

Battlestar Savage Galactica

In Battlestar geht es ums Überleben, Verrat, Vertrauen, Kampf und Prophezeiungen. Das Setting ist tödlich und es gibt wenig Zeit zum Luftholen. Das Hauptaugenmerk liegt auf dem kolonialen Militär. Alle Angaben beziehen sich auf die Savage Worlds Gentlemen's Edition Revised Taschenbuchausgabe. Als Anregung und Basis diene die Conversion "Savage Battlestar" von John "Sheriff288" Brown und Rick "Ironwing" Petersen sowie das sehr empfehlenswerte Savage Worlds Science Fiction Companion.

Eine prima Quelle für Hintergrundinformationen ist das Battlestarwiki

[http://en.battlestarwiki.org/wiki/Portal:Battlestar Galactica \(RDM\)](http://en.battlestarwiki.org/wiki/Portal:Battlestar_Galactica_(RDM)) und natürlich die Serie selbst.



Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Der Prometheus Games Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts

Settingregeln (s. 50)

- **Dreckiger Schaden:** Für jede Wunde wird auf der Verletzungstabelle (s. 106) gewürfelt. Die Auswirkungen der Verletzung bleiben bis zur Heilung der Wunde bestehen. Werden mit einem Schaden mehrere Wunden erzielt muss nur die letzte Wunde geheilt werden. Wird die Wunde verursacht, weil der Charakter angeschlagen ist, wird nicht auf der Verletzungstabelle gewürfelt.
- **Helden mit Fehlern:** Jeder Spieler erhält zusätzlich das Handicap Feind (schwer): Zylonen
- **Die Macht des Jokers:** Einen Bennie für jeden Spieler, wenn ein Held einen Joker zieht

Fertigkeiten (s. 56)

Neue und abgeänderte Fertigkeiten

- **Fliegen (Geschicklichkeit):** Ob Viper oder Raptor. Das hat der Pilot
- **Crew (Geschicklichkeit):** Damit bedient man die gängigen Systeme an Bord eines Raumschiffs (Maschinen, Generatoren), löscht Feuer. Schadenskontrolle und Unterstützung bei Reparaturen funktioniert ebenfalls über Crew .
- **Elektronik (Verstand):** Bedienung und Reparatur von Bordelektronik, wie DRADIS, ECM, Waffensystemen. Wichtig für ECO im Raptor oder Offiziere im CIC. Kann auch zum Öffnen elektronische Schlösser genutzt werden.
- **Mechanik (Geschicklichkeit):** ersetzt "Reparatur" funktioniert aber genau so. Umbenennung zur besseren Abgrenzung zu "Elektronik"

- **Wissen - Navigation (Verstand):** Steuern von großen Schiffen, FTL Sprünge berechnen (geht auch mit "Fliegen" -2) Ermöglicht auch den Sprung in Asteroidenfelder, Atmosphären, usw.)
- **Wissen - Zylonen (Verstand):** Was umtreibt den Gegner? Hat er etwa einen Plan?
- **Wissen - Taktik (Verstand):** Angriffsplanung, Einsatz von Kräften im Weltraum und am Boden
- **Wissen - Computer (Verstand):** Vernetzung von Computern, Erstellung von Firewalls gegen zylonischen Viren.
- **Sprengen (Geschicklichkeit):** Werfen von Granaten, Setzen von Minen und Sprengstoffen
- **Athletik (Stärke):** fasst Schwimmen und Klettern zusammen und ersetzt diese
- **Triad (Verstand):** Ersetzt "Glücksspiel"

Nicht verwendete Fertigkeiten

Klettern, Psionik, Reiten, Schlösser knacken, Schwimmen, Seefahrt, Superkraft, Verrückte Wissenschaft, Werfen, Wunder, Zaubern

Talente (s. 58ff)

Neue und abgeänderte Talente

- **Die Götter sind mit Dir:** entspricht "Glück"
- **Gesandter der Götter:** entspricht "Großes Glück"
- **Arzt (A, Wil W8, Wissen (Medizin) W6):** ersetzt "Heiler" +2 auf Heilen) und erlaubt zusätzlichen einen zweiten Heilen-Wurf mit -2 (negiert den Bonus)
- **Treu bis in den Tod:** Wenn sich der Spieler opfert, rettet er alle Verbündeten und SC in dieser Szene. Für alle Proben dazu erhält er +4. (z.B. zünden einer nuklearen Bombe auf einem Basisschiff)
- **Reparaturgenie (Anfänger, Verstand W8, Mechanik W8, Elektronik W8):** Talent wie beschrieben, jedoch ohne Voraussetzung von arkanen Fähigkeiten.
- **Ausdauer (Anfänger, WC, Willenskraft W8):** Der Charakter kann länger Entberungen in Kauf nehmen und ermüdet langsamer. Reduziert Abzüge durch Erschöpfung um einen Punkt.
- **Große Ausdauer (Ausdauer):** Reduziert Abzüge durch Erschöpfung um zwei Punkte.
- **Abtauchen (F, Fliegen W8):** wie "Ausweichen", gilt jedoch für Piloten im Raumkampf. -1 auf Angriffe von Bordgeschützen oder Raketen
- **Schnelles Abtauchen (V, Abtauchen):** wie "Schnelleres Ausweichen", gilt jedoch für Piloten im Raumkampf. -2 auf Angriffe von Bordgeschützen oder Raketen
- **Operator (F, Elektronik W8):** +2 Bonus auf Bedienung von Sensoren, Dradis, ECM, Gefechtstürmen
- **Natürlicher Vorhalt (A, Fliegen W8, Schießen W6):** Im Raumkampf kann ein Angriff ohne Abzug für mehrfache Aktionen geführt werden.
- **Hinter Dir! (F, Fliegen W10, Ver W8):** Analog zu "Kühler Kopf", kann jedoch in Verfolgungsjagden (Raumkampf) eingesetzt werden. +1 eine Karte bei erfolgreichem Manöverwurf auf Fliegen.

