

Reisen

Reisen mit dem Unterlichtantrieb

Die einfachste Fortbewegung im All erfolgt mit Unterlichtgeschwindigkeit. Sie kommt bei Reisen innerhalb von Sternensystemen, zwischen nahe liegenden Planeten und in Raumbkämpfen zum Tragen. Die Geschwindigkeit und Beschleunigung für eine solche Reise sind bei den jeweiligen Raumschiffen angegeben.

Durch eine Atmosphäre fliegen

Die Atmosphäre eines Planeten kann eine Flug hindurch zu einer haarigen Sache werden lassen. Je nach Wetterlage kann ein Modifikator von bis zu -2 auf Fliegen-Würfe zum Tragen kommen, denn die meisten Raumschiffe sind nicht für den Atmosphärenflug ausgerüstet.

In einer Atmosphäre muss ein Raumschiff außerdem wenn es an Höhe gewinnen will den unter Steiggeschwindigkeit vermerkten Wert zur Fortbewegung verwenden, statt der normalen Geschwindigkeit.

Reisen mit dem Hyperraumantrieb

Um sich zwischen Sternensystemen zu bewegen muss man durch den Hyperraum reisen, sonst ist man unter Umständen viele Jahre unterwegs. Dazu muss ein Raumschiff einen Hyperraumantrieb besitzen.

Einen Hyperraum-Sprung berechnen

Um einen Hyperraumsprung zu berechnen benötigt man einen Navigationscomputer, der in jedem Raumschiff mit Hyperantrieb verbaut ist. Mit dessen Hilfe berechnet ein Astrogator die Sprungroute. Der Computer übernimmt dabei komplexe Berechnungen und dient als Karten-

werk, das Planeten, Schwarze Löcher und andere für den Sprung zu beachtende Hindernisse enthält.

Eine sichere Route zu berechnen dauert eine gewisse Anzahl von Aktionen, in denen sich der Astrogator rein auf die Berechnung konzentrieren muss. Die Anzahl der Aktionen hängt von der Sprungdistanz und der Komplexität der Route ab.

Wenn ein Astromech-Droide den Sprung berechnet, halbiert sich die Anzahl der benötigten Aktionen für ihn, da er genau für diesen Zweck konstruiert wurde und auch Ablenkungen leicht ausblenden kann.

Riskante Sprünge

Nicht umsonst ist der Versuch neue Hyperraumrouten zu finden Pioniersarbeit, die mit speziell dafür gebauten Schiffen durchgeführt wird.

Eine Route, die durch zwei oder mehr Sektoren führt auf denen sie keine bekannte Hyperraumroute folgt (oder sie kreuzt), führt zu dem Modifikator „Riskante Route“.

Für die Berechnung der Route muss der zuständige Astrogator fast komplett auf die Hilfe eines Navigationscomputers verzichten, er kann die Route auch nicht durch diesen verifizieren lassen. Dem Charakter ist daher nicht klar, ob die Route tatsächlich sicher ist. Der Spielleiter darf die für die Berechnung notwendige Raumfahren-Probe verdeckt werfen.

Die Tatsache, dass ein Riskanter Sprung geglückt ist, bedeutet nicht, dass damit eine neue Hyperraumroute entdeckt wurde. Die gleiche Route kann beim nächsten Sprung unsicher sein. Eine erneute Berechnung ist daher notwendig.

Blockierte Sektoren

SAVAGE GALAXY

Durch einige Sektoren kann nicht gesprungen werden, hier befinden sich zu viele Störquellen, die keine sichere Passage erlauben. Eine Route durch diese Sektoren kann nicht geplant werden. Ein Riskanter Sprung durch diese Sektoren endet stets tödlich.

Die Sektoren des Bereichs „Innerer Kern“ gelten als Blockierte Sektoren. Schwarze Löcher können Sektoren ebenfalls blockieren.

Springen und Sprünge abbrechen

Einen Sprung auszulösen dauert eine Aktion. Während des Sprungs fliegt das Raumschiff mit einem Autopiloten auf der berechneten Sprungroute.

Der Sprung kann unterbrochen werden, entweder automatisch durch den Navigationscomputer, wenn dieser ein Sicherheitsrisiko während des Fluges feststellt oder manuell durch einen Piloten.

Bevor ein Sprung manuell abgebrochen werden kann, muss eine erneute Berechnung vorgenommen werden, die einen möglichen Austrittspunkt aus dem Hyperraum bestimmt.

Der berechnete Austrittspunkt kann nicht frei gewählt werden, sondern liegt nur im Umfeld des gewünschten Austrittspunkts aus dem Hyperraum. Er ist aber am Abschluss der Berechnung bekannt und der Qualität des Berechnungs-Wurfes nach genauso sicher.

Im Fall eines automatischen Abbruchs übernimmt die Berechnung der Navigationscomputer, der Austrittspunkt ist jedoch nicht immer ganz si-

cher hat jedoch keine direkte Gefahr für das Schiff und die Crew zur Folge.

Man landet daher nicht innerhalb eines Planeten oder hinter dem Ereignishorizont eines Schwarzen Loches, doch in einem Asteroidenfeld oder am Sammelpunkt einer Imperialen Flotte kann der Austrittspunkt schon liegen.

Distanz	Aktionen	Modifikator
Kurz (1-2 Sektoren)	1	0
Mittel (3-5 Sektoren)	2	-2
Weit (6+ Sektoren)	3	-4
Komplexität	Aktionensmodifikator	Modifikator
Haupthandelsroute	0	+2
Handelsroute	0	+1
Unbekannte Route	0	-1
Riskante Route	0	-2
Starke Gravitationsquellen auf dem Weg	+1	-4
Aus der Atmosphäre eines Planeten	+2	-6

Dauer eines Sprungs

Sprünge innerhalb eines Sektors dauern bis zu zwei Stunden. Sprünge über mehrere Sektoren dauern pro Sektor zwei Stunden.

So lässt sich Hoth von Yavin IV aus mit 16 Sektoren Distanz in einem Tag und acht Stunden erreichen.



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. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.