

# Kritische Treffer in

# STERNENGARDE

von Helmut Leibeling

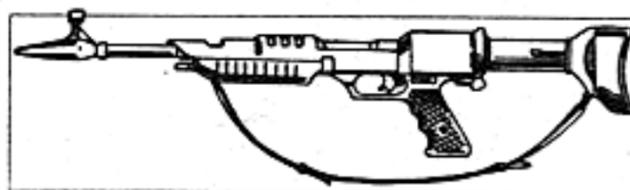
Wir alle kennen die Szene: Luke Skywalker jagt durch die Korridore des Todessterns. Urplötzlich öffnet sich eine automatische Tür vor ihm, und ein finster dreinblickender Sturmtruppel in vollem Kampfanzug erscheint in der Öffnung. Reaktionsschnell reißt Luke seinen Blaster nach vorn und gibt einen einzigen gezielten Schuß ab. Der Raumsoldat stürzt in einer schillernden Funkenwolke zu Boden und rührt sich nicht mehr...

Beim Betrachten solcher Bilder wird einem schnell klar, welche eine wüste Metzelei so ein STERNENGARDE-Gefecht eigentlich ist. Meiner Meinung nach haben die STERNENGARDE-Designer der Sicherheit der Spieler den Vorzug gegeben, und sich weniger um ein realistisches Waffensystem bemüht. Es ist schon erstaunlich, daß ein Charakter von durchschnittlich 10 - 12 Kugeln aus einem automatischen Gewehr getroffen werden muß, ehe er kampfunfähig wird. Auch der Schaden von Gyrojet-Waffen erscheint mir zu gering, wenn man sich überlegt, was ein feuerspuckendes Projektil in einem menschlichen Körper anrichten müßte. In der Tat scheint es sich bei Verwundungen im STERNENGARDE-System ausnahmslos um Durchschüsse zu handeln. Es scheint prinzipiell unmöglich, daß ein Projektil auf einen Knochen prallt oder ein lebenswichtiges Organ trifft. Eine entsprechende Zusatzregel würde das Spiel für die Spielerfiguren natürlich wesentlich gefährlicher machen, doch auch der schwerste Landwale wäre endlich durch einen glücklichen Treffer an der richtigen Stelle empfindlich zu schwächen.

Um eine realistische Simulation zu gewährleisten, habe ich folgendes Verwundungssystem in mein Spiel eingeführt (die MIDGARD-Spieler kennen ein ähnliches System und haben es sicher schon für ihre Spielrunde übernommen):

Immer wenn ein Charakter bei dem Versuch seinen Gegner zu treffen 01-05 würfelt, hat er einen kritischen Treffer erzielt. Ausnahme: lag die modifizierte Trefferchance unter 1%, so wurde kein kritischer sondern nur ein normaler Treffer erzielt.

Außerdem ist es unmöglich mit folgenden Waffen kritische Treffer zu landen: Impfpistole, Elektrolähmer, Betäubungsgranate, Brandgranate, Giftgranate, Rauch- und Fesselgranate. Die Splittergranate fügt nur solchen Charakteren kritischen Schaden zu, die sich am nächsten zum Explosionszentrum befinden, der kritische Schaden muß für jeden Betroffenen einzeln erwürfelt werden (siehe untenstehende Tabelle). Außerdem ist das Ermitteln des kritischen Schadens auch von der jeweiligen Kampfsituation abhängig. Es ist eben unmöglich einem Charakter ins Bein zu schießen, wenn er hinter einer einen Meter dicken Betonmauer steht und nur Kopf und



Schultern zu sehen sind. Der Spielleiter entscheide in Konfliktsituationen nach eigenem Ermessen (im Zweifelsfalle am besten für ein Ergebnis zwischen 1 und 10; siehe unten).