Nicht verwendete Talente

Adelig, Anpassungsfähig, Arkane Resistenz, Arkaner Hintergrund, Auserwählter, Barbarenblut, Bastler, Energieschub, Fechten mit zwei Waffen, Heiler, Heiliger/Unheiliger Krieger, Linguist, Machtpunkte, Mentalist, Musketier, Neue Macht, Riesentöter, Schnelle Machtgeneration, Seelenopfer, Tierempathie, Tiermeister, Zauberer, Zerschmetterer, Zwei Pfeile, ein Ziel

Handicaps (s. 56)

Neue und abgeänderte Handicaps

- **Dein Schicksal ist vorherbestimmt (leicht):** wie "Letztes Ziel"
- **potentieller Schläfer (leicht/schwer):** Es besteht die Chance, dass der Spieler ein Zylon ist. Dieser Nachteil ist geheim zu halten. Bei einer leichten Ausprägung ist die Chance niedriger und bei "Aktivierung" kann der Charakter gegen seine Programmierung ankämpfen. Bei der schweren Ausprägung ist die Chance höher ein Schläfer zu sein und bei Aktivierung unternimmt der Charakter etwas drastisches (z.B. Attentat). Der Zeitpunkt der Aktivierung liegt beim SL.
- **FTL - Krankheit (leicht):** nach einem FTL Sprung erleidet der Charakter für 6 Stunden einen Punkt Erschöpfung. Kann zu Bewusstlosigkeit, aber nicht zum Tod führen.

Nicht verwendete Handicaps

Zweifler

Charaktererschaffung

Jeder Spieler startet mit einem Charakter im Level Fortgeschritten. Er bildet zusätzlich ein bis zwei Verbündete (Anfänger) aus. Die Verbündeten wachsen den Spielern so nicht nur mehr ans Herz - sie rücken auch als Spielercharakter nach, sollte jemand zu Tode kommen. Für die Verbündeten genügt eine grobe Ausarbeitung.

Alle Charaktere sind Menschen und erhalten zusätzlich ein freies Talent. Das Handicap Feind (schwer) erhalten alle zusätzlich zu den möglichen Handicaps.

Um individuelle Charaktere mit besonderen Stärken zu entwickeln empfiehlt sich folgende Reihenfolge:

1. Konzept aufschreiben
2. Handicaps raussuchen
3. Talente aufschreiben (auch solche die zukünftig erreicht werden sollen).
Voraussetzungen notieren und dann
4. Attribute entwickeln
5. Fertigkeiten steigern

Als Basis für SC und Verbündete können folgende Archetypen dienen, die im Falle der SC dann auf Fortgeschritten gesteigert werden.

Zusammensetzung der Gruppe

Da der Fokus auf dem Militär liegt, sollte der Großteil der Gruppe auch dem Militär zugehören. Durch die strikte Hierarchie ergibt sich eine Befehlskette. Der höchste Militärrang zum Start sollte Lieutenant nicht überschreiten, damit genug Luft für eine Weiterentwicklung ist. Marines und Hangarcrew sind immer Unteroffiziere oder Mannschaften.

Beispiele für Archetypen

- Pilot: [Racetrack](#), [Hotdog](#)
- ECO (Electronic Countermeasures Officer - kann auch fliegen) - steuert Sensoren, Geschütze und ECM: [Helo](#), [Skulls](#), [Crashdown](#)
- Flaggoffizier (Anführer und Brückencrew, kann z.B. verbündete Viper oder Waffensysteme steuern): [Gaeta](#), [Dualla](#)
- Marine: [Corporal Venner](#), [Gunnery Sergeant Mathias](#)
- Sani / Arzt: [Layne Ishay](#), [Doc Cottle](#)
- Hangarcrew / Mechaniker : [Chief](#), [Cally](#), [Jammer](#)
- Zivilisten
 - Sportler: Pyramid Spieler, wie [Sue-Shaun](#) (Caprica Buccanneers, Tauron Bulls oder Picon Panthers?)
 - Priester: [Elosa](#), [Bruder Cavi](#)
 - Wissenschaftler: [Dr. Baltar](#)
 - Politiker/Freiheitskämpfer: [Billy](#), [Zarek](#)
 - Reporter
 - Verbrecher
 - Hure

Immersion

Ein paar Hilfsmittel unterstützen die Stimmung am Spielertisch:

- original BSG Soundtrack
- Miniaturen aus dem BSG-Brettspiel
- Fotowand mit vermissten / Hinterbliebenen Personen (Verbündete, Verwandte von SC)
- Tafel mit der Zahl der Überlebenden, die jede Spielsitzung aktualisiert wird.
- Tablet als Dradis/Karte und für Bilder von Planeten / Raumschiffen etc.
- Zusammenfassung des letzten Spielabends mit Intro der Serie "Was bisher geschah.."
- Das BSG Triad Card Game als Pokerdeck zur Initiative (wer's bekommt..)

Liste mit Rufnamen

Treetop, Looper, TwoTimes, Crusher, Greyhound, Dime, Nightowl, Speedy, Flash, Thunder, Shepherd, Heeler, Hunter, Griffon, Puker, Pointer, Foxy, Cooldown, Bigfoot, Skinner, Tailspin, Windmill, Sickbay, Hog-Tie

Schläfer in der Spielergruppe

Das Salz in der Suppe. Alleine das Wissen um dieses Handicap bringt BSG-Stimmung in die Gruppe. Und so werden die zylonischen Agenten bestimmt:

- für das leichte Handicap erhält der Spieler 1 Punkt für das schwere 2 Punkte
- Alle Punkte addieren. Dies sind 100%. Den Spieler wird entsprechend der Punkte ein Prozentwert zugeteilt. Es gibt garantiert einen Schläfer: Ein Wurf mit W100 entscheidet.
- Bei 5 Spielern mit dem Handicap kann es einen zweiten Schläfer geben: Die Chance dafür beträgt 50%. Bei Bestätigung erfolgt ein zweiter Wurf auf die gleiche Liste.
- Beispiel:

Name	Ausprägung	Punkte	W100
Karl	leicht	1	1-25
Kara	leicht	1	26-50
Gaius	schwer	2	51-100

Mangel

Im BSG-Univserum herrscht immer Mangel. Dies stellt auch eine gute Triebfeder für die Charaktere dar. Gleichzeitig macht dies die ständige Bedrohung durch die Zylonen gefährlicher und greifbarer.

