STARSLAYERS

DAS ROLLENSPIEL DER ZUKUNFT

STERNENSTREUNER-EDITION

~ PATCH 1.1 ~

ZU FERNEN STERNEN

STARSLAYERS
DAS ROLLENSPIEL DER ZUKUNFT

STERNENSTREUNER-EDITION
~ Patch 1.1 ~

Redaktion:
Constantin Hoppe, Christian Kennig
und Fabian Mauruschat

Cover:
MarTanael
http://martanael.daportfolio.com

Illustrationen:
Thomas "Brotkopp" Trapp

Korrektorat:
Constantin Hoppe. Markus Imhof und Fabian Mauruschat

Karten, Icons, Layout und Produktion:
Christian Kennig

Helfende Hände:
Christoph Balles, Alexander Chirkoch, Kelly Davis, Constantin Hoppe, Markus Imhof, Michael Kirschbaum, Simay Özdogan, Stefan Peschl, Michael Rieger, Murat Torunlar, Ramon Torunlar, Thomas Trapp, Harald Wunderlich

© 2015

WILLKOMMEN

...zu der ersten Erweiterung für die ***Sternenstreuner-Editon*** von ***Starslayers***: ***Zu fernen Sternen***!

Dieses erste Regel-Patch verpasst Euren ***Starslayers***-Runden eine ordentliche Portion Science Ficiton, indem es sich primär der Raumfahrt widmet und wie ihr sie für langlebige Kampagnen am Spieltisch umsetzt, aber das ist natürlich nicht alles:

Mit den Vitari hält die mittlerweile vierte spielbare Spezies Einzug in Eure Spielgruppe und mit der neuen Klasse des Piloten gibt es einen draufgängerischen Charaktertypus, der in keiner SciFi-Runde fehlen sollte. Dazu gibt es noch eine ganze Reihe neuer Talente, die sich mehr oder weniger der Raumfahrt widmen und auch für andere Klassen nicht uninteressant sein dürften.
Dem Thema Raumreisen widmet sich dann ein eigenes Kapitel, welches die Grundlagen erklärt, Sprünge durch den Psiraum behandelt oder das Scannen im Weltraum in gewohnt flexible Regeln presst.
Den Hauptschwerpunkt bildet schließlich das Kapitel Raumkampf, komplett mit Kampfwerten für Raumschiffe, waghalsigen Dogfightmanövern und früher oder später interessant werdende Reparaturlisten.

Auch wenn die Kämpfe schnell und einfach von der Hand gehen, ohne dabei zu einer stumpfen, farblosen Würfelorgie zu verkommen, sind sie beim ersten Lesen weniger zugänglich als der Rest der SlayEngine-Regeln. Dies liegt vor allem an ihrer nicht Stück für Stück aufeinander aufbauenden Präsentation – wer ein Raumschiff fliegen will, muss sich mit dem ganzen Thema befassen, von A bis Z.

Der Raumkampf bei ***Starslayers*** verwandelt schnelle, einfache Regeln in rasante Raumkämpfe, die sich „echt“ anfühlen, Spannung und Action vermitteln und bleibende Kopfkinoerinnerungen schaffen.
Lasst Euch von den anfangs sehr komplex erscheinenden Raumkampfregeln also nicht abschrecken, denn wirklich schwer sind diese Regeln nicht, ganz im Gegenteil:
Wir haben uns bemüht, das Regelniveau auf dem sonstigen SlayEngine-Standard zu halten und das ist uns auch gelungen – nur sieht das beim ersten Mal Reinlesen nicht so aus.

In diesem Sinne wünschen wir Euch - wie immer - viel Spaß!

Eure
Starslayers-Redaktion

FREIES SPIEL, FREIE LIZENZ

Die Sternenstreuner-Edition von Starslayers ist ein freies, nicht-kommerzielles Rollenspiel, zu dem auch Du Inhalte oder Erweiterungen beisteuern kannst. Zu diesem Zweck stehen alle Texte, Icons und Regelmechaniken - nicht aber die Illustrationen - unter folgender Creative Common Lizenz:

Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Deutschland
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/de

CHARAKTERE

Hier wird das gleichnamige Kapitel der **Sternenstreuner-Edition** um eine neue Spezies, eine weitere Klasse und zusätzliche Talente ergänzt.

NEUE SPEZIES: VITARI

Die katzenhaften Vitari sind elegante Athleten, von denen eine betörende Faszination und Eleganz ausgeht.

Das Fell dieser humanoiden Einzelgänger kommt in vielen Variationen daher – ob pechschwarz wie die Nacht, im struppigen Straßengrau oder auch blaugetigert. Vitari sind aufmerksame Beobachter, die aus den Schatten heraus zuschlagen.

Sie verfügen über einziehbare Krallen, die einem Plutarier mühelos die Kehle aufschlitzen können.

Die älteren männlichen Exemplare unter ihnen tragen oftmals lange Bärte.
Vitari hüllen sich gerne in lange Mäntel oder Gewänder, die ihre schlanke Statur betonen und haben eine Vorliebe für feines Geschmeide und funkelnde Edelsteine.

