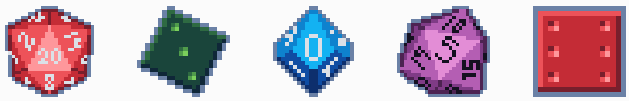
FAHRZEUGMODUL: SCHIFFE & RAUMSCHIFFE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 16. Oktober 2026





INHALT

Fahrzeugmodul: Schiffe & Raumschiffe 3
- Allgemeines 3
- Die Werte eines Schiffs 3
- Bestimmung der Initiative 7
- Aktionen der SC 8
- Wie spielt die SL? 11
- Optionales und weitere Sonderregeln 13

FAHRZEUGMODUL: SCHIFFE & RAUMSCHIFFE

Dieses Modul soll Spaß machen und nicht realistisch sein. Der Autor war weder Astrophysiker noch kennt er sich mit maritimen Termen aus.
Dieses Modul kann sowohl für Kämpfe auf See als auch im Weltraum verwendet werden. Alle hier nahegelegten Werte sind primär Richtwerte und können beliebig durch die Spielleitung (SL) angepasst werden, allerdings sind Würfelproben und Schadenswürfe, wie in dem Grundregelwerk von HtbaH mit einem W10 oder einem W100 zu absolvieren.

Warum du dieses Modul gebrauchen könntest:

- Die Abenteuer in deinem Setting finden hauptsächlich auf See oder im Weltraum statt
- Deine Spieler*innen sind die Kapitän*innen in einem Flottenverband
- Du möchtest Schiffskämpfe mit einer gewissen taktischen Tiefe und Spannung abhandeln
- Deine Spieler*innen haben Interesse daran ihr eigenes Schiff zu designen, um deine Welt zu entdecken

Allgemeines

Allgemein gesprochen sind Schiffskämpfe kein neuartiges Phänomen. Vielen ist zum Beispiel das Konzept des Brettspielklassikers "Schiffe versenken" ein Begriff. In Schiffe versenken ist es von der Länge des Schiffs abhängig, wie hoch der Schaden ist, den es aushalten kann. Bei HtbaH werden Lebenspunkte verwendet und auch bei dem hier entwickelten Kampfysystem werden diese verwendet. Wenn ein Schiff hier 100 Lebenspunkte hat, dann steht das natürlich nicht in einem direkten Verhältnis zu den Lebenspunkten eines Spielercharakters (SC), sondern ist primär eine abstrakte Zahl, die der Orientierung dient. Es würde das Spiel massiv verlangsamen, wenn man einem Schiff mehr als 1000 Lebenspunkte geben würde. Rundenbasierte Kämpfe dauern so schon relativ lange und wenn man jetzt auch noch dazu übergehen würde den Schiffen exorbitante Lebenspunkte zuzuweisen, dann werden die SC (verständlicherweise) jegliche Form eines solchen Kampfes in Zukunft vermeiden.

Ein Weltraumkampf läuft mit diesem Modul wie folgt ab:

1. Bestimmung der Initiative für die am Kampf beteiligten Schiffe
2. SC Aktionen
3. SL Aktionen
4. Umgebungseffekte am Ende der Runde
5. Wiederholung der Schritte 1. - 4. bis zu einer Enterung oder dem Kentern des Schiffs.

Auf jeden dieser genannten Punkte wird später im spezifischen eingegangen, bevor man jedoch dazu kommt, was man mit einem Schiff anfangen kann sollten die Werte eines Schiffes etabliert werden, wie in Werte eines Schiffs

Die Werte eines Schiffs

Hier ein Vorschlag, wie ein Schiff in seinen einzelnen Bestandteilen dargestellt werden kann:

- **Rumpf**

- **Schilde**
- **Besatzung**
- **Waffensysteme**
- **Manöver**

Jedem dieser 5 Punkte könnte man dann je nach Schiffsklasse (**Vorschlag**: leicht, mittel, schwer) Lebenspunkte zuweisen. Für die SL und die SC ist das Bewegen des Schiffs keine Aktion, da so etwas keinen Fähigkeitswurf erforderlich macht.

Hier mal ein Beispiel, wie das konkret aussehen könnte mitsamt der daraus abgeleiteten Werten, die im Abschnitt Was die Werte bedeuten erklärt werden.

Beispielschiffe

Schiffswert	Leicht	Mittel	Schwer
Initiative	+ 15	0	- 15
Rumpf	100	250	500
Schilde	20 Schadenreduktion: -2W10	30 Schadenreduktion: -3W10	50 Schadenreduktion:-5W10
Besatzung	10 1 Einheit	30 3 Einheiten	50 5 Einheiten
Waffensysteme	10 1 Angriff pro Runde	20 2 Angriffe pro Runde	30 3 Angriffe pro Runde
Manöver	60 Ladungen: 6 Bewegungsrate: 6 Felder	40 Ladungen: 4 Bewegungsrate: 4 Felder	30 Ladungen 3 Bewegungsrate: 3 Felder

Was die Werte bedeuten

Initiative und Ladungen

Die Initiative gibt an welchen Bonus man auf den Initiativewurf mit einem W100 für das Schiff hinzuaddieren kann. Eine neue Mechanik, die mit dem Manöverwert korrespondiert sind dabei die *Ladungen*. Man kann eine *Ladung* "*verbrennen*", um in der Initiativereihe um 10 Punkte vorzurücken. Auf diese verbrannten Ladungen kann dann, während eines Kampfes nicht mehr zugegriffen werden. Beschließt man alle Ladungen zu verbrennen fällt die Bewegungsrate eines Schiffs auf insgesamt 1 (Minimalreichweite) und das Schiff startet mit der Hälfte der Lebenspunkte für den Wert *Manöver*. Ausführlicher widmet sich der Abschnitt Bestimmung der Initiative dem Thema Initiative.

