

Die Kalte Wache: Viele Kriegsschiffe haben noch zusätzliches Besatzungspersonal in den Kälteschlafkammern an Bord. Diese Crewmitglieder können aus der Kalten Wache herausgeholt werden, um während einer Schlacht Nachschub zu liefern. Die Kalte Wache kann jederzeit aus ihrem Kälteschlaf geholt werden, es dauert aber 6 Raumkampfunden, die Kalte Wache aufzutauen, einzuweisen und zum Einsatzort zu bringen. Bis diese 6 Runden vorbei sind, erleidet das Schiff die entsprechenden WM auf die Fertigkeitwürfe.

JÄGERFORMATIONEN

Eine große Anzahl von Raumschiffen kann zu einer Formation zusammengefasst werden. Das gestattet es den Raumschiffen, zusammen als eine Einheit zu agieren, und fasst ihre Angriffe zu Salvenangriffen zusammen. Die Fertigungsstufe der Formation entspricht dem durchschnittlichen Fertigungsgrad Raumfahrzeugformation, die Schubleistung entspricht der niedrigsten beteiligten Triebwerksnummer (Tn) – unter der Voraussetzung, dass die Formation jederzeit zusammenbleiben muss. (Natürlich kann die Formation damit auch als Ganzes zum Ziel für Salvenangriffe werden. Das verkürzt die Lebenserwartung unter Umständen enorm...)

Angriffe durch Formationen

Formationen kombinieren ihre Waffenangriffe ganz normal zu Salvenangriffen.

Angriffe gegen Formationen

Angriffe gegen einzelne Raumschiffe in einer Formation können ganz normal durchgeführt werden.

Salvenangriffe gegen Formationen müssen allerdings einen -4 WM in Kauf nehmen. Dadurch wird der Schwierigkeit Rechnung getragen, die Angriffe auf eine Vielzahl von verschiedenen Zielen auszurichten. Der Salvenangriffsschaden verursacht Treffer in Höhe des Gesamtschadens durch den Salvenangriff. Die Formation verliert eine Menge von Raumschiffen, deren kombinierte Rumpf- und Strukturwerte dem Gesamtschaden entsprechen. Salvenangriffsschaden, der über die ursprünglichen 100% hinausgeht, wird wie normale Treffer verbucht. Die Formation kann maximal so viele Schiffe verlieren, wie Geschütze auf sie abgefeuert wurden oder wie es der durchschnittlichen Anzahl von Crewmitgliedern für dieses Waffensystem entspricht – dabei ist der niedrigere Wert entscheidend. Schiffsdesigner werden dadurch bestärkt, eine ausreichende Anzahl von Bordschützen bereitzustellen, um ihre Verteidigung gegen Jägerverbände optimal gestalten zu können.

Beispiel: Eine Formation von 300 50-Tonnen-Jägern (Rumpf 1, Struktur 1) wird von einer 200-Würfel-Salve erwischt. Beim Wurf auf die Treffsicherheit des Salvenangriffs würfelt der Angreifer eine 10; -4 weil es sich um einen Angriff auf eine Formation handelt; das ergibt eine 6 bzw. eine Trefferquote von 75%. Das Resultat ist ein Gesamtschaden von 150 Punkten für den Salvenangriff. Jeder Jäger kann 2 Punkte des Salvenangriffsschadens aufnehmen, also müssten 75 Jäger zerstört

