

Offizielle Errata zu Traveller Raumflotte

SEITE 12

Die Beschreibungen der Laufbahnen müssten wie folgt lauten:

Laufbahn: Wählen Sie eine der Folgenden:

- Ausbildung: Sie unterrichten oder drillen die Flottenkadetten an einer Akademie, oder sie dienen als Offizier an Bord eines Ausbildungsschiffs.
- Medizinisches Personal: Sie sind ein Arzt an Bord eines Schiffs oder im Hospital einer Flottenbasis.
- Verwaltung: Ihr Arbeitsleben spielt sich an einem Schreibtisch ab und hat mit einer Menge Papierkrieg zu tun.

SEITE 27

Die Beschreibungen der Laufbahnen müssten wie folgt lauten:

- Stabsberater: Sie sind die rechte Hand eines bedeutenden Kapitäns oder Admirals.

SEITE 30

Laufbahn: Wählen Sie eine der folgenden:

- Analytiker: Sie studieren das Verhalten feindlicher Flotten oder Regierungen und treffen daraufhin Vorhersagen über zukünftiges Verhalten.
- Geheimaufträge: Sie sprechen nicht über das, was Sie machen.
- Planer: Sie koordinieren die Bewegungen ganzer Flottenverbände.

SEITE 24

Die Überstehenswürfe für die Spezialisierungen lauten wie folgt:

- Jägerpilot Ges 8+
- Shuttlepilot Bil 5+
- Sondereinsatzpilot Aus 8+

SEITE 33

Der Überstehenswurf für die Spezialisierung Forscher liegt bei Int 6+.

SEITE 38

Der Eintrag 52 lautet folgendermaßen:

Sie sind dafür vorgesehen die Speerspitze bei einem Angriff zu bilden, als Sie die Nachricht von Ihren Aufklärern empfangen, dass der Gegner viel stärker als erwartet ist. Wenn Sie den Angriff abbrechen wollen, überleben Sie, ohne dabei Schaden zu nehmen. Wenn Sie den Einsatz durchziehen und überleben, erhalten Sie automatisch den Leuchtenden Stern für einzigartigen Heldenmut. Würfeln Sie Pilot oder Flieger 8+. Wenn Sie bestehen, überleben Sie den Angriff unbeschadet. Wenn Sie bei der Probe durchfallen, werden Sie abgeschossen, müssen zweimal auf der Verletzungstabelle würfeln und das niedrigere Ergebnis wählen.

SEITE 44

Die Tabelle „Erweiterte Antriebskosten für Triebwerke über Z“ wird um die Spalte „Reaktortreibstoff für 2 Wochen in Tonnen“ erweitert:

- AA = 52
- BB = 56
- CC = 60
- DD = 64

SEITE 45

Kompaktbrücken kosten 10% mehr als herkömmliche Brücken.

SEITE 47

Die Beschreibung der Andockklammer wird um folgenden Sachverhalt ergänzt:

Die Andockklammer schafft eine Zugangsverbindung zwischen den beiden Raumschiffen.

Die Beschreibung des Greifarms wird um folgenden Sachverhalt ergänzt:

Die Objekte, die aufgenommen oder bearbeitet werden, können eine Tonnage von bis zu 2 Tonnen haben.

SEITE 48

Der Tabelleneintrag der Tragflügel sollte folgende Angaben enthalten:

- Tonnage = 5% der Schiffstonnage
- Kosten = MCr 0,1/Tonne

Alle Sensoren sind vom Typ Extern.

SEITE 49

Der Tresorraum wird so behandelt, als ob er über Strahlenschutz und Hitzeschild verfügen würde.

Unter „Veränderungen gegenüber dem Grundregelwerk“ kommen folgende Punkte hinzu:

Nukleardämpfer und Mesonenschilde nehmen nun 20 Tonnen in Anspruch. Nukleardämpfer kosten 30 MCr (Die Kosten für Mesonenschilde bleiben unverändert.).

Es kann nur ein Partikelstrahler pro Geschützturm eingebaut werden, und bei dem Geschützturm muss es sich um ein Dreifachgeschütz handeln.

SEITE 50

Raketentypen:

Stoßwellenrakete: Diese Raketen tragen spezielle Magnetimpuls-Gefechtsköpfe. Die Explosion ist für Raumschiffe harmlos, aber sie zerstäubt und polarisiert Sandwolken, und macht sie damit

wirkungslos. Wenn ein Schiff von einer Stoßwellenrakete getroffen wird, kann es für den Rest der Runde keine Sandwerfer einsetzen.
 Ortilerie-Rakete: Ortilerie-Raketen sind speziell für planetares Bombardement entwickelt worden. Sie sind zu langsam, um gegen andere Schiffe eingesetzt werden zu können, außer auf Kurze und Nahe Entfernung.

