

Zero Space : Raumschiffe

Falls es sich bei ZeroSpace um ein Raumschiffkampfspiel handeln würde, als um ein Weltraum Fantasy Rollenspiel, würden wir diese Sektion deutlich komplizierter gestalten. Die Masse eines Schiffes würde das Fliegen beeinflussen, verschiedene Waffen wären verschieden effektiv gegen verschiedene arten der Verteidigung. Energieverteilung würde eine Rolle spielen. Aber dies ist nicht ein Raumschiffkampfspiel, also ist dieser Abschnitt bewusst relativ einfach gehalten.

Überblick

Alle Raumschiffe haben fünf Attribute: Computer, Antrieb, Verteidigung, Masse und Widerstandskraft. Viele Schiffe sind mit Waffen ausgestattet und einige verfügen über Spezialausrüstung, wie zum beispiel Tarnfelder, Vollständige Medizinabteilungen und Traktorstrahlen.

Die Crew

Auf sehr kleinen Schiffen reicht ein einzelnes Crewmitglied zur bedienung einiger oder Sogar aller Schiffssysteme. Ein Sternenjäger zum beispiel ist Ein-Mann-Fahrzeug, somit ist das Besatzungsmitglied Pilot, Navigator, Techniker und Schütze in einer Person. Auf größeren Schiffen werden diese Jobs in der Regel auf mehrere Personen verteilt. Ein Schiff mag sogar mehrere Piloten, Navigatoren und Techniker haben sowie zusätzlich Wissenschaftler, Mediziner und Sensorpersonal.

In Begrifflichkeiten dieses Spiels funktioniert ein Raumschiff ähnlich wie die Ausrüstung eines Charakters: Der Aktionswert eines Charakters, der eines der Raumschiffssysteme bedient ist gleich den relevanten Attributen plus der Stufe des verwendeten Systems. Zum beispiel ist der Aktionswert eines Charakters der versucht das Schiff zu steuern eine Kombination aus Fahrzeugbeherrschung und dem Wert der Antriebseinheit.

Falls es keine Crewmitglieder mit den entsprechenden Fähigkeiten gibt, ist der Aktionswert eines Charakters der eine Probe macht gleich dem wert des Schiffssystem, und die Attribute des Crewmitglieds werden Ignoriert. Besipielsweise: Falls kein Crewmitglied mit Fahrzeugbeherrschung vorhanden ist, kann jedes Crewmitglied versuchen das Schiff zu navigieren, der Wert wäre dann gleich des Wertes der Computer des Schiffes.

Typische Aufgaben auf einem Raumschiff

Aufgabe	Aktionswert	Schwierigkeitsgrad
---------	-------------	--------------------

Analyse wissenschaftlicher Daten	Wissenschaft (Intelligenz) + Computerstufe (Schiff)	Moderat (DV3), Schwer (DV6) Kompliziert (DV6) Unglaublich (DV12)
Einen Kurs festlegen	Fahrzeugbeherrschung (Intelligenz) + Computerstufe (Schiff)	Moderat (DV3), Schwer (DV6) Kompliziert (DV6) Unglaublich (DV12)
Verfolgen ausweichen	Fahrzeugbeherrschung (Geschick) + Antriebswert (Schiff)	Fahrzeugbeherrschung (Geschick) + Antriebswert (Gegnerisches Schiff)
Durch ein Asteroidenfeld fliegen	Fahrzeugbeherrschung (Geschick) + Antriebswert (Schiff)	Kompliziert (DV9)
Ein Anderes Schiff angreifen	Raumschiff Waffen (Intelligenz) + Waffenstufe (Schiff)	Fahrzeugbeherrschung (Geschick) + Verteidigungswert (Gegnerisches Schiff)
Einen Scan durchführen	Wissenschaft (Intelligenz) + Computerstufe (Schiff)	Moderat (DV3), Schwer (DV6) Kompliziert (DV6) Unglaublich (DV12)
Einen Angriff abwehren	Fahrzeugbeherrschung (Geschick) + Verteidigungswert (Schiff)	Raumschiff Waffen (Intelligenz) + Waffenstufe (Gegnerisches Schiff)

Zugreihenfolge

Wie in einer persönlichen Auseinandersetzung auch, wird angenommen, das alles was in einer Runde eines Raumschiffkampfes passiert mehr oder weniger gleichzeitig abläuft. Wir verwenden eine Zugreihenfolge um das Spiel in praktikabel zu halten.

