

## Ausrüstung Revision 1.1 (16.04.2013)

### Energiewaffen

#### Laser- & Ionenkanonen

Typus	Reichweite	Schaden	Feuerrate	Anmerkung	Kosten
Laserkanone (leicht)	x1 / x2 / x4	2W6	1	Schwere Waffe	7.000
Zwillings-Laserkanone (leicht)	x1 / x2 / x4	2W6	2	Schwere Waffe	16.000
Vierlings-Laserkanone (leicht)	x1 / x2 / x4	2W6	4	Schwere Waffe	38.000
Laserkanone (mittel)	x1 / x2 / x4	2W8	1	Schwere Waffe	10.000
Zwillings-Laserkanone (mittel)	x1 / x2 / x4	2W8	2	Schwere Waffe	22.000
Vierlings-Laserkanone (mittel)	x1 / x2 / x4	2W8	4	Schwere Waffe	46.000
Laserkanone (schwer)	x1 / x2 / x4	2W10	4	Schwere Waffe	31.000
Zwillings-Ionenkanone (leicht)	x1 / x2 / x4	2W6	2	PB 2, Schwere Waffe, Betäubungsschaden	10.000
Drillings-Ionenkanone (leicht)	x1 / x2 / x4	2W6	3	PB 2, Schwere Waffe, Betäubungsschaden	17.000

#### Kanonenthalterungen

Typus	Anmerkung	Kosten
Standardhalterung	trägt eine Energiewaffe die in Richtung einer Hex-Kante im 60°-Winkel feuern kann.	1.000
Schwenkhalterung (120°)	trägt eine Energiewaffe die in Richtung von 2 Hex-Kanten jeweils im 60°-Winkeln feuern kann.	3.000
Schwenkhalterung (180°)	trägt eine Energiewaffe die in Richtung von 3 Hex-Kanten ODER an 2 gegenüberliegenden Hex-Kanten jeweils im 60°-Winkeln feuern kann.	6.500
Schwenkhalterung (360°)	trägt eine Energiewaffe die in Richtung aller Hex-Kanten feuern kann.	10.000
Geschützturm (120°)	trägt eine Energiewaffe, die in Richtung von 2 Hex-Kanten jeweils im 60°-Winkeln feuern kann, bietet Raum für einen eigenen Schützen	12.000
Geschützturm (180°)	trägt eine Energiewaffe, die in Richtung von 3 Hex-Kanten ODER an 2 gegenüberliegenden Hex-Kanten jeweils im 60°-Winkeln feuern kann, bietet Raum für einen eigenen Schützen	18.000
Geschützturm (360°)	trägt eine Energiewaffe, die in Richtung aller Hex-Kanten feuern kann, bietet Raum für einen eigenen Schützen	27.000

# SAVAGE GALAXY

## Sprengkörper

---

### Raketen, Torpedos und Minen

Typus	Reichweite	GS	Schaden	Anmerkung	Kosten
Erschütterungsrakete	x2 / x4 / x8	x4	2W6	Flächenschaden (RKE x1)	1.500
Protonentorpedo	x2 / x4 / x8	x2	3W8	PB 2, Flächenschaden (RKE x2)	6.000
Seismische Mine	-	0	3W8	PB 2, Flächenschaden (RKE x2)	8.000

### Feuermodule

Feuermodule erlauben es einem Raumschiff einen bestimmten Sprengkörpertyp im Kampf einzusetzen. Sie sind verantwortlich für das Abschießen und Nachladen eines Sprengkörpers.

Ein Feuermodul nachzuladen erfordert anders als bei normalen Schusswaffen mit Munition keine Aktion. Es geschieht automatisch, kostet jedoch immer noch Zeit.

Zu Beginn eines Kampfes muss das Feuermodul mit einer freien Aktion feuerbereit geschaltet werden. Dadurch wird der erste Ladevorgang gestartet nachdem das Geschütz einen Sprengkörper abschussbereit gemacht hat. Kein Feuermodul startet mit einem Sprengkörper "im Lauf".

Typus	Feuerrate	Anmerkung	Kosten
Raketenwerfer	1	Nachladen dauert 1 Runde, kostet keine Aktion	10.000
Zwillings-Raketenwerfer	2	Nachladen dauert 1 Runde, kostet keine Aktion	20.000
Torpedowerfer	1	Nachladen dauert 2 Runde, kostet keine Aktion	15.000
Zwillings-Torpedowerfer	2	Nachladen dauert 2 Runde je Werfer, kostet keine Aktion	30.000
Minenwerfer	1	Nachladen dauert 4 Runde je Werfer, kostet keine Aktion	30.000

### Munitionsmodule

Munitionsmodule erlauben es einen Sprengkörper an Bord eines Raumschiffs zu lagern. Sie sind in das Nachladesystem des Feuermoduls integriert, welches das Nachladen automatisiert handhabt.

