

SPACE® GOTHIC

Overkill- Kartenspiel (Erweiterte Regeln, Version 1.0)



Kopien und Ausdrücke des vorliegenden Dokuments dürfen zum eigenen Gebrauch angefertigt werden.
Darüber hinausgehende Reproduktionen stellen, sofern sie vom Herausgeber nicht ausdrücklich genehmigt worden sind,
einen Verstoß gegen das Urheberrecht dar und werden von der Fantastische Spiele GbR strafrechtlich verfolgt.

SPACE GOLDIC OVERKILL

Version 1.0

Die Grundversion des Kartenspiels ist für den schnellen und unkomplizierten Raum- und Fahrzeugkampf zwischen ungefähr gleichstarken Kampfschiffen und -fahrzeugen vorgesehen. Mit den folgenden Regelzusätzen kann während einer Rollenspielsitzung noch etwas mehr Detailgenauigkeit erzielt bzw. variierende Schiffe/Fahrzeuge eingebunden werden. Natürlich sind die hier erläuterten Vorschläge nicht bindend. Der Spielleiter kann die Zusätze nach Belieben verwenden.

Das Kartenkampfsystem und die Charaktere

Zugegebenermaßen ist der Kampf mit den Karten kurz und sehr heftig. In den meisten Testrunden war nach dem Kampf ein großes Trümmerfeld mit wenigen Überlebenden zu besichtigen. Sollten deshalb Spielercharaktere oder wichtige, handlungstragende Nichtspielercharaktere beteiligt sein, so ist es von Vorteil, wenn diese einen kleinen Bonus genießen.

Option 1: Der Spielleiter entscheidet, daß diese Personen nicht getötet werden können und immer rechtzeitig den Ausstieg schaffen. Diese grundsätzliche Regelung ist leider etwas unrealistisch und läßt bei den Spielern nach einiger Zeit einen gewissen Größenwahn aufkommen. Wir raten deshalb zur nachfolgenden Option.

Option 2: Wird das Schiff/Fahrzeug zerstört und die Insassen sind allesamt im Begriff, den allerletzten Weg anzutreten, so würfeln Charaktere und wichtige NPC auf ihre *Geschicklichkeit (GES)*. Sollte der Wurf normal gelingen, so ist der Weg zum Ausstiegsschacht oder zur Rettungsinsel etc. gelungen. Gelingt der Wurf kritisch, so darf der Charakter eine weitere Person seiner Wahl zum retten-

den Ausgang mitschleifen. Mißlingt der Wurf normal oder kritisch, so kann die restliche Gruppe schon mal über eine passende Grabrede nachdenken.

Leichte Fahrzeuge/Schiffe und die Artillerie-Karte

Da einige Schiffe/Fahrzeuge nur über leichte Bewaffnung verfügen und im Kartensatz die Karte *Artillerie* vorhanden ist, kann der Spielleiter sich für eine der beiden folgenden Optionen entscheiden.

Option 1: Um den ganzen Ablauf nicht unnötig zu komplizieren, können auch Schiffe Artillerie abfeuern, die laut Regelwerk nicht über entsprechende Schächte, Kanonen etc. verfügen. Diese Treffer werden dann quasi als Glückstreffer gewertet.

Option 2: Schiffe/Fahrzeuge ohne Großwaffen dürfen die Karte *Artillerie* nicht ausspielen. Um das Spiel dennoch spannend zu halten, sollten die Führer dieser leichten Fahrzeuge diese Karte direkt nach dem Ziehen abwerfen und gegen eine neue Karte ersetzen dürfen. Ist diese wieder eine Artilleriekarte, so wird erneut getauscht, bis eine verwendbare Karte gezogen wird.

Kartenhand und Funktionsfähigkeit

Schiffe/Fahrzeuge haben gewisse Aktionsmöglichkeiten in Angriff und Verteidigung. Sollte aber die Anzahl der gehaltenen Karten (*Trefferpunkte*) unter den Wert der Aktionen fallen, so können nicht mehr alle Möglichkeiten ausgeschöpft werden, da Panzerung, Waffensysteme etc. schon zu schwer beschädigt sind.

Hier ist nur eins wichtig: Immer voll ins feindliche Feuer reinfliegen. Echte Helden sind unverwundbar! Außerdem gibt das meistens schöne Orden.