Der Wichtigste Faktor, um herauszufinden, wie die Zugreihenfolge ist, ist Situationsbewusstsein. Falls ein Raumschiff und seine Besatzung nicht wissen wer und wo ihr angreifer ist, dann kann ein Schiff auch nicht angreifen. Falls es eine Reihenfolge gibt, in der sich die Kampfteilnehmer entdecken, dann ist das auch gleichzeitig die Kampfreihenfolge.

Entdecken sich die Feinde mehr oder weniger gleichzeitig, oder wenn es bevorzugt wird, die Reihenfolge durch Würfeln festzulegen, dann sollten die Spieler eine Probe auf Sensorik der Schiffe durchführen (Wissenschaft (Intelligenz) + Computer (Schiff)). Die Zugreihenfolge ist dann vom höchsten zum niedrigsten Wert.

Gemeinsame Anstrengungen

Kampf mit Raumschiffen, seien es nun Manöver, Reperaturen oder Angriffe sind ausnahmen im bereich der Gemeinsamen Anstrengung. Eine Gemeinsame Anstrengung bezogen auf ein einzelnes Schiff bringt keine Vorteile. Vielleicht haben größere Schiffe mehr Crewmitglieder, aber es gibt auch mehr zu Tun um das Schiff aktiv zu halten. Daher wird angenommen, das alle immer gleichzeitig ihr bestes geben und sich das ganze ausgleicht.

Computersysteme

Die Computersysteme eines Raumschiffes sind seine wichtigste Komponente, denn ohne sie funktioniert nichts auf dem Schiff. Die Computersysteme werden verwendet um Daten zu analysieren und einen Kurs zu berechnen.

Navigation

Navigation beinhaltet den Kurs zwishcen zwei Punkten im Raum zu berechnen. Das können zwei Sterne sein, ein Stern und ein Nebel, der Ausgangspunkt und ein Planet oder zwei beliebige Punkte im Raum. Navigation verlangt in der Regel eine Probe auf Fahrzeugbeherrschung (Intelligenz) und wird mit den Computersystemen durchgeführt. Der Zielwert wird durch das Wissen über den Zielort bestimmt.

Beispiele für Schwierigkeitsgrade bei der Navigation

Schwierigkeitsgrad		Examples
--	Routine	Navigiere zu zwei bekannten Punkten auf einer bekannten Route
3	Moderat	Navigiere zu einem bekannten Punkte auf einer unbekannten Route oder zu einem Unbekannten Punkte auf einer bekannten Route
6	Schwierig	Navigiere zu einem Ort, ohne vollständige Kursdaten
9	Kompliziert	Navigiere zu einem Ort, mit improvisierten Kursdaten
12	Unglaublich	Navigiere zu einem Ort, mit geratenen Kursdaten

Die Distanz zwischen zwei orten hat wenig einfluss auf die Schwierigkeit. Je weiter das Ziel entfernt ist, desto weiter bringt ein Fehler in der Navigation ein Schiff vom Kurs ab.

Orbitalmechaniken

Orbitalmechaniken beinhalten die bewegung innerhalb eines Sonnensystems, mit bekannten Daten. Orbitalmecheniken sind meistens ein Fahrzeugbeherrschung (Intelligenz) wurf, mit direktem widerstand. Denn diese Art der Fortbewegung beinhaltet meistens, vor einem Anderen Fahrzeug am Ziel anzukommen. Sich in einem Sonnensystem zu verirren ist meistens vergleichsweise Schwierig, da zur not auf Sicht geflogen werden kann, allerdings kann ein Erfolgreicher wurf zu einem Schnelleren vorankommen führen.

Sensoren

Die Sensoren eines Raumschiffes werden verwendet um dinge zu Finden und sie zu Analysieren. Das Ziel kann ein Asteroid, ein Schiffswrack, ein getarntes Objekt oder eine komische Energiesignatur sein. Die Verwendung der Sensoren ist in der Regel eine Probe auf Wissenschaft, während der Schwierigkeitsgrad vom untersuchten objekt abhängt.

