

TRAVELLER

Raumflotte

IMPRESSUM

Classic Traveller

Marc Miller

Loren Wiseman, John Harshman, Frank Chadwick, Darryl Hany, Winston Hamilton, Tony Svajlenka, Scott Renner, Doug Poe, David MacDonald, Wayne Roth, Paul R. Banner.

Mongoose Traveller

Lawrence Whittaker und Gareth Hanrahan (Autor), Nick Robinson (Editor), Illustratoren: Andrew Dobell, Phil Renne, Carlos Nuñez de Castro Torres, Bradley McDevitt, Carlos Martins

Deutsche Ausgabe

Sascha Lübke (Übersetzer), Bernd Blecha (Lektorat), Felix Münter und Katharina Prost (Fachlektorat), Sascha Lübke (Korrektorat), Sebastian Witzmann (Layout)

DIGITALE AUSGABE 2013

INHALT

| | |
|---|-----|
| EINLEITUNG | 2 |
| ERSCHAFFUNG EINES RAUMFLOTTENCHARAKTERS ... | 4 |
| RAUMFAHRZEUG-OPTIONEN | 42 |
| KLEINFahrZEUG-DESIGN..... | 58 |
| GROSSSCHIFF-DESIGN | 64 |
| ERWEITERTER RAUMKAMPF..... | 76 |
| KLEINFahrZEUGE | 91 |
| GROSSE SCHIFFE | 105 |
| ABENTEUER BEI DER RAUMFLOTTE..... | 150 |
| INDEX | 157 |

13MANN

Wir sind Abenteuer.



Das deutsche Traveller © 2013 13Mann Verlags- und Großhandelsgesellschaft mbH, Rathausufer 23, 40213 Düsseldorf

Die Übersetzung erfolgte auf der Grundlage der Lizenz von Mongoose Publishing, Copyright © 2013 Far Future Enterprises, Inc. Traveller und alle zugehörigen Logos, Figuren, Namen und unverwechselbaren Ähnlichkeiten davon sind Markenzeichen von Far Future Enterprises, Inc., soweit nicht anders gekennzeichnet.

Alle Rechte vorbehalten.

Anwender von Mongoose Publishing bevollmächtigt.



EINLEITUNG

Willkommen in der *Raumflotte*!

Dieses Buch befasst sich mit der Raumflotte, ihren Mitgliedern und ihren Schiffen. So wie die Seefahrer in alten Zeiten mit ihren Schiffen verbunden waren – ob es nun Segelschiffe mit hohen Masten oder atombetriebene Flugzeugträger waren – so gilt dies auch für das Raumflottenpersonal des Imperiums. Die Raumflotte hat die Aufgabe, die Interessen des Imperiums zu sichern, sowohl innerhalb eines Sonnensystems als auch auf interstellarer Ebene. In *Traveller: Raumflotte* wird diese Rolle auf drei Arten behandelt:

- **Erweiterte Charaktererschaffung:** *Traveller: Raumflotte* erweitert das System zur Erschaffung von Raumflottencharakteren erheblich. Dies ermöglicht es den Charakteren, sich auf verschiedene Gebiete zu spezialisieren, welche die Struktur der Raumflotte wiedergeben. Während die Charaktere diese erweiterte Charaktererschaffung durchlaufen, erhalten sie Fertigkeiten und Lebenserfahrungen, welche die besonderen Umstände einer Karriere in der Raumflotte widerspiegeln.
- **Erweiterte Schiffskonstruktion:** *Traveller: Raumflotte* ergänzt die Grundregeln der Raumfahrzeugkonstruktion um weitere Details, mit zusätzlichen Optionen, größeren Rümpfen, effektiveren Waffen und einem erhöhten Maß an Komplexität. Dies ermöglicht die Konstruktion von Schiffen, die von kleinen, auf ein System beschränkten Booten bis hin zu beeindruckenden Großen Raumschiffen reichen; Kampffahrzeuge, die mehrere tausend Tonnen verdrängen und mit den fortschrittlichsten Waffen und Verteidigungsmaßnahmen ausgestattet sind.
- **Erweiterter Raumkampf:** *Traveller: Raumflotte* enthält zusätzliche Optionen und mächtigere Waffen für den Raumkampf und stellt ein detaillierteres Kampfsystem bereit, das dem Spielleiter die Planung epischer Raumschlachten ermöglicht (von rasanten Duellen zwischen leichten Jägern bis zum Aufeinandertreffen von schwer bewaffneten Schlachtschiffen), an denen die Spielercharaktere teilnehmen können.

Buch 2: *Raumflotte* ist in folgende Kapitel gegliedert:

- Kapitel Eins: Raumflottencharaktere
- Kapitel Zwei: Erweiterte Schiffskonstruktion
- Kapitel Drei: Kleinfahrzeug-Design
- Kapitel Vier: Großschiff-Design
- Kapitel Fünf: Erweiterter Raumkampf
- Kapitel Sechs: Beispiele für Kleinfahrzeuge
- Kapitel Sieben: Beispiele für Große Raumschiffe
- Kapitel Acht: Abenteuer in der Raumflotte

DIE IMPERIALE RAUMFLOTTE

Die Macht, die den Weltraum zwischen den Sternen beherrscht, kontrolliert auch den Transport und die Kommunikation und damit jeglichen Verkehr zwischen den Welten. Das Instrument dieser Macht ist die Raumflotte.