*Hartwig Quendel,
Pilot*

Habt ihr schon gehört, daß es Hartwig gestern zerlegt hat? Der alte Haudegen ist wie immer voll drauf und prompt der Fächerlaserbatterie in die Quere gekommen. Tja, echte Helden und Großmäuler sterben früh.

*Kurt Osloer,
Pilot*

Tabelle Raum-/Luftkampftypen

Schiffstyp	Kartenhand	Aktionen pro Runde
All-Kampfbomber	Kartenhand 5	Angriff: 2 Karten ausspielen, Verteidigung: 2 Karten ausspielen
Aufklärer	Kartenhand 2	Angriff: 1 Karte ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Chopper (<i>Kampf</i>)	Kartenhand 4	Angriff: 2 Karten ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Chopper (<i>Scout</i>)	Kartenhand 2	Angriff: 1 Karte ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Chopper (<i>Transport</i>)	Kartenhand 2	Angriff: 1 Karte ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Fernaufklärer	Kartenhand 4	Angriff: 1 Karte ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Flottenträger	Kartenhand 12	Angriff: 3 Karten ausspielen, Verteidigung: 3 Karten ausspielen
Frachter	Kartenhand 2	Angriff: 1 Karte ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Großfrachter	Kartenhand 2	Angriff: 1 Karte ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Jäger	Kartenhand 4	Angriff: 2 Karten ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Jagdbomber	Kartenhand 4	Angriff: 2 Karten ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Killersatellit	Kartenhand 3	Angriff: 2 Karten ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Kleinfrachter	Kartenhand 2	Angriff: 1 Karte ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Kolonisator	Kartenhand 4	Angriff: 0 Karten ausspielen, Verteidigung: 2 Karte ausspielen
Kreuzer, leicht	Kartenhand 7	Angriff: 3 Karten ausspielen, Verteidigung: 2 Karten ausspielen
Kreuzer, schwer	Kartenhand 9	Angriff: 2 Karten ausspielen, Verteidigung: 3 Karten ausspielen
Landungsboot	Kartenhand 2	Angriff: 1 Karte ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Liner	Kartenhand 2	Angriff: 1 Karte ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Orbitalstation	Kartenhand 10	Angriff: 3 Karten ausspielen, Verteidigung: 3 Karten ausspielen
Sprungstation	Kartenhand 15	Angriff: 3 Karten ausspielen, Verteidigung: 4 Karten ausspielen
Raumträger	Kartenhand 10	Angriff: 3 Karten ausspielen, Verteidigung: 3 Karten ausspielen
Safarischiiff	Kartenhand 2	Angriff: 1 Karte ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Schlachtschiiff	Kartenhand 15	Angriff: 3 Karten ausspielen, Verteidigung: 3 Karten ausspielen
Shuttle	Kartenhand 0	würfelt mit 1W100 auf die halbe <i>Pilotenfähigkeit</i> um dem Angriff auszuweichen
Terratrac	Kartenhand 0	siehe <i>Shuttle</i>
Zeppelin	Kartenhand 0	siehe <i>Shuttle</i>
Zerstörer	Kartenhand 6	Angriff: 2 Karten ausspielen, Verteidigung: 2 Karten ausspielen
Zwischenstation	Kartenhand 20	Angriff: 4 Karten ausspielen, Verteidigung: 5 Karten ausspielen

☞ *Beispiel: Ist eine Zwischenstation (Angriff: 4 Karten, Verteidigung: 5 Karten) so schwer beschädigt, daß der Spieler nur noch drei Karten auf der Hand hat, so können sich die rauchenden Stationstrümmer nur noch mit 3 Karten verteidigen bzw. mit 3 Karten angreifen.*