Raketentyp	TL	Kosten pro 12 Raketen (Cr)
Stoßwellenrakete	7	35.000
Ortilerie-Rakete	7	25.000

Torpedotypen

Jeder Torpedo kommt auf 2,5 Verdrängungstonnen. Sie werden normalerweise in Zweier-Packs zu 5 Tonnen verkauft. Eine Barbette fasst zwei Torpedos.

Einfach: Der einfache Torpedo besteht aus einem kleinen aber leistungsstarken Triebwerk, einem Zielsuchapparat, und einem Aufschlagzünder. Er verursacht 4W6 Schaden bei einem Treffer.

Nuklear: Nukleartorpedos verursachen 6W6 Schaden und einen automatischen Strahlungstreffer für die Crew.

Bombengepumpte Laser: Ein bombengepumpter Lasertorpedo ist eine Einweg-Laserwaffe. Der Torpedo enthält einen kleinen nuklearen Sprengkopf, der kurz vor dem Aufprall gezündet wird, um einen Laser aufzuladen. Die Explosion zerstört den Torpedo erzeugt dabei aber einen hochenergetischen Röntgenlaserstrahl. Bombengepumpte Laser ist ein normaler Laserangriff, verursacht aber 6W6 Schaden. Der Angriffswurf gilt als Raketenangriff, aber die Verteidigung gegen solch einen Angriff funktioniert wie gegen Laserangriffe. Man kann auch Punktverteidigung einsetzen, wobei aber ein -2 WM in Kauf genommen werden muss, aufgrund der Tatsache, dass der Torpedo auch auf Distanz gezündet werden kann.

Ortilerie: Schwere Ortilerie-Torpedos eignen sich gut dazu befestigte Stellungen zu bombardieren. Sie verursachen 8W6 Schaden, sind aber viel zu langsam, um effektiv im Weltraumkampf eingesetzt zu werden. Angriffswürfe mit Ortilerie-Torpedos sind durch einen -2 WM erschwert, und Punktverteidigungswürfe erhalten eine +2 WM.

Torpedotyp	TL	Schaden	Kosten pro Torpedo (Cr)
Einfach	7	4W6	5.000
Nuklear	7	6W6	15.000
Bombengepumpte Laser	9	6W6	18.000
Ortilerie	8	8W6	12.000

SEITE 52

Das Beispiel unter dem Punkt Schilde ermöglicht im Endeffekt eine Flimmerrate von 30%.

SEITE 54

Rumpf: Für jeden TL unter TL12 werden die Kosten kumulativ um 5% verringert.

Reaktor: Die Spaltenüberschriften für die Reaktor-Tabelle sollten TL 8-11, TL 12-14 und 15+ lauten.

SEITE 58

Kleinfahrzeuge sind Raumschiffe mit einer Tonnage von 10 bis 100 Tonnen.

Folgende Angabe kommt noch hinzu:

Ein 100t-Schiff kann entweder wie ein Kleinfahrzeug oder wie ein Raumschiff behandelt werden. Das muss aber entschieden werden bevor der Designvorgang begonnen wird, denn es dürfen nur die spezifischen Regeln für Kleinfahrzeuge oder Raumfahrzeuge verwendet werden – und nicht beide!

SEITE 59

Ersetzen sie die Tabelle Rumpf & Struktur durch die folgende:

Rumpf & Struktur

Tonnen	Personenmaßstab		Schiffsmaßstab	
	Rumpf	Struktur	Rumpf	Struktur
10	10	30	0	1
20	20	35	0	1
30	30	40	0	1
40	40	45	1	1
50	50	50	1	1
60	60	60	1	1
70	70	70	1	1
80	80	80	1	1
90	90	90	1	1
100	100	100	2	2

SEITE 60

Folgende Fußnote wird der Tabelle Leistung nach Rumpfvolumen hinzugefügt:

Kleinfahrzeuge unter 70 Tonnen können eine Schubleistung von über 6G zu erreichen. Bei größeren Schiffen ist das aufgrund der Belastungen für den Rumpf nicht möglich.

SEITE 61

Unter Kabinenraum kommt noch folgende Angabe hinzu:

Kleinfahrzeuge können auch über Beschleunigungssitze für Kurzzeitpassagiere (beispielsweise bei Planetenoberfläche-zum-Orbit-Transits) verfügen. Die Beschleunigungssitze nehmen eine Tonnage von 0,5 Tonnen ein und kosten jeweils 0,03 MCr.