Spezies	Merkmale
Vitari	Athletisch, Betörend, Krallen, Nachtsicht

Athletisch: Auf AGI basierende Proben erhalten einen Bonus von +1.
Betörend: +3 auf Proben sozialer Interaktion bei anderen Spezies (nicht bei Mentalblockern)
Krallen: Gilt im Nahkampf immer als bewaffnet (WB+0, GA -1) und Kletter-Proben +3.
Nachtsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Seit der Zerstörung ihres Heimatplaneten durch das Imperium, sinnen die in der gesamten Bekannten Galaxie verstreuten Überlebenden nach Rache an Mazura und seinen Schergen – nach Möglichkeit lang und qualvoll.

Vor allem der vitarische Adel ist hier sehr aktiv, doch im Grunde lässt kein Vertreter dieser Spezies es sich entgehen, es dem Imperator heimzuzahlen.

Ansonsten jedoch neigten viele von ihnen auch schon vor der Zerstörung ihrer Heimat dazu, primär die eigenen Interessen voranzutreiben und nicht wenige stellen diese auch heute vor jegliche Moral, so dass vitarische Drogenbarone, Sklavenhändler oder Zuhälter keine Seltenheit sind.

Dennoch gibt es aber natürlich auch ehrliche und loyale Vertreter dieser Spezies, die bereit sind, für das Wohl anderer einzustehen.

NEUE KLASSE: PILOT

Ob Speederbikes, Mechs oder gar gewaltige Sternenkreuzer - wenn es ein Fortbewegungsmittel ist, kann ein Pilot es steuern.
Riskante Dogfights sind ebenso ihr Fachgebiet, wie die sichere Beförderung ihrer Crew und interstellare Sprünge.

Neben gefährlichen Flugmanövern, atemberaubenden Stunts und wilden Raumgefechten, gehören komplizierte Sternennavigation, Raumhafenbürokratie und die Wartung des eigenen Schiffes ebenfalls zu den Aufgaben eines Piloten.

Es sind charmante Draufgänger, die mit der Zeit so gut wie jedes Vehikel im Schlaf steuern können.

Klasse	Ausbildungstalente
Pilot	Kampfflieger, Null-G-Training, Sternennavigator, Teufelskerl, Vehikel steuern

Klasseneigenschaften (KE): GE

NEUE TALENTE

Eine komplette Übersicht aller bislang veröffentlichten Talente mit Zugängen für alle Klassen folgt ab Seite 6.

Bordschütze

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
1-I	4-III	8-III	1-V	-	

Pro Talentrang erhält der Charakter +1 auf Angriffe mit Bordgeschützen.
Zusätzlich ist es ihm erlaubt, die folgenden Talente auch für Angriffe mit Bordgeschützen zu nutzen, allerdings können die genutzten Ränge pro Talent nicht über dem von **Bordschütze** liegen:

Brutaler Hieb (nur in Mechs)
Draufgänger
Fieser Schuss (GEI ersetzt AGI)
Schrotter
Schütze
Verletzen (nur in Mechs)

Beispiel:
Der Borgoz Plätta (Bordschütze II, Brutaler Hieb III, Verletzen I) kämpft in seinem Mech gegen einen vandurischen Moorp.
Da er über Bordschütze II verfügt, kann er auf Brutaler Hieb II und Verletzen I in dem Vehikel zurückgreifen, was ihm normalerweise nicht möglich wäre.

Draufgänger 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
4-I	1-III	8-III	1-III	-	

Der Charakter scheut kein Risiko und ist ein wagemutiger Draufgänger:
Wann immer kein Kamerad einem Feind so nahe ist, wie der Draufgänger selbst, erhält der Draufgänger auf alle Angriffe gegen diesen Feind +1 pro Talentrang.

Wird das Talent mittels **Bordschütze** genutzt, ersetzen befreundete Schiffe die Kameraden.
Gilt nicht wenn der Charakter bzw. sein Raumschiff keine Begleiter hat.

Fieser Schuss

ST	HÄ	HÄ	GE	VE	AU
-	-	-	10: I	-	-
	4-I	4-III		-	-

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schießen gegen ein einzelnes Ziel um den Wert von Agilität erhöhen. Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Angriff zu vereinen.

Fieser Schuss funktioniert nicht bei Waffen mit Flächenschaden (Granaten, Schrotflinten usw.).

Flieger-Ass

ST	HÄ	HÄ	GE	VE	AU
-	-	-	10: I	10: I	-
-	-	12-I	8-III	-	

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf eine Dogfight- oder Manöver-Probe um den Wert von GEI erhöhen.
Es ist möglich, mehrere Talentränge in einer einzigen Probe zu vereinen.

Geschütztechnik 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	6: III	-
1-I	4-III	-	4-III	1-V	

Der Charakter kennt sich mit Bordgeschützen aus.
Die Waffensysteme eines von ihm gewarteten Fahrzeugs oder Raumschiffs erhöhen sich um +1 pro Rang. Ein Fahrzeug bzw. Raumschiff kann immer nur von der Wartung eines Geschütztechnikers profitieren.

