 2 Drohnen gleichzeitig aus der Drohnenstation ausgeschossen.
    - Die Drohnen fliegen 2 Felder schnell.
    - Die Impact-Drohne kann mit Dauerphaser oder Phasergeschoss ausgestattet sein. Für einen Schuss mit einem Phasergeschoss muss sich eine Drohne direkt auf dem Feld oder neben seinem Gegner befinden.
    - Kurz vor dem feindlichen Raumschiff bremst die Drohne ab. Nachdem sie also ihr Ziel erreicht hat, nutzt sie eine Gefechtsaktion, um sich durch das Gehäuse zu bohren. Danach startet sie den Angriff im Innern des Raumschiffes.

- Angriff mit einem Kaperbohrer: Der Kaperbohrer ist ein Bohrkopf, der an einem Schleusentunnel installiert werden kann. Der Schleusentunnel wird vom Raumschiff aus zu einem anderen Raumschiff in einer Gefechtsaktion hinüber befördert und dann bohrt sich der Kaperbohrer auch in einer Gefechtsaktion durch das Gehäuse. Die Raumschiffe müssen sich dafür direkt nebeneinander oder auf dem gleichen Feld befinden. Die Angreifer können dann durch den hermetisch geschützten Schleusentunnel hindurch ins andere Raumschiff.

- Angriff mit Hilfe des Teleporters: Der Teleporter ist ein Raum mit einer Plattform, von dem Fracht oder bis zu 9 Personen augenblicklich befördert werden können, indem sie mit Hilfe der Neutrino-Technik in ihrem molekularen Aufbau aufgelöst werden, als Information versendet und an einem gewünschten Ort wieder materialisiert werden.
    - Der Teleporter bietet eine Reichweite von bis zu 100 Km (100 Felder).
    - Die Teleportation kostet 100 EE.
    - Die Teleportation dauert 3 Sekunden bzw. eine Gefechtsaktion. In der 3. Sekunde befinden sich Angreifer im fremden Raumschiff. Ebenso kann auch eine unerwünschte Fracht hinüber geschickt werden.
    - Damit die Personen nicht in irgendeinen Gegenstand oder in eine Wand hineinteleportiert werden, muss der Ort zuvor gescannt worden sein. Das geht auf unterschiedliche Weise:
        - Am Zielort scannt jemand die Gegend und sendet z. B. per Pulsator die Daten zum Teleporter.
        - Das Raumschiff nutzt einen Raum-Scanner und erfasst durch einen Scann das Innenleben des feindlichen Raumschiffes. Hierfür muss dem Kommunikator der TW auf Kommunikationstechnik gelingen.
        - Sollte willkürlich in ein Raumschiff hineinteleportiert werden, entscheidet für jede Person ein TW auf GL, ob diese in einen Gegenstand teleportiert wird und somit stirbt.

...

- Personen können auf diese Weise auch aus einem fremden Raumschiff entführt werden.
  - Die Person muss erfasst werden, entweder durch einen Raum-Scanner oder durch einen Pulsator in der Nähe der Person.
  - Herbeiteleportierte Personen können nur in den Teleporterraum teleportiert werden. Erst von dort aus könnten sie wieder an einen anderen Ort teleportiert werden.
- Teleportationen funktionieren nicht, wenn ein Energieschild im Weg ist, sie funktionieren nicht durch Protektarea geschützte Räume, nicht in massiven oder unterirdischen Räumen oder Höhlensystemen und nicht bei atmosphärischen Störungen und nicht wenn das Raumschiff eine höhere Antriebsgeschwindigkeit als Subimpuls fliegt.
- Teleportationen können selten Para-Phänomene verursachen, es kann selten zu molekularen Unfällen kommen und gelegentlich zu Kontamination durch Pathogene.