Raumkampf

Um den Kampf im All mit erweiterten Regeln spielen zu können, wählt man zuerst die Schiffe aus, die im Kampf gegeneinander antreten sollen. Dann wird dem Kapitän/Schiffsführer die Anzahl Karten ausgehändigt, die in der Tabelle *Raum-/Luftkampftypen* unter der Spalte *Kartenhand* beim ausgewählten Schiffstyp stehen. Mit diesen Karten kann der Schiffsführer dann eine gewisse Anzahl von Aktionen im Angriffs- und Verteidigungsfall durchführen. Diese Anzahl von Aktionen gilt für eine Runde. Ist der Spieler am Zug, so kann er so viel Karten spielen, wie er Aktionen vorrätig hat. Wird der Spieler angegriffen, so darf er ebenfalls nur so viele Karten ausgeben, wie er Aktionen verfügbar hat. Wird der Spieler das Ziel von vielen Angreifern und er hat seine Aktionen schon verbraucht, so gehen die restlichen Angriffe ohne Verteidigung durch. Bleiben jedoch Verteidigungs- oder Angriffsaktionen übrig, so verfallen diese am Ende der Runde.

Mit Ausnahme der typenabhängigen Aktionen sind die Grundregeln des Kartenspiels auch weiterhin zu verwenden.

☞ *Beispiel: Wird ein Duell zwischen einem Großfrachter und einem All-Kampfbomber ausgefochten, so geht man wie folgt vor. Der Kapitän des Großfrachters bekommt laut Tabelle 2 Karten ausgehändigt, die auch gleichzeitig die Trefferpunkte des Schiffes symbolisieren. Der Schiffsführer des All-Kampfbombers erhält 5 Karten, die auch hier als Trefferpunkte anzusetzen sind.*

Der All-Kampfbomber beginnt die Runde und darf in seiner Angriffsphase 2 Karten ausspielen. Zuerst legt er einen Laser. Der Großfrachter kontert mit einem Ausweichen. Der Angriff geht somit vorbei. Als zweite Karte wird wieder ein Laser gelegt. Da der Großfrachter seine Verteidigungsaktion schon genutzt hat, kommt dieser Angriff ungefiltert durch. Der Schiffsführer des Großfrachters muß nun eine Karte abgeben. Nachdem beide Parteien ihre Kartenhand wieder vollgezogen haben, bietet sich folgendes Bild: All-Kampfbomber 5 Karten, Großfrachter 1 Karte.

Der Großfrachter greift an und legt einen Torpedo (Karte Artillerie, Option 1 des Abschnitts Typenausrüstung und Karten). Der Pilot des

All-Kampfbombers legt die Karte Panzerung/Laser dagegen. Die zweite Verteidigungsaktion des All-Kampfbombers bleibt ungenutzt und verfällt, da kein weiterer Angriff bis zum Ende der Runde erfolgt. Nachdem beide Parteien ihre Kartenhand wieder vollgezogen haben, bietet sich folgendes Bild: All-Kampfbomber 4 Karten, Großfrachter 1 Karte.

Der All-Kampfbomber startet durch und spielt eine Laser-Karte. Diese kann der Kapitän des Großfrachters mit einer Karte Panzerung/Laser kontern. Der AKB feuert eine zweite Lasersalve ab, die nun den Großfrachter zum Schweigen bringt, da dieser keine Verteidigungsaktion übrig hat.

Luftkampf

Für den Luftkampf innerhalb einer planetarischen Atmosphäre gelten die gleichen Regeln wie für den *Raumkampf*. Allerdings können dort nur Fluggeräte agieren, die sich auch regeltechnisch dort aufhalten können. Ein Chopper wird niemals eine Sprungstation angreifen können, da der Chopper nur bedingt vakuumtauglich ist und eine Sprungstation nur im freien Raum anzutreffen ist.

Bodenkampf

Bevor man den Bodenkampf per Karten in Szene setzt, wählt man zuerst die Fahrzeuge aus, die im Kampf gegeneinander antreten sollen. Dann wird dem Fahrzeugführer die Anzahl Karten ausgehändigt, die in der Tabelle *Bodenkampftypen* unter der Spalte *Kartenhand* beim ausgewählten Fahrzeugtyp stehen. Mit diesen Karten kann der Fahrer dann eine gewisse Anzahl von Aktionen im Angriffs- und Verteidigungsfall durchführen. Diese Anzahl von Aktionen gilt für eine Runde. Ist der Spieler am Zug, so kann er so viel Karten spielen, wie er Aktionen vorrätig hat. Wird der Spieler angegriffen, so darf er ebenfalls nur so viele Karten ausgeben, wie er Aktionen verfügbar hat. Wird der Spieler das Ziel von vielen Angreifern und hat er seine Aktionen schon verbraucht, so gehen die restlichen Angriffe ohne Verteidigung durch. Bleiben jedoch Verteidigungs- oder Angriffsaktionen übrig, so verfallen diese am Ende der Runde.