Eine interstellare Gemeinschaft muss vielen verschiedenen und einzigartigen Gegebenheiten Rechnung tragen. Besonders wichtig ist dabei die Tatsache, dass viele der Welten wie Inseln in einem Ozean der Leere verteilt liegen. Eine solche Gemeinschaft muss diesen Ozean kontrollieren. Das Kontrollinstrument ist die Raumflotte. Die Welt von *Traveller* geht von einer Zentralregierung im Hintergrund aus (in diesem Band wird diese Regierung als Imperium bezeichnet). Diese Zentralregierung verfügt über große industrielle und technologische Macht, aber schon alleine wegen der gewaltigen Entfernungen und Reisezeiten innerhalb eines Reiches, das sich über viele Sternensysteme erstreckt, kann das Imperium nicht überall gleichzeitig sein. Deswegen gesteht das Imperium seinen Mitgliedswelten ein hohes Maß an Autonomie zu. Das Imperium verlangt nur Respekt in Bezug auf die Gesamtverantwortung und ein geschlossenes Auftreten gegenüber Bedrohungen von außen.

Das Imperium unterhält die Raumflotte, damit diese die Raumfahrtswege überwacht. Weil diese Kräfte aber auch nicht überall gleichzeitig sein können, unterhalten lokale Provinzen (Subsektoren) und einzelne Planeten ebenfalls Flottenverbände. Der dreistufige Aufbau von Imperialer, Subsektoren- und Planetarer Flotte führt zu einem flexiblen System zur Überwachung des Weltraums, bei dem die begrenzten Ressourcen des Imperiums bestmöglich genutzt werden. *Traveller: Raumflotte* befasst sich mit den Flotten auf allen Ebenen.

Schon allein die schiere Größe des Imperiums schließt eine Konzentration der Raumflotte auf einen Standort aus. Wenn ein Krieg an den imperialen Grenzen ausbrechen würde, würde es Monate dauern, bis die Nachricht die Kernwelt des Imperiums

Systemverteidigungsboote & Monitore

Ein beträchtlicher Anteil der Tonnage eines Sternenschiffs wird durch den Sprungantrieb und die Treibstofftanks in Anspruch genommen. Das bedeutet, dass ein nicht-sprungfähiges Raumschiff durchaus im Kampf gegen ein sprungfähiges Sternenschiff mit deutlich größerer Tonnage bestehen kann. Systemverteidigungsboote sind 300t bis 500t „schwere“ Patrouillenboote zum Schutz des Planetensystems. Monitore verfolgen dasselbe Ziel, aber in einem viel größeren Maßstab. Monitore sind mehrere tausend Verdrängungstonnen schwere Kriegsschiffe, deren gesamte Tonnage für die Waffensysteme und Manöverantriebe eingesetzt wird. Für die meisten Monitore werden Planetoiden ausgebaut, oder ausrangierte Schlachtschiffe werden umgerüstet, indem sie von ihren Sprungantrieben und Treibstofftanks befreit werden. Es kommt eher selten vor, dass ein brandneuer Monitor mit der modernsten Technologie ausgestattet wird, aber besonders wichtige Welten rechtfertigen gelegentlich einen solchen Schutz. Sektorenhauptwelten werden häufig von solchen „Überschweren Monitoren“ geschützt.

erreicht, und weitere lange Monate würden vergehen, bis die Raumflotte angemessene Gegenmaßnahmen einleiten kann. Stattdessen sind deshalb in jedem Sektor ein oder mehrere Imperiale Raumflottenverbände stationiert, und diese Verbände sind nach ihrem Sektor benannt. Die Imperiale Raumflotte kann der Diplomatie oder der Eroberung dienen, je nachdem wonach gerade Bedarf besteht. Sie ist die wirkungsvollste Waffe des Imperators. Der Imperialen Raumflotte stehen die größten und mächtigsten aller Raumschiffe zur Verfügung – Dreadnoughts, Schwere Trägerschiffe und andere gewaltige Kriegsschiffe.

SUBSEKTORENFLOTTEN

Jeder Subsektor unterhält seine eigene Flotte von Schiffen. Sie besteht normalerweise aus Kreuzern, Geleitschiffen, Fregatten und mittelgroßen Schiffen. Subsektorenflotten sind hauptsächlich für den Schutz und die Kontrolle der Raumfahrtswege zuständig und gewährleisten die Sicherheit von Handelsrouten im Sektor. In Kriegszeiten wird von jeder Subsektorenflotte erwartet, dass sie einen Teil ihrer Schiffe der Imperialen Raumflotte als Verstärkung und Reserve bereitstellt.

