

## Raumschlachtregeln-Kurzfassung: Ablauf einer Spielrunde

### **1. Initiative-Wurf**

(Manövrieren + Geschwindigkeit), bleibt für gesamte Runde bestehen.

Bei Patzer: Initiative wird auf Geschwindigkeit gesetzt, Schiff verliert zufällig 1W eines Systems. Sollte dabei die 6 fallen (Brückentreffer) und der Captain noch am Leben sein, so geht der Bonus des Captains nur für diese Runde verloren und zählt ab der nächsten Runde wieder dazu.

### **2. Bewegungsphase**

Das Schiff mit der höchsten Initiative fängt an und darf sich maximal so viele Zentimeter bewegen, wie der Initiative-Wurf hoch war, weniger oder gar nicht geht auch. Dabei muß es sich vorwärts bewegen und darf seitlich steuern, aber reine Seitwärtsbewegungen oder Rückwärts ist nicht erlaubt. Die Bewegung durch ein anderes Schiff ebenfalls nicht.

### **3. Angriffsphase**

Nach der Bewegungsphase darf das am Zug befindliche Schiff einen Angriff mit seinen Bordgeschützen auf ein beliebiges feindliches Ziel innerhalb von 10cm Reichweite ausführen. Jedes Schiff darf pro Runde nur einmal angreifen, aber mehrmals angegriffen werden. Zum Angriffswurf werden die Zielcomputer- und die Geschützsadenschadenswürfel zusammengenommen und gemeinsam geworfen. Das Ergebnis ist der Angriffswurf und wird mit dem Initiative-Wurf des Ziels verglichen. Ist der Angriffswurf kleiner als der Initiative-Wurf des Ziels, geht der Angriff ins Leere. Ist der Angriffswurf größer oder gleich dem Initiative-Wurf des Ziels, wurde ein Treffer erzielt.

Bei Patzer: Der Angriff schlägt fehl und ein zufälliges System verliert 1W. Auch hier wird ein Brückentreffer (6) lediglich als Ausfall des Bonus für den Rest der Runde gewertet.

### **4. Treffer auswerten**

Hat das angreifende Schiff mit seinem Angriff getroffen, würfelt das verteidigende Schiff seinen Verteidigungswurf (Schilde und Rumpf zusammengenommen). Das Ergebnis wird mit dem Angriffswurf verglichen. Ist der Angriffswurf kleiner als der Verteidigungswurf, haben die Schilde die komplette Salve abgefangen und dem Schiff passiert nichts.

Ist der Angriffswurf größer oder gleich dem Verteidigungswurf, wird die exakte Differenz ermittelt und in der Schadenstabelle abgelesen, was passiert. Die Beschädigungen treten sofort in Kraft.

Bei Patzer: Die 1 wird zum Rest addiert, aber nach dem Treffer brechen die Schilde bis zum Ende der Runde zusammen und stehen für weitere Abwehr nicht zur Verfügung.

**Schritte 2 – 4 wiederholen sich in absteigender Initiative-Reihenfolge für alle noch aktiven Schiffe.**

### **5. Reparaturphase**

Jedes noch aktive Schiff wirft 1W. Bei 1 passiert nichts, bei 2-5 wird 1 Beschädigung repariert (beliebig, aber bevorzugt beginnend mit den Schilden), bei einer 6 werden 2 beliebige Beschädigungen repariert (Ausnahme: Ist der Captain gefallen, kann er nicht zurückgeholt werden).

## Schadens- und Treffertabelle

### **Differenz:      Auswirkung:**

0-3	Schilde brechen zusammen, Technikcrew benötigt den Rest der Runde, um die Schilde zu reaktivieren. Nächste Runde sind sie wieder einsatzfähig.
4-7	Kleine Beschädigung: 1W Abzug auf ein zufälliges System (Tabelle 2)
8-11	Doppelte Beschädigung: Je 1W Abzug auf 2 zufällige Systeme
12-15	Große Beschädigung: 2 W Abzug auf ein zufälliges System
16-19	Doppelte große Beschädigung: je 2W Abzug auf zwei zufällige Systeme
20+	Schiff wird zerstört

### **Wurf:    System:**

1	Triebwerke (-1W Manövrierfähigkeit, falls M. bereits 0, -1 auf Geschwindigkeit)
2	Geschütze (-1W Geschützschaten)
3	Zielcomputer (-1W Geschützfertigkeit)
4	Schildgeneratoren (-1W Schilde)
5	Rumpf (-1W Rumpfstärke)
6	Brückentreffer (Kommandantenbonus entfällt permanent, weitere werden als 5 gewertet)

Sollte eines der Systeme 1 – 4 auf 0 fallen, werden weitere Treffer auf dieses System als Rumpftreffer (5) gewertet, unabhängig davon, ob noch Schilde vorhanden sind.

**Wenn der Rumpfwert auf 0 sinkt, wird das Schiff ebenfalls zerstört.**

## Würfel

Einer der Würfel bei jedem Wurf ist der „Wild Die“. Zeigt er eine 6, darf diese addiert und der Würfel noch einmal geworfen und das Ergebnis addiert werden. Fallen dabei weitere 6er, darf ebenfalls addiert und noch einmal geworfen werden, im Zweifel so oft, bis eine andere Zahl fällt, die addiert wird.

Zeigt der Wild Die eine 1, zählt dies als Patzer mit jeweils aufgeführten Folgen.