Schilde

Solange Schilde aktiv sind fangen diese effektiv Schaden ab, den das Schiff durch die Angriffe eines feindlichen Schiffes erleidet. Es funktioniert im Grunde wie bei einer Rüstung. Der überschüssige Schaden wird von dem Rumpfwert abgezogen oder je nach geladenem Munitionstyp von einem der anderen Schiffswerte abgezogen. Die Schilde können entweder ***aktiv*** sein oder ***inaktiv*** sein. Sobald die Schilde inaktiv sind, kann kein Schaden absorbiert werden. Der Zustand der Inaktivität kann durch die Aktionen der SC auf kreative Art und Weise herbeigeführt werden. Die klassische Option ist die Wahl von Impulsgranaten, welche die Lebenspunkte der Schilde direkt angreifen. Sobald der Wert der Schilde bei 0 angelangt, gelten diese automatisch als inaktiv. Die Schilde können jedoch auch inaktiv sein, selbst wenn der Schild noch über Lebenspunkte verfügt. Diese Inaktivierung kann entweder auf dem eigenen Schiff angesagt werden, ohne dass eine Probe erforderlich ist. Die erzwungene Inaktivierung der Schilde für ein

anderes Schiff macht zwangsläufig eine Aktion ergo eine Probe erforderlich. Um die Schilde zu aktivieren ist ebenfalls eine Aktion erforderlich, jedoch erhält man einen Bonus auf den Wurf entsprechend der verbliebenen Lebenspunkte in *Schilde*.

Rumpf

Der Rumpf ist das worauf alles bei einem Schiff aufbaut. Sobald dieser Wert auf 0 sinkt ist das Schiff zerstört. Die Lebenspunkte sollten hier bei der Erstellung der Werte mit am höchsten sein. Wenn ein anderer Aspekt des Schiffs (Besatzung usw.) zerstört wird, es allerdings noch überschüssigen Schaden gibt, dann wird dieser auf den Rumpf übertragen.

Besatzung

Diese Punkte stehen stellvertretend für die Einsatzteams oder Einheiten, welche der jeweiligen Schiffsklasse zur Verfügung stehen. Jede Einheit verfügt über 10 Lebenspunkte. Das können Mechaniker, Soldaten, oder Waffenspezialisten sein. Dieser Wert steht also stellvertretend nicht für alle Besatzungsmitglieder, was bedeutet, dass ein Schiff selbst dann noch funktionsfähig ist, wenn dieser Wert auf 0 fällt. Während ihrer Runde können die SC auf diese Einheiten zurückgreifen und diesen Befehle erteilen. Ein Befehl geht immer mit einer Fähigkeitsprobe seitens der SC einher und ist eine Aktion.

Hinweis: Eine Liste von Beispieleinheiten befindet sich noch in der Bearbeitung

Waffensysteme

Dieser Wertepool erfüllt ebenfalls mehrere Funktionen. Zum einen gibt das Maximum wie schon bei der Besatzung eine Auskunft darüber, wieviele Angriffe das Schiff innerhalb einer Kampfrunde ausführen kann. Bei diesem Angriff darf der SC, welcher auf die jeweils angewendete Fähigkeit würfelt einen Bonus (*Treffsicherheit*) hinzurechnen. Dieser Bonus geht verloren sollten die Punkte auf 0 fallen. Der Angriffsbonus wird demnach aus den *aktiven* Waffensystemen abgeleitet, indem der Maximalwert durch die Anzahl der verschiedenen Munitionstypen dividiert wird. Je mehr Munitionstypen also geladen sind, desto geringer ist die Treffsicherheit. Wenn der Wert der Waffensysteme auf 0 fällt sind diese *inaktiv* und es können keine Angriffe durchgeführt werden.

Munitionstypen

Munitionstypen sind hier nicht spezifiziert, doch in der Theorie sollte es Munitionstypen geben, die auf die Beschädigung bestimmter Schiffswerte abzielen. Die Treffsicherheit eines Schiffes ist davon abhängig auf welche verschiedenen Munitionstypen zugegriffen wird. Es muss nicht zwingend über die genaue Anzahl von *Munition* o.ä. Buch geführt werden.

Hinweise: Beispielliste mit Munitionstypen befindet sich in der Vorbereitung.

Name	Schaden	Effekt
(A) Standard	4W10	**Panzerbrechend**. Diese Geschosse kommen sehr häufig zum Einsatz und lassen sich bei jedem Schiffstypen vorfinden. Sie können gegen ein "nacktes" Schiff verheerenden Schaden anrichten, doch gibt es durch Panzerungen und Schilde Maßnahmen, um den Schaden die diese Geschosse verursachen können, entgegen zu wirken. Schaden wird durch Schilde abgefangen und wirkt gegen den Rumpfwert eines Schiffs.
(B) Impulsgranate	1W10	**Gezielte Schläge**. Impulsgranaten schlagen zwar keine Löcher in die Außenhaut eines Schiffes, doch dafür können sie Stellen freilegen auf die dann durch einen gezielten Treffer schwerer Schaden angerichtet werden kann. Dieser Munitionstyp greift primär die Schilde eines gegnerischen Schiffs an und kann mit einer Wahrscheinlichkeit, entsprechend des Waffensystemwerts des angreifenden Schiffes, zu einer Inaktivität der Schilde führen.