Beispiele für Mängel die einzeln oder zusammen auftreten können:

- Nahrung (Hunger S. 142)
- Wasser (Durst S. 140)
- Munition
- Waffen
- Personal (Piloten, Soldaten, Sanitäter)
- Anti-Strahlungsmittel (Strahlung S. 145)
- Medizin
- Schlaf (S. 144)
- Treibstoff (Thyllium)

Rohsstoffknappheit in der ganzen Flotte

1. Tyllium
2. Nahrung
3. Wasser

4. Ersatzteile
5. Munition

Der Rohstoff mit dem Hauptthema des Abends (viel Zeit = Nahrung, viele Sprünge = Tyllium, viele Gefechte = Munition) sinkt um einen Punkt. Zieh eine Karte: Bei einer Kreuzkarte sinkt ein weiterer Rohstoff. Das erspart lästige Buchhaltung.

Es gibt fünf Stufen

- Voll
- Normal
- Niedrig
- Kritisch : Kreuzkarte = Streik
- Leer: Streik / Aufstand

Suche nach Rohstoffen

Eine Erweiterung der Begegnungsregeln von S. 145 kann das Auffinden von Asteroiden / Planeten simulieren. Ausschlaggebend ist der Treibstoffverbrauch für die Suche.

Begegnungstabelle ähnlich Plotpoint Kampagne

Nach jedem Sprung: (evtl. Modifikatoren durch Hinweise, Karten usw.)

1. Begegnung (Planet, Asteroid, ziviles Schiff, Leere)
2. Rohstoffe (Algen, Wasser, Tyllium, nichts)
3. Atmosphäre (bei Planeten): (bewohnbar bis tödlich)
4. Opposition (keine, leicht, schwer)

Raumkampf

Für den Raumkampf werden die Regeln für Verfolgungsjagden von S. 156 verwendet und folgendermaßen erweitert:

Modifikatoren

- -2 beim Angriff zwischen agilen Schiffe (Jäger, Viper, Raptor, Schwerer Jäger), da diese immer eine Querbewegung aufweisen. Durch Leuchtspur und gekoppelte Waffen wird dieser Modifikator ausgeglichen. Dies ersetzt und vereinfacht die Modifikation für relative Geschwindigkeiten.
- Der Abzug für instabile Plattform gilt nur in der Atmosphäre oder ähnlichen Bedingungen (Nebel, Eruptionen).
- +1 für Angriffe kleiner Schiffe (Jäger, Viper) auf mittlere Schiffe (Raptor, Schwerer Jäger). +2 auf größere Schiffe.
- -1 für Angriffe mittlere Schiffe auf kleinere Schiffe. Große Schiffe erhalten einen Abzug von -2.

- +2 auf Manöverprobe bei größerer Steigrate im Vergleich zum agilsten Gegner.
- +2/+4 auf Manöverprobe bei größerer Geschwindigkeit/doppelter Geschwindigkeit im Vergleich zum schnellsten Gegner

Reichweiten

Es können nur Raumschiffe mit niedrigeren Initiativwerten angegriffen werden. Die Karte des Angreifers gibt die Entfernung vor. Entfernungsmodifikatoren sind abhängig von der Waffenreichweite. Große Schiffe mit schwenkbaren Geschütztürmen können immer 50% der Waffen auf das Ziel richten.

Karte	Reichweite 25/50/100	Reichweite 50/100/200	Reichweite 100/200/400	Größere Reichweite & Manöver
zwei	zu weit / blockiert	zu weit / blockiert	zu weit / blockiert	blockiert
drei	“	“	“	-4
vier	“	“	“	-4
fünf	“	“	-4	-4
sechs	“	-4	-4	-4
sieben	-4	-4	-4	-2
acht	-4	-4	-4	-2
neun	-4	-4	-2	-2
zehn	-4	-2	-2	-2
Bube	-2	-2	-2	0
Dame	-2	-2	0	0
König	-2	0	0	0
Ass	0	0	0	0
Joker	+2	+2	+2	+2

Manöver

Es können folgende Manöver eingesetzt werden, sofern mindestens eine Karte gezogen wurde. Erhält man keine Karte oder ist das Schiff nicht manövrierfähig kann es von jedem angegriffen werden (sofern dessen Karte dies zulässt).

- **Anhängen:** Ist das Ziel in kurzer Reichweite (+2/0 in Spalte Manöver) kann sich der Verfolger mit einer Steigerung bei einer vergleichenden Manöverprobe an das Ziel hängen. Der Verfolger handelt auf der gleichen Karte bis er abgeschüttelt wird oder

die Verfolgung abbricht. Die Entfernung beträgt 25". Gilt nur für kleine und mittlere Schiffe (Viper bis Schwerer Jäger). Der -2 Angriffsmodifikator für agile Ziele wird negiert.