Jagdflieger

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	6: I	-	-
-	-	-	12-III	-	

Der Charakter erkennt Schwachstellen in der Raumschiffabwehr.
Pro Rang kann er einmal pro Kampf den Schaden, den er mit einem Bordgeschütz verursacht, verdoppeln.
Dies muss angesagt werden, bevor der Angriff gewürfelt wird.

Kampfflieger 1

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	4: III	-	-
-	-	-	1-V	-	

Pro Talentrang erhält man +1 auf Dogfight- und Manöver-Proben am Steuer von Gleitern, Kampfjets und Raumschiffen.

Landfahrzeuge steuern 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	12-V	-	-
1-III	-	-	1-V	-	

Pro Talentrang gibt es +2 auf Dogfight- und Manöver-Proben mit Landfahrzeugen (Levicars, Speederbikes oder auch Panzer).

Ohne dieses Talent werden diese lediglich mit (GEI+GE)/4 gesteuert (außer bei Piloten mit **Vehikel steuern**).

Mechs steuern 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
1-III	-	-	1-V	-	

Pro Talentrang gibt es +2 auf Dogfight- und Manöver-Proben mit haushohen Mechs, Robopferden oder Kampfstelzern.

Ohne dieses Talent werden diese lediglich mit (GEI+GE)/4 gesteuert (außer bei Piloten mit **Vehikel steuern**).

Raumschiffe steuern 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
1-III	-	-	1-V	-	

Pro Talentrang gibt es +2 auf Dogfight- und Manöver-Proben mit Raumschiffen (auch Gleiter, Kampfjets oder Shuttles).
Ohne das Talent können diese überhaupt nicht bedient werden (außer von Piloten mit **Vehikel steuern**).

Scantechnik 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	6: III	-
1-I	-	-	1-III	1-V	

Der Charakter kennt sich hervorragend mit Scannern und deren Datenauswertung aus. Er erhält auf jede Scannen-Probe einen Bonus von +2 pro Rang.

Gilt neben Hand- und STA-Scannern auch für Langstreckenscanner.

Schildtechnik 2

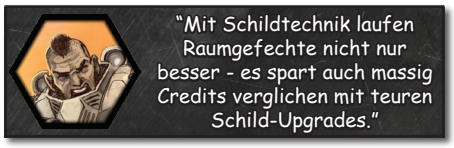
ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	6: III	-
1-I	-	-	4-III	1-V	

Der Charakter kennt sich mit der Schildtechnik von Raumschiffen aus.

Pro Rang erhält er +2 auf jede Probe, um die auf Null gesunkenen Schilde eines Raumschiffes zu erneuern.

Zudem erhöhen sich Schilde und Schildgenerator eines von ihm gewarteten Raumschiffs um +1 pro Rang.

Ein Raumschiff kann immer nur von der Wartung eines Schildtechnikers profitieren.



Schrotter

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	6: I	-	-
-	8-III	8-III	4-III	4-III	

Pro Talentrang kann der Charakter einmal alle 24 Stunden einen Angriff gegen einen Roboter oder ein Vehikel führen, gegen den Abwehr bzw. Hüllenpanzer halbiert werden.

Vor dem Angriffswurf muss angesagt werden, dass das Talent zum Einsatz kommen soll, welches mit Talenten wie **Brutaler Hieb** oder **Fieser Schuss** kombiniert werden kann.

Seegefährt steuern 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
1-III	-	-	1-V	-	

Pro Talentrang gibt es +2 auf Dogfight- und Manöver-Proben mit Seefahrzeugen wie Schiffen, Hovercrafts oder auch U-Booten.

Ohne das Talent können diese nicht bedient werden (außer von Piloten mit **Vehikel steuern**).

Sternennavigator 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	4: III	-
1-I	-	-	1-V	-	

Der Charakter kann Navigationscomputer bei der Sprungberechnung unterstützen, indem er ebenfalls für je eine Aktion Routensegmente mit

GEI + VE + 2 pro Rang

berechnet, die der Sprungberechnung hinzugefügt werden.

Bei einem Patzer löscht man ein Zwischenergebnis, was den aktuell berechneten Wert halbiert.

Ein Navigationscomputer kann jede Runde immer nur von der Zuarbeit eines Sternennavigators profitieren.

Teufelskerl 2

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	4: I	-	-
-	-	8-II	1-III	-	

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen Angriff gegen ein von ihm gesteuertes Gefährt komplett ignorieren (zählt als freie Aktion), sofern dieses noch manövrierfähig ist (Wendigkeit > 0).

Der Spieler des Charakters kann abwarten, ob er überhaupt von einem Gegner getroffen wurde, bevor er Teufelskerl einsetzt

Erhält pro Rang +2 auf das **Manöver Abschütteln**.

Hinweis:
Raketen mit ausreichend Energie versuchen in der Folgerunde weiter ihr Glück.