7.12. Virtueller Angriff

Als virtuelle Angriffe gelten jene Attacken, die mit Hilfe eines Computers oder Pulsators (oder einer ähnlichen Technik) gegen ein anderes Computersystem durchgeführt werden. Im Fachjargon spricht man von „cracken". „Hacken" hingegen meint eher den experimentierfreudigen Umgang mit Computersystemen, in denen die Grenzen des Machbaren erkundet werden.
Im Raumschiffgefecht wird der virtuelle Angriff durch das Hacker-Modul an der Kom-Konsole durchgeführt und zielt auf ein Raumschiff oder auf einzelne Elemente des Raumschiffes. Ebenso können aber auch subversive Personen die Möglichkeiten nutzen, um im Innern eines Raumschiffes Geräte virtuell anzugreifen und zu manipulieren. Der Vorgang ist immer der gleiche (siehe dazu auch die Sonderregeln zu „Virtuellen Kämpfen"!)

7.12.1. Ablauf einer virtuellen Attacke

- Eine Person nutzt ein Hacker-Modul, um ein System anzugreifen.
  - Innerhalb eines Raumschiffes kann eine Person mit dem Hacker-Modul eines Pulsators Systeme angreifen, z. B. Interkom's, Geräte, Konsolen, auch ganze Raumelemente.
    - Einfache Systeme wie Türen, Interkom's usw. haben eine Firewall mit dem Wert 12.
    - Konsolen, z. B. die Computersysteme auf einer Brücke haben den Wert 15.
    - Der Bordcomputer eines Raumschiffes hat den Wert 15 (Cockpit) oder 18 (Brücke) und kann durch das Schutzsystem einer „Firewall +" auf 18 oder 20 aufgewertet werden.
    - Reichweite: bis zu 100 m. Wird das Ziel von Wänden abgeschirmt, sind es nur 10 m.
  - Besitzt die Kom-Konsole ein Hacker-Modul kann der Kommunikator damit andere Raumschiffe virtuell angreifen.
    - Es können damit sichtbare Außenelemente angegriffen werden. Diese Elemente haben eine Firewall mit dem Wert 15.
    - Es kann damit aber auch das Raumschiff direkt angegriffen werden. Das Raumschiff verteidigt sich durch den Bordcomputer, der eine Firewall mit dem Wert 15, 18 oder 20 besitzt.
    - Konnte ein Raum-Scann am fremden Raumschiff durchgeführt werden, lassen sich auch innere Elemente durch die Hacker-Konsole angreifen.
    - Reichweite: 10 Felder.
- Der Angreifer macht einen TW auf INF.
  - Misslingt der Versuch, ist ein erneuter Versuch – 2 WM.
  - Gelingt der Angriff, verteidigt sich die Firewall des Systems durch eine Parade.
    - Gelingt die Parade der Firewall, geschieht folgendes:
      - Bei einer Firewall mit dem Wert 10 geschieht nichts weiter.
      - Bei einer Firewall mit dem Wert 12 wird ein Alarm ausgelöst.
      - Bei einer Firewall mit dem Wert 15 wird ein Alarm ausgelöst und der Angreifer lokalisiert.
      - Bei einer Firewall mit dem Wert 18 wird ein Alarm ausgelöst, der Angreifer lokalisiert und virtuell angegriffen.
      - Bei einer Firewall mit dem Wert 20 wird ein Alarm ausgelöst, der Angreifer lokalisiert, virtuell angegriffen und evtl. ein Virus eingeschleust, der zuvor entwickelt werden musste.
    - Eine Firewall ab dem Wert 18 kann nun einen Gegenangriff unternehmen und attackiert den Hacker, mit dem Ziel das Gerät auszuschalten (oder ab dem Wert 20 einen Virus einzusetzen).
      - Die Gegenattacke kann ebenso versucht werden abzuwehren.
      - Gelingt die Abwehr gegen das verteidigende System, kann der virtuelle Angreifer seine nächste Aktion nutzen, um die Attacke fortzusetzen oder abzubrechen. Allerdings wird die gegnerische Firewall ab dem Wert 18 immer noch die Attacke fortsetzen, solange das Gerät aktiviert und in Reichweite bleibt.
  - Der virtuelle Angriff ist gelungen und der Firewall ist die Verteidigung misslungen.
    - Der Angreifer kann nun in seiner nächsten Aktion auf das System frei zugreifen.