PLANETARE FLOTTEN

Planetare Flotten sind ausschließlich dafür verantwortlich, ihr Heimatsystem zu schützen. Eventuell kommt noch eine Handvoll nahegelegener Systeme hinzu, die von demselben Herzog kontrolliert werden. Die Planetaren Flotten kontrollieren auf jeden Fall den Raum zwischen Hauptwelt und Sprunggrenze. In den meisten Systemen hat die Flotte aber auch Basen im Orbit der Hauptwelt und der Gasriesen und meistens haben sie auch eine Niederlassung auf anderen bewohnten Planeten oder Asteroidengürteln. Planetare Flotten neigen dazu, um es höflich auszudrücken, exzentrisch zu sein. Die Offiziere sind häufig pensionierte Kommandanten aus der Subsektorenflotte, Ortsansässige mit schlechten Manieren und unzeitgemäßer taktischer Vorgehensweise und dritt- oder viertgeborene Söhne von Adligen. Die Ausstattung der Raumflotte ist ähnlich wild zusammengewürfelt – eine Ansammlung, in der man örtliche Designs, rückständige Modelle und Monitore findet.

Raumflotten-Operationen

Raumflottenschiffe gehen eher in Einsatzgruppen oder Geschwadern vor, als dass sie auf sich alleine gestellt arbeiten. Dabei ergänzen und verstärken sich die einzelnen Schiffe untereinander. Die Geschwader werden bei ihrer Aushebung durch die Kombination einer Kennzahl und der Geschwadertypen benannt. Ein Schlachtschiffgeschwader (SSG) mit der Kennzahl 175 wird somit SSG 175 genannt. Auch eine Bezeichnung als 175.

High Guard

Wenn Einsatzgruppen auftanken müssen, ist das ein weiteres Gefahrenmoment. Denn die Streitkräfte sind dann besonders verwundbar, wenn sie kaum noch Treibstoff haben, aber im Gravitationsfeld eines nahen Himmelskörpers manövrieren müssen. Die „High Guard“-Position ist so benannt, weil das Schiff bzw. die Schiffe eine höher gelegene Stellung im Gravitationsfeld einnehmen als ihre Begleiter. Sie wird eingenommen, um während solcher Manöver wie dem Auftanken Schutz zu bieten.

Schlachtschiffgeschwader wird allgemein akzeptiert. Und dem Geschwadernamen wird häufig auch noch eine weitere Klassifizierung vorangestellt, je nachdem welcher Flotte sie angehören. Eine Abteilung regulärer Grenzpatrouillen trägt die Klassifikation „Imperial“ am Anfang ihres Namens, während ein planetares Geschwader meistens als koloniales Geschwader bezeichnet wird; es erhält dementsprechend die Klassifizierung „Kolonial“. Reservegeschwader werden meistens als Bestandteil der regulären Flotte betrachtet und behalten damit die Klassifikation „Imperial“.

Schlachtschiffgeschwader (SSG) bestehen im Wesentlichen aus Dreadnoughts und anderen Schlachtschiffen. Sie sind darauf ausgerichtet, die gegnerischen Linien zu durchbrechen und anderen Schlachtschiffgeschwadern im Kampf zu begegnen. Die Hilfsfahrzeuge eines Schlachtschiffgeschwadern sind auf ein paar Treibstofftanker, flinke Versorgungsschiffe und Kurierschiffe beschränkt. Diese sollten sich bloß nicht in der Schusslinie befinden, wenn Dreadnoughts aufeinandertreffen.

Kreuzergeschwader (KrG) bestehen im Kern aus Kreuzern, denen einige Geleitschiffe und Fregatten zur Seite gestellt werden. Kreuzergeschwader sind so etwas wie die Arbeitstiere der Raumflotte. Sie bekommen Aufträge wie das Sichern eines besetzten Systems, die Abriegelung oder Bombardierung feindlicher Welten, die Unterstützung beim Vormarsch von Schlachtschiffgeschwadern, oder den Nachschub der Gegner zu stören.

Sturmgeschwader (StG) werden dazu eingesetzt, feindliche Welten zu erobern, und bestehen aus Artillerie-Schiffen und Truppentransportern. Häufig kann eine Streitmacht der Raumflotte zwar den Weltraum unter ihre Kontrolle bringen, sieht sich aber starkem Widerstand auf der Planetenoberfläche gegenüber. Der einzige Weg, eine Welt zu erobern, besteht darin, diesem Widerstand direkt vor Ort zu begegnen.

Trägerschwader (TrG) bestehen aus Trägern oder Schweren Trägerschiffen. Das sind große Raumschiffe, die wiederum kleinere, gut ausgerüstete Fahrzeuge tragen, die den eigentlichen Kampf ausfechten, sobald die Schlacht im Gange ist. Wenn sich die Fahrzeuge an Bord im Bereich von 10 bis 30 Tonnen bewegen, ist das Trägerschiff ein Jägerträger. Wenn die transportierten Schiffe eine Tonnage im 10.000er-Bereich haben und das Trägerschiff 200.000 Tonnen oder schwerer ist, spricht man von einem Schweren Trägerschiff oder Transportschiff.