Vehikel steuern 1

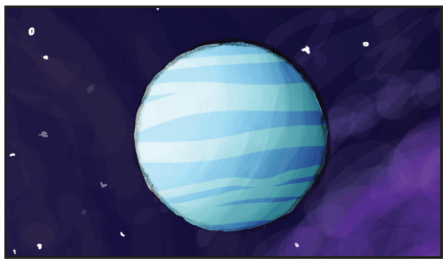
ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
-	-	-	1-V	-	

Pro Rang gibt es +1 auf alle Dogfight- und Manöver-Proben. Ersetzt bzw. ergänzt alle anderen **Steuern**-Talente.

Volltreffer

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	6: I	-	-
-	-	-	1-III	-	

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen Angriff mit einem Bordgeschütz um GEI erhöhen.
Es ist möglich, mehrere Talentränge in einem einzigen Angriff zu vereinen.



TALENTÜBERSICHT		ST	HÄ	BE	GE	VE	AU				
Abrollen OG 1	1-I	-	-	4: III	-	-	-	-	4-V	-	-
Adrenalin SP	-	10: III	10: III	-	-	-	-	1-I	4-I	1-I	-
Akrobat OG 2	1-I	-	-	6: III	-	-	-	-	1-V	-	-
Ausweichen OG 1	1-III	-	-	10: V	-	-	-	-	8-V	-	-
Begabt	1-I	-	-	-	-	-	-	8-III	8-III	8-III	8-III
Bildung 2	1-I	-	-	-	-	4: III	-	-	-	-	4-V
Blocker OG 2	-	6: III	4: III	-	-	-	-	1-V	1-III	-	-
Blutrausch	-	-	6: I	-	-	-	-	1-III	4-III	-	-
Bordschütze	1-I	-	-	-	-	-	-	4-III	8-III	1-V	-
Brutaler Hieb OG 1	-	6: III	10: III	-	-	-	-	8-V	-	-	-
Charmant 2/3	1-I	-	-	-	-	-	4: III	-	-	1-III	-
Das war knapp OG	16-I	-	6: III	6: III	-	-	-	1-I	4-I	1-I	-
Diebeskunst 2	1-I	-	-	-	4: III	-	-	-	4-III	8-III	1-V
Draufgänger 1	4-I	-	-	-	-	-	-	1-III	8-III	1-III	-
Einstecker 1	1-III	-	-	-	-	-	-	1-V	-	-	-
Erste Hilfe 2	1-I	-	-	-	6: II	4: III	-	4-II	-	-	-
Firewallexperte	-	-	-	-	-	8: I	-	-	8-III	-	4-V
Fieser Schuss	-	-	-	-	10: I	-	-	4-I	4-III	-	-
Flieger-Ass	-	-	-	-	10: I	10: I	-	-	12-I	8-III	-
Flink OG	4-I	-	-	4: III	-	-	-	-	1-III	-	-