8. Kollisionen und Explosionen

8.1. Kollisionskurs

Immer wieder gibt es in Raumschiffgefechten Kamikaze-Piloten, die mit Sphärikern in gegnerische Schiffe jagen und sich kurz vorher mit Rettungsräumen absprengen oder ihr Leben opfern. Es wurden auch schon Sphäriker per Autopilot oder mit Androiden eingesetzt, die an Bord eine kosmische Bombe mit sich führten und damit auf Kollisionskurs gingen.
Ebenso kann es auch in einem Asteroidenfeld zu einer Kollision kommen. Asteroidenfelder stellen eine beträchtliche Gefahr dar. Die Passagen sind teilweise eng und gelegentlich kommt ein Asteroid vom Kurs ab und löst dadurch eine Kettenreaktion an Kollisionen aus.

- Asteroidenfelder können nur von Raumschiffen bis zur R3-Klassengröße beflogen werden.
- Das Durchfliegen von Asteroidenfeldern ist je R-Klassengröße – 1 WM, außer für Sphäriker.
- Misslingt der TW auf NAV, kommt es zu einer Kollision mit einem Asteroiden.

- Ein Asteroid besitzt 100 – 1.000 GST (je nach Größe).
  Die Größe kann mit dem W10 ermittelt werden.

- Ein Sphäriker besitzt 100 GST.

8.2. Explosionen

Wenn Sphäriker oder Raumschiffe kollidieren oder wenn sie aufgrund von Angriffen zerbrechen, kommt es zu einer Explosion. Im luftleeren Weltall kommt es zwar nicht zu einer Druckwelle und es entsteht auch kein Explosionsgeräusch, aber die Schrapnelle fliegen umher und stellen eine große Gefahr dar.

- Wenn die GST auf 10 % seines eigentlichen Wertes gesunken ist, explodiert das Raumschiff.
  - Ab 20 % geht das Raumschiff bereits in den Notstand über.
- Alle direkt daneben befindlichen Felder (auch da drüber und da drunter) erleiden je R-Klasse 100 TP.
  - Ein explodierender Sphäriker richtet auf allen benachbarten Feldern nur 10 TP an.
    Das schadet einem Raumschiff nicht.
  - Ein Sphäriker, dessen Pilot ein Psinetiker ist und die Psinetik Superagilität aktiviert hat, kann einer Explosion ausweichen, wenn ihm der TW auf REFL und Sphäriker gelingt.
  - Sphäriker mit einer Geschwindigkeit von 5 Feldern können der Explosion ausweichen, wenn ihr Pilot die TW auf REFL und Sphäriker schafft.

9. Ein Loch im Raumschiff

Ein Asteroid, ein Geschoss oder ein Schrapnell kann ein Loch in das Gehäuse eines Raumschiffes reißen. Eine Explosion oder Geschoss kann laut Trefferliste große Löcher verursachen, während Schrapnelle kleine, faustgroße Löcher verursachen können. Ein Loch entzieht die Luft aus einem Raum und wenn die Luft schließlich entwichen ist, herrscht in dem Raum die Atmosphärelosigkeit des Weltalls, samt Schwerelosigkeit und der Kälte des Weltalls (– 270 °).

- Millimetergroße Löcher lassen sich leicht mit allen Materialien stopfen, sogar mit Kaugummi. Sie zu finden ist allerdings aufwändiger.
  - Ein millimetergroßes Loch verursacht, dass je Sek. 0,1 Oxygeneinnheiten verloren gehen. Die Luft ist aus einem kleinen Raum (1 RE) dann in 100 Sek. ausgeströmt.
- Faustgroße Löcher verursachen, dass alle Gegenstände, die nicht fest verankert sind, zum Loch gerissen werden.
  - Humanoiden müssen einen TW auf MOT schaffen, um sich auf den Beinen zu halten und nicht zum Loch gezogen zu werden.
  - Wenn der Humanoid an die Wand mit dem Loch gezogen wird, erleidet er – W6 TP durch den Aufprall.
  - Sofern der Humanoid keine schützende Bekleidung trägt, werden seine Innereien sekundenschnell durch das Loch entrissen und der Humanoid ist tot.
  - Wird das faustgroße Loch verstopft, wird der Druckabfall gestoppt. Hilfreich ist hier Kosmo-Tape.
  - Ein faustgroßes, offenes Loch verursacht, dass in 10 Sek. die Luft komplett ausgeströmt ist.
- Metergroße Löcher, die durch Explosionen oder Geschosse verursacht wurden, reißen innerhalb einer Sek. alles ins Weltall und lassen die Luft entweichen.
- Bei einem Leck im Raumschiff muss der Humanoid sofort und jede Min. den TW auf GL schaffen, sonst erleidet er eine leichte Verstrahlung. Außerhalb eines Sternensystems wird der TW – 2 WM und es handelt sich um eine mittlere Verstrahlung.