Die größten Gefahrenmomente für diese „getragenen“ Geschwader sind die Augenblicke kurz vor einem Sprung (wenn alle Fahrzeuge oder Schiffe einberufen sind) und kurz nach einem Sprung (wenn die Fahrzeuge noch nicht abgesetzt sind).

Tankergeschwader (TaG) setzen sich hauptsächlich aus riesigen Treibstofftankern zusammen, welche die Millionen von Tonnen an Wasserstoff transportieren, der als Treibstoff benötigt wird, um eine sprungfähige Flotte zu versorgen. Auf sich alleine gestellt sind solche Raumschiffe sehr verwundbar. Deshalb wird ein TaG für gewöhnlich von einem Kreuzer angeführt und von zahlreichen bewaffneten Geleitschiffen eskortiert.

Scoutgeschwader (ScG) werden von der Raumflotte sehr selten dauerhaft aufgestellt. Sie werden vielmehr dann zusammengestellt, wenn sie benötigt werden. ScG werden hauptsächlich aus Schiffen zusammengesetzt, die vom Imperialen Scout-Service geliehenen werden; dazu kommen noch eine Handvoll Fregatten und Tarnkappenschiffe.

DIE ERSCHAFFUNG EINES RAUMFLOTTENCHARAKTERS

Dieses Kapitel folgt den gewöhnlichen Schritten der Charaktererschaffung, wie sie ausführlich im Traveller Grundregelwerk beschrieben werden. Dabei soll aufgezeigt werden, wo und wie Spieler und Spielleiter vom Verlauf der Standardkarriere abweichen können, um die neuen Möglichkeiten in Traveller: *Raumflotte* zu nutzen.

ATTRIBUTE

Die grundlegenden Attribute eines Raumflottencharakters sind dieselben wie bei jedem anderen Charakter. Die Imperiale Raumflotte genießt sehr hohes Prestige, und dementsprechend haben ihre Mitglieder einen hohen Sozialstatus. Planetare Raumflotten sind auch prestigeträchtig, allerdings eher im lokalen Rahmen. Wenn sich ein Planet nur eine Handvoll Kriegsschiffe leisten kann, nehmen die Kapitäne und andere Offiziere eine herausragende Stellung in der Gesellschaft ein. Im Gegensatz dazu genießen die Subsektorenflotten das niedrigste soziale Ansehen aller Flottenabteilungen und das, obwohl sie wahrscheinlich die wichtigste und aktivste Rolle in der Raumflotte spielen. Raumflottencharaktere haben oft hohe Geschicklichkeit, Intelligenz und Bildung.

HEIMATWELT

Raumflottencharaktere kommen häufig von traditionsreichen, hochtechnologischen Planeten; besonders von Welten mit großen Bevölkerungsgruppen im Orbit oder in Asteroidengürteln. Es gibt häufig lange Traditionen innerhalb von Familien, die ihre Nachkommen Generation für Generation ins All schicken.

KARRIERELAUFBAHNEN BEI DER RAUMFLOTTE

Die Charaktere dieses Karrieresystems sind entweder kürzlich aus der Raumflotte ausgetretene Offiziere, oder sie sind immer noch im Dienste der Raumflotte aktiv, wenn der Spielleiter eine Raumflotten-Kampagne durchführen möchte (siehe Seite 150).

Es gibt zehn unterschiedliche Karrieren bei der Raumflotte – Besatzungsmitglied, Ingenieur, Flugpersonal, Bordschütze, Kommandant, Unterstützung, Pilot (Kleinfahrzeuge), Oberkommando, Raumflottengeheimdienst und Raumflotten-Forschungsabteilung. Ein Charakter kann auch vier Jahre auf einer Raumflottenakademie verbringen, bevor er sich für seine erste Dienstzeit einschreibt.

DIE WAHL EINER RAUMFLOTTENKARRIERE

Es gibt zwei unterschiedliche Wege, eine Dienstzeit einer Raumflottenkarriere anzutreten. Sie können eine Laufbahn wie gewohnt über die entsprechende Qualifikation antreten, oder Sie erfüllen die Bedingungen der „Vorhergehenden Dienstzeiten“, die für jede Raumflottenkarriere aufgeführt sind. Manche der höheren Laufbahnen können nur durch stetiges Aufsteigen in der Karriereleiter erreicht werden.

Raumflottenakademie

Die Raumflotte hat eine traditionsreiche und gut bewährte Methode, um hochqualifizierte Rekruten für sich zu gewinnen. Dies geschieht durch Raumflottenakademien und Stipendien. Ein angehender Offizier verbringt dabei seine Zeit in einer Ausbildungseinrichtung, wo er intensiv auf die bevorstehenden Herausforderungen der Spezialisierung seiner Wahl und sein Kommando vorbereitet wird.