TALENTÜBERSICHT		ST	HÄ	BE	GE	VE	AU				
Geschütztechnik 1	1-I	-	-	-	-	6: III	-	4-III	-	4-III	1-V
Glückspilz	1-III	-	-	-	-	-	-	-	-	8-V	-
Gunner OG	-	-	-	-	6: I	-	-	4-III	1-V	4-III	-
Hacker 1	1-I	-	-	-	-	6-III	-	-	4-III	-	1-V
Heimlichkeit 2	1-I	-	-	6: III	-	-	-	-	1-V	-	-
Heldenglück	10-III	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ich hör' mich mal um	1-I	-	-	-	-	-	4: III	-	1-V	4-III	-
Jagdflieger	-	-	-	-	6: I	-	-	-	-	12-III	-
Kampfflieger 1	-	-	-	-	4: III	-	-	-	-	1-V	-
Kampfsportler OG	1-I	4: III	-	4: III	-	-	-	-	1-V	-	-
Landfahrzeuge steuern 2	1-III	-	-	-	12: V	-	-	-	-	1-V	-
Mechatronik 1	1-I	-	-	-	-	4: III	-	-	-	-	1-V
Mechs steuern 2	1-III	-	-	-	-	-	-	-	-	1-V	-
Medic 1	-	-	-	-	-	6: I	-	-	-	-	-
Nachlader	-	-	-	-	6: I	-	-	4-III	8-III	-	8-III
Nahkämpfer OG	1-I	4: III	-	-	-	-	-	1-V	4-V	-	4-III
Null-G-Training 3	1-III	-	-	4: V	-	-	-	-	-	1-V	-
Parade OG	1-I	6: III	4: III	-	4: III	-	-	1-V	1-III	-	-
Partner SP	4-III	-	-	-	-	-	-	1-I	-	-	-
Programmierer 1	1-I	-	-	-	-	6: III	-	-	8-III	-	4-V
Psideflektorexperte	-	-	-	-	-	6: I	-	-	-	-	1-III
Raserei	4-I	-	-	-	-	-	-	8-III	-	-	-
Raumschiffe steuern 2	1-III	-	-	-	-	-	-	-	-	1-V	-
Rhetorik 2	-	-	-	-	-	6: I	6: I	-	-	4-I	-
Rüstungstraining	8-I	6: I	6: II	-	-	-	-	1-II	-	-	4-II
Scantechnik 2	1-I	-	-	-	-	6: III	-	-	-	1-III	1-V
Schildtechnik 2	1-I	-	-	-	-	6: III	-	-	-	4-III	1-V
Schlitzohr 3	1-I	-	-	-	-	-	4: III	-	1-III	1-III	-
Schnelle Reflexe 2	1-I	-	-	4: III	-	6: III	-	-	4-III	-	-
Schrotter	-	-	-	-	6: I	-	-	8-III	8-III	4-III	4-III
Schütze	-	-	-	-	6: III	-	-	1-V	1-V	-	-
Sechster Sinn 1	-	-	-	-	-	6: I	4: I	-	4-I	-	-
Seegefährt steuern 2	1-III	-	-	-	-	-	-	-	-	1-V	-
Sicherheitstechnik 1	-	-	-	-	-	4: I	-	-	1-III	-	1-V
Sternennavigator 2	1.I	-	-	-	-	4: III	-	-	-	1-V	-
Sturmschütze OG	4-I	6: II	-	-	-	-	-	4-II	-	-	4-II
Survival 2	1-I	-	-	-	-	4: III	-	8-III	-	4-III	-
Teufelskerl 2	-	-	-	-	4: I	-	-	-	8-II	1-III	-
Vehikel steuern 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-V	-
Verkleidungskünstler 2	1-I	-	-	-	-	-	4: III	-	1-V	-	-
Verletzen	8-III	6: I	-	-	-	-	-	4-III	4-III	-	-
Volles Rohr OG	1-I	-	-	-	-	-	-	4-III	12-III	-	12-III
Volltreffer	-	-	-	-	6: I	-	-	-	-	1-III	-
Waffentechnik 2	1-I	-	-	-	-	-	-	4-III	-	-	1-III
Wahrnehmung 2	1-I	-	-	-	-	4: III	4: III	-	4-III	4-III	-
Wissensgebiet 2	1-I	-	-	-	-	4: III	-	-	-	-	4-III
Zäher Hund	12-III	-	6: I	-	-	-	-	4-III	-	-	-
Zwei Waffen	-	-	-	-	4: III	-	-	1-V	1-V	-	-
Zweitklasse	-	-	-	-	-	-	-	10-I	10-I	10-I	10-I

RAUMREISEN

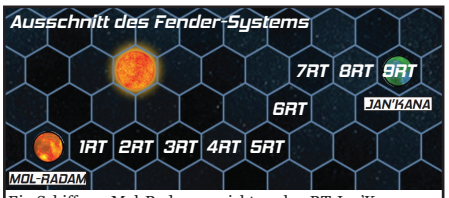
Bei den üblichen Normalraumreisen durch die Weiten des Alls benötigt man in der Regel einige Raumtage, um einen anderen Planeten zu erreichen, während man per Psisprung schon nach wenigen Stunden sein Ziel erreichen kann, sofern es innerhalb des selben Systems liegt.

NORMALRAUMREISEN

Dank der Psitechnologie ist es nicht mehr nötig, sich für viele Jahre oder gar Jahrzehnte in Kryostasis zu versetzen, wenn man zu einem anderen Planeten reist.

Raumreisen innerhalb eines Sternensystems werden in **Raumtagen** gemessen. Ein Raumtag entspricht der Strecke, die ein Schiff im Normalraum an einem terranischen Tag (24 Stunden) durchschnittlich zurücklegt, was dank der Psiliumantriebstechnologie mit enormer Geschwindigkeit geschieht:

Die Reisedauer durch den Normalraum zum nächsten Nachbarplaneten liegt je nach Konstellation und Größe des Systems zwischen wenigen Tagen und mehreren Wochen.



Ein Schiff von Mol-Radam erreicht nach 9 RT Jan'Kana.

Schneller geht es nur noch per Psisprung.

PSIRAUMREISEN

Durch die sogenannte Psisprungtechnik können selbst interstellare Distanzen in relativ kurzer Zeit überwunden werden.

Bei einer Reise durch den Psiraum macht man trotz der Bezeichnung Psisprung nicht tatsächlich einen „augenblicklichen Sprung“ , stattdessen handelt es sich um eine Abkürzung durch Raum und Zeit.

Diese Reise wird in einem Stück bewältigt – Zwischenstopps sind nicht möglich, nachdem der Sprungkurs berechnet wurde und man durch das bläuliche, tunnelartige Gebilde des Psiraums rast.