Beispiele Schwierigkeitsgrade Sensorik

Schwierigkeitsgrad		Beispiele
--	Routine	Ein Aktives Schiff oder eine bekannte Energiesignatur auf Lange reichweite finden, eine bekannte Signatur auf mittlere Reichweite analysieren.
3	Moderat	Ein Aktives Schiff oder eine bekannte Energiesignatur in sehr großer Entfernung finden oder eine unbekannte Signatur auf kurze Reichweite Analysieren
6	Schwierig	Ein inaktives/ausgeschaltetes Schiff oder eine unbekannte Energiesignatur auf Lange Reichweite finden, eine unbekannte Energiequelle in mittlerer Reichweite analysieren.
9	Kompliziert	Ein inaktives/ausgeschaltetes Schiff oder eine unbekannte Energiesignatur in sehr großer Entfernung finden oder eine unbekannte Signatur auf lange Reichweite analysieren.
12	Unglaublich	Eine unbekannte Energiesignatur aus sehr großer Distanz analysieren.

Antireb

Der Antrieb eines Schiffes, sind seine wichtigste komponente, denn ohne ihn gibt es kein Vorankommen. Ein Schiff zu Steuern verlangt im allgemeinen eine Probe auf Fahrzeugkontrolle (Geschick) auf die der Antriebswert aufsummiert wird. Der Schwierigkeitsgrad hängt von der komplexität des Manövers ab.

Beispiele Schwierigkeitsgrade von Flugmanövern

Schwierigkeitsgrad	Examples
--------------------	----------

--	Routine	Landungen auf einem Raumhafen oder auf ebenen Flächen, Andockmanöver mit unbewegten Zielen.
3	Moderat	Landungen unter schwierigen Bedingungen, hindernisse umfliegen, mit einem bewegten aber kooperativen Raumschiff ein Andockmanöver vollziehen.
6	Schwierig	Mit voller geschwindigkeit durch eine Unfertige Raumstation fliegen oder ein Andockmanöver mit einem feindlichen bewegten schiff vollziehen.
9	Kompliziert	Mit voller Geschwindigkeit ein feindliches Andockmanöver vollziehen oder durch ein Asteroidenfeld fliegen
12	Unglaublich	Ohne Sicht mit voller Geschwindigkeit durch ein Asteroidenfeld fliegen

Eine Gescheiterte Probe wird in der Regel schaden am Schiff zur Folge haben. Für jedes Gescheiterte Manöver verleiht das Schiff einen Punkt an Widerstandskraft. Es ist schwer ein Schiff durch schlechte Flugkünste zu zerstören, aber ein wirklich Schlechter Pilot wird das schaffen.

Verfolgungen

Sich einem anderen Schiff anzunähern ist nur dann Einfach, wenn beide Piloten dies zulassen. Sich einem Schiff zu nähern, welches zu fliehen versucht, erfordert in der Regel eine Probe auf Fahrzeugbeherrschung (Geschick) mit Aktivem widerstand vom anderen Schiff. Wer auch immer erfolgreich ist nähert sich um eine Stufe an oder entfernt sich.

Interstellare Reisen

Reisezeiten
Es gibt keine gleichung, die die exakten Reisezeiten anhand von Strecke, Masse und Antriebswert liefert. Der Spielleiter sollte die Reisezeit von Fall zu Fall festlegen. Hier sind einige Richtlinien dafür.

Die Zeit die es Benötigt eine Strecke zurückzulegen nimmt dabei logarithmisch zu, während die Distanz linear anwächst. So dauert es vielleicht einige Stunden eine Strecke zwischen zwei Sternensystemen zurückzulegen, während es von einer seite der Galaxis zur anderen nur einige Tage und von einer Galaxis zur nächsten nur einen Monat dauert. Schiffe mit größerer Masse sind langsamer als leichtere Schiffe, und Schiffe mit guten Antriebswerten schneller als solche mit niedrigen. Die Reise mit einem Warpantrieb entfernt dabei ein Fahrzeug nicht aus dem bekannten

Universum, aber durch die Beschaffenheit der Lorentzmannigfaltigkeit (oder der "Warp Blase", wie sie von Raumfahrern genannt wird) ist es dem Fahrzeug für die Dauer seiner Reise nicht möglich mit der Außenwelt zu kommunizieren oder diese wahrzunehmen.