Wenn ein Charakter die Raumflottenakademie besucht, verbringt er vier Jahre dort und bereitet sich in dieser Zeit auf seine Karriere in der Raumflotte vor. Um eine Raumflottenakademie besuchen zu dürfen, muss der Charakter einen Zulassungswurf bestehen. Bei Erfolg darf er seinen Kurs beginnen und versuchen ihn zu bestehen, um in den Genuss der damit verbundenen Vorzüge zu kommen. Nachdem die Zulassung erlangt wurde, bedeutet ein nicht bestandener Kurs allerdings, dass der Charakter von der Akademie flieht und seine erste Dienstzeit als Herumtreiber verbringt.

Charaktere dürfen nur bei ihrer allerersten Dienstzeit versuchen, der Raumflottenakademie beizutreten. Der Raumflotte steht eine riesige Menge potentieller Rekruten zur Verfügung, die unbedingt in die Reihen der Raumflotte aufgenommen werden wollen, und möchte von einem Offiziersanwärter keinesfalls als zweite Wahl angesehen werden.

Jeder Absolvent einer Raumflottenakademie erhält das Offizierspatent und beginnt seine erste Dienstzeit sofort mit Rang O1. Eine erfolgreiche Ausbildung an einer Raumflottenakademie verschafft dem neuen Offizier eine ganze Reihe von grundlegenden Fertigkeiten, etwas Erfahrung in dem Aufgabengebiet seiner Wahl und natürlich das Offizierspatent. Er erlebt kein Ereignis oder Unglück, durch das er irgendeinen seiner Vorteile verlieren könnte. Dafür steht ihm auch kein Abfindungswurf für die Dienstzeit auf der Akademie zu.

Ein Absolvent beginnt seine Karriere nicht sofort im spezialisierten Dienst, sondern er dient zunächst als Besatzungsmitglied der Flotte seiner Wahl (es ist ziemlich ungewöhnlich, wenn auch nicht ausgeschlossen, dass sich ein vielversprechender Absolvent beispielsweise für eine Karriere bei seiner Planetaren Raumflotte entscheidet, anstatt zur prestigeträchtigeren Imperialen Raumflotte zu gehen).

Ein Charakter, der beim Zulassungswurf für eine Raumflottenakademie scheitert, kann versuchen eine andere Karriere seiner Wahl zu beginnen und landet nicht in der Einberufung.

Sollte der Charakter zugelassen werden, durchläuft der neue Kadett eine Reihe von Tests im Laufe dieser Dienstzeit. Wenn er dabei erfolgreich ist, verlässt er die Akademie mit einem Offizierspatent, der Grundausbildung in der gewählten Laufbahn, und er darf einmal auf der Tabelle der Dienstfertigkeiten für seine Laufbahn würfeln.

Wenn dem Charakter die Probe auf „Auszeichnung“ gelingt, darf er die Dienstfertigkeit aus der Tabelle frei auswählen, anstatt auf der Tabelle würfeln zu müssen.

UNTERSTÜTZUNGS-AKADEMIE

| | |
|------------------|---------|
| Zulassung | Bil 7+ |
| Erfolg | Int 8+ |
| Mit Auszeichnung | Bil 10+ |

INGENIEURSAKADEMIE

| | |
|------------------|---------|
| Zulassung | Int 8+ |
| Erfolg | Bil 8+ |
| Mit Auszeichnung | Int 10+ |

BORDSCHÜTZENAKADEMIE

| | |
|------------------|---------|
| Zulassung | Int 8+ |
| Erfolg | Int 8+ |
| Mit Auszeichnung | Bil 10+ |

FLUGAKADEMIE

| | |
|------------------|---------|
| Zulassung | Ges 8+ |
| Erfolg | Bil 8+ |
| Mit Auszeichnung | Int 10+ |

PILOTENAKADEMIE

| | |
|------------------|---------|
| Zulassung | Ges 8+ |
| Erfolg | Ges 8+ |
| Mit Auszeichnung | Int 10+ |

Erweiterte Charaktererschaffung und Ränge

Es sind nicht alle Ränge bei allen Karrieren verfügbar. Ein Flottenkommandant zum Beispiel hat natürlich zumindest einen Rang, der ihm das Kommando über ein Schiff verleiht. Charaktere die nicht die minimale Rangzahl erreichen oder über dem maximalen Rang der Karriere liegen, erhalten einen -1 WM pro abweichender Rangzahl, wenn sie sich für eine Karriere qualifizieren wollen. Wenn sich ein Charakter für eine Karriere qualifiziert, obwohl er unter dem niedrigsten Rang liegt, wird er auf eben diesen Rang befördert.