Dabei kann man die Reisegeschwindigkeit noch einmal drastisch erhöhen, in dem man Teile der Strecke oder gleich den ganzen Weg auf den sogenannten **Psipfaden** zurücklegt, von denen mindestens vier in der Bekannten Galaxie existieren:

- **Der Aresweg**
- **Die culanische Handelsstrasse**
- **Die duranische Schneise**
- **Die Interspace**

INTERSTELLARE SPRÜNGE

Reisen zwischen verschiedenen Systemen werden in sogenannten **Clustern** gemessen, die den Hexfeldern auf der Karte der *Bekannten Galaxie* entsprechen.
Die Reise durch einen Cluster per Psisprung dauert 24 terranische Stunden (1 Raumtag).
Durch den Normalraum würde eine interstellare Reise dagegen unzählige Jahre dauern.
Bei dem Sprung in ein anderes Sternensystem erscheint man auf Grund der Regeln der Psisik immer an einer zufälligen, nicht vorkalkulierbaren Stelle am äußersten Rand dieses Systems, fern von seinem Stern.
Es ist also nicht möglich, direkt bei einem Planeten zu erscheinen, wenn man in sein System springt.

SYSTEMSPRÜNGE

Wer nicht einige Tage durch den Normalraum zum nächsten Planeten reisen will, kann auch innerhalb eines Systems springen. Bei dieser Methode sind gezielte Psiraumreisen unproblematisch und man kann direkt bei seinem Zielplaneten erscheinen.
Das einzige, was ein Raumschiff davon abhält, nach einem interstellaren Sprung gleich einen weiteren Sprung zu einem Planeten zu machen, ist die Abklingzeit des Psimolekulators.

DER PSIMOLEKULATOR

Dieses Wunderwerk der Psitechnologie ist der Kern jedes Raumschiffantriebs, der Psisprünge erst möglich macht.

Nach einem Sprung kann ein Psimolekulator nicht sofort einen neuen Sprung einleiten, sondern benötigt einige Stunden für komplizierte, psisikalische Prozesse - die sogenannte Abklingzeit.

Eine Weiterreise durch den Normalraum ist während der Abklingzeit dagegen uneingeschränkt möglich.

SPRUNGDAUER & -KOSTEN

Die Dauer einer Reise durch den Psiraum richtet sich nach den zurückgelegten Raumtagen (bei Systemsprüngen) bzw. Clustern (bei interstellaren Sprüngen).
Bei Clustern, die von Psipfaden durchzogen sind, erhöht sich die Geschwindigkeit noch eimal drastisch.

SPRUNGDAUER/-KOSTEN

SYSTEMSPRUNG	Dauer	Psilium
1 Raumtag	1h	1 TE
INTERSTELLAR	**Dauer**	**Psilium**
1 Cluster	24h	1 TE
1 Psipfadcluster	1h	1/10 TE

PSILIUM

Als Treibstoff für die Raumfahrt dient Psilium, welches aus angereicherter Psimaterie gewonnen wird. Getanktes Psilium wird in Treibstoffeinheiten (TE) gemessen.

Der übliche Marktpreis für 1 TE Psilium beträgt 50 Credits.

Bei Reisen durch den Normalraum kann ein Schiff theoretisch Jahrzehnte durch das All reisen - zu gering ist der Verbrauch bei Reisen durch das Vakuum.
Der eigentliche Treibstoffverbrauch entsteht durch Planetengravitation und Psiraumreisen:

PSILIUMVERBRAUCH

Umstand	Psilium
Eintritt in Planetenumlaufbahn	1 TE
Planetenumlaufbahn verlassen	1 TE
Normalraumreise	0 TE
1 Raumtag per Systemsprung	1 TE
1 Cluster per Interstellarsprung	1 TE
1 Cluster auf Psipfad	1/10 TE

Bis man die Gravitation überwunden hat und die Atmosphäre verlässt, benötigt ein Raumschiff 20 - Geschwindigkeit ( ) Runden.

SPRUNGBERECHNUNG

Die Sprungkursberechnung sollte man unmittelbar vor dem eigentlichen Sprung durchführen, da die errechneten Daten nur für W20 Runden aktuell sind, es sei denn, das Raumschiff steht still und verändert nicht seine Position.

Sprünge sind nur im freien Weltraum, außerhalb von Planetenumlaufbahnen u.ä. möglich.

Die komplexe Routenberechnung erfolgt mittels des Navigationscomputers eines Raumschiffs. Dieser würfelt jede Runde eine Sprungberechnungs-Probe (PW entspricht dem Wert des Autopiloten).

Hinweis:
Ein Charakter mit dem Talent ***Sternennavigator*** *kann dem Navigationscomputer zuarbeiten.*

Runde für Runde werden die Ergebnisse notiert, bis die Sprungberechnungssumme erreicht ist - alle Koordinaten sind nun bereit für den Sprung.

