

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

Kampfrunde := 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,

Typ S Scout/Kurier (100t)

atmosphärenfähig, Rumpf=40, Panzerung=4, Sprung=2, Manöver=2, Sensoren=0, Computer=0,
22t Treibstoff: 1x Sprung=2 | 2xSprung=1 & 12 Wochen Flug,
Reaktor 60: 20 Basis, 20 Manöver, 20 Sprung, 2 Sensoren, 2 H2/H2O-Aufbereitung 40t/Tag,
H2/H2O Trichter, 10 Sonden/Drohnen, Werkstatt, Hangar (4t) mit Gleiter, 3t Frachtraum,
4 Kabinen, 1 Büro, 1 Doppelturm mit 1 Pulslaser, Preis 37 MCr, Unterhalt 3 kCr/Monat,
Besatzung: Pilot, Astrogator, Ingenieur (Minimum 1-2 Personen)
ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo

Typ A Freihändler (200t)

atmosphärenfähig, Rumpf=80, Panzerung=2, Sprung=1, Manöver=1, Sensoren=-2, Computer=0,
21t Treibstoff: 1x Sprung=1 & 4 Wochen Flug,
Reaktor 60: 20 Basis, 20 Manöver, 20 Sprung, 1 H2/H2O-Aufbereitung 20t/Tag,
H2/H2O Trichter, 10 Kabinen, 20 Cryokapseln (Economy), 82t Frachtraum, Fracht-Kran,
Preis 45 MCr, Unterhalt 4 kCr/Monat,
Besatzung: Pilot, Astrogator, Ingenieur, Arzt, Steward (Minimum 1-2 Personen)
ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo
ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo

Leichter Jäger

10 t, aerodynamisch, Rumpf=4, Panzerung=2, Schub=6, fest eingebauter Pulslaser, 4 Wochen Flug

Gleiter

4t, aerodynamisch, 4-5 Personen, ~300km/h in Atmosphäre

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

Traveller Regeln

2w6 + Attributsmod + Skillmod $\geq$ normalerweise Schwierigkeit = 8 (40%), Erfolgsgrad +/-

2 ist immer Fehlschlag, bei -2 **Patzer** (DC=4 mit +2 patzt nie), **12** ist immer **Krit**

Werkzeug oder **Hilfe**: Vorteil/Nachteil (boon/bane)

Modifikatoren: 0: -3 1-2: -2 3-5: -1 6-8: ± 0 9-11: +1 12-14: +2 15+: +3

Alleskönner: untrainiert besser als -3, kann später nicht gelernt werden

Beruf: Berufsausbildung oder Spezialisierung, frei wählbar

Abrunden: immer nach unten

Technologiestufe: Steinzeit: TL 0, Erde 2025: TL 7, Imperium: TL 10-12-15

Aufgabenkette (task chain): Mods weitergeben

Initiative: 2w6+Geschickmod | Intellektmod **Überraschung**: +6/-6 Ini für 1. Runde

Taktik: Skillcheck $\rightarrow$ Ini **Anführer**: Skillcheck-Effekt = Vorteil/Nachteil für Gefährten

Runde (6 s): Hauptaktion+Nebenaktion oder 3 Nebenaktionen;
beliebig viele Reaktionen (je -1) und freie Aktionen

Nahkampfangriff: 2w6+Nahkampf +(Stärke oder Geschick); Basisschaden=Effekt+StärkeMod

Fernkampfangriff: 2w6 + Schusswaffen + Geschick; Basisschaden=Effekt

Schaden: Basisschaden + Waffenschaden – Schutz (Rüstung + Deckung);

$\geq 6 \rightarrow$ min. 1; zuerst Ausdauer; wenn Ausdauer=0 $\rightarrow$ Stärke/Geschick;

Stärke und Geschick=0 $\rightarrow$ bewusstlos; beide=0 $\rightarrow$ tot Stun: –Ausdauer +1/Runde

Nebenaktionen: zielen (+1), aufstehen, hinlegen, knien, Waffe ziehen, nachladen, bewegen (6 m); mit Skillcheck: gute Position sehen, Waffe erkennen, etwas aufheben

Freie Aktionen: etwas rufen, Knopf drücken, ...

Reaktionen: ausweichen/hinwerfen/parieren Skillcheck, je -1 für nächste Runde

ausweichen: GeschickMod oder Athletik/Geschick als Erschwernis für Angreifer

niederwerfen: -2 für Angreifer oder -1 ohne Deckung; nächste Runde aussetzen

parieren: NahkampfMod als Erschwernis für Angreifer

Erweiterte Aktion: w6 Runden, w6 Minuten, w6 Stunden, w6 Tage

Reichweite: nah+1, ± 0 , weit-2, extrem-4, Deckung-2, liegen-1, beidhändig-2 (kein zielen)

Schutz: Vegetation+2; Baumstamm+6; Steinmauer+8; Auto+10; Panzer+15; Festung+20

Erste Hilfe: Medizin+Bildung; Effekt $\rightarrow$ Attribute; w6 Runden

stationäre Hilfe (Ausrüstung): 3+AusdauerMod(Patient)+Medizin(Arzt) $\rightarrow$ Attribute/Tag

natürliches Heilen: w6+AusdauerMod/Tag

Reisen: 1 Woche Sprung (148+w6 h); 12 Stunden Normalraum (100 Durchmesser)

Taskchain: Astrogation 4+parsecs+ (w6x10 Minuten), Reaktor ??, Sprungantrieb 4+
 Unraffinierter Treibstoff: -2 Innerhalb 100 Durchmesser: –4

 Fehlsprung: -1: +w6 Tage -2: +w6*100Durchmesser -3: w6*w6 parsecs

 Luxuspassage – Gehobene Passage – Einfache Passage – Lebendfracht

Schiffe: 100t – 5000t, 1t $\approx 14 \text{ m}^3 \text{ H}_2$; $\approx 14\text{t}$ Wasser; H_2 aufnehmen: Pilot 10+;

Treibstoff: 0.1t/(parsecs*T)