Verteidigung

Die Verteidigung eines Raumschiffes ist seine wichtigste Eigenschaft, denn das Universum ist gefährlich. Verteidigungen können aus Panzerung, Energieschilden, einer Kombination der beiden oder etwas ganz anderes bestehen. Sie verteidigen ein Raumschiff gegen feindliche Angriffe und gegen Umgebungsschaden. Um die Verteidigung erfolgreich und effizient einzusetzen, ist meistens auch eine Prüfung auf Fahrzeugbeherrschung (Geschick) zu bestehen.

Ausweichmanöver

Während des Zuges eines Schiffes kann der Pilot entschließen mit Ausweichmanövern zu beginnen. Ausweichmanöver auszuführen verleiht einen Bonuswürfel für alle defensiven Aktionen. Ein Schiff, welches seine Aktion für Ausweichmanöver verwendet, setzt diese bis zu seinem nächsten Zug fort.

Ein Schiff, welches Ausweichmanöver verwendet, kann keine erfolgreichen Angriffe durchführen.

Maximale Schildenergie

Während des Zuges eines Schiffes, können die Crewmitglieder entscheiden den Schilden die Maximale Energie zuzuweisen. Die Schilde auf maximale Energie zu setzen, verleiht dem Schiff einen Bonuswürfel auf alle defensiven Würfe, aber einen Strafwürfel auf alle Offensivaktionen. Maximale Schildenergie zuzuweisen ist eine freie Aktion. Ein Schiff, welches seine Schilde auf Maximum gesetzt hat, erhält diesen Bonus bis zu seinem nächsten Zug.

Masse

Die Masse eines Raumschiffes ist seine wichtigste Eigenschaft, da die Masse seine physische Struktur und die Widerstandskraft eines Schiffes festlegt. Ein Raumschiff, welches größer oder stabiler gebaut ist, wird eine höhere Masse haben, als ein kleineres, weniger stabiles Schiff.

Widerstandskraft

Die Widerstandskraft eines Schiffes spiegelt seine Fähigkeit wider, Schaden auszuhalten. Je höher die Widerstandskraft eines Schiffes, desto häufiger kann ein Schiff Angriffe hinnehmen, welche es

beschädigen. Die Widerstandskraft eines Schiffes ist normalerweise gleich seinem Massewert. Falls die Masse eines Schiffs permanent verändert wird, so ändert sich auch die Widerstandskraft. Schaden an einem Schiff Reduziert nicht die Masse des Schiffs.

Wenn ein Schiff erfolgreich angegriffen wurde, werden ein (oder mehrere im Falle der Verwendung der Erfolgsspanne Regel) Punkte vom Widerstandswert des Schiffs abgezogen. Ein Schiff, welches mehr als die Hälfte seiner Widerstandskraft verloren hat, erhält Strafwürfel auf Angriffs oder Verteidigungswerte. Ein Schiff, dessen Widerstandskraft auf 0 fällt, ist deaktiviert: Es kann nicht mehr Kämpfen und wird wahrscheinlich größere Reparaturen brauchen. Widerstandskraft kann nicht unter 0 Reduziert werden.

Normalerweise kann die Crew eines beschädigten Raumschiffs die Hälfte der Widerstandskraft wiederherstellen, in dem sie einen Tag daran arbeiten. Weiterer Schaden kann nur in einer Raumschiffwerkstatt, wie einer Raumschiffswerft oder einem Sternendock repariert werden. Die meisten Raumhäfen und einige Spezielle Raumstationen verfügen über solche Werkstätten. Die Reparatur wird in der Regel etwa eine Woche in Anspruch nehmen, wenn es keine Außergewöhnlichen umstände gibt.

Falls das Schiff anderweitig Schaden nimmt, wie zum Beispiel Schaden an seinen Systemen, ist dieser Schaden temporär. Er ist in der Regel nach einem Tag vollständig repariert.