10. Notstand

Ein Notstand ist eine gegenwärtige Gefahr, die für die komplette Besatzung eines Raumschiffes gilt. Sie kann aus verschiedenen Gründen ausgerufen werden:

- Ein medizinischer Notstand kann vom Chefarzt (sekundär auch vom Chef-Scientisten) ausgesprochen werden, wenn eine Epidemie oder ein ähnliches medizinisches Problem die Crew eines Raumschiffes angreift. Um die Situation unter Kontrolle zu kriegen, stellen die Entscheidungen des Chefarztes nun die oberste Direktive dar, um die medizinische Notlage zu lösen.
- Ein militärischer Notstand kann vom Kommandanten ausgerufen werden, wenn beispielsweise das Schiff gekapert wird oder eine Meuterei stattfindet. Der Kommandant übernimmt die absolut freie Befehlsgewalt, um die Situation wieder unter Kontrolle zu kriegen.
- Ein Energienotstand findet dann statt, wenn die Akkumulatoren keine EE mehr besitzen. Der Notstand dauert so lange an, bis die Akkumulatoren wieder EE besitzen.
- Ein technischer Notstand kann zwar vom Chefingenieur veranlasst werden, wird in der Regel aber vom Raumschiff, also vom Bordcomputer selbst ausgerufen.

10.1. Gründe für einen technischen Notstand

- Das Raumschiff besitzt nur noch 20 % der eigentlichen GST.
  Es steht kurz vor seiner Explosion.
- Die Kommandozentralen des Raumschiffes wurden zerstört.

10.2. Folgen eines technischen Notstands

Fast alle Techniken sind ausgefallen. Nur bestimmte Techniken und Systeme lassen sich noch wie folgt nutzen:

- Allgemein:
  - Rot-grüner Alarm ist aktiviert.
  - Die Not- und Rettungsleuchten wurden aktiviert.
  - Die Lichtverhältnisse sind gedämpft, aber noch relativ hell.
  - Türen und Druckschleusen lassen sich nur noch manuell öffnen.

- Kommandantur
  - Die Konsolen sind nur noch eingeschränkt nutzbar und können nicht mehr aufeinander zugreifen.
  - Die Blackbox zeichnet weiterhin alles auf.
  - Selbstzerstörungssequenz kann eingeleitet werden.
  - Der Bug-Monitor auf der Brücke ermöglicht nur noch einen visuellen Blick ins Weltall.
  - Die Kommunikation ist auf Funk, Notruf und auf das Senden und Empfangen von Nachrichten beschränkt.
  - Die Lautsprecher im Raumschiff funktionieren noch.

- Antriebssysteme:
  - Der letzte Schub bewegt das Raumschiff noch in eine Richtung. Ansonsten sind alle Antriebssysteme ausgefallen.
  - Die Kraftwerke werden runtergefahren.

- Versorgungssysteme: Alle Versorgungssysteme sind ausgefallen. Es finden keine Luft-, Wasser-, Strom-Versorgung, keine Entsorgung statt und die Schwerkraft versagt.
  - Der Vitalator versorgt die Räume nicht mehr.
    - Die Räume erhalten keine Luft mehr:
      1 RE bietet nur noch 10 OE Luft (also für 1 Person 10 Tage)
    - Die Temperatur sinkt allmählich: Von 20 ° je ¼ Std. um – 1 ° (bis max. – 270 °).
    - Es herrscht Schwerelosigkeit

