

INI := DEX oder INT INI+w6 für überraschen; INI-w6 für überrascht werden
falls nicht überrascht: **Taktik**-Check von Anführer gibt INI-Bonus/Malus für Seite
jede Runde neu bestimmen nachdem evtl. Taktik-Wurf
Reaktionen sind Aktionen

Kampfunde := 6 Minuten für Raumkampf (6 Sekunden bei Nahkampf im Raum oder sonst)
jeder SC übernimmt Rolle: **Kommandant, Pilot, Schütze, Ingenieur, Sensoren**

Kommandant kann **Anführen**-Wurf machen: Bonus/Malus für alle Würfe seiner Seite

- 1. Manöver: in INI Reihenfolge je nach Schub bewegen
- 2. Angriff: in INI Reihenfolge feuern oder entern
- 3. Aktionen: in INI Reihenfolge reparieren, springen, Beiboot aussetzen

Entfernungen		Schub Treff. Klein Rak-Rnd.				
benachbart	<1 km	1			x	Sand-Reichweite
nah	1 -10 km	1	-2	0		Kurvenkampf (-6/-2)
kurz	10 -1.250 km	2 +1	-2	0		z.B. beide im Orbit
mittel	1.250 -10.000 km	5		1		Orbit/Boden, Beam-Reichweite
weit	10.000 -25.000 km	10 -2		1		Puls-Reichweite
sehr weit	25.000 -50.000 km	25 -4		4		Sprunggrenze (100x), normale Ortung
entfernt	>50.000 km	50 -6		10		frühe Ortung

Reisezeiten		
Orbit – Oberfläche	10.000 km	30 Minuten
Geosynchron	400.000 km	3 Stunden
Nachbarplanet	45M km	30 Stunden
Gasgigant nah	600M km	6 Tage
Gasgigant fern	900M km	8 Tage

- Kommandant** Taktik (INI) | Anführer (Bonus/Malus)
- Pilot** Manöver/Ausweichen (Schub verteilen), andocken, zielen (festmontiert), Astrogation Notsprung (-2)
- Schütze** Geschütze (Schiff oder Raketen-Salvo), Sand, Raketen
- Ingenieur** Reaktor/Triebwerk überladen (-2 je Wiederholung), Sprungtriebwerk Notsprung (-2), Reparatur
- Sensoren** Ortung, Sensor-Lock (→Treffen+1), ECM (vergleichend→Treffen-1), ECM Raketen-Salvo (10+→Salvo neutralisiert), Funk
- Enterkommando** Entern, Verteidigen

2d6 Kritischer Treffer Raumschiff (Treffer ≥ 6 & Schaden)

2	Sensoren	Sensoren-2	Reichweite=mittel
3	Reaktor	Schub-1	Schub-1, Reaktor-1
4	Treibstoff	-w6 t/Stunde	-w6 t/Runde
5	Turm	Waffe Nachteil	Waffe zerstört
6	Panzerung	-1	-w3
7	Rumpf	w6 Schaden	2w6 Schaden
8	Triebwerk	Pilot-1	Pilot-2, Schub-1
9	Fracht	10% zerstört	w6*10% zerstört
10	Sprungtriebwerk	Sprung-2	zerstört
11	Besatzung	1*w6 Schaden	Lebenserhaltung w6 Stunden
12	Computer	Computer-2	Computer-Qualität-1

Panel brennt,

Leichter Jäger (10t, TL12)		Tonnen
Rumpf	aerodynamisch, 4 Punkte	10
Panzerung	Crystaliron, 2 Punkte	2,5
Normaltriebwerk	Schub-6 (6 G)	2
Sprungtriebwerk	-	
Reaktor	15 (10 benötigt)	1
Treibstoff	4 Wochen Normalflug	1
Brücke	Cockpit	1,5
Computer	Computer 5	-
Elektronik	Militärische Sensoren, +0 DM	2
Waffen	Pulslaser fix (2w6 Schaden, weit)	-
	leichte Raketen (2w6 Schaden, 10g)	-
Energie:	2 Schiff, 6 Triebwerk, 2 Sensoren	
Preis:	9,6 Mio Cr	
Wartung:	800 Cr/Monat	