(C) Artillerie	3W10	**Flächenschaden**. Ein Artillerieschlag betrifft alle Schiffe, die sich auf 4 Feldern befinden. Die angegriffenen Schiffe können versuchen ein Ausweichmanöver zu initiieren. Bei stationären Zielen verdoppelt sich der Schaden durch einen Artillerieschlag. Es gilt weiterhin die Schadensreduktion durch die Schilde.
(D) Brand	2W10	**Heimtückisch**. Diese Brandbomben wurden entwickelt, um die Mannschaft des gegnerischen Schiffes zu demoralisieren. Er greift den Wert der Mannschaft direkt an, es gilt jedoch weiterhin die Schadensreduktion durch die Schilde.
(E) Virus	2W10	**Entwaffnend**. Dieser Munitionstyp sorgt dafür, dass die Waffensysteme auf einem anderen Schiff ausfallen können oder es zu Fehlfunktionen kommt. Optional können auch die Zielerfassung betroffen sein, wodurch Angriffswürfe erschwert werden oder das gegnerische Schiff verliert einen seiner nächsten Angriffe (sofern es über mehrere verfügt). Die Schadensreduktion durch die Schilde gilt auch hier.

Manöver

Steht stellvertretend für die Antriebssysteme des Schiffs. Die Lebenspunkte geben Auskunft darüber, wie widerstandsfähig diese sind. Fällt der Wert auf 0 kann sich das Schiff nicht mehr bewegen und ist demnach solange *manövrierunfähig*, bis eine Reparatur vorgenommen wird. Die *Ladungen* sind ein strategisches Element, welche auch unter Initiative und Ladungen thematisiert werden. Ihre Anzahl verrät, wie hoch die Anzahl der Felder ist, die sich ein Schiff in einer Kampfrunde fortbewegen kann. Um die Entfernungen besser einschätzen zu können empfiehlt es sich an dieser Stelle eine Battlemap zu verwenden. *Ladungen* können für Ausweichmanöver ausgegeben werden, die es ermöglichen eine Fähigkeitsprobe abzulegen, die der Parade aus dem Grundregelwerk gleicht. Die *Ladungen* erholen sich jede Runde abzüglich der zu Beginn des Gefechts *verbrannten Ladungen*. Mehr dazu gibt es in dem Abschnitt Ausweichmanöver.

In meinem Beispiel für die leichte Schiffsklasse sind es 6 *Ladungen*, was bedeuten würde, dass sofern das Schiff noch über alle Ladungen verfügt, es diese in jeder seiner Runden für die Fortbewegung nutzen kann. Vor Beginn eines Kampfes kann darüber entschieden werden ob und wieviele Ladungen verbrannt werden sollen. Ladungen zu verbrennen ist eine Entscheidung, die gut überlegt sein sollte, da sich der maximale Wert nicht im Verlauf des Kampfes erholen kann.

Für diejenigen, die den Schwierigkeitsgrad aufdrehen möchten: Ob man die Anzahl der pro Runde verfügbaren *Ladungen* auch im Kampfverlauf von den Lebenspunkten des Manöverwertes abhängig macht liegt im Ermessen der SL.

Ausweichmanöver

Neben der Initiative können Ladungen im Kampf dafür verwendet werden, um einem möglichen Treffer auszuweichen. Dabei handelt es sich um eine SC Aktion. Anders als bei dem *verbrennen* erholen sich die regulär ausgegebenen Ladungen mit jeder Runde. Ein Ausweichmanöver ist nicht möglich, wenn sich ein angreifendes Schiff in einem direkt anliegenden Feld befindet oder das Schiff im Augenblick geentert wird. Es gibt keine überschüssigen Ladungen innerhalb des Kampfes, d.h. sie zu „sparen“ ist nicht möglich. Ein Ausweichmanöver kommt einem Parieren Wurf im regulären Kampf gleich. Wenn ein Ausweichmanöver misslingt, kann ebenfalls eine Ladung *verbrannt* werden, um es erneut zu versuchen (was der Ausgabe eines Geistesblitzpunktes ähnelt).

Reparatur

Ein Schiff kann in einem Kampf selbst nur notdürftig geflickt werden und maximal die Hälfte des Rumpfwertes regenerieren. Eine vollständige Regenration ist durch den Besuch eines Trockendocks oder einer ähnlichen Institution möglich. So etwas ist in einer Gefechtssituation natürlich undenkbar und erst im

Nachhinein mit verhältnismäßig hohen Kosten verbunden. Mögliche bleibende Schäden könnten auch zu dem verschrotten des Schiffs führen, allerdings obliegt es der SL wie der *Aftermath* beispielsweise einer Weltraumschlacht abläuft.

Bestimmung der Initiative

Sobald sich ein SC dazu entschließt mit seinem Schiff einen Weltraumkampf zu beginnen oder sich daran zu beteiligen, wird eine Initiativewurf mit einem W100 absolviert. Die Initiative bildet die Grundlage für die Beteiligung an einem Kampf, selbst wenn der Versuch unternommen wird ein feindliches Schiff zu "überraschen". Grundlegend sollten die Schiffe, welche in einem Kampf verwickelt sind, eine eigene Initiative haben. Diese Initiative könnte man auswürfeln, wobei man den Schiffen je nach Klasse einen Bonus auf den Initiative Wurf gibt.

Zum Beispiel:

- *leichte Schiffe 1W100+15*
- *mittlere Schiffe 1W100*
- *schwere Schiffe 1W100-15*

Man könnte die Schiffsklassen noch stärker spezialisieren (z.B. Fregatte, Kanonenboot, leichter Kreuzer etc.), aber für den Anfang erscheint es ausreichend, wenn sich an groben Kategorien orientiert wird.

Strategischer Einsatz von Ladungen

Nach der Bestimmung der Initiative für den Kampf sollte die Frage gestellt werden, ob und wie hoch die Anzahl der *Ladungen* sein soll, die ausgegeben werden können. Die Voraussetzung für den *strategischen Einsatz* dieser *Ladungen* ist, dass die Ergebnisse der Initiative offen kommuniziert und notiert werden. Für jede ausgegebene *Ladung* steigt das jeweilige Schiff um 10 Punkte in der Initiativereihenfolge. Die Anzahl der *Ladungen* lassen sich aus den Werten des Schiffs ableiten.