Typus	Anmerkung	Kosten
Raketen-Munitionscontainer	Erweitert den Munitionsvorrat um eine Rakete. Erfordert einen beliebigen Raketenwerfer.	1000
Torpedo-Munitionscontainer	Erweitert den Munitionsvorrat um einen Torpedo. Erfordert einen beliebigen Torpedowerfer.	2000
Minen-Munitionscontainer	Erweitert den Munitionsvorrat um eine Mine. Erfordert einen beliebigen Minenwerfer.	3500

## Raumschiffteile

---

### Systeme

Typus	Anmerkung	Kosten
Autopilot Mark 1	Fliegt ein Schiff automatisiert (Fliegen W4, keine Manöver)	3.000
Autopilot Mark 2	Fliegt ein Schiff automatisiert (Fliegen W6, keine Manöver)	8.000
Autogeschütz	Schießt genau ein Energiewaffen-Geschütz automatisiert ab (Schießen W4)	6.500
Hyperraumantrieb	Ermöglicht Hyperraumreisen.	12.500
Lebenserhaltung	Erschafft in einem abgedichteten Schiff eine bewohnbare Atmosphäre für humanoide Lebensformen.	8.000 (Jäger) 16.500 (Frachter)
Traktorstrahl	Erlaubt es, Objekte im Raum fest zu halten und zu bewegen.	45.000

**Hyperraumantrieb:** Raumschiffe mit einem Hyperraumantrieb können in den Hyperraum eintreten.

**Lebenserhaltung:** Raumschiffe mit Lebenserhaltungssystem entwickeln eine Atmosphäre in ihrem Inneren und können ohne spezielle Pilotenkleidung geflogen werden.

**Traktorstrahl:** Ein Traktorstrahl wird abgefeuert und bleibt aktiv so lange es gewünscht ist. Eine Schießen-Probe ist notwendig um das gewählte Ziel zu treffen. Der Effekt des Traktorstrahls hängt von dem eigenen Schiff und vom Ziel ab.

Kleinere Schiffe als das eigene können eingefangen werden und sind dadurch bewegungsunfähig. Das gleiche gilt für gleich große Schiffe die Angeschlagen sind. Voll einsatzfähige gleich große Schiffe und größere Schiffe können nicht festgehalten werden. Traktorstrahlen haben eine Reichweitenstaffelung von 50/100/200.

**Autogeschütz:** Bei einem Autogeschütz feuert ein Zielcomputer Geschütztürme automatisiert mit seiner Schießen-Fertigkeit ab.

**Autopilot:** Ein Autopilot steuert das Schiff mit seiner Fliegen-Fertigkeit auf einer sicheren Route. Nicht im Raumkampf anwendbar.

# SAVAGE GALAXY

## Revisionsdetails

---

### Kanonenhalterungen

---

Die Kanonenhalterungen wurden so angepasst, dass sie für den Raumkampf auf Hex-Feldern funktionieren, einige wurden ergänzt.

Halterung	vorher	nachher
Standardhalterung	trägt eine Energie- waffe 1.000	trägt eine Energiewaffe <u>die in Richtung einer Hex-Kante im 60°-Winkel feuern kann</u> 1.000
Schwenkhalterung (120°)	-	<u>trägt eine Energiewaffe die in Richtung von 2 Hex-Kanten jeweils im 60°-Winkeln feuern kann</u> 3.000
Schwenkhalterung (180°)	trägt eine Energie- waffe 3.000	trägt eine Energiewaffe <u>die in Richtung von 3 Hex-Kanten ODER an 2 gegenüberliegenden Hex-Kanten jeweils im 60°-Winkeln feuern kann</u> 6.500
Schwenkhalterung (360°)	trägt eine Energie- waffe 6.500	trägt eine Energiewaffe <u>trägt eine Energiewaffe die in Richtung aller Hex-Kanten feuern kann.</u> 10.000
Geschützturm (120°)	-	<u>trägt eine Energiewaffe, die in Richtung von 2 Hex-Kanten jeweils im 60°-Winkeln feuern kann, bietet Raum für einen eigenen Schützen</u> 12.000
Geschützturm (180°)	trägt eine Energie- waffe, bietet Raum für einen eigenen Schützen 2.000	trägt eine Energiewaffe, <u>die in Richtung von 3 Hex-Kanten ODER an 2 gegenüberliegenden Hex-Kanten jeweils im 60°-Winkeln feuern kann, bietet Raum für einen eigenen Schützen</u> 18.000
Geschützturm (360°)	trägt eine Energie- waffe, bietet Raum für einen eigenen Schützen 27.000	trägt eine Energiewaffe, <u>die in Richtung aller Hex-Kanten feuern kann, bietet Raum für einen eigenen Schützen</u> 27.000



*Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag ([www.prometheusgames.de](http://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.*