Wichtig: kritische Treffer erhöhen niemals den Schaden, den die entsprechende Waffe bei einem normalen Treffer angerichtet hätte, sondern wirken sich für den Getroffenen auf persönliche Eigenschaften aus. Auch eine Figur in einem Schutzschirm, welche durch den kritischen Treffer nicht einen WI-Punkt verliert, hat unter den Nebenwirkungen eines solchen Treffers zu leiden, denn auch ein Schirm kann unter ständiger Beanspruchung einmal eine Fehlfunktion haben. Hat ein Charakter einen kritischen Treffer gelandet, so würfelt er zunächst wie gewohnt den Schaden aus und erst dann die Art des kritischen Treffers. Hierzu würfelt er W100 und vergleicht das Ergebnis mit untenstehender Tabelle. Der Getroffene würfelt darauf eine Probe auf seine verbliebenen WI-Punkte, ob er durch den Treffer ohnmächtig wird (außer der Angreifer hat beim Trefferwurf eine 01-02 gewürfelt, da dieses Ergebnis bekannterweise ohnehin zur Be-

wußtlosigkeit führt). Tiere mit mehr als 100 WI werden nur ohnmächtig, wenn sie bei der Probe eine 100 werfen. Die Bewußtlosigkeit hält wie üblich 1W100 Runden an.

## Tabelle für kritischen Schaden

1- 10:	keine weiteren Auswirkungen
11- 20:	linker Arm
21- 30:	rechter Arm
31- 40:	linkes Bein
41- 50:	rechtes Bein
51- 60:	Auge
61- 70:	Kopf
71- 80:	Hals
81- 90:	Lunge
91-100:	Tod

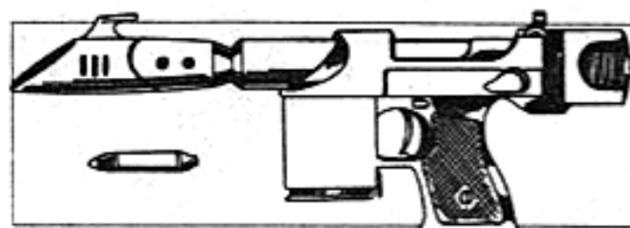
## Erklärung der Auswirkungen:

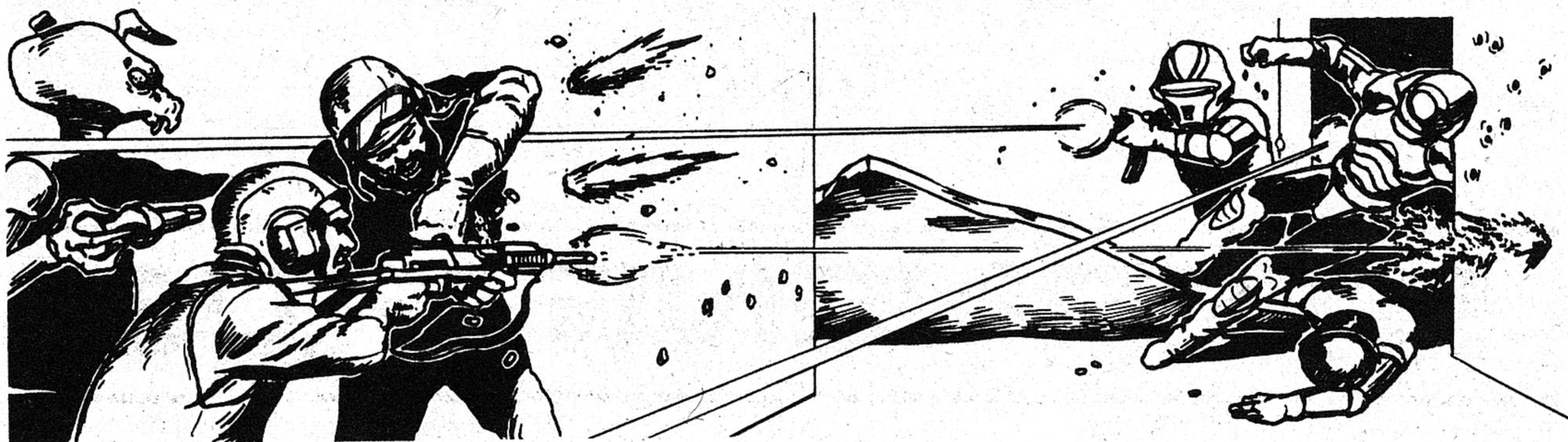
**Keine weiteren Auswirkungen:** der Getroffene muß nur würfeln, ob er das Bewußtsein verliert.