Eine Ausnahme bilden Schiffe, die passiv sind und (noch) nicht in das Kampfgeschehen eingegriffen haben. Der genaue Grund für diese Passivität spielt keine Rolle, denn wenn dieser passive Zustand durch einen Angriff, oder ein bewusstes Eingreifen in den Kampf aufgehoben wird, ist es notwendig, dass ein Initiativewurf absolviert wird und die Bestimmung der Initiative funktioniert wie bereits bei den anderen Schiffen. Ein passives Schiff muss **vor** Beginn der nächsten Kampfrunde ankündigen, dass es in dieser aktiv eingreifen möchte.

Beispiel: Ablauf zur Ermittlung der Initiative

- **SL oder SC kündigen einen Angriff an.**

```
z.B. durch Floskeln wie: "Waffensysteme aktivieren", "Alle Einheiten auf Gefechtsstation"
oder "Abfangkurs einleiten".
```

- **SC und SL würfeln entsprechend der Anzahl, der von ihnen kontrollierten Schiffe, die sich an dem Kampf beteiligen wollen, oder angegriffen werden einen W100.**
- **Die +XY Werte der jeweiligen Schiffsklasse wird für den Initiativewurf hinzugerechnet.**

```
z.B. SC würfelt für sein leichtes Schiff mit dem W100 eine 28 und addiert zusätzlich den
Bonus von 25, wodurch eine Gesamtinitiative von 53 resultiert. SL würfelt für das
```

```
zusätzlich den Bonus von 15, woraus eine Gesamtinitiative von 77 resultiert. Damit könnte
die SL mit diesem Schiff vor dem SC eine Aktion ausführen.
```

- **Ladungen werden vor Beginn der Kampfhandlungen *verbrannt* oder *aufgespart*.**

```
z.B. Der SC entscheidet sich 3 von 6 Ladungen zu verbrennen und steigert seinen
Initiativewert auf 83. Die SL verzichtet darauf eine der insgesamt 4 Ladungen des
mittleren Schiffes zu verbrennen, wodurch das leichte Schiff der SC in der
Gesamtinitiative noch vor dem mittleren Schiff der SL Aktionen wahrnehmen kann.
```

Besatzungsmitglieder während der Initiative

Bei einem mittleren Frachter mit über 50 Besatzungsmitgliedern wäre es ziemlich mühsam, kompliziert und nicht wirklich spannend, wenn man für jedes einzelne Individuum Entscheidungen treffen müsste (ob als SL oder SC). Aus diesem Grund wird die Besatzung, wie die anderen Bestandteile des Schiffs in entsprechende *Einheiten* unterteilt. Diese Einheiten könnten mithilfe von Spielsteinen leicht visuell dargestellt werden. Die SC, genauso wie die NSC sollten in einem Raumkampf eine herausragende Rolle inne haben und aus diesem Grund als Teil ihrer Runde als Aktion, Einheiten Aufträge erteilen können. Um festzustellen, ob es diesen Einheiten gelingt ihren Auftrag erfolgreich auszuführen, müsste der jeweilige SC auf eine Fähigkeit würfeln, die in einem direkten Zusammenhang mit der entsprechend erteilten Aufgabe steht.

Variante: Feste Reihenfolge

Wenn man es jetzt mit mehreren verschiedenen Schiffsklassen auf beiden Seiten zu tun hat, die an einem Kampf beteiligt sind, dann bietet es sich an im Vornherein eine feste Reihenfolge festzulegen, die sich an folgendem Prinzip orientiert: Leichte Schiffe handeln vor mittleren Schiffen und schwere Schiffe handeln zuletzt. Gewürfelt wird nur dann, wenn es bei gleichen Schiffsklassen zu einem entsprechenden Gleichstand kommt. Das hieße es werden von der SL Seite und von der SC Seite jeweils drei (stellvertretend für leicht/mittel/schwer) vergleichende Proben (W100) abgelegt. Der Ausgang dieser Proben entscheidet in dieser festen Reihenfolge dann darüber, wessen leichte Schiffe vor den jeweils gegnerischen Schiffen handeln dürfen usw.

Aktionen der SC

Die SC handeln entsprechend der Initiative ihrer Schiffe. Die Reihenfolge in der die SC handeln, sollten die SC untereinander entweder auswürfeln oder im Vorfeld untereinander abgesprochen haben. Als Grundsatz gilt hierbei, dass ein SC spätestens dann eine Aktion wahrnimmt, wenn er oder sie einen Fähigkeitswurf absolviert, der in einem konkreten Zusammenhang zum Gefecht steht. Die grundlegende Frage lautet, wie in vielen anderen herausfordernden Situationen in HtbaH auch: Was möchte dein Charakter *konkret unternehmen*, damit ihr als Gruppe euer Ziel erreicht? Neben den strategischen Elementen, die sich im Kern in den Werten des Schiffs oder der Flotte widerspiegeln, sollten es heroische Einzelaktionen der SC sein, die den Unterschied und damit den Ausgang des Gefechts mitentscheiden.

Hinweis: Eine Liste mit Beispielen für Aktionen, die ein SC in seiner/ihrer Runde machen kann.
Was kann ein SC in einer Runde tun?