Die Bandbreite für die Karriere eines Bordschützen umfasst zum Beispiel die Ränge E4 bis E9, und O2 bis O4. Ein Charakter mit dem Rang E1 würde einen -3 WM auf den Qualifikationswurf erhalten, und ein Charakter mit Rang O6 müsste einen -2 WM hinnehmen. Manche Karrieren können auch nur mit einem Offizierspatent verfolgt werden.

| Rang | Mannschaftsgrad | Rang | Offiziersrang |
|------|----------------------------|------|------------------|
| E1 | Spacehand Rekrut | O1 | Fähnrich |
| E2 | Spacehand Gefreiter | O2 | Oberfähnrich |
| E3 | Able Spacehand | O3 | Leutnant |
| E4 | Petty Officer, 3rd Class | O4 | Kapitänleutnant |
| E5 | Petty Officer, 2nd Class | O5 | Fregattenkapitän |
| E6 | Petty Officer, 1st Class | O6 | Kapitän |
| E7 | Chief Petty Officer | O7 | Kommodore |
| E8 | Senior Chief Petty Officer | O8 | Flottenadmiral |
| E9 | Master Chief | O9 | Sektorenadmiral |
| | | O10 | Großadmiral |

MEDAILLEN UND AUSZEICHNUNGEN

Charakteren mit einem militärischen Hintergrund ist es möglich, für heldenhafte Taten, die sie in ihrem Dienst ausgeführt haben, Medaillen und Auszeichnungen zu erhalten. Dies ist unabhängig davon, ob sie ihre Karriere nun bei den Planetaren Streitkräften, der Marineinfanterie, der Raumflotte oder als Söldner bestreiten. Hier werden die Orden aufgeführt, die das Imperium an seine Streitkräfte verleiht. Andere Regierungen werden eigene Medaillen mit eigenen Bezeichnungen verwenden, aber diese Auszeichnungen entsprechen in etwa denen des Imperiums. Viele Söldnereinheiten haben ihre eigenen Orden, aber da sie häufig für die verschiedensten Regierungen arbeiten, kommen Söldner für eine große Bandbreite von Auszeichnungen in Betracht.

Diese Medaillen werden während der Charaktererschaffung verliehen und zwar immer dann, wenn ein Charakter in ein Unglück verwickelt ist oder wenn ein kampforientiertes Ereignis einen Fertigkeitwurf verlangt, um eine Verletzung zu vermeiden. Das Ergebnis dieses Wurfs bestimmt welche Medaille(n) ein Charakter erhält.

Gefechtsabzeichen: Jeder Charakter, der in ein Kampfeignis oder ein Unglück verwickelt wird, erhält ein Gefechtsabzeichen. Auf dem Abzeichen befindet sich eine ehrenvolle Erwähnung mit Namen, Rang, Einheit des Charakters, sowie Datum und Details der betreffenden Situation. Obwohl das Imperium über solche Auszeichnungen Buch führt, erhält diese Auszeichnung kein besonders großes öffentliches Interesse. Auf weniger dicht besiedelten Planeten oder in kleineren Siedlungen kann es aber durchaus vorkommen, dass der weitgereiste Lieblingssohn der Gemeinde in den lokalen Medien Erwähnung findet, wenn er mit einem Gefechtsabzeichen ausgezeichnet wird.

Gefechtsleitungsabzeichen: Jeder Offizier, der ein Gefechtsabzeichen verliehen bekommt, bekommt automatisch auch ein Gefechtsleitungsabzeichen. Diese Auszeichnung trägt der Tatsache Rechnung, dass der Charakter Truppen in der Schlacht geführt hat, und führt dieselben Details wie das Gefechtsabzeichen auf. Viele Söldnergruppen sind eher gewillt, ehemaligen Mitgliedern der Streitkräfte, die mit dieser Auszeichnung versehen sind, höhere Posten anzubieten, als solchen, die ihre Karriere bestritten haben, ohne andere anzuführen. Die örtlichen Medien sind schon eher geneigt, über die Verleihung dieser Auszeichnung zu berichten. Dies wird aber nicht überregional geschehen.

Verwundetenabzeichen: Ein Charakter, der wegen einer misslungenen Fertigkeitprobe auf der Verletzungstabelle würfeln muss, erhält das Verwundetenabzeichen. Auch auf dieser Medaille sind alle Details über den Charakter und den Vorfall festgehalten. Die meisten Zivilisten sehen diese Auszeichnung als bedeutsamer an als das Gefechtsabzeichen oder das Gefechtsleitungsabzeichen. Im Gegensatz dazu neigen Söldnereinheiten eher dazu, weniger beeindruckt zu sein, obwohl auch sie einem Mann Respekt entgegenbringen, der bereit ist, sein eigenes Blut für seine Kameraden, sein Regiment oder auch seine Überzeugung zu vergießen. Der Orden macht es sehr viel wahrscheinlicher, in den lokalen Medien erwähnt zu werden, und ein Charakter mit dieser