**Linker/Rechter Arm:** das verletzte Glied kann für 2W10 Tage nicht mehr benutzt werden (hiermit bekommt auch die Festlegung auf Rechts- bzw. Linkshänder mehr Sinn).

Verliert der Getroffene durch diesen Treffer mehr als die Hälfte der WI-Punkte, die er in gesundem Zustand besitzt, so besteht eine 50% Chance, daß der Arm durch den Treffer permanent verkrüppelt/abgetrennt wurde.

**Rechtes/Linkes Bein:** ein Beintreffer halbiert für 2W10 Tage die Bewegungsweite von Menschen und Yasiriern. Die Bewegungsweite eines Vrusk verringert sich um ein Viertel und die eines Dralassiten (mit zwei/drei Beinen) um die Hälfte/ein Drittel - bis er das verletzte Glied absorbiert und ein neues hat wachsen lassen (gilt





auch für Arme). Verliert der Getroffene auf einen Schlag mehr als die Hälfte aller WI-Punkte, die er im unverletzten Zustand besitzt, so verkrüppelt das Bein mit 50% permanent und der Verlust an Bewegungsweite wird dauerhaft.

**Auge:** Der Getroffene verliert dauerhaft die Sehkraft auf einem Auge, wodurch er bei allen Nah- und Fernkampfwaffen 10% von seiner Trefferchance abziehen muß.

**Kopf:** der Getroffene ist automatisch bewußtlos und verliert permanent 1W10 Punkte Int/Log durch eine Hirnverletzung.

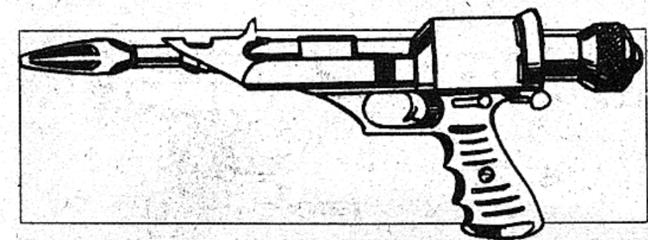
**Hals:** Verliert der Getroffene mehr als ein Drittel seiner Gesamt-WI, so hat der Treffer die Halsschlagader geöffnet und das Opfer verliert pro Runde 1W5 WI-Punkte durch hohen Blutverlust, solange bis ein Mediziner erste Hilfe anwendet.

**Lunge:** Verliert der Getroffene hierbei mehr als 15 WI-Punkte, so besteht eine 30% Chance, daß er nach W100 Runden erstickt. Vermeidet er es, nach dem Treffer völlig bewegungslos liegenzubleiben, geschieht dies sogar auf jeden Fall. Außerdem verliert der Getroffene auf Dauer 1W10 WI.

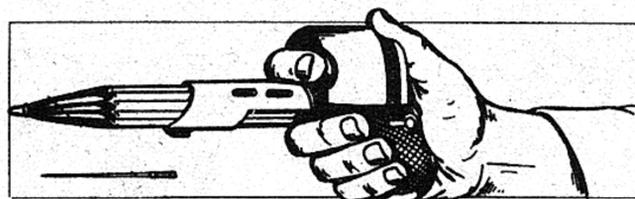
**Tod:** Durch einen Treffer ins Herz, Genick oder ähnlichen, lebenswichtigen Organen wird der Charakter augenblicklich getötet. Den durch kritische Treffer Getöteten (also auch solchen, die durch einen Lungentreffer erstickt sind) kann nur noch ein Mediziner helfen, wenn er sie augenblicklich in einem Frostfeld einfriert.

Sämtliche kritische Schäden, die nicht permanent wirken, lassen sich durch eine erfolgreiche größere Operation vorzeitig beheben.