Waffen

Die Waffen eines Raumschiffes sind seine wichtigsten Ausrüstungsgegenstände, da ein Raumschiff ohne Waffen nur eine Fliegende Zielscheibe ist. Raumschiffe können pro Runde so viele Angriffe durchführen, wie es über Waffenstufe verfügt, oder es Crewmitglieder an der Waffensteuerung hat (je nach dem, welche Zahl geringer ist, pro Crewmitglied kann nur eine Waffe abgefeuert werden). Die Verwendung der Waffen eines Schiffes verlangt eine Probe auf Raumschiffkampf (Intelligenz). Der Schwierigkeitsgrad des Angriffs wird über das Geschick des feindlichen Piloten und den Defensivwert des feindlichen Schiffes bestimmt.

Die Waffenstufe des Schiffes legt auch die Reichweite der Waffen fest. Die Reichweiten finden sich im folgenden unterkapitel.

Beachte, dass die Waffenstufe nicht zwingend die Zahl der Waffen widerspiegelt. Ein Schiff mit Waffenstufe 5 kann nur über 2 Waffen verfügen oder über 20, abhängig von Design, Größe und Platzierung der Waffen selbst.

Raumschiffwaffen sind sehr viel Stärker als die Individuelle bewaffnung einer Person. Sollte eine Raumschiffwaffe gegen Individuen oder kleine Fahrzeuge statt gegen Gebäude, Raumstationen oder andere Raumschiffe verwendet werden, so ist der Angriffswert um 10 zu erhöhen.

Reichweiten

Wie bei Kämpfen auf Planeten auch gibt es 5 Reichweitenbereiche im Raumschiffkampf. Nah, Kurz, Mittel, Groß und Langstrecke. Standard Raumschiffwaffen, haben eine effektive Reichweite basierend auf der Waffenstufe des Schiffs. Durch die großen Distanzen bei Raumkämpfen sind Angriffe auf weiter entfernte Ziele in der Regel nicht möglich. Sollte der GM sie doch zulassen, so erhält der Angreifer einen Strafwürfel, wenn das Ziel sich außerhalb der effektiven Reichweite befindet.

Die typischen Waffen sind hier aufgelistet, sie machen im eigentlichen Spiel in der Regel keinen Unterschied.

Raumschiffreichweiten

Waffenstufen	Reichweite	Typische Waffen
1-2	Nah < 1km	Bogengenerator, Flakkanonen, Turbolaser, Railguns
3-5	Kurz (10 km)	Disruptor, Partikelkanone, Plasmatorpedos
6-8	Mittel (50 km)	Nemesiskanone, Fusionskanone, Photonentorpedos
9-11	Groß (500 km)	Laserlanze, Mesonenkanone, Singularitätstorpedos
12+	Langstrecke	Planetare Verteidigungsbatterien, Warpraketen

Falls ihr es bevorzugt das Setting mehr wie StarTrek und weniger wie StarWars wirken zu lassen, multipliziere die Waffenreichweiten um eintausend. Also statt 10km, 50km, 500km sind es dann 10000km, 50000km und 500000 km. Dies macht in der Regel keinen großen Unterschied im Spiel.

Spezifische Systeme Angreifen

Standard Transportgrößen
<p>Ein standardisiertes Frachtmodul in ZeroSpace ist 28m x 15m x 15m also 6300 Kubikmeter. Dies in der Raumfahrt als 6300 tonnen bezeichnet. Die meisten Personen nehmen an, das dies so ist, weil 6300 Kubikmeter wasser eine Masse von 6300 tonnen haben. Dies ist jedoch nur eine Annahme, es gibt niemanden der genau weiß warum exakt diese Einheit die der Standard für Frachtgröße wurde und warum es von Technikern als Tonnen Frachtkapazität bezeichnet wird.</p> <p>Kleiner Zwischenfakt: Ein Frachtmodul kann eine Schattenlegion (1000 genetisch modifizierte, fanatische Soldaten des Dominions in Kampfausrüstung ohne Waffen und Fahrzeuge) in Kryostase transportieren.</p>

Bevor festgestellt wird, ob ein Angriff erfolgreich ist, kann der Angreifer seine Absicht erklären, bestimmte Systeme anzugreifen. Diese Systeme sind in der unten folgenden Liste aufgeführt. Falls ein Angriff erfolgreich ist, Würfelt der Angreifer 2w6. Ist das Ergebnis in einer Spanne von +/- 2 von seinem Zielsystem so wird das Zielsystem getroffen und der beschriebene Effekt tritt ein. Ansonsten wird das System getroffen, dessen Zahl gewürfelt wurde und dieser Effekt tritt ein.