- Logistiksysteme:
  - Druckschleusen lassen sich nur noch hydraulisch nutzen.
    Nach einer Nutzung ist eine Druckschleuse dann atmosphärelos.
  - Die Frachtraum-Luke lässt sich nur noch hydraulisch öffnen. Danach findet jedoch ein Druckabfall statt und der Frachtraum wäre dann ohne Atmosphäre.
  - Sollte das Tor des Hangars geöffnet gewesen sein, ist das Kraftfeld deaktiviert und alles nicht fest Verankerte wird ins Weltall gerissen. Der Hangar ist dann atmosphärelos. Die Sphäriker sind fest verankert und können noch genutzt werden. Der Hangar lässt sich aber nur noch mit Raumanzügen betreten.
  - Die Raumgrapnelle können nur hydraulisch gelöst werden.

- Schutzsysteme: Die Rettungsräume lassen sich nur noch hydraulisch öffnen und von innen manuell abschießen.

11. Weitere Hinweise

- **Andere Konsole benutzen**: Verwendet eine Person im Cockpit oder auf der Brücke eine zweite Konsole, erhält er auf seine TW – 2 WM. Beispiel: Der Navigator ist im Gefecht ausgefallen. Der Adjutant oder der Kommandant nutzen nun von ihrer Konsole aus die Navigationskonsole. Die TW werden – 2 WM. Um die neue Konsole zu nutzen, ist eine Gefechtsaktion nötig, in der auf die Konsole zugegriffen wird.

- **Ausfall des Kommandanten**: Sollte der Kommandant ausfallen, ist die Crew führungslos. Das verursacht, dass alle TW im Gefecht – 2 WM werden. Jemand kann sich als neuer Kommandant aufstellen, wodurch die WM wieder aufgehoben wird. In der Regel gibt es dafür eine vorgeschriebene Rangordnung. In der Regel ist der 2. Kommandant der Adjutant. Die Übernahme kostet der Person eine Gefechtsaktion.

- **Ein weiteres Cockpit**: Besitzt das Raumschiff neben seiner Kommandozentrale ein weiteres Cockpit, kann dieses Cockpit die Waffen nutzen, die dafür im Vorfeld abgestimmt wurden. Auf diese Weise kann das Raumschiff 2 x in einer Gefechtsaktion eine Waffe zum Einsatz bringen, nämlich durch den Artilleristen der Kommandozentrale und durch den Artilleristen des weiteren Cockpits. Außerdem kann im Falle des Ausfalls der Kommandozentrale das weitere Cockpit die Führung des Raumschiffes übernehmen.

- **Vernichtungssequenz**: Der Kommandant sieht keinen anderen Ausweg mehr, als die Selbstzerstörung des Raumschiffes einzuleiten. Er muss die nächst ranghöhere Person hinzuziehen. Beide müssen der Selbstzerstörung über den Bordcomputer zustimmen. Die Selbstzerstörung kann sofort oder mit einem Countdown oder per Fernzündung stattfinden. Dann explodiert das Schiff.

- **Sonstige Gefahren im Weltall**: Das Reisen im Weltall birgt Gefahren, mit dem sich die Crew stets auseinandersetzen muss.

    - Antriebssysteme:
        - Kernreaktoren sind relativ sicher, dennoch verlangen die meisten Gestirne, dass Raumschiff mit diesen Antriebssystemen abseits von Wohnräumen parken und bieten darum extra Liegeplätze am Rande ihrer Städte an.
        - Photonen- und Tachyonenantrieb dürfen nicht in der Thermosphäre eines Gestirns gezündet werden, weil dadurch ökologische Probleme auftreten können und das Raumschiff mit Kleinstteilchen kollidieren kann.
        - Möchte ein Raumschiff mit dem Tachyonenantrieb einen benachbarten Mond oder Planeten anfliegen, muss er erst das Sternensystem verlassen. Die Geschwindigkeit wäre sonst viel zu hoch und das Raumschiff würde in Sekundenbruchteilen in das System des Gestirns einbrechen.

    - Erstmals im Weltall: Wer erstmals das Weltall befliegt, ist erstaunt und erhält einmalig vorübergehend + 1 GL und + 1 VIT.