- Eine Einheit befehligen (= Aktion)
- Einen Angriff ausführen (= Aktion)
- Eine Probe für eine heroische Einzelaktion ausführen (= Aktion)

- Bewegung des Schiffes (= frei)
- Kommunikation mit den anderen SCs (= frei)
- Schadensbericht einholen und Kommunikation mit der Besatzung (= frei)

Ausweichmanöver sind dabei ein Sonderfall, der mit den Ladungen korrespondiert, die ein Schiff hat. Wenn ein Charakter jedoch eine ganz spezifische Vorstellung von einem Pilotenass hat, dann sollte er oder sie sich entsprechend ein Charakteristikum aussuchen mit dem eine Ausweichprobe gegen das Eintauschen, eines individuellen Geistesblitzpunkts möglich ist. Der Sinn eines Schiffskampfes ist es auch die Gegebenheiten, die den SCs durch ihr eigenes Schiff auferlegt werden, zu einem wichtigen Bestandteil zu machen. Das bedeutet, dass den Spieler*innen klar sein sollte, dass es schwierig wird ihr Ziel zu erreichen, wenn sie versuchen nur durch heroische Einzelaktionen ein Gefecht zu gewinnen und alle anderen Mechaniken außer Acht lassen.

Rollenspielpotenzial nutzen

Konzentriert man sich zu stark auf die strategisch, taktischen Elemente des Gefechts könnte das Rollenspiel ein wenig ins Hintertreffen geraten. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass trotz der Situation, seitens der SL der Versuch unternommen wird Fähigkeitswürfe und damit Aktionen der SC in einen dramatischen Kontext einzufangen. Diesem Anspruch sollten auch die Spieler*innen durch entsprechend angemessene Reaktionen im Rollenspiel zumindest versuchen gerecht zu werden. Wenn die SL eine dramatische Situation beschreibt und ausschmückt, dann sollte die Erwiderung der Spieler*innen zunächst im Rollenspiel und erst danach in der Ansage einer konkreten Aktion liegen.

Also nicht:

```
SL: Bei eurer Flucht steuert ihr direkt auf ein Meteoritenfeld zu, während ihr noch immer
von euren Verfolgern mit Protonentorpedos beschossen werdet. Auf der Brücke herrscht
konzentrierte Anspannung und alle halten die Luft an, als euer Schiff bedrohlich nahe an
einem großen, kantigen Meteoriten vorbeifliegt. Vielleicht zu nah, denn mit einem
plötzlichen Ruck und der lauten Warnung des Bordcomputers: "Achtung! Außenhülle in
Sektion C hat kritischen Schaden genommen." wird euch klar, dass der Meteorit die
Außenhülle in der Nähe der Maschinenräume beschädigt haben könnte.

SC 1: "Ich würfel auf Wundenheilen, damit sich unser Besatzungswert erholt und falls sich
irgendjemand bei einem Sturz verletzt hat."
```

Der Charakter lässt an dieser Stelle recht viel Rollenspielpotenzial liegen.
Alternativ könnte der Spieler oder die Spielerin nämlich auch so reagieren:

```
SC 1: Ich schaue mich panisch auf der Brücke um. Sehe ich irgendjemanden auf Anhieb der
verletzt ist? Nur um sicher zu gehen rufe ich: "Ist jemand verletzt? Walker, Decartes!".

SC 2: "Bei mir ist alles in Ordnung! Waffensysteme sind weiter online, aber der Rumpf hat
Schaden genommen."

SC 3: "Mir geht's auch gut. Nur eine kleine Schramme." SL was befindet sich in der Nähe
der Sektion C?"

SL: "Der Maschinenraum befindet sich dort in der Nähe. Du weißt auch, dass die Crewmen
Lawson, Dorst und Techenko dort sein müssten."
```

```
SC 3: "Williams! Schnell zum Maschinenraum, holen sie die Crewmen da raus! Wir halten
hier die Stellung und finden einen Weg die Kerle hinter uns abzuschütteln."

SL: Da kommen wir dann in der nächsten Runde zu. SC 1 was möchtest du als Aktion in
dieser Runde machen?

SC: Ich laufe so schnell es geht in die Richtung des Maschinenraums, um die Crewmen aus
dem Maschinenraum zu holen.

SL: Du rennst durch die engen Korridore eures Schiffs und kommst auf dem Maschinendeck
an, wo du schon von weitem Schmerzensschreie hören kannst. Du siehst Crewman Techenko,
der neben einem vor Schmerz stöhnenden Besatzungsmitglied kniet.

SC: Ich brülle den Leuten sofort entgegen, "Kommen sie hier raus! Hier kann es jeden
Augenblick zu einem Hüllenriss kommen!"

SL: Einer der Männer schaut auf und erwidert "Sir, Crewman Dorst ist verletzt. Er kann
sich nicht bewegen!"

SC: Ich möchte zusammen mit dem Crewman den Verletzten packen und dann so schnell wie
möglich hier raus.

SL: Ok. Würfel bitte auf eine Fähigkeit mit der du entweder, das unverletzte
Besatzungsmitglied aufmunterst, dich deiner physischen Fähigkeiten bedienst oder mithilfe
deines medizinischen Wissen die Wunde einschätzt, welche das Crewmitglied erlitten hat.
```

Sollte es nicht gelingen, dann wird es nur gelingen das unverletzte Besatzungsmitglied zu retten und vielleicht kann es in der nächsten Runde tatsächlich zu einem Hüllenriss kommen. All das kann man dann in den Schiffswerten widerspiegeln. So z.B. dass sich nur die Hälfte des Besatzungswertes regeneriert oder dass die Aktion keinen unmittelbaren Einfluss auf den Wert hat, dafür aber ein Vorteil in der nächsten Runde geschaffen wird. Die beschriebene Situation ist dramatisch und zugleich von strategischer Bedeutung. Zwei SC schlagen zurück und verfolgen das Ziel vor dem eventuell als "zu stark" eingeschätzten Gegner zu fliehen, während der dritte SC darauf bedacht ist das Leben einiger Crewmitglieder zu retten. Die Ausgänge der Würfelproben haben einen leicht abzuleitenden Effekt und es gestaltet sich insgesamt spannender, als lediglich über die sich verändernde Schiffsstatistik Buch zu führen. Ein Schiffskampf wird auf diese Art, eine Reihe auszuspielender kleinerer Rollenspielmomente.