- **Abschütteln:** Um einen Verfolger abzuschütteln muss eine Steigerung bei einer vergleichenden Manöverprobe erzielt werden. Der Verfolger erhält +2 auf die Probe.
- **Geschütz feuern:** Ein nicht nach vorne fixiertes Geschütz kann mit -2 auch bei niedrigerer Initiative angreifen, sofern der Schuss nicht blockiert ist (Wert der eigenen Karte). Als Entfernungsmodifikator gilt die Karte des Angreifers.
- **Aufschalten (Raketen):** Raketen werden mit der Fertigkeit "Schießen" bzw. "Elektronik" (bei eigener Waffensystemstation) aufgeschaltet. Um ein Ziel aufzuschalten (Missile-Lock) wird eine Probe mit Entfernungsmodifikatoren der Waffe abgelegt. Nach Zielerfassung können beliebig viele Raketen abgefeuert werden. Diesen muss einzeln ausgewichen werden.
- **Ausweichen (Raketen):** Ausweichen gilt als Aktion und kann mit Fliegen (bei Jägern und mittleren Schiffen) oder Elektronik (Große+ Schiffe) erfolgen. Der Abzug beträgt -4. Je nach Reichweite kurz/mittel/lang gibt es 1/2/3 Versuche bis die Rakete trifft. Bei einem Raptor kann der ECO mit Störmaßnahmen das Manöver des Piloten unterstützen.
- **Abwehrfeuer (Raketen):** Große Kampfschiffe haben ein Point-Defense Abwehrsystem. Dies ist nur wirksam auf kurze Distanz. Es gibt also nur einen Versuch. Ankommende Raketen können mit erfolgreicher Elektronikprobe bzw. Schießen mit -2 abgeschossen werden. Für jeden Treffer wird ein W6 geworfen. Bei einer 6 wurde die Rakete zerstört. Die Feuerrate des Systems gibt die Anzahl der Würfel für die Probe vor.
- **Stören:** Ersetzt "Abdrängen". Es gelten die Modifikatoren aus der Spalte "Manöver" für die vergleichende Fliegenprobe gegen das Ziel. Kann ein Flugmanöver oder auch ECM (Probe auf Elektronik) sein. Bei Erfolg der vergleichenden Probe erleidet das Ziel -2 auf die nächste Aktion. Bei einer Steigerung geht dessen nächste Aktion verloren.
- **In Position bringen:** Bei erfolgreicher Manöverprobe (min. 1 Karte) verzichtet der Pilot diese Runde auf mögliche Aktionen. In der nächsten Runde erfolgt die Manöverprobe mit +2.
- **Zurückziehen:** In fünf aufeinander folgenden Runden muss die Manöverprobe erfolgreich sein. Der Pilot darf keine weiteren Aktionen durchführen. Bei einer Kreuzkarte erfolgt die folgende Probe mit -2.
- **Ausrichten (Wende):** Drehung des Raumschiffes ohne die Flugrichtung zu ändern. Es können auch Verfolger - höherer Kartenwert oder Angehängt - mit fixen Waffen beschossen werden. Um die Wende durchzuführen ist eine erfolgreiche Fliegenprobe mit einem Modifikator von -2 notwendig. Ist der Verfolger angehängt muss eine Steigerung erzielt werden. Der folgende Angriff unterliegt dem Mehrfachaktionsabzug von -2. Die Reichweite für den Schuss entspricht dem Kartenwert des Verfolgers. Ist dieser angehängt, beträgt die Entfernung 25". Nur möglich für kleine Schiffe (Viper, Jäger).

Außer Kontrolle und Komplikationen

Schiffe die außer Kontrolle geraten oder wenn die Probe für schwere (-2) / leichte Komplikationen (Kreuz 3-10 / Bube-Dame) fehlschlägt sind durch Beschädigungen oder heftige Ausweichmanöver gebunden. Die nächste Aktion geht verloren.

In Arealen mit Hindernissen (Asteroidenfeld / Schrottfeld) muss zusätzlich ein Ausweichen (Fliegen mit -2 / -4 bei leichten / schweren Hindernissen) geschafft werden, um einen Schaden von 8W6 zu verhindern.

Bei einer Kreuz 2 erhält das Schiff eine Wunde und einen kritischen Treffer durch einen Systemschaden oder passende äußere Einflüsse.

Schaden bei großen Schiffen

Große Schiffe sind in einzelne Abschnitte unterteilt und daher schwer zu zerstören.

Unabhängig der Anzahl der Steigerungen auf dem Schadenswurf erhalten sie nur eine Wunde. Kritische Treffer werden normal für jede Steigerung erzielt.

Kritische Treffer

2W6	Auswirkung
2	Aufbauten: Der Angriff trifft unwichtige Außenteile. Der Angriff hat keine Auswirkungen. Es werden keine Wunden und weitere kritische Treffer erzielt.
3	Antrieb: Schubdüsen oder Maschinenraum werden getroffen. Die Geschwindigkeit sinkt um 50%. Ist das Schiff das schnellste Schiffe der Seite erhalten die Gegner evtl. einen Manöverbonus. Ein weiterer Treffer führt zum Verlust des Antriebs. Bei Schiffen ab "Groß" muss zusätzlich eine Reparaturprobe mit -2 abgelegt werden, sonst verursachen auftretende Lecks in 5 Runden einen weiteren kritischen Treffer.
4	FTL: Kein Sprung möglich bis der FTL repariert wurde. Dies dauert 5 Runden und hat einen Modifikator von -2 für jeden Treffer im FTL (max. - 6). Schiffe ohne FTL erleiden stattdessen einen Treffer im Antrieb.
5	Steuerdüsen: Fliegen bzw. Navigationsproben erleiden einen Abzug von -2 bis der Schaden repariert ist. Ein zweiter Treffer verursacht einen Abzug von -4. Bei einem dritten Treffer fällt die Steuerung aus und das Schiff driftet hilflos durch den Raum bis der Schaden repariert ist.
6-8	Rumpf: Loch in der Außenhülle. Sauerstoff tritt aus und der getroffene Abschnitt muss versiegelt werden, um ein Erstickern zu verhindern, sofern kein Raumanzug getragen wird. Zur Evakuierung / Reparieren wird ein "Crew" Probe mit -2 abgelegt. Ist diese nicht erfolgreich nehmen Personen Schaden wie unter Besatzung unten.
9-10	Besatzung: Rumpftreffer. Die Besatzung nimmt direkt (Splitter, Explosionen) oder indirekt (Spannungsspitzen in Steuerkonsolen) 3W6 Schaden. Die Anzahl der getroffenen Besatzungsmitglieder ist abhängig von der Größe des Schiffes: 1 bei Klein, 1d6 bei Mittel, 2d6 bei Groß, 3d6 bei Sehr Groß, 4d6 bei Riesig, 5d6 bei noch größeren Schiffen. Jeder Pasch trifft ein wichtiges Besatzungsmitglied. Für einfache Statisten wird der Schaden nicht gewürfelt. Sie sind aus dem Spiel.