Hat der Angreifer zum Beispiel versucht die Brücke zu treffen, und er hat ein 4 gewürfelt, dann war dies ein Treffer auf die Brücke. Würfelt er jedoch etwa eine 5, so würde er Schaden am Computersystem verursachen.

Ein System Anzugreifen bedeutet auf Schaden an der Widerstandskraft des Schiffes zu verzichten. Stattdessen wird der Effekt hervorgerufen.

Systemziele

2d6	System	Effekt
2	Brücke	Benannte Crewmitglieder auf der Brücke werden von explodierenden Bildschirmen getroffen oder durch umstürzende Konsolen eingeklemmt. Sie erhalten einen Strafwürfel auf ihre Aktionen bis zum Ende des nächsten Zuges des Angreifers. Unbenannte Crewmitglieder werden getötet.
3	Verteidigungssysteme	Defensivsysteme sind offline (Stufe 0) bis zum Ende des nächsten Zuges des Angreifers.
4	Technik	Jedes aktuell Offline geschossene Ziel bleibt eine weitere Runde Offline.
5	Computer	Computer und Kommunikationssysteme sind offline (Stufe 0) bis zum Ende des nächsten Zuges des Angreifers.
6	Crewquartiere	Benannte Crewmitglieder die sich hier aufhalten sind in den Quartieren gefangen, bis sie gerettet werden, unbenannte Crewmitglieder sind tot.
7	Frachtsysteme/ Spezialausrüstung	Fracht und/oder Vorräte werden zerstört. Falls es Spezialausrüstung gibt, wird diese Offline (Stufe 0) gesetzt bis zum Ende des nächsten Zuges des Angreifers.
8	Gravitationskontrolle	Charaktere ohne Erfahrung im Kampf in Schwerelosigkeit erhalten einen Strafwürfel bis zum Ende des nächsten Zuges des Angreifers.
9	Sensoren	Sensoren sind offline (Computer Stufe 0 für Sensorproben) bis zum Ende des nächsten Zuges des Angreifers.
10	Antrieb	Der Antrieb ist offline (Stufe 0) bis zum Ende des nächsten Zuges des Angreifers.

11	Waffen	Waffen sind offline (Stufe 0) bis zum ende des nächsten Zuges des Angreifers.
12	Lebenserhaltung	Charaktere die Atmen müssen bekommen einen Strafwürfel auf ihre Proben bis zum ende des nächsten Zuges des Angreifers.

Andere Ausrüstung

Tarnfelder

Tarnfelder sind ein ungewöhnliches Verteidigungssystem, basierend auf der Annahme, das ein Feind nicht Zerstören kann, was er nicht als Ziel erfassen kann. Tarnfelder bieten keinen Schutz vor direktem Schaden. Stattdessen müssen Angreifer jedes mal eine erfolgreiche Probe auf Sensorik des Schiffes (AV -> Wissenschaft (Intelligenz) + Computersysteme) bevor sie ein Schiff mit aktivem Tarnfeld angreifen können.

Ein Schiff mit Tarnfeld zu entdecken erfordert in der Regel einen Wissenschaftswurf (Intelligenz) mit aktivem widerstand und den Computersystemen des Schiffes. Der Verteidigungswert ist dabei der Intelligenzwert des Verwenders des Tarnfeldes plus der Stufe des Tarnfeldes.

Falls der Wissenschaftswurf des Sensorikers den Wissenswurf des Tarnfeldoperators erreicht, dann ist das Feindliche Schiff für einen Zug angreifbar. Falls nicht dann können die Computer kein Ziel erfassen. Das verborgene Schiff hat vollen Zugriff auf alle anderen Defensivsysteme (solange sie nicht beschädigt sind). Es kann allerdings nicht Angreifen, solange das Tarnfeld aktiv ist.

Notfall Selbstzerstörung

Selbstzerstörungssysteme gibt es auf den meisten Militärischen und Kommerziellen Raumschiffen. Um die Selbstzerstörung einzuleiten schaltet das Schiff die Kühlung der Antriebssysteme ab, was zum überladen des Reaktorkerns und einer Explosion nach einer bestimmten zeit führt (normalerweise etwa 10 Minuten).