Regelspezifische Charakteristika

Auch wenn es grundlegend Sinn ergeben würde eine hierarchische Struktur auf einem Schiff zu haben, so ergibt es weniger Sinn eine Befehlsstruktur unter den SC zu etablieren. Das hat den einfachen Grund, dass jeder SC, wenn er oder sie an der Reihe ist das machen sollte, was er oder sie für richtig hält und nicht das, was der Spieler oder die Spielerin des SC, der den Kapitänsrang inne hat, für strategisch klügsten hält. Aus diesem Grund fungieren die Rollen auf einem Schiff stärker wie die bereits etablierten Charakteristiken, die mithilfe der Ausgabe eines Geistesblitzpunktes von einem Charakter zur Geltung gebracht werden können. Der Kapitän oder die Kapitänin könnte beispielsweise das Charakteristikum "*Der Letzte macht das Licht aus*" haben. Die positive Seite dieses Charakteristikums könnte sein, dass die Sturheit selbst im Angesicht des Todes einen motivierenden Einfluss auf die Besatzung hat, wodurch sich eine verlorene Einheit regeneriert. Die Kehrseite könnte sein, dass das genaue Gegenteil eintritt und eine Einheit desertiert und von Bord flieht.

Hier mal ein paar Beispiele für Charakteristika, die die SL den Spieler*innen bei der Charaktererstellung anbieten könnte und die für den spezifischen Weltraumkampf einen dramatischen Einfluss haben könnten:

- **Der Letzte macht das Licht aus!**
  - Positiver Effekt: Eine verlorene Einheit regeneriert sich sofort. (+10 Besatzung)
  - Negativer Effekt: Eine Einheit desertiert (-10 Besatzung)
- **Mächtiger Badaknall!**:
  - Positiver Effekt: Du kannst sofort geladenen Munitionstyp austauschen ohne deine Aktion zu verlieren.
  - Negativer Effekt: Ein Fehler im Nachladeprozess, sorgt dafür, dass ein Munitionstyp für mindestens eine volle Runde nicht nachgeladen werden kann.
- **Er ist Tod Jimbo!**:
  - Positiver Effekt: Der Verlust einer Einheit sorgt dafür, dass die verbleibenden Einheit 15% effektiver sind.
  - Negativer Effekt: Der Verlust einer Einheit sorgt dafür, dass die Moral der Besatzung sinkt um 15%.
- **Schiffe haben auch Gefühle!**:
  - Positiver Effekt: Der Versuch eine erfolgreiche Reparatur (außer an Besatzung) durchzuführen ist um 30% erleichtert.
  - Negativer Effekt: Durch Komplikationen kann ein Misserfolg bei einem Reparaturwurf zu einem zusätzlichen Schaden von 3W10 an dem zu reparierenden Schiffsteil führen. Sollte der Teil des Schiffs bereits 0 Punkte haben, geht der Schaden auf den Rumpf über oder das System braucht eine Runde länger um erneut als *aktiv* zu gelten.
- **Das Lucard Manöver**:
  - positiver Effekt: Anstatt eine Ladung für ein plötzliches Ausweichmanöver zu verbrauchen tauscht der SC einen seiner Geistesblitzpunkte ein, um das Ausweichmanöver durchzuführen. Der Wurf ist um 25% erleichtert.
  - negativer Effekt: Einer der Antriebskerne überhitzt. Der Pilot oder die Pilotin kann für 2 Runden nur auf eine begrenzte Anzahl an *Ladungen* zurückgreifen.

Die SC entscheiden wann sie durch den Eintausch gegen Geistesblitzpunkte ihre positiven Effekte auslösen. Negative Effekte können das Gefecht spannender machen, es ist jedoch wichtig **zuerst zu fragen, ob der SC einen Geistesblitzpunkt zurückerhalten möchte**. Stimmt der Spieler oder die Spielerin zu, dann tritt der negative Effekt ein und der SC erhält einen Geistesblitzpunkt. In der Aktionsrunde eines SC kann nur einmal ein Geistesblitzpunkt eingesetzt werden, demnach wäre es regelwidrig, wenn nach dem Erwerb eines Geistesblitzpunkt in der gleichen Runde der positive Effekt durch den SC ausgelöst wird.

Die SL sollte sparsam mit dieser Mechanik umgehen und sie nur einsetzen, um das Gefecht spannender zu gestalten. Es sollte kein Mittel sein, um die SC für ihr Verhalten oder Ähnliches zu bestrafen.

Wie spielt die SL?

Anzahl der Aktionen für die NSC

Als Spieler wäre es recht langweilig, wenn die SL genauso lange bräuchte wie alle SC zusammen. Eine einfache Faustregel wäre wie folgt:

- **leichte Schiffe** 1-2 Aktionen
- **mittlere Schiffe** 2-3 Aktionen
- **schwere Schiffe** 3-4 Aktionen

Diese Methode macht es um so einfacher, wenn man es mit einer Raumschlacht zu tun hat an der mehrere Schiffe beteiligt sind. Diese Faustregel kann auch auf die verbündeten Schiffe der SC angewendet werden. In so einem Fall sollte die SL jedoch eingreifen, wenn die SC dazu übergehen, die verbündeten Schiffe als Schutzschilde zu benutzen, um von ihrem eigenen Schiff Schaden abzuwenden. Diese Methode bietet sich besonders bei großen Gruppen ab 4 Personen an. Die Zehnerstelle des Wertes *Waffensysteme* gibt Auskunft darüber wie oft ein Schiff theoretisch in einer Kampfrunde angreifen kann. Ein Angriff kann nur durch eine Aktion d.h. einen Fähigkeitswurf ausgeführt werden.