11	Waffe: Eine zufällig bestimmte Waffe ist zerstört. Gekoppelte Waffen zählen als eine Waffe. Unbewaffnete Schiffe erleiden einen Rumpftreffer.
12	Zerstört: Das Schiff bricht auseinander oder explodiert.

Zerstört

Erleidet ein Schiff 3 oder mehr Wunden bzw. den kritischen Treffer "Zerstört" bricht das Schiff auseinander oder explodiert. Um einen Schleudersitz zu betätigen ist eine erfolgreiche Geschicklichkeitsprobe erforderlich. Die Dauer bis zur vollständigen Zerstörung ist abhängig von der Größe: Kleine und mittlere sind in der gleichen Runde zerstört.

Größere Schiffe sind in 5 Runden zerstört. Da es keine Fluchtkapseln gibt, sind Besatzungsmitglieder, die keine Möglichkeit zur Flucht haben (Schiffsbesatzung im Hangar, Sprung ins All mit Raumanzug, etc.) meist verloren. Überlebende kann es in versiegelten Abschnitten geben. Dies entspricht 10% der Besatzung.

Angriff auf ein Großschiff (z. B. Basisschiff)

Damit bei o.g. Regeln eine Annäherung und Überfall auf Großschiffe möglich ist, läuft die Verfolgung etwas anders ab. Die Annäherung bis zum Entern, Abschuss der Raketen etc. dauert 5 Runden. In dieser Zeit findet Luftkampf statt, sind Asteroiden zu durchfliegen, muss ein Abwehrschirm durchbrochen werden etc. Am Ende der fünften Runde erfolgt der Angriff auf kurze Distanz. Runde 4 entspricht mittlerer Distanz, Runde 3 großer Distanz.

Stationen in größeren Schiffen

In großen Schiffen können mehrere Stationen von den SC besetzt werden. Jeder Charakter kann so im Kampf unterstützen. Schaden auf großen Schiffen wird wie im SciFi Companion gehandhabt (S. 43)

- Schadenskontrolle (DC)
 - Feuerbekämpfung - Fertigkeit Crew
 - Reparatur - Fertigkeit Crew oder Mechanik
- Kommandodeck (CIC):
 - Dradis/Funk: Kontrolle von NSC Schiffen - Fertigkeit Elektronik
 - Navigation/FTL Sprünge - Fertigkeit Wissen (Navigation)
- Geschütztürme/Waffensysteme: Angriff und Verteidigung des Schiffes - Fertigkeit Schießen oder Elektronik
- Hangardeck: Reparatur und Bewaffnung von Jägern / Aufklärern

Flakfeuer

Geschütztürme von Kampfsternen können wahlweise konventionale Munition oder Flakmunition verschießen. Der Wechsel dauert jeweils eine Runde und es müssen alle Geschütze umgestellt werden. Das Flakfeuer errichtet einen Abwehrschirm um den Kampfstern. Der Abwehrschirm hat folgende Auswirkungen.

- +2 zur Verteidigung gegen Raketenangriffe von außerhalb

- Schiffe, die in den Abwehrschirm fliegen erleiden Treffer, wenn Komplikationen eintreten (Kreuzkarte). Bei einer leichten Komplikation (Bube-Dame) ist der Schaden 6W6, bei einer schweren (Kreuz 3-10) 8W6. Eine Kreuz 2 führt zu einer automatischen Wunde und einem kritischen Treffer.
- Um auf kurze Distanz (innerhalb des Abwehrschirms) angreifen zu können, muss ein Schiff den Flakschirm durchdringen. Dies dauert zwei Runden.

Ausrüstung

Feuerwaffen

Name	Reichweite	Schaden	F R	Schus s	Min. STÄ	Anmerkungen
Pistolen						
Picon Five-SeveN	12/24/48	2W6+1	1	12	-	PB1, Halbautomatik
- HE-Unterlauf	10/20/40	2W8+1	1	1	-	PB4
Tauron Vector	12//24/48	2W6+1	1	9	-	PB1, Halbautomatik
Stallion	10/20/40	2W6	1/ 4	4	-	PB1, 4er Salve (+3)
Maschinenpistolen						
Picon P90	12/24/48	2W6	3	50	-	PB1, Automatik, 3S, geringerer Rückstoß (-1)
CAL USG (Caprica Arms Laboratories)	12/24/48	2W6+1	3	30	-	PB1, Automatik
Schrotgewehre						
Massova 500 Pump-Action	12/24/48	1-3W6	1	6	-	+2 Streuung, s. Text
Striker	12/24/48	1-3W6	1	12	W6	+2 Streuung, s. Text
- PB Geschoss	“	2W10	1	12	W6	PB4
- HE Granate	“	3W6	1	12	W6	Fläche: Mittel
Sturmgewehre						
GMAR (Gemenon Military Assault Rifle)	24/48/96	2W8	3	30	W6	PB2, Automatik, 3S

Leonis Storm Carbine	24/48/96	2W8+1	3	30	W6	PB2, Automatik
Gewehre						
Millenna Sniper .50	40/80/160	2W10	1	5	W6	PB4, Schnellschussabzug, internes Magazin
Leonis Huntsman	24/48/96	2W8	1	7	-	PB2, internes Magazin
Maschinengewehre						
Picon SAW	30/60/120	2W8	4	200	W8	PB2, Schnellschussabzug, Zweibein, Leuchtspur, Trommelmagazin
CAL M6	30/60/120	2W8+1	3	250	W8	PB2, Schnellschussabzug, Zweibein, Leuchtspur

Standardausrüstung Militär der Kolonien

Jeder Pilot und Soldat ist mit der Picon Five-SeveN Pistole ausgerüstet. Die Picon P90 nutzt die gleiche Munition.