„Bei solchen Regeln kann jeder Sternengardist ja von Glück reden, wenn er den zweiten Einsatz überhaupt erlebt“, höre ich im Geiste die Spieler bereits protestie-



ren. Dem kann ich nur entgegenhalten, daß kritische Treffer extrem selten sind, und daß solche Spieler, deren Abenteuer bislang zu 80% aus Kämpfen bestand, sich rasch nach einem neuen Spielleiter umsehen sollten. Sollte es ihrem, durch viele Abenteuer hindurch gehegten und gepflegten Sternenmarschall doch einmal besonders arg erwischt haben, ist das natürlich kein Grund zur Verzweiflung, denn die Medizin und Chirurgie auf Sektor-Welten kann natürlich auch durch „kritische Treffer“ Geschädigten helfen, und zwar mit verschiedenen Prothesen, die zwar ein natürliches Körperteil nicht vollständig ersetzen können, aber dennoch er-



littene Nachteile recht gut ausbügeln können.

Einige Vorschläge:

**Künstlicher Arm:** Kostet 3000 Cr. (der Preis für eine Prothese umfaßt stets Materialpreis und Anpassen in einem Krankenhaus). Handelt ein Charakter mit einem künstlichen Arm, so muß er 10% von seinem Geschicklichkeitswert abziehen.

**Künstliches Bein:** 5000 Cr. Der Bewegungsverlust reduziert sich auf -2m.

**Stahlkorsett:** 6000 Cr. Mit diesem Gerät entfallen die durch einen Lungentreffer permanent verlorenen WI-Punkte. Dafür müssen -10% RG in Kauf genommen werden, da ein Korsett etwa die Trageeigenschaften eines Plattenpanzers besitzt.

**Silber-Schädelplatte:** 3000 Cr. Dieses Implant bringt verlorene Int/Log zurück.

**Robot-Auge:** 6000 Cr. (Standart), 8000 Cr. (Infrarot-Ausführung). Ein Robot-Auge wird in einer komplizierten Operation direkt mit dem Gehirn verbunden. Es besteht 0,5% Chance, daß den Chirurgen beim Einsetzen ein Fehler unterläuft und der Charakter für den Vorteil wieder nor-

mal sehen zu können, auf Dauer 1W10 Punkte Int/Log verliert (welche sich nicht durch Einpflanzen einer Silberplatte zurückbringen lassen).

Außer dem Korsett und der Silberplatte benötigen sämtliche Prothesen zum Funktionieren eine Parabatterie Typ 1.

**Vorschlag zu einem neuen militärischen Fachbereich:**

**Zielschießen:** Erfolgsrate -10% Fachgrad

Diese Fähigkeit läßt sich nur mit Fernwaffen (nicht mit Granaten und anderen Wurfaffen!) ausüben. Bevor ein Charakter diesen Fachbereich erlernen darf, muß er mit der Waffe, mit der er Zielschießen will, wenigstens den 6. Fachgrad erreicht haben. Pro Fachgrad im Zielschießen, welchen er daraufhin erlernt hat, darf er sodann von seinem Trefferwurf 10 Punkte vom erwürfelten (nicht modifizierten!) Ergebnis abziehen. Ein Ergebnis von 0 oder weniger wird als 01 gewertet. Auf diese Weise kann ein gut ausgebildeter Scharfschütze öfter kritische Treffer landen als ein anderer, vergleichbarer Charakter.

**Beispiel:** Jonah „Mad Dog“ Wilkens, mittlerweile mit allen Wassern gewaschener VPF-Mann, beherrscht Gyrojet-Waffen 6, sowie Zielschießen 1. Er schießt auf einen Gegner in mittlerer Entfernung und hat nach Abzug aller Modifikatoren eine Trefferchance von 55%. Er würfelt 13, hat also seinen Gegner getroffen. Von diesen 13 Punkten zieht er 10 ab, da er den ersten Grad im Zielschießen beherrscht, und erhält 03. Somit hat Jonah seinen Gegner kritisch getroffen. Hätte er eine 65 gewürfelt, so hätte er natürlich nicht getroffen, denn die Minuswerte für Zielschießen dürfen erst subtrahiert werden, wenn bereits ein normaler Treffer gelungen ist.

Die EP-Kosten zum Erlernen von Zielschießen sind für Soldaten (Nichtsoldaten) doppelt (viermal) so hoch wie das Erlernen eines entsprechenden Waffengrades.