BERECHNUNGSWERT

geplanter Sprung	*Wert*
Systemsprung	20
Interstellar	25
Interstellar inkl. Psipfad	30
Umstand	***Wert***
tagesaktuelle Karten*	-5

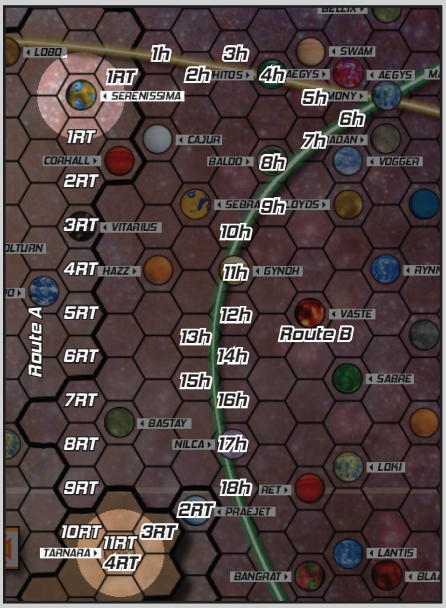
*: handelsüblicher Marktpreis von 10 Credits; bei Systemsprüngen per Systemscan kostenlos

Hinweis:
Ohne Hektik kann man sich die Proben zur Sprungberechnung sparen. Nur wenn es auf jede Sekunde ankommt - in der Regel also im Kampf - muss man genau wissen, wieviele Runden die Routenberechnung dauert.

PER SPRUNG FLIEHEN

In Raumkämpfen ist die Sprungberechnung problematisch, da jede Kursänderung die aktuellen Daten unbrauchbar macht - und Dogfights sind eine einzige Kursänderung.
Wer dennoch einem Kampf auf diese Weise entkommen will, darf während der gesamten Kursberechnung seinen Kurs nicht ändern/keine Dogfight-Proben würfeln.
Ab 1 Click Entfernung ist (nur) die Distanzaktion Fliehen möglich.
Fliegt man ununterbrochen auf diese Weise während der gesamten Berechnung weiter, kann anschließend umgehend der Sprung eingeleitet werden.

BEISPIELE FÜR PSIRAUMROUTEN



Ein Schiff möchte von Serenissima nach Tarnara springen.
Über die direkte Route A erreicht man Tarnara am 11. Raumtag (RT).
Route B macht einen Umweg, allerdings führt dieser nach einem Raumtag auf den Aresweg (gelbe Linie), einem Psipfad, der das Reisen beschleunigt.
Bereits nach 5 Stunden (h) wechselt man auf die Interspace (grüne Linie), welche man schließlich nach 18 Stunden verlässt und noch 3 Raumtage benötigt, bis man den äußeren Rand des Tarnara-Systems erreicht und den Psiraum verlässt. Die ganze Reise durch den bläulichen, tunnelartigen Psiraum verläuft dabei in einem Stück. Das beide Psipfade durch das Imperium verlaufen stellt keine Gefahr dar - es gibt keine Grenzkontrollen oder Abfangmöglichkeiten im Psiraum. Insgesamt hat die Reise über diesen "Umweg" 4 Raumtage und 18 Stunden gedauert - deutlich schneller als Route A!
Zudem spart man hier auch noch Treibstoff: Während Route A mit 11 TE zu Buche schlägt, verbraucht man auf B gerade einmal 5,8 TE (die 2TE für Start/Landung nicht mitgezählt).

LANGSTRECKENSCANNER

Die folgenden Regeln ergänzen die Regeln für Hand- & STA-Scanner und beziehen sich auf die Tabelle der nächsten Seite.

Raumschiffe oder **Stationen** verfügen über **Langstreckenscanner**, um über große Entfernungen Informationen sammeln zu können.
Langstreckenscanner funktionieren vom Prinzip her wie Hand- oder STA-Scanner von Charakteren (Sternenstreuner-Edition S.22) und verfügen ebenfalls über die **Scanmodi Passiv und Aktiv**.
Allerdings haben sie eine weitaus höhere Reichweite als ihre tragbaren Gegenstücke.

Langstreckenscanner haben einen (durch entsprechende Upgrades verbesserbaren) **Probenwert von 10**, der bei aktiven Scans verwendet wird. Jeder Scan dauert eine Runde, sofern nicht anders angegeben.

EIN SYSTEM SCANNEN

Ein sogenannter Systemscan (Sys) funktioniert passiv (keine Scannen-Probe nötig) und verrät nach W20 Minuten (sofern Bio- & Strukturscanner vorhanden sind) grundlegende Dinge über das aktuelle Sternensystem - wie Koordinaten, Typ und Bewohnbarkeit aller vorhandenen Planeten.
Zudem meldet er das Vorhandensein von Tec (GKL C oder höher) in Reichweite von einem Raumtag. Weitere Detailfragen können nicht ermittelt werden.
Systemscans sind nur vom Weltall aus möglich.

SCANUMGEBUNG

Bei Langstreckenscans wird unterschieden, ob Scanner und Ziel sich beide **frei im Weltall** befinden oder mindestens einer von ihnen sich auf einem **Himmelskörper** (Asteroid, Mond oder Planet) mit **unebener Oberfläche und/oder Atmosphäre** befindet.

SCANREICHWEITEN

Je weiter ein Ziel vom Scanner entfernt ist und je kleiner es ist, desto eher wird es nicht erfasst. Die Größe orientiert sich an den Größenklassen (GKL) von Raumschiffen, die auch für andere Objekte (Landschaftsmerkmale, Gebäude) verwendet werden.