Das GMAR Sturmgewehr ist die Standardwaffe der Marines und kann mit Reflexvisier, Laserpointer oder Zielfernrohr ausgerüstet werden.

Speziell Ausgebildete Marines sind alternativ mit dem Striker Schrotgewehr, dem Millenna Sniper Rifler oder dem Picon SAW ausgestattet.

Nachladen

- Waffen mit Magazin (alle Pistolen - Ausnahme: Stallion, Maschinenpistolen und Sturmgewehre, Picon SAW): freie Aktion zum Auswerfen, Aktion zum Nachladen
- Waffen mit internem Magazin / Schrotgewehre: freie Aktion pro Kugel oder Anzahl halbe GE für eine Aktion
- CAL M6: 2 Aktionen - Entfernen des leeren Patronengurtes und dann Einlegen des Neuen. Mit Mehraktionsmalus kann bei der zweiten Aktion mit -2 geschossen werden

Waffenzubehör

Pistolen können kein Zubehör aufnehmen. Maschinenpistolen, Gewehre und Sturmgewehre haben eine untere und obere Aufnahme. Maschinengewehre und Schrotgewehre eine untere Aufnahme.

- Zielfernrohr (oben): Entfernungsmalus ab Mittel wird um 2 reduziert
- Leuchtspurmunition: Nur bei Automatischem Feuer: +1 Schießen

- panzerbrechende Munition (selten): Erhöht PB um +2
- Reflexvisier (oben): +1 Schießen bei kurzer Entfernung
- Nachtsichtvisier (oben): keine Abzüge für Duster / Dunkel
- Laserpointer (unten): +1 Schießen
- Lampe (unten): keine Abzüge für Duster / Dunkel auf 10"
- Zweibein (unten): -1 Rückstoß oder +1 Schießen (Scharfschützengewehre)

Spezielle Waffen

Name	Reichweite	Schaden	FR	PB	Fläche	Anmerkungen
CAL 92 Needle	24/48/96	6W6	1	20	Mittel	Panzerfaust un gelenkt, Schnellschussabzug, Schwere Waffe, 2 Rd zum Nachladen
- Flugabwehr	50/100/200	6W6	1	6	-	1 Rd anvisieren, Schnellschussabzug, Schwere Waffe, 2 Rd. zum Nachladen
Splittergranate	5/10/20	3W6		-	Mittel	
Sprenggranate	5/10/20	3W6		2	Klein	
Claymore Mine	-	3W6		4	Kegel Mittel	Fernzündung (freie Aktion), Aktion zum Platzieren
G4 Sprengstoff	-	4W6		2	Mittel	Zeit-/Fernzünder, Ladung erhöhen +1 pro Block bis max +4, autofire Schwere Waffe
EMP Generator	-	3W6			Mittel	Gegen elektronische Geräte (auch Zenturios). Verursacht Erschöpfung. Panzerung wird nicht gewertet. Selten und muss selbst gebaut werden.

Sonstige Ausrüstung

- Fernglas +2 auf Wahrnehmung

- Fernglas (Militär). Mit Restlichtverstärker und Entfernungsmesser +2 auf Wahrnehmung, ignoriert Abzüge für Duster und Dunkel. Durch den Entfernungsmesser kann die Person per Wahrnehmungswurf einen MG-Schützen oder Scharfschützen unterstützen. Pro Erfolg und Steigerung +1 auf den Schießenwurf. Max. +2
- Erste-Hilfe-Tasche: +2 auf Heilen. Nach Behandlung von 5 Wunden verbraucht (d.h. wenn ein Charakter mit 3 Wunden behandelt wird sind auch 3 "Ladungen" verbraucht - unabhängig vom Erfolg).
- Erste-Hilfe-Koffer: wie oben, jedoch mit 15 "Ladungen" und Gerät für kleinere Operationen
- Anti-Strahlen-Serum: Schützt bei täglicher Anwendung vor geringer und mittlerer Strahlung. Bei hoher Strahlung muss nur stündlich Konstitution mit +2 gegen Erschöpfung gewürfelt werden.
- MRE (Meal-Ready-to-Eat): Essensration für eine Person pro Tag. Kann bei Rationierung auf zwei Tage gestreckt werden, führt dann aber zu Ermüdung (-1).
- Taschenlampe: Reichweite von 10". Kann Abzüge für Dunkel und Duster negieren - z. B. wenn in der anderen Hand eine Pistole gehalten wird.

Raumkampfwaffen (Schwere Waffen)

Name	Reichweite	Schaden	F R	PB	Anmerkungen
Kanone MEC-A6 30mm	50/100/200	3W8	3	6	Standardwaffe Viper, Leuchtspur
- 2-fach (MkII)	"	3W8+2	3	6	+1 Schießen
- 3-fach (MkVII)	"	3W8+4	3	6	+2 Schießen
MEC 25 mm	25/50/100	3W8	3	4	Leuchtspur
- 2-fach	"	3W8+2	3	4	+1 Schießen
Geschützturm leicht	50/100/200	4W8+2	3	8	+1 Schießen (Zwillingsturm)
Geschützturm schwer	100/200/400	6W10+2	1	30	+1 Schießen (Zwillingsturm)
Rakete HD-70 Lightning Javelin	100/200/400	6W6	1	8	Zielerfassung, Ausweichen -4 1/2/3 Versuche
Schiff zu Schiff HD-92 Phoenix	300/600/1200	8W10	1	30	Zielerfassung, Ausweichen -4 1/2/3 Versuche

- Nuklear- sprengkopf	“	15W10	1	10	“
--------------------------	---	-------	---	----	---