    - Trägheitsdämpfer vor einem Schub mit hoher Geschwindigkeit: Wenn das Raumschiff in eine höhere Geschwindigkeit (Nuklear-Antrieb, Lichtgeschwindigkeit oder Tachyonensprung) wechseln will, muss die Gravitino-Kammer eine künstliche Schwerkraft im Raumschiff herstellen, sonst würde die Besatzung durch die gravitativen Kräfte sterben. Die Aktivierung in eine höhere Geschwindigkeit dauert 3 Gefechtsaktionen. In der 3. Gefechtsaktion fliegt das Raumschiff davon. Die zweite Gefechtsaktion nutzt das Raumschiff, um die Trägheitsdämpfung zu aktivieren.

    - Schwerkraft auf Gestirnen: Gestirne haben unterschiedliche Schwerkräfte. 1 GRAV ist der Normalzustand. Beim Überwinden der Anziehungskraft wird darum + 1,1 GRAV entstehen.Schwer- und Schubkraft verursacht ansonsten je + 0,1 GRAV – 1 LE und – 1 VIT und – 1 WM. Nach 10 Tagen Aufenthalt gewöhnt sich der Humanoid an 0,1 GRAV.

    - Erstmals in Schwerelosigkeit:
        - Wer erstmals Schwerelosigkeit erlebt, erhält vorübergehend + 1 in GL.
        - Alle beweglichen TW werden – 2 WM.
        - Raumkrankheit: Nach einem Tag ist ein TW auf WS nötig, sonst erleidet man W10 Tage lang Übelkeit und Orientierungslosigkeit (– 1 LE und – 1 VIT und – 1 OR); davon dauerhaft – 1 LE und – 1 VIT.
        - Nach 2 Monaten gewöhnt sich der Körper an geringerer Schwerkraft.

    - Raumkollaps: Wer lange im Weltall lebt, ohne Zwischenaufenthalt auf einem Gestirn, muss in jedem 3. Abenteuer einen TW auf VIT schaffen, sonst erleidet er einen Raumkollaps. Dadurch können Krankheits-Symptome auftreten. Auch der erste Tachyonensprung kann den Raumkollaps auslösen. Zu den Symptomen, siehe unter „Regeln zur Raumfahrt"!

- Strahlenkrankheit:
  - Jedes 3. Abenteuer im Weltall muss dem Humanoiden der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er eine leichte Verstrahlung. Außerhalb eines Sternensystems wird der TW – 2 WM.
  - Mit einem Raumanzug im Weltall muss der Humanoid sofort und jede Std. den TW auf GL schaffen. Außerhalb eines Sternensystems wird der TW – 2 WM.
  - Bei einem Leck im Raumschiff muss der Humanoid sofort und jede Min. den TW auf GL schaffen. Außerhalb eines Sternensystems wird der TW – 2 WM und es handelt sich um eine mittlere Verstrahlung.

- Abnutzung eines Raumschiffs:
  - Täglich verliert ein Raumschiff durch Strahlung und Schrapnelle je R-Klasse – 1 GST.
  - Ist das Raumschiff viel außerhalb von Sternensystemen unterwegs, muss dem Kommandanten jedes 3. Abenteuer ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet es ein EMP, bei dem W10 Raumschiffelemente betroffen sind.

12. Rollenspiel nicht vergessen!

Gerade beim Raumschiffgefecht kann es schnell passieren, dass Spieler und Spielmeister sich nur noch über die strategischen Schüsse und Aufstellungen unterhalten. Dabei darf das Rollenspiel nicht verloren gehen. Kurze Gesprächsimpulse sind immer schön fürs Rollenspiel und wenn der Kommandant lauthals zum Feuern auffordert, dann findet auch ein gutes Rollenspiel statt.

- **Gesagt, getan!**: Spieler und Spielmeister (SM) erklären, was ihre Raumschiffe tun. Hier gilt „Gesagt, getan!" Wenn der Spieler sagt, er schießt, dann wird geschossen, auch wenn er schließlich bemerkt, dass die Reichweite der Waffe gar nicht ausreichend war. Der SM kann Aktionen unterbrechen, wenn sie nicht möglich sind.