

RAUMSCHIFFE:

Schiffsklassen:

Transporter	Flottentransporter
Kreuzer	Zerstörer
Großkampfschiffe	Jäger
Trägerschiffe	Raumstationen

WAFFENSYSTEME:

Waffentyp	Initiative	Schaden	Ladezeit
Leicht	2	2w6 + 25	1 Runde
Mittel	1	4w10 + 30	3 Runden
Schwer	3	6w20 + 45	5 Runden

Die Ladezeit der Waffen sagt wie lange es dauert um sie wieder abzuschießen. Leichte Waffen können jede Runde Geschossen werden. Mittlere jede 3te Runde und Schwere Waffen nur alle 5 Runden.

Wendigkeit:

Die Wendigkeit wird nach einem Angriff auf das Schiff gewürfelt. Mit einem W20, wenn das Schiff die Probe schafft weicht es den Schüssen aus. Die Wendigkeit kann auch sinken sobald ein Schiff beschädigt wird.

Panzerung:

Die Panzerung gibt eine Schadensminderung. Wenn das Schiff getroffen wird, dann darf auf die Panzerung geworfen werden mit den Würfeln die Angegeben sind, bzw. mit verbesserten oder verschlechterten Würfeln aufgrund von Verbesserungen oder Schäden.

KAUFBARE SCHIFFE

Transporter:

Transporter sind kleine Schiffe welche schlecht bis gar nicht bewaffnet sind. Sie werden zum Transport von Passagieren oder Ressourcen genutzt. Sobald sie Ressourcen transportieren und diese etwas wertvoller sind werden sie meist von einem Kreuzer und einem kleinen Jägertrupp geschützt.

Besatzung: 6 – 12	Passagiere: 24 – 36
Rumpfpunkte: 210	Waffentyp: 0 – Leicht
Wendigkeit: 11	Panzerung: 2W8

Jäger:

Jäger sind kleine wendige Jagdflugzeuge. Welche eine mittlere Bewaffnung haben. Diese Art der Raumschiffe arbeiten meist als Begleitung für Transporter. Sie sind nicht für große Entfernungen gemacht und werden deswegen bei Eskorten meist von einem Kreuzer begleitet.

Besatzung: 1 - 2	Passagiere: 0
Rumpfpunkte: 250	Waffentyp: Leicht – Mittel
Wendigkeit: 13	Panzerung: 2W4

Flottentransporter:

Flottentransporter sind im Vergleich zum normalen Transporter um einiges Größer. Ihre Bewaffnung gleicht einem Jäger ist aber bei weitem nicht so wendig. Sie werden meist als militärische Transporter genutzt.

Besatzung: 12 – 24	Passagiere: 36 - 48
Rumpfpunkte: 300	Waffentyp: Leich
Wendigkeit: 10	Panzerung: 2W10

Kreuzer:

Der Kreuzer ist ein stark bewaffnetes Schiff, die Größe eines Kreuzer ist Vergleichbar mit einem Flottentransporter allerdings durch seine Bewaffnung bietet er nicht so viel Platz wie ein Transporter. Kreuzer wurden oft in den Kriegen genutzt da sie für ihre Bewaffnung doch sehr wendig sind.

Besatzung: 8 – 10	Schiffplätze: 1 – 2
Rumpfpunkte: 1000	Waffentyp: Mittel
Wendigkeit: 8	Panzerung: 2W12

Zerstörer:

Der Zerstörer ist der große Bruder des Kreuzers. Er ist stark bewaffnet der Unterschied zwischen Kreuzer und Zerstörer ist die Größe als auch die Anzahl der Bewaffnung. Zerstörer wurden in den Kriegen als Orbitalbelagerungsschiffe genutzt.

Besatzung: 12 – 16	Schiffpltz: 1 – 2 Jäger oder Transporter
Rumpfpunkte: 1400	Waffentyp: Mittel – Schwer
Wendigkeit: 6	Panzerung: 2W12

NICHT KAUFBARE SCHIFFE:

Großkampfschiffe:

Bei den Großkampfschiffen handelt es sich um Flottenkommandoschiffe. Welche im Krieg als Koordinatoren dienten. Auf diesen Schiffen waren immer die Kommandeure an Bord welche die Befehle an die Front weitergaben. Ihre Bewaffnung ist jenseits der eines Zerstörers. Ein Großkampfschiff hat nicht nur Platz für die Besatzung sondern auch für zwei Jagdgeschwader (8 Jäger) welche auch zur Abwehr dienen.

Besatzung: 32 – 48	Schiffpltz: 2 Jagdgeschwader (8 Jäger)
Rumpfpunkte: 2000	Waffentyp: Schwer
Wendigkeit: 4	Panzerung: 2W20

Trägerschiffe:

Trägerschiffe flogen in den großen Kriegen meist in der Nähe des Großkampfschiffes. Sie dienten rein zur Verteidigung des Großkampfschiffes. Trägerschiffe haben eine mittlere Bewaffnung um an Platz zu sparen um so viele Jagdgeschwader tragen zu können wie es nur geht. Sie sind um einiges größer als ein Großkampfschiff. Heutzutage sieht man Trägerschiffe kaum noch und deswegen immer eine Sehenswürdigkeit wenn man eins sieht.

Besatzung: 48 – 75	Schiffpltz: 6 – 7 Jagdgeschwader (24 – 28 Jäger)
Rumpfpunkte: 2500	Waffentyp: Mittel
Wendigkeit:	Panzerung: 2W20

Raumstationen:

Die bekannteste und größte Raumstation ist die Reunion. In jedem System ist eine Raumstation wo Reisende eine Zuflucht finden und eine Rast einlegen können. Sie dienen auch als Städte.

Eigenes Raumschiff

Wenn ihr ein eigenes Schiff habt müsst ihr es auch besetzen mit einer Besatzung. Die Anzahl der Personen die in der Besatzung sein müssen ist festgelegt.

Beispiel:

Ein Kreuzer braucht 8 – 10 Mitglieder

Anzahl der Spieler + X-Anzahl von NPC's = 8 – 10 Mitglieder

Um eine Besatzung auf die Beine zu stellen müsst ihr euch auf die Suche nach Mitgliedern machen. Ihr könnt euch in eine Bar auf einer Raumstation auf die Suche machen oder ihr fragt Leute die euch aufgefallen sind im Laufe des Abenteuers. Ob ein Besatzungsmitglied eine Eigenschaft hat wird ausgewürfelt, bzw. besitzen manche Personen feste Eigenschaften. Eigenschaften können sein das sie gute Mechaniker sind welche Reparaturen verkürzen, Schützen welche den Schaden erhöhen, Navigatoren die Abkürzungen finden und dadurch die Reisedauer verringern oder Piloten welche die Wendigkeit erhöhen oder die Reisedauer verkürzen.

Ihr könnt eure Besatzung während ihr selbst auf einem Abenteuer seid losschicken um Aufträge zu absolvieren um die Heuer für sie zu generieren. Als auch ihre Stimmung zu heben.