Festlegen von Umgebungseffekten

Als SL steuert man in einem Raumkampf nicht nur die gegnerischen Schiffe, sondern ist auch für die Umgebung in der dieser Kampf stattfindet verantwortlich. Über einem dicht besiedelten Planeten, in einem Asteroidenfeld oder im Bauch eines intergalaktischen Spacewurms? Welche Gefahren gehen von dieser Umgebung aus? Dieser Aspekt könnte immer dann zur Geltung kommen, sobald alle am Kampf beteiligten Schiffe ihren Zug gemacht haben. Es bietet sich an im Vorfeld einfach eine nummerierte Liste zu erstellen, auf die man im Kampfverlauf würfelt. Wie reagieren die SC bsp. darauf, wenn aus dem Nichts eine dritte Fraktion erscheint, die entweder auf ihrer Seite oder auf Seiten der Gegner in das Kampfgeschehen eingreifen könnte? Was wenn eine plötzliche Sonneneruption auf beiden Schiffen für den temporären Ausfall der Schilde sorgt, wodurch sich die vorher nicht gegebene Gelegenheit bietet das Schiff zu entern? (Eine Beispielliste wird noch erstellt)

Hinweis: Eine Liste mit Beispielen für Umgebungseffekte befindet sich in der Bearbeitung.

Vorüberlegungen zum Kontrahenten der SC

Um es für die SL einfacher zu machen, sollte sie sich vor einem Kampf überlegen, welche Entscheidungen der NSC Kapitän oder die Kapitänin treffen würde. Das hängt sehr stark von der jeweiligen Motivation ab.

- Versucht der NSC zu verhandeln, sobald die Schilde der SC ausgefallen sind?
- Wird der NSC versuchen das gegnerische Schiff zu entern oder strebt der NSC die Zerstörung des Schiffs an?
- Versucht der NSC vor den SC zu fliehen oder diese zu verfolgen?

Die Motivation des NSCs kann auch sehr informativ im Bezug auf dessen Methoden und Ausrüstung sein.

- Welche Munitionstypen wird er mit einer hohen Wahrscheinlichkeit einsetzen, wenn er plant die SC gefangen zu nehmen?
- Möchte er primär das Schiff unbeschädigt lassen und die Besatzung los werden?

Umgang mit NSC Schiffen

Der Umgang mit den Verbündeten sollte davon abhängig sein, welche Rolle diese konkret in dem Gefecht zwischen der feindlichen NSC und den SC spielen sollen. Es gibt an der Stelle vielerlei Optionen auf die du als SL zurückgreifen kannst. Wobei ich diese kurz beleuchten möchte. Letztendlich liegt die Entscheidung wie bei allem anderen auch bei dir:

Option 1

Du machst die Aktionen der Verbündeten von den SC Aktionen abhängig. Natürlich hat in der Theorie jedes Schiff Werte, allerdings interessieren bei dieser Methode letztendlich nur **bestimmte Schiffe und nicht alle Schiffe**. Die Verbündeten haben einen eigenen Willen und du musst für die Entscheidungen und den Ausgang dieser Entscheidung als SL nicht zwingend gegen dich selber würfeln oder darüber Buch führen, wie viel Schaden der eine kleine Jäger bekommen hat bevor er manövrierunfähig ist. Das Einzige was du dir an der Stelle überlegen solltest ist, was die Verbündeten machen werden und dies offen als Aktion den Spieler*innen mitteilen. Wenn man möchte, dass der Kampf schnell geht und gleichzeitig das Gefühl aufkommt, dass man in einer großen Weltraumschlacht steckt, dann haben es rundenbasierte Kämpfe leider an sich, dass die Kämpfe langsamer werden je mehr Teilnehmer man dem Gefecht hinzufügt. Diese Methode bietet sich an, wenn der Fokus auf Rollenspiel gelegt wird, so dass die Spieler*innen verstehen nicht sie sind es, die auf den Verbündeten hoffen sollten, sondern umgekehrt. Sie sind die Luke Skywalkers und Han Solos dieser Welt und nicht Pilot Nr. 37 ohne Screentime.

Option 2

Falls dir alleine bei der Vorstellung von verschiedenen Munitionstypen mit einem klaren Damage Output das Wasser im Munde zusammenläuft, dann ist diese Option eher etwas für dich. Im Grunde triffst du folgende Entscheidungen nacheinander und in deiner Runde triffst du die Entscheidung. Alternativ kannst du auch den Spieler*innen ermöglichen die Bewegungen der Verbündeten anzusagen. Folgende Schritte arbeitest du ab:

- bestimme die Schiffsklasse und übernehme die Punkte für den Rumpf
- lege den Angriffsbonus fest
- Lege eine allgemeinen Fähigkeitswert fest oder übernehme den höchsten der Schiffsklasse (abgesehen von RumpF)
- Lege die Munitionstypen fest, um den Schaden, den das Schiff macht zu bestimmen

Optionales und weitere Sonderregeln

Je nachdem in welchem spezifischen Setting ein Weltraumkampf stattfinden soll, erscheinen weitere Anpassungen notwendig, welche hier in diesen optionalen Sonderregeln zusammengefasst oder ausgehend von einigen weiter oben erläuterten Aspekten weiterentwickelt werden.

Sprünge zwischen Systemen

Sprünge zwischen verschiedenen Systemen, könnten eine gewöhnliche Sache im jeweils gewählten Setting sein. Dafür sollte das Schiff mindestens eine Runde benötigen, um sich auf den Sprung vorzubereiten. Zusätzlich könnte man es erschweren indem auf eine bestimmte Fähigkeit gewürfelt werden muss oder das Schiff für die entsprechende Runde nicht angegriffen wird. Eine Bedingung könnte sein (sofern mit einer Battlemap gespielt wird), dass ein Sprung in ein anderes System nur an den Rändern möglich ist, wodurch beispielsweise eine Flucht und Verfolgungsjagd wesentlich spannender wäre, als eine sofort ermöglichte Fluchtoption.