Standard Typ-S (100t, TL12)		Tonnen	kCr
Rumpf	aerodynamisch, 40 Punkte	100	2200
Panzerung	Crystaliron, 4 Punkte	5	400
Sprungtriebwerk	Sprung-2 (2 Parsec, 10t/Parsec)	10	10000
Normaltriebwerk	Schub-2 (2 G)	2	4000
Reaktor	Fusion 60	4	8000
Brücke	-	10	500
Computer	Computer 5 (10 für Sprung)	-	45
Elektronik	Militärische Sensoren, +0 DM	2	1000
Waffen	Pulslaser-Doppelturm (2w6+1 Schaden, weit)	1	500
Treibstoff	Sprung-2 + 12 Wochen Normalflug	23	11,5
Frachtraum		8	
Unterkünfte	4 Kabinen	16	2000
Extras	10 Sonden/Drohnen	2	1000
	H2/H2O Trichter	2	100
	2 H2-Aufbereitung	4	600
	offener Gleiter		
	kleines Ersatzteil-Lager		
	Schließfächer/Ausrüstung		
Software	Sprung/2		200
	Manöver/0		
	Library/0		

Total **100** **30545**

Energie:	20 Schiff,	20 Triebwerk,	20 Sprungtriebwerk,	2 Sensoren
Wartung				3055 Cr/Monat
Verbrauchsgüter				8000 Cr/Monat
Treibstoff				500 Cr/t (heute 2-10 Euro/kg)

2 Leichte Jäger gegen S100

2 leichte Jäger warten in orbitalem Asteroidenfeld, S100 nähert sich

Sensoren-Wurf ob Hinterhalt gelingt oder schwaches Echo im Asteroidenfeld

1. Runde

Blips! auf 25.000 km feuern 2 leichte Jäger je eine Rakete ab, verringern Distanz mit 6g INI würfeln (aber S100 ist wahrscheinlich überrascht, d.h. 1 Runde aussetzen)

2. Runde

Kommandant: Taktik (INI-Bonus) | Anführer: Vorteil für alle

Ingenieur: Vorteil für Schützen oder Sensoren | Triebwerk/Reaktor überladen

Pilot: 0 ausweichen & 2g weg | **Vorteil** für Schützen oder Sensoren

Sensoren: ECM gegen Rakete | Lock auf beide Jäger | ECM auf einen Jäger

Schütze: Pulslaser gegen Rakete | Pulslaser gegen Jäger | Sand gegen Laser

1. Jäger: feuert Pulslaser, 5g+1g ausweichen

2. Jäger: feuert Pulslaser, 5g+1g ausweichen

3. Runde (Reihenfolge entsprechend INI)

Kommandant: Taktik (INI-Bonus) | Vorteil für alle

Ingenieur: Vorteil für Schützen oder Sensoren | Triebwerk/Reaktor überladen

Pilot: 0 ausweichen & 2g weg | **Vorteil** für Schützen oder Sensoren

Sensoren: ECM gegen Rakete | Lock auf beide Jäger | ECM auf einen Jäger

Schütze: Pulslaser gegen Rakete | Sand gegen Laser

1. Jäger: feuert Pulslaser, 5g+1g ausweichen

2. Jäger: feuert Pulslaser, 5g+1g ausweichen

mögliche Aktionen:

Wer?	Was?	Effekt
alle	Helfen (wem?)	→ Vorteil für einen
Anführer	Taktik-Wurf	→ INI-Bonus/Malus für alle
Anführer	Anführer-Wurf	→ Vorteil/Nachteil für alle
Ingenieur	Triebwerk überladen	→ Schub+1, je -2 bei Wiederholung, Patzer -1
Ingenieur	Reaktor überladen	→ Energie+1, je -2 bei Wiederholung, Patzer -1
Ingenieur	reparieren, 2+ Runden	→ Kritischen Treffer etc ausgleichen
Ingenieur	Notsprung (Sprung-2)	→ Schiff springt irgendwo in die Nähe
Pilot	Notsprung (Astrogation-2)	→ Schiff springt irgendwo in die Nähe
Pilot	Schub voraus/ausweichen	→ Distanz/schwerer zu treffen
Sensoren	Lock auf alle Schiffe	→ Vorteil für eigenen Trefferwurf
Sensoren	Lock auf Raketen-Salvo	→ Vorteil für eigenen Trefferwurf
Sensoren	ECM auf ein Schiff	→ Nachteil für gegnerischen Trefferwurf
Sensoren	ECM auf Raketen-Salvo	→ neutralisiert
Schütze	Pulslaser feuern (Ziel?)	→ Schiff/Raketen-Salvo, 2w6 Schaden
Schütze	Streusand feuern (Ziel?)	→ Laser/Raketen-Salvo
Schütze	Raketen-Salvo feuern (Ziel?)	→ Schiff/Raketen-Salvo, 4w6 Schaden