SEITE 64

Folgende Fußnote wird der Tabelle Konfiguration hinzugefügt:

Mit Schiffen, die teilweise stromlinienförmig konfiguriert sind, kann an Gasriesen aufgetankt werden, aber man kann mit ihnen nur in Atmosphären vom Typ 3 oder niedriger eintreten.

SEITE 65

Der integrierte Panzerungswert bei den Rümpfen von Planetoiden und verstärkten Planetoiden erhöht nicht den maximalen Grenzwert für die Rüstungstechnologie. Der Panzerungswert gilt vielmehr als bereits enthalten (in dem vorliegenden Beispiel bedeutet dies, dass die zusätzliche Kristalleisen-Rüstung das Maximum von 10 Punkten erreicht – der Wert hätte nicht auf 12 gesteigert werden können).

SEITE 66

Reaktor Die Kosten pro Tonne sollten in TL8 –11 und TL12-14 unterteilt werden

SEITE 67

Der Befehlsstand nimmt einen Raum von 0,5% der Tonnage von der jeweiligen Schiffsektion ein.

Computer:

Der Abschnitt unter der Überschrift sollte wie folgt lauten:

Große Raumschiffe haben viele verschiedene Computernetzwerke, aber auch immer einen Zentralcomputer, der den Sprungantrieb des Schiffs kontrolliert. Die Stufe des Zentralrechners richtet sich nach der Sprungreichweite und der Schiffsgröße. Bei Computern dürfen Sie davon ausgehen, dass ihre Tonnage bereits in der Tonnage für den Befehlsstand bzw. die Brücke enthalten ist.

Die Spalte Sprungreichweite (Minimum) muss Sprungreichweite (Maximum) heißen.

Außerdem kommt noch folgende Fußnote hinzu: Der Zentralcomputer muss so gewählt werden, dass er den Anforderungen an die Sprungreichweite oder an die Tonnage genügt, je nachdem welcher Wert größer ist.

SEITE 71

Buchtwaffen zählen zu den externen Typ-A-Komponenten.

Die Hälfte der Besatzungsstärke entspricht einem prozentualen Anteil von 26%-50%.

SEITE 73-75

Bei Schritt 3 müssten die Treibstoffprozessoren auf eine Tonnage von 937,5 Tonnen kommen und MCr 4,6875 kosten. Deswegen sollten ab diesem Schritt alle Gesamtkosten um MCr 4,6875 höher veranschlagt werden, und der Frachtraum um 93,75 Tonnen weniger.

Bei Schritt 4 kostet die Brücke MCr 150 (die Summe in der Tabelle ist aber korrekt)

Bei Schritt 6 kostet das Militärische Gegenmaßnahmen-system (die Summe in der Tabelle ist aber korrekt) MCr 25.

Bei Schritt 8 kommen noch folgende Kosten hinzu:

2.880 Torpedos = MCr 14,4

6.000 Raketen = MCr 90

12.000 Sandwerfer-Fässer = MCr 6

Dadurch ergeben sich zusätzliche Kosten von MCr 110,4 bei den weiteren Gesamtsummen.

SEITE 77

Salvenangriff: Das Beispiel für den Raketen-salvenangriff sollte 10-Raketen-Groß-1W6*1W6 lauten.

SEITE 82

Schadensreparaturen: Die Crew kann zur selben Zeit Reparaturen durchführen und Geschütze abfeuern.

Crewtreffer: Der Eintrag mit dem dazugehörigen Fertigungs-WM von -2 muss Rumpfmannschaft lauten.

SEITE 99

Der Manöverantrieb des Leichten Jägers hat eine Leistung von kC.

Seite 105-106

Das Schlachtschiff der Sylea-Klasse verfügt über 206 Partikelstrahler-Geschütztürme deren Gesamtkosten sich auf MCr 134.940,92 belaufen.

SEITE 118-119

Der Planetoiden-Monitor verfügt über 28 Partikelstrahler-Geschütztürme deren Gesamtkosten sich auf MCr 16.509,535 belaufen.

SEITE 124-125

Der Schwere Kreuzer der Planetenklasse verfügt über 80 Partikelstrahler-Geschütztürme deren Gesamtkosten sich auf MCr 54.370,795 belaufen.

Der Frachtraum des schweren Kreuzers hat eine Größe von 232,9 Tonnen.

SEITE 132-133

Das Leichte Trägerschiff verfügt über Partikelstrahler-Geschütztürme deren Gesamtkosten sich auf MCr 14.520,775 belaufen.

SEITE 141-142

Das Flottengeleitschiff der „P.F. Sloan“-Klasse verfügt über 10 Partikelstrahler-Geschütztürme deren Gesamtkosten sich auf MCr 2.868,3125 belaufen.