Mit Ausnahme der typenabhängigen Aktionen sind die Grundregeln des Kartenspiels auch weiterhin zu verwenden.

Da die Regeln des Bodenkampfes völlig identisch mit denen des Raumkampfes sind, ist an dieser Stelle kein zusätzliches Beispiel vorgehen.

Ein richtiger Pilot kann auch nach den Sternen navigieren. Die ganzen Geräte sind nur etwas für Anfänger.

*Kirsten Grehwand,
Pilotin*

Die Idioten kommen in breiter Formation die Straße herunter. Erst schmecken sie unsere Minenfelder, dann die Geschütztürme und mit dem kläglichen Rest werden wir dann bequem aufräumen können.

*Jan Dickens,
Feldweibel*

Lerche an Nistplatz. Wir konnten die zweite Welle lediglich aufweichen. Unsere Positionen sind zum großen Teil bereits überrannt. Ohne Unterstützung werden die Stellungen in ungefähr zwölf Minuten in feindlicher Hand sein. Lerche out.

*Bayard Kilgor,
Hauptmann*

Tabelle Bodenkampftypen

Fahrzeugtyp	Kartenhand	Aktionen pro Runde
Buggy	Kartenhand 3	Angriff: 2 Karten ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Bunker (<i>stationär</i>)	Kartenhand 4	Angriff: 1 Karte ausspielen, Verteidigung: 2 Karten ausspielen
Einrad	Kartenhand 3	Angriff: 2 Karten ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Geländewagen	Kartenhand 4	Angriff: 2 Karten ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Geschützturm (<i>stationär</i>)	Kartenhand 3	Angriff: 2 Karten ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Hauptquartier (<i>stationär</i>)	Kartenhand 15	Angriff: 4 Karten ausspielen, Verteidigung: 5 Karten ausspielen
Kampfechse (<i>groß</i>)	Kartenhand 4	Angriff: 2 Karten ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Kampfechse (<i>klein</i>)	Kartenhand 2	Angriff: 1 Karte ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Kampfläufer (<i>groß</i>)	Kartenhand 4	Angriff: 2 Karten ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Kampfläufer (<i>klein</i>)	Kartenhand 3	Angriff: 1 Karte ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
Luftkissenboot	Kartenhand 3	Angriff: 1 Karte ausspielen, Verteidigung: 1 Karte ausspielen
PTF Standard	Kartenhand 5	Angriff: 2 Karten ausspielen, Verteidigung: 2 Karten ausspielen
PTF Nashorn	Kartenhand 8	Angriff: 3 Karten ausspielen, Verteidigung: 2 Karten ausspielen
PTF Bronto	Kartenhand 10	Angriff: 2 Karten ausspielen, Verteidigung: 4 Karten ausspielen
Stützpunkt (<i>stationär</i>)	Kartenhand 10	Angriff: 3 Karten ausspielen, Verteidigung: 3 Karten ausspielen
U-Boot	Kartenhand 7	Angriff: 2 Karten ausspielen, Verteidigung: 2 Karten ausspielen
Zivildfahrzeuge (<i>generell alle Fahrzeuge ohne Bewaffnung</i>)	Kartenhand 0	würfelt mit 1W100 auf die halbe <i>Fahrerfähigkeit</i> um dem Angriff auszuweichen

Kombination Luft- und Bodenkampf

Natürlich lassen sich auch Luft- und Bodenkämpfe kombinieren. Die schon beschriebenen Regelungen sind in den jeweiligen Abschnitten verzeichnet. Der Spielleiter muß nur darauf achten, daß keine Schiffe oder Fahrzeuge eingesetzt werden, die in dem vorgesehenen Umfeld nicht agieren können.

Solospiel

Um das Kartenspiel Overkill alleine spielen zu können, muß man zuerst die ganzen Sonderkarten (*Auto-Reparatur, EMP-Störfeld, Fehlfunktion, Gegenangriff, Glanzmanöver,*

Glückstreffer, Kamikaze, Reaktorstörung, Tarnung) aus dem Kartenstapel heraussortieren. Es verbleiben also nur 41 Karten im Spielstapel. Weiterhin werden Stift und Papier benötigt, um die Punkte zu notieren.