TABELLE: KARRIEREN-ÜBERSICHT

| Karriere | Laufbahn | Qualifikation | Vorhergehende Dienstzeiten | Überstehen | Aufstieg |
|---------------------------------|------------------------|---------------|--|------------|----------|
| Besatzungsmitglied | | Speziell | | | |
| | Imperiale Raumflotte | Int 7+ | | Int 7+ | Bil 7+ |
| | Planetare Raumflotte | Int 5+ | | Int 5+ | Bil 7+ |
| | Subsektorenflotte | Int 6+ | | Int 6+ | Bil 7+ |
| Unterstützung | | Bil 7+ | Eine Dienstzeit bei der Raumflotte, Fertigkeit 1+ | | |
| | Ausbildung | | Führung | Int 5+ | Soz 7+ |
| | Medizinisches Personal | | Medizin | Bil 7+ | Int 5+ |
| | Verwaltung | | Verwaltung | Bil 6+ | Int 6+ |
| Ingenieur | | Int 8+ | Eine Dienstzeit bei der Raumflotte | | |
| | Elektronik | | | Bil 6+ | Int 6+ |
| | Mechanik | | | Int 5+ | Bil 7+ |
| | Schadenseindämmung | | | Aus 7+ | Int 5+ |
| Bordschütze | | Int 8+ | Eine Dienstzeit bei der Raumflotte | | |
| | Feuerleitstelle | | | Bil 5+ | Int 7+ |
| | Gegenmaßnahmen | | | Int 6+ | Bil 6+ |
| | Geschützturm | | | Ges 7+ | Bil 5+ |
| Flugpersonal | | Ges 8+ | Eine Dienstzeit bei der Raumflotte | | |
| | Astrogation | | | Int 5+ | Bil 7+ |
| | Sensoren | | | Bil 7+ | Int 5+ |
| | Steuer | | | Ges 6+ | Bil 6+ |
| Pilot | | Ges 8+ | Eine Dienstzeit bei der Raumflotte | | |
| | Jägerpilot | | | Ges 7+ | Bil 5+ |
| | Shuttlepilot | | | Bil 5+ | Int 7+ |
| | Sondereinsatzpilot | | | Aus 6+ | Int 6+ |
| Befehlsstab | | Soz 9+ | Drei Dienstzeiten bei der Raumflotte | | |
| | Kommandant | | | Int 8+ | Bil 6+ |
| | Stabsberater | | | Bil 7+ | Soz 7+ |
| | Taktiker | | | Bil 6+ | Int 8+ |
| Raumflotten-geheimdienst | | Int 11+ | Vier Dienstzeiten bei der Raumflotte, nur für Imperiale Raumflotte oder Subsektorenflotte zugänglich | | |
| | Analytiker | | | Bil 6+ | Int 8+ |
| | Geheimaufträge | | | Aus 8+ | Int 6+ |
| | Planer | | | Bil 7+ | Soz 7+ |
| Raumflotten-Ingenieur | | Bil 11+ | Vier Dienstzeiten bei der Raumflotte, nur für Imperiale Raumflotte oder Subsektorenflotte zugänglich, Unterstützung oder Bordschütze | | |
| | Forscher | | | Int 8+ | Bil 6+ |
| | Hauptingenieur | | | Int 7+ | Bil 7+ |
| | Schiffsarchitekt | | | Bil 6+ | Int 8+ |
| Oberkommando | | Int 12+ | Sechs Dienstzeiten bei der Raumflotte, nur für die Imperiale Raumflotte zugänglich | | |
| | Draufgänger | | | Soz 9+ | Ges 9+ |
| | Flottenkommandant | | | Int 8+ | Soz 10+ |
| | Legendärer Kapitän | | | Int 10+ | Soz 8+ |

Auszeichnung erhält bei seiner Rückkehr nach Hause auch eher einen Heldenempfang.

Vorbildliches Verhalten unter Beschuss (VVUB): Die VVUB ist die erste Tapferkeitsmedaille für jene, die Heldenmut auf dem Schlachtfeld zeigen. Obwohl im Imperium jedes Jahr Tausende dieser Medaillen verliehen werden, gilt es als große Ehre eine davon zu erhalten. Dieser Orden und die noch glorreicheren Tapferkeitsmedaillen werden sowohl in zivilen als auch in militärischen Kreisen hochgeachtet. Jemand, der so eine Auszeichnung verliehen bekommen hat, wird durch seine Heimatgemeinde mindestens mit einem öffentlichen Empfang durch örtliche Würdenträger geehrt. Ein Charakter erhält diese Medaille, wenn der Wirkungsgrad seiner Fertigungsprobe 3 oder höher ist.

Medaille für herausragende Tapferkeit (MHT): Die MHT ist eine wirklich bedeutende Auszeichnung, die für besonders heldenhafte Taten vorgesehen ist. Die Tapferkeit derer, die mit diesem Orden versehen werden, steht außer Frage, und es ist sehr wahrscheinlich, dass Ihnen eine beachtliche Aufmerksamkeit entgegengebracht wird. Auch größere Medienkanäle werden die Auszeichnung vermelden. Ein Charakter erhält diese Medaille, wenn der Wirkungsgrad seiner Fertigungsprobe 5 oder höher ist. **Anmerkung:** Bei Raumflotten wird diese Auszeichnung gelegentlich unter dem Namen „Belobigungsmedaille der Raumflotte“ verliehen.