Kleidung

- Flugdienstanzug (Overall) mit Helm: +1/+2 Panzerung; Sauerstoffvorrat reicht für 10 Minuten
- Kevlarweste: +2/+4 Panzerung, Befestigungsmöglichkeiten für Granaten, Munition und Waffen
- Gefechtshelm: +2/+4 bei Kopftreffern (50% Schutz)
- Schnellzughalfter (getragen am Oberschenkel): Ziehen der Pistole erfordert nur eine freie Aktion
- Feldanzug (grün): Für Training und Außeneinsätze, mit vielen Außentaschen
- Feldanzug (khaki): wie oben, jedoch getragen von Marines
- Dienstanzug (blau): Standarduniform für Offiziere im Dienst
- Kampfanzug (schwarz) - mit Gefechtshelm und Kevlarweste
- Instandsetzungskombi (gelb oder orange): Orange steht für Flugsysteme, Gelb für Waffensysteme
- EVA (Extra Vehicular Activity) Anzug: Geschlossener Anzug mit Magnetschuhen. Bietet Schutz vor Strahlung und hat 2 h Sauerstoffvorrat

Raumschiffe kolonial

Viper Mark II

Die Mark II ist ein Relikt aus dem ersten Zyklonenkrieg. Die meisten Instrumente sind analog und es gibt kein vernetztes CNP (Computer Navigation Program).

Größe	Klein
Robustheit	22(6)
Beschl. / Max	100/1000
Steiggeschwindigkeit	4
FTL	Nein
Besatzung	1
Waffen	2x Bordkanone MEC-A6 30mm (unbegrenzt) 2x Raketenaufnahme für HD-70 Lightning Javelin
Täuschkörper	5x Raketenabwehr (+2 auf Ausweichen)
Bemerkungen	+2 Schießen durch Leuchtspur und Kopplung

Viper Mark VII

Modernster Raumüberlegenheitsjäger. Computerunterstützte Steuerung und Zielsysteme.

Größe	Klein
Robustheit	22(6)
Beschl. / Max	100/1000
Steiggeschwindigkeit	4
FTL	Nein
Besatzung	1

Waffen	3x Bordkanone MEC-A6 30mm (unbegrenzt) 2x Raketenaufnahme für HD-70 Lightning Javelin
Täuschkörper	5x Raketenabwehr (+2 auf Ausweichen)
Bemerkungen	+1 Fliegen und Schießen durch Fly-by-wire bei Ersetzen durch analoge Instrumente: -1 Fliegen +3 Schießen durch Leuchtspur und Kopplung DRaDis

Raptor

Variables Arbeitstier: Aufklärung, Unterstützung, Transport, SAR

Größe	Mittel
Robustheit	26(6)
Beschl. / Max	100/1000
Steiggeschwindigkeit	3
FTL	Ja
Besatzung	2+6 (max 2+10)
Waffen (optional)	4 HD-70 Lightning Javelin oder 1 HD-92 Phoenix 2x MEC 25mm an Außenhalterungen Alte Variante (ohne FTL): 2x MEC 25mm Heckgeschütz
Täuschkörper	5x Raketenabwehr (+2 auf Ausweichen)
Bemerkungen	ECM, DRaDis, Sensoren zur spektralen Analyse

leichtes Frachtschiff Container Gemini Klasse

Größe	Mittel
Robustheit	30(8)
Beschl. / Max	40/500
Steiggeschwindigkeit	2
FTL	Ja
Besatzung	20
Waffen	Keine
Laderaum	

schwerer Frachter Gemenon Traveller Klasse (Trident)

Militärfrachter und Versorgungsschiff. Hat in der unteren Ladebucht Platz zur Schiffaufnahme. Das Schiff hat keine Startröhren für Viper, daher dauert der Start 2 Runden.

Größe	Groß
Robustheit	42(14)
Beschl. / Max	40/500
Steiggeschwindigkeit	1
FTL	Ja
Besatzung	100

Waffen	2x Geschützturm leicht 2x Raketenwerfer für HD-70, Nachladen: 1 Runde
Abwehrsystem	Point-Defense FR6d6
Bemerkungen	DRaDis, Hangar in unterer Ladebucht für 4 Viper, 1 Raptor

Frachter Gemenon Traveller Klasse

Großer Frachter mit zwei Ladebuchten

Größe	Groß
Robustheit	36(8)
Beschl. / Max	40/500
Steiggeschwindigkeit	1
FTL	Ja
Besatzung	50
Waffen	Keine
Laderaum	

Sternenkreuzer Eversun Klasse (wie Colonial One)

Größe	Mittel
Robustheit	30(8)
Beschl. / Max	40/500
Steiggeschwindigkeit	2
FTL	Ja
Besatzung	20+150
Waffen	Keine
Bemerkungen	Luxusliner mit kleinem Hangar

Kampfstern Orion-Klasse

Größe	Sehr Groß
Robustheit	60(26)
Beschl. / Max	40/500
Steiggeschwindigkeit	0
FTL	Ja
Besatzung	150
Waffen	2x Geschützturm leicht 4x Geschützturm schwer 2x Raketenwerfer für HD-70, Nachladen: 1 Runde 1x Raketenwerfer für HD-92, Nachladen: 2 Runden
Abwehrsystem	Point-Defense FR8d6
Hangar	6 Viper, 1 Raptor
Bemerkungen	DRaDis, Hangar in im Zentralrumpf, 2 Startröhren

Kampfstern Valkyrie-Klasse

Größe	Riesig
-------	--------

Robustheit	70(30)
Beschl. / Max	40/500
Steiggeschwindigkeit	-1
FTL	Ja
Besatzung	500
Waffen	4x Geschützturm leicht 8x Geschützturm schwer 2x Raketenwerfer für HD-70, Nachladen: 1 Runde 2x Raketenwerfer für HD-92, Nachladen: 2 Runden
Abwehrsystem	Point-Defense FR8d6
Hangar	20 Viper, 4 Raptor
Bemerkungen	DRaDis, Zwei Hangargondeln, 10 Startröhren

Kampfstern Galactica-Klasse

Größe	Gewaltig
Robustheit	82(40)
Beschl. / Max	40/500
Steiggeschwindigkeit	-2
FTL	Ja
Besatzung	3000
Waffen	12x Geschützturm schwer 4x Raketenwerfer für HD-92, Nachladen: 2 Runden
Abwehrsystem	Point-Defense FR10d6
Hangar	40 Viper, 8 Raptor
Bemerkungen	DRaDis, Zwei einziehbare Hangargondeln, 20 Startröhren