Regeln für Massenschlachten

Die oben angedachten Regeln sind natürlich viel zu kompliziert möchte man eine epochale Weltraumschlacht simulieren, bei der hunderte Schiffe einander bekämpfen. Um es simpel zu halten bietet es sich an Aktionen zu vereinfachen (wie oben veranschaulicht) und den einzelnen Schiffen, abgesehen von denen, die im Vordergrund stehen, lediglich eine Anzahl an "Slots" zuzuordnen die darüber bestimmt wieviele Treffer diese einstecken können. Auf diese Weise bereitet man nicht 10.000 Statistische Daten für

jedes Schiff, welches in der Schlacht beteiligt ist an. Mehr zu den Slots im nachfolgenden Abschnitt.

Um es dynamisch zu halten könnte man am Ende jeder Runde eine vergleichende Probe für die beiden Flotten werfen lassen, um festzustellen wie hoch die Anzahl der Schiffe ist, die jede Seite pro Kampfrunde verliert. Jeder oder ein SC würfelt stellvertretend für einen Teil der Einheiten eine vergleichende Probe gegen die SL. Die Verluste können nach Belieben skalieren, um es jedoch nicht zu abstrakt wirken zu lassen empfiehlt es sich eher kleinere Zahlen zu notieren. Bei zu großen Zahlen ist davon abzusehen, da es zu einer Begleiterscheinung ohne sonderlich nennenswerten Einfluss auf die Konfrontation zwischen den eigentlich interessanten SC und NCC wahrgenommen werden könnte. Um dem Vorzubeugen könnte man den Ausgang dieser vergleichenden Probe nutzen, um beispielsweise negative oder positive Umwelteffekte für den konkreten Weltraumkampf abzuleiten. Vielleicht rast gerade ein explodierendes verbündetes Schiff auf das Schiff der SC zu und es muss ein unvorhergesehenes Ausweichmanöver eingeleitet werden. Vielleicht gelingt es aber auch einem kleinen Verband verbündeter leichter Schiffe den Gegner überraschend zu flankieren, wodurch das Artilleriefeuer des Gegners auch dessen eigene Schiffe treffen könnten.

Wie bereits geschrieben: Von so einer Simulation ist unbedingt abzusehen, wenn man nicht plant den Kampfverlauf im konkreten Kampf der Spieler*innen in irgendeiner Art und Weise zu thematisieren. Man sollte sich im Vorfeld zwar Gedanken machen, welche Armee oder Flotte wahrscheinlich gewinnen wird, aber das entscheidende Element ist an der Stelle der Kampf zwischen den SC Schiffen und NSC Schiffen. Alles andere muss nicht zwingend simuliert werden, wenn man die Konfrontationen in denen die PCs verwickelt werden als Wendepunkte stilisiert. Es ist wichtig, dass man an der Stelle auch nicht vergisst, dass man ein Charakterfokussiertes Rollenspiel spielt.

Slots statt Lebenspunkte

Wie bereits mehrfach erwähnt soll der Weltraumkampf spannend sein und möglichst schnell abgehandelt werden können. Es obliegt natürlich jeder SL selbst wie oft es zu Situationen kommt die eine Weltraumschlacht auslöst, gerade für euch könnte das ständige "tracking" der Lebenspunkte eine mühselige und nervtötende Angelegenheit werden. Deshalb gibt es auch die Option, dass man Slots statt Lebenspunkte nimmt. Das Prinzip ist simpel und eigentlich ähnlich zu dem bereits bekannten Schiffe versenken. Alles was ihr machen müsst ist durch 10 zu dividieren und fertig. Für jeden W10 an Schaden verliert das Schiff einen Slot je nachdem mit welchem Munitionstypen gefeuert wurde. Nehmen wir das Beispiel von oben, dann sieht das folgendermaßen aus:

- *Besatzung*: 30/30 -> 3 Kästchen
- *Schilde*: 20/20 -> 2 Kästchen
- *Rumpf*: 200/200 -> 20 Kästchen
- *Waffensysteme*: 10/10 -> 1 Kästchen
- *Manöver*: 30/30 -> 3 Kästchen

Natürliche Erholung von Schaden

In einem Weltraumkampf riskiert jeder Kapitän sein eigenes Leben und das Leben seiner Besatzung. Die "Lebenspunkte" könnten dabei nicht nur als harte statistische Werte über das physische Wohlbefinden der Besatzung interpretiert werden, sondern auch als Information über ihre mentale Verfassung oder Moral. Wenn ein Schiff getroffen wird, dann muss der Kapitän (bzw. die PCs) darüber entscheiden ob zusätzliche Besatzungsmitglieder für bestimmte Reparaturen abkommandiert werden sollen. Bei einer Besatzung von 30 , wie in unserem Beispiel kann pro Runde 3W10 repariert werden. Sobald die Besatzung reduziert wird sinkt auch die natürliche Erholungsrate. Zum Beispiel wenn ein Schiff gerade geentert wird, dann ist mindestens 1W10 der Besatzung mit der Verteidigung beschäftigt und es könnte nur 2W10 repariert

werden. Die Schäden am Rumpf sollten in einer richtigen Werkstatt repariert werden. An der Stelle wäre es sinnvoll, dass Schäden am Rumpf nur bis zur Hälfte der maximalen Lebenspunkte repariert werden können. In unserem Beispiel wären das also 100 Lebenspunkte. Besatzung zu "regenerieren" sollte deutlich schwieriger sein und in jedem Fall mit einem Fähigkeitswurf der PCs verbunden werden.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 16. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Fahrzeugmodul: Schiffe & Raumschiffe – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Fahrzeugmodul%3A+Schiffe+%26+Raumschiffe&oldid=33147`