Leuchtender Stern für einzigartigen Heldenmut (LSEH): Der LSEH ist die höchste Ehre auszeichnung, die ein Angehöriger der Streitkräfte im Imperium erlangen kann. Generäle, Admiräle und Subsektor-Herzöge werden allesamt vor den Männern oder Frauen salutieren, die es geschafft haben, die herausragenden heldenhaften Fähigkeiten zu zeigen, um mit diesem Orden ausgezeichnet zu werden. Trotz der gewaltigen Ausmaße des Imperiums und der zahlreichen Konflikte, in die das Imperium verwickelt ist, ist die Verleihung dieses Ordens noch immer bedeutsam genug, um in den größten Nachrichtenmedien vermeldet zu werden. Jemand mit dieser Auszeichnung kann bei der Rückkehr auf seine Heimatwelt mit einem (wohlverdienten) Heldenempfang rechnen. Jede Söldnereinheit wird einen Träger dieser Medaille in ihren Reihen willkommen heißen. Schon allein das Prestige, einen so berühmten Kriegshelden bei sich zu haben, macht sich schnell bezahlt. Ein Charakter erhält diese Medaille, wenn der Wirkungsgrad seiner Fertigungsprobe 7 oder höher ist.

Medaille für langjährige Verdienste: Jeder Charakter, der fünf oder mehr Dienstzeiten bei einer Raumflotte ableistet, erhält automatisch die Medaille für langjährige Verdienste.

Medaille für beispielhafte Erfüllung der Pflichten: Diese Medaille wird verliehen, wenn ein Militärangehöriger seine Pflichten außergewöhnlich gut erfüllt. In Spielbegriffen ausgedrückt bedeutet das: Jedes Mal, wenn ein Charakter bei einer Fertigungsprobe auf der Ereignistabelle eine natürliche 12 würfelt, hat er seine Vorgesetzten in dieser Dienstzeit dermaßen beeindruckt, dass sie ihm diese Medaille verleihen.

Flottenarten

Es gibt drei Arten von Raumflotten, die im Imperium aktiv sind – die Planetaren Raumflotten, die Subsektorenflotten und die Imperiale Raumflotte. Ein Charakter muss sich entscheiden, welcher Raumflotte er sich anschließen möchte, sobald er seine erste Dienstzeit bei der Raumflotte antritt. Einige der höheren Karrieremöglichkeiten können nur von Angehörigen der Subsektorenflotte oder der Imperialen Raumflotte wahrgenommen werden.

Wenn ein Charakter Mitglied einer Raumflotte ist, kann er versuchen zu einer anderen Raumflotte zu wechseln. Die Dienststränge und Vorteile werden dabei aber voneinander unabhängig behandelt. Ein Charakter, der eine Planetare Raumflotte verlässt, um der Imperialen Raumflotte beizutreten, fällt zurück auf Rang 0. Manche Ereignisse gestatten einem Charakter den Übergang in eine andere Raumflotte, wobei er auch seinen Dienststrang und die Abfindungsvorteile behalten darf. Wenn es darum geht, die vorherigen Dienstzeiten zu bestimmen, zählen für die Planetaren Raumflotten alle vorherigen Dienstzeiten, für Subsektorenflotten zählen nur Dienstzeiten bei der Subsektorenflotte und der Imperialen Raumflotte, und für die Imperiale Raumflotte zählen schließlich nur die Dienstzeiten, die auch bei der Imperialen Raumflotte abgeleistet wurden.

Wenn ein Charakter aufgrund eines Unglücks aus der Imperialen Raumflotte oder der Subsektorenflotte entlassen wurde, kann er sich nicht wieder bei der Imperialen Raumflotte oder Subsektorenflotte einschreiben. Ein Charakter, der aus irgendeiner Karriere entlassen wurde, kann aber versuchen, bei der Planetaren Raumflotte wieder eine Anstellung zu finden, das geht allerdings nur bis zu einem Maximum von drei verschiedenen Planetaren Raumflotten.

VORTEILE DURCH MEDAILLEN

Charaktere, die sich Medaillen verdient haben, können diese Medaillen auch in Wurfmodifikatoren ummünzen. Der WM einer Medaille kann für einen beliebigen Wurf auf Überstehen, Qualifikation oder Aufstieg verwendet werden. Der WM einer Medaille kann nur ein einziges Mal angewendet werden.

| Medaille | WM |
|--|----|
| Verwundetenabzeichen | +1 |
| Vorbildliches Verhalten unter Beschuss (VVUB) | +2 |
| Medaille für beispielhafte Erfüllung der Pflichten | +1 |
| Medaille für herausragende Tapferkeit (MHT) | +3 |
| Leuchtender Stern für einzigartigen Heldenmut (LSEH) | +4 |
| Medaille für langjährige Verdienste | +1 |

Wenn ein Charakter eine Karriere verlässt, kann er die nicht verwendeten WM durch Medaillen in zusätzliche Abfindungswürfe umwandeln. Das Tauschverhältnis liegt bei einem Abfindungswurf pro 2 ungenutzter WM (abgerundet).