Kampfstern Mercury-Klasse

Größe	Gewaltig
Robustheit	86(40)
Beschl. / Max	40/500
Steiggeschwindigkeit	-2
FTL	Ja
Besatzung	2500
Waffen	12x Geschützturm schwer 2x Vierlingsgeschütz fix nach vorne 6W10+4, +2 Schießen 4x Raketenwerfer für HD-92, Nachladen: 2 Runden
Abwehrsystem	Point-Defense FR10d6
Hangar	60 Viper, 10 Raptor
Bemerkungen	DRaDis, Zwei einziehbare Hangargondeln, 30 Startröhren, Anlagen zur Viperproduktion

Zylonen

Klone

Menschen (große Ausdauer: keine Ermüdung, können die Macht Eigenschaft erhöhen einsetzen um stärker zu werden)

Ziele der Zylonen

Die Zylonen scheinen eigentlich nur ein Ziel zu verfolgen: Vernichtung der Menschheit. So einfach ist es jedoch nicht - die Zylonen haben mit den Menschen einiges Gemeinsam. So auch eine gewissen Uneinigkeit...

- Erforschung der Menschen
- Verständnis der eigenen Emotionen
- natürliche Fortpflanzung
- Fehler beheben (Menschheit ausrotten)

Es gibt Individuen unter den Zylonen die eigene Ziele, z. B. eine bestimmten Liebe verfolgen. Dies kann so stark sein, dass sie sich sogar gegen das eigene Volk wenden.

Methoden der Zylonen

- Angriff
- Infiltration
- Schlafentzug
- Manipulation der Gefühle
- Experimente/Folter an Gefangenen
- Nutzung von Frauen als "Brutstation"
- Selbstmordanschläge
- Falscher Notruf
- Verwendung kolonialer Transponder

Zur Orientierung setzen Zylonen Projektion ein, d.h. die Umgebung entspricht ihrer Vorstellungskraft.

Zenturio

Standardsoldat der Zylonen. Der Standardangriff erfolgt mit einer Waffe, in der nächsten Runde mit dem anderen Arm. Ein gleichzeitiger Angriff ist mit -2 möglich. Gekopelt entfällt dieser Malus. Es gibt modifizierte Versionen mit Flugabwehrraketen oder Mörsern auf dem Rücken.

Sollen die Zenturios eine besondere Herausforderung darstellen erhalten Sie die Eigenschaft Zäh (keine Verwundung durch "Angeschlagen").

Attribute GE W4, KO W10, STÄ W12, VER W6, WIL W6
Fertigkeiten Kämpfen W8, Schießen W8, Wahrnehmung W6

Robustheit 12 (4)
 Bewegung 6
 Bewaffnung 2xMG im Arm 12/24/48 2W8 FR3 PB2
 MGs können gelinkt werden: +1 Schießen, +2 Schaden
 Krallen W12+3

Besonderheiten

- Talente: Beidhändig, Volles Rohr!
- Konstrukt: +2 auf Erholungsproben, Immun gegen Krankheiten und Gifte
- Groß: Robustheit +1
- Panzerung: +4
- Furchtlos: Immun gegen Einschüchterung
- Schwäche (Hals und Stelle am Torso): +2 Schaden, -4 Angriff
- Stirbt langsam: Wenn der Zenturio mit nur einer Wunde zu Boden geht, Erholungsprobe mit -2: Bei Erfolg kämpft er kriechend weiter
- kann mit Mörser bewaffnet sein: 50/100/200 3W6 Fläche Mittel, keine Deckung
- kann mit Raketenwerfer bewaffnet sein: 24/48/96 6W6 PB20
- kann mit Flugabwehrwerfer bewaffnet sein: 50/100/200 6W6 PB6

Jäger (Sparrow)

Der Jäger ist kein Raumschiff sondern eine biomechanische Intelligenz (niemals Mehrfachaktionsabzug für Fliegen). Daher zählt der Raider als Statist und hat keine Wundstufen. Ausnahmen sind Wild Cards (z. B. Skar).

Größe	Klein
Fertigkeiten	Fliegen W8+2, Schießen W6, Elektronik W10
Talente	Ass
Robustheit	20(6)
Beschl. / Max	100/1000
Steiggeschwindigkeit	4
FTL	Ja
Waffen	2x Bordkanone wie MEC-A6 30mm (unbegrenzt) 4x Raketenaufnahme kleine Raketen (wie HD70) oder 2x Raketenaufnahme für Schiff-zu-Schiff (kann mit Nuklearsprengkopf ausgerüstet werden)
Täuschkörper	5x Raketenabwehr (+2 auf Ausweichen)
Bemerkungen	+2 Schießen durch Leuchtspur und Kopplung, kann Computervirus drahtlos überragen, fortgeschrittene Sensoren

Schwerer Jäger (Turkey)

Angriffs- und Landungsschiff

Größe	Mittel
typ. Fertigkeiten	Fliegen W6, Schießen W6
Robustheit	30(10)

Beschl. / Max	100/1000
Steiggeschwindigkeit	3
FTL	Ja
Besatzung	1+10
Waffen	Vierlingsgeschütz 50/100/200 3W8+4 FR3 PB6 Schießen+2
Täuschkörper	5x Raketenabwehr (+2 auf Ausweichen)
Bemerkungen	Kann mit Pilot oder autonom fliegen. Trägt vier Zenturios

Basisschiff

Größe	Gewaltig
Robustheit	60(20)
Beschl. / Max	40/500
Steiggeschwindigkeit	-2
FTL	Ja
Besatzung	Unbekannt
Waffen	schwerer Raketenwerfer unbegrenzt, 2 Raketen pro Runde
Hangar	120 Raider
Bemerkungen	Leistungsfähiger FTL, Computergesteuerte Feuerautomatik (+2), verlässt sich auf Raider als Primärwaffe