Als Sicherheit sind Selbstzerstörungsmechanismen meistens sehr kompliziert zu aktivieren und noch komplizierter zu deaktivieren. Das Einschalten der Selbstzerstörung erfordert eine moderate Technikprobe (Geschick). Das Deaktivieren kann während der ersten Hälfte des Countdowns mit einem DV 6 wurf auf Technik (Geschick) passieren.

Ein Schiff, welches sich selbst Zerstört, wird mit großer Kraft explodieren und nahe Ziele Beschädigen. Jedes Schiff im Umkreis von 10km nimmt Widerstandsschaden in höhe der Masse

des explodierenden Schiffs.

Verbesserte Sensoren

Wissenschaftsschiffe und Erkundungsschiffe haben oft verbesserte Sensoren um ihre Missionen zu unterstützen. Verbesserte Sensoren verleihen dem Sensoriker eines Schiffes einen Bonuswürfel auf alle Sensorik basierten Wissenschaftswürfe.

Integritätserhaltungssysteme

Integritätserhaltungssysteme sind spezielle Sicherheits und Rückfallsysteme die die Struktur des Schiffes aufrechterhalten. Schiffe mit dieser Technik bekommen keine Strafwürfel, wenn ihre Widerstandskraft unter 50% fällt., solange die Integritätserhaltungssysteme Online sind.

Krankenstation

Die Stufe der Krankenstation eines Schiffes wird zum Medizinwert eines Crewmitgliedes gerechnet, wenn es einen Patienten behandelt. Eine typische Krankenstation kann eine Reihe kleinerer Verletzungen behandeln und hat eine Stufe von 1. Große Zivile Raumkreuzer haben oft gut ausgestattete Krankenstationen mit einer Stufe von 2, während große Militärschiffe auch über ein fast vollständiges Krankenhaus verfügen, was ihnen eine Stufe von 3 gewährt.

Megawaffe

Zusätzlich zu seinen anderen Waffen verfügt das Schiff über eine zentrale massive Waffe, um welche der Rest des Schiffes herumgebaut ist. Diese Waffe kann nur alle 10 Runden auf ein einzelnes Ziel abgefeuert werden. Für diese Waffe wird die Masse des Schiffes zur Waffenstufe hinzugezählt.

Überschubdüsen

Überschubdüsen sind kollisionsbasierte Strahlenbeschleuniger, welche direkte Vektorbosonen durch die gegenseitige Vernichtung von Elektronen und Positronen erzeugen. Diese können als zusätzliche Beschleunigung verwendet werden. Überschubdüsen verleihen dem Piloten Bonuswürfel für Fahrzeugbeherrschungswürfe in Situationen in der es um Verfolgungen oder Ausweichaktionen geht.

Nahbereichsverteidigungssysteme

Nahbereichsverteidigungssysteme bieten zusätzlichen Schutz gegen schnelle, kleine Angreifer (Bomber, Jäger, Abfänger). Ein Schiff mit diesen Systemen erhält einen Bonuswürfel für die Verteidigung gegen solche Gegner.

Traktorstrahlen

Traktorstrahlen sind Gravitationswaffen, die dazu gedacht sind, ein Ziel zum Verwender zu ziehen oder es bewegungsunfähig zu machen. Die Verwendung des Traktorstrahls erfordert in der Regel einen Raumschiffkampf (Wissen) Wurf plus der Stufe des Traktorstrahls. Der Schwierigkeitsgrad basiert auf der Geschicklichkeit des Piloten des Ziels und dem Verteidigungswert des Ziels.

Traktorstrahlen verursachen keinen Schaden. Stattdessen wird bei erfolgreichem Einsatz die Masse des Verwenders vom Antriebswert des Ziels abgezogen. Dies hält solange das Schiff im Traktorstrahl gefangen ist. Falls dies den Antriebswert auf 0 senkt, ist das Ziel bewegungsunfähig.

Aus einem Traktorstrahl kann auf 3 Weisen entkommen werden: Das Ziel bewegt sich aus der Reichweite des Strahls (abhängig von der Stufe des Strahls), das Schiff, das den Strahl einsetzt, wird kampfunfähig geschossen oder es gelingt die Zusatzsysteme zu treffen und so den Strahl abzuschalten.