Variante Scheibenschießen

Den Kartenstapel gut mischen und verdeckt auf den Tisch legen. In dieser Trainingssimulation kommt es darauf an, gegen einen virtuellen Gegner ein besseres Trefferergebnis zu erzielen. Dazu werden abwechselnd Karten aufgedeckt, die man zwei Stapeln zuordnet. Sind jeweils 5 Karten gelegt, stoppt die Simulation und es werden die Punkte gezählt.

In dieser Trainingssimulation zählen nur die erzielten Treffer. Wenn ihr leblosen Saftärsche die Mindestpunktzahl nicht erreicht, könnt ihr eure Sachen packen!

*Pelin Pinkerton,
Ausbilder*

Die Karten *Ausweichen* und *Panzerung/Laser* gelten dabei als Fehlschüsse und ergeben keine Punktwertung.

Die gezogenen Karten *Laser* (1 Punkt), *Artillerie* (2 Punkte) und *Ramm-Angriff* (3 Punkte) werden gewertet.

☞ *Beispiel: Jeweils 5 Karten auf zwei Stapel verdeckt ziehen.*

<i>Spieler</i>	<i>Virtueller Gegner</i>
<i>Ausweichen (0)</i>	<i>Artillerie (2)</i>
<i>Artillerie (2)</i>	<i>Laser (1)</i>
<i>Laser (1)</i>	<i>Laser (1)</i>
<i>Laser (1)</i>	<i>Ausweichen (0)</i>
<i>Panzerung/Laser (0)</i>	<i>Laser (1)</i>

Aus dieser Trainingsstunde geht der virtuelle Gegner mit einem Punkt Vorsprung siegreich heraus.

Variante Dogfight

Kartenstapel mischen und verdeckt auflegen. Auf einen Notizzettel für zwei Piloten jeweils 5 Trefferpunkte notieren. In dem nun folgenden Zweikampf verlässt der Pilot zuerst den Platz, dessen Trefferpunkte auf Null oder weniger sinken. Zuerst wird eine Angriffskarte von Pilot A vom Stapel gezogen. Diese versucht Pilot B nun mit einer Verteidigungskarte zu kontern. Danach zieht Pilot B verdeckt eine

Angriffskarte. Pilot A zieht seinerseits wieder eine Verteidigungskarte. Diese Prozedur wiederholt sich, bis ein Jäger keine Trefferpunkte mehr hat.

Die Karte *Laser* verursacht 1 Punkt Schaden, *Artillerie* 2 Punkte und der *Ramm-Angriff* 3 Punkte beim Ziel und 1 Punkt beim Verursacher. Die Karte *Panzerung/Laser* kann entweder als Angriffs- (1 Punkt Schaden) oder Verteidigungskarte (1 Punkt Schutz) genutzt werden. Die *Ausweichen*-Karte verhindert einen erfolgreichen Angriff vollständig, da der Schuß vorbeigeht.

☞ *Beispiel: Pilot A zieht einen Laser als Angriffskarte. Pilot B legt einen Ramm-Angriff als Verteidigungskarte. Ergebnis: Pilot B verliert einen Punkt.*

Pilot B legt einen Torpedo als Angriffskarte. Pilot A kann glücklicherweise die Karte Ausweichen ziehen. Ergebnis: Pilot A verliert nichts. Pilot A zieht die Karte Ausweichen als Angriff. Ergebnis: Der Angriff schlägt fehl und Pilot B zieht keine Verteidigungskarte.

Pilot B legt die Karte Panzerung/Laser als Attacke. Pilot A legt die Karte Laser dagegen. Ergebnis: Pilot A verliert einen Trefferpunkt. Und so geht es weiter, bis ein Kampfpilot keine Trefferpunkte mehr hat.

Was geht denn hier ab? Der Bursche kurvt wie ein Veteran um mich herum. Ob der eine verbotene Zielhilfe benutzt?

*Fiona Dacey,
Pilotin*

Formationsflug auflösen! Banditen auf 15 Uhr. Waffen sind scharf und können nach eigenem Ermessen eingesetzt werden!

*Arnold Snowdon,
Pilot*