Schiffsklassen

Krisgschiffsklassen sind ein Feld, welches sich über die Zeit gewandelt hat. Sie sind immer wieder ein Feld für Diskussionen. Das System, welches hier beschrieben ist, wird vom Imperialen Strategiekommando verwendet. Größe und Kategorien sind Annäherungen. Ein Schiff mag anders klassifiziert werden, basierend auf seiner Rolle und Konfiguration.

Warship classification is a field that has changed over time, and is an area of considerable disagreement. The system described here is that currently in use by the Imperial Strategic Command. Size categories are approximate; a ship may be classified with smaller or larger ships, based on its intended role and specific configuration.

Sternenfestung

Mobile Raumstation, in der Lage sich gegen ganze Flotten zu verteidigen. Dient als Plattform für eine große Zahl von Jagdschiffen und kleineren Kriegsschiffen.

Größe: >10000m, Computer: 10, Antrieb: 1, Verteidigung: 14, Masse: 11, Waffen: 14

Großkampfschiff

Größte Klasse von Schiff. Schwer bewaffnet und gerüstet. Plattform für viele schnelle Kampfschiffe.

Größe: 5000m-10000m, Computer: 8, Antrieb: 2, Verteidigung: 12, Masse: 10, Waffen: 12

Kriegsschiff

Größtes Kampfschiff welches allgemein verwendet wird. Schwer bewaffnet und gepanzert.

Verfügt meistens über Hangars für schnelle Kampfschiffe.

Größe: 2000m-5000m, Computer: 6, Antrieb: 3, Verteidigung: 10, Masse: 9, Waffen: 10

Kampfkreuzer

Schweres Schiff mit der Bewaffnung eines Kriegsschiffes aber der Geschwindigkeit und Verteidigung eines Kreuzers.

Größe: 1000m-2000m, Computer: 6, Antrieb: 4, Verteidigung: 8, Masse: 8, Waffen: 10

Schwerer Kreuzer

Schweres, vielfältig einsetzbares Kampfschiff, welches alleine oder als Teil einer Formation agieren kann.

Größe: 600m-1000m, Computer: 6, Antrieb: 4, Verteidigung: 8, Masse: 7, Waffen: 8

Leichter Kreuzer

Leichtes, vielfältig einsetzbares Kampfschiff, das alleine oder in Formationen agieren kann.

Normalerweise das größte Schiff, das auf einem Planeten außerhalb eines speziellen Raumhafens landen kann.

Größe: 400m-700m, Computer: 6, Antrieb: 4, Verteidigung: 6, Masse: 6, Waffen: 8

Zerstörer

Schnelles, bewegliches Kriegsschiff mit hoher Widerstandskraft. Normalerweise als Eskorte für größere Schiffe in einer Flotte, zur Verteidigung gegen kleinere schnellere Angreifer.

Größe: 300m-600m, Computer: 4, Antrieb: 6, Verteidigung: 6, Masse: 5, Waffen: 6

Fregatte

Normalerweise als Erkunder oder Patrullie in gefährlichen Gegenden eingesetzt. Kann in Flotten eingesetzt werden, aber wird normalerweise nicht in Kampflinien mit Großschiffen verwendet.

Größe: 200m-400m, Computer: 4, Antrieb: 6, Verteidigung: 6, Masse: 4, Waffen: 6

Corvette

Kleinstes Kriegsschiff welches in Flotten eingesetzt wird. Generell als Kurier oder Patrullie verwendet.

Größe: 100m-200m, Computer: 2, Antrieb: 8, Verteidigung: 4, Masse: 3, Waffen: 4

Patrullierschiff

Kleine, leicht bewaffnete Schiffe, welche normalerweise unabhängig agieren. Hauptsächlich zu patrullienzwecken eingesetzt, nicht sehr gefährlich.

Größe: 50m-100m, Computer: 2, Antrieb: 6, Verteidigung: 2, Masse: 2, Waffen: 2

Schnelles Kampfschiff (Bomber, Jäger, and Abfänger)

Kleine Schiffe mit kurzer Reichweite, welche in Gruppen operieren

Größe 10m - 50m, Computer: 2, Antrieb: 10, Verteidigung: 2, Masse: 1, Waffen: 2