Beispiel 1:
Im Weltraum wird ein Komet von GKL C erst ab 10 Clicks bemerkt (passiv), während man sich einem kleinen Trümmerstück (GKL A) bis auf 0 Clicks nähern müsste, um es zu scannen.

Beispiel 2:
Ein kleiner Raumjäger (GKL B) wird auf einem bewaldeten Planeten erst registriert (passiv), wenn er nicht mehr als 10km entfernt ist, während ein Zerstörer (GKL D) auch noch von der Umlaufbahn aus untersucht werden kann.

PASSIVE AUTOMATIK

Passive Scans werden von anderen nicht bemerkt und jede Runde neu ausgeführt.

So erfährt man früher oder später automatisch, wenn sich ein Raumschiff mit GKL C oder größer im Umkreis von einem Raumtag befindet, sofern es keinen Störsender verwendet.

LANGSTRECKENSCANNER							
SCANNEN IM FREIEN WELTALL							
Reichweite	System	1 Raumtag	10 Clicks	3 Clicks	2 Clicks	1 Click	0 Clicks
GKL	D+ (nur Sys)	C+ (nur Sys & Tec)	C+	B+	B+	B+	A+
Scanmodus	Passiv	Passiv	Passiv	Passiv & Aktiv	Passiv & Aktiv	Passiv & Aktiv	Passiv & Aktiv
SCANNEN AUF HIMMELSKÖRPERN (zerklüftete Oberfläche und/oder Atmosphäre)							
Reichweite	Umlaufbahn	10.000 km	1000 km	100 km	10 km	1 km	100m
GKL	D+	D+	D+	D+	B+	B+	A+
Scanmodus	Passiv	Passiv	Passiv	Passiv	Passiv	Passiv & Aktiv	Passiv & Aktiv
GKL-Scanbeispiele							
GKL A: *Felsen, Person, Pflanze, Speederbike* ***GKL B:*** *Hügel, Gebäude, Schwebepanzer*				***GKL C:*** *Berg, Hochhaus, Raumfrachter, Wäldchen* ***GKL D:*** *Gebirgszug, Stadt, Sternenschiff, Waldgebiet*			

Störsender & Co erschweren Scannen-Proben und sorgen dafür, dass ein misslungener, passiver Scan nicht mehr automatisch wiederholt wird, solange die ablenkende Störquelle vorhanden bleibt:

Störfaktor	PW
Unwetter/Weltraum Nebel	-4
leichtes Laubdach	-2
dichter Dschungel	-4
Gestein, Stahlwand o.ä.	-1/m
Störsender	modellabhängig

RASTERSCANS

Hierbei wird ein Gebiet Meter für Meter **aktiv** gescannt, was zwar lange dauern kann, aber alle relevanten Daten liefert (durch erfolgreiche Scannen-Proben auf Detailfragen verkörpert). Rasterscans sind bereits aus der Umlaufbahn möglich.

Fläche	Dauer	Fläche	Dauer
wie GKL A	1 Rd.	Landstrich	24 Std.
wie GKL B	10 Rd.	1/2 Kontinent	5 Tage
wie GKL C	5 Min.	Kontinent	10 Tage
wie GKL D	1/2 Std.	vollständig	30 Tage

So kann man auch ein abgestürztes Wrack (GKL C) aufzuspüren, das passive Scanner nur registrieren würden, wenn man sich zufällig auf 10km nähert.

FORMALITÄTEN

Bei Erreichen einer Welt ist es im Imperium Pflicht, sich umgehend bei den Behörden am nächsten Raumhafen anzukündigen und zwecks Zollkontrolle dort zu landen. Zollkontrollen beinhalten Scans nach geschmuggelter Ware oder gesuchten Personen.

In der Liga ist man da weitaus liberaler, Behördenanmeldung und Raumhafenansteuerung sind hier keine Pflicht. Das Nicht-Erfolgen ist höchstens vielleicht verdächtig und wird je nach Planet mehr oder weniger intensiv weiter verfolgt.

Auch sind die Raumhafenkontrollen hier weitaus entspannter, oftmals - gerade fernab großer Handelszentren - kommt erst nach einigen Tagen ein zuständiger Beamter und erkundigt sich auf Treu und Glaube nach den eingeführten Waren.

Dennoch gibt es auch in der Liga natürlich immer wieder Welten, die weitaus strengere Kontrollen haben. Im Voidspace variiert das Prozedere von Welt zu Welt, wenn es überhaupt vorhanden ist.

Auf Verbrecherwelten sollte man besser gar nicht erst einen Raumhafen ansteuern und auf das “freundliche, faire” Zollpersonal warten.

KOMMUNIKATION

Nachrichten in der Bekannten Galaxie reisen nicht nur Dank der Besatzungen von Raumschiffen durch den Weltraum, es gibt auch noch andere Alternativen:

Holostreams

Diese holographische Übertragungsart ist **innerhalb eines Systems** in Echtzeit möglich, jedoch nicht darüber hinaus.

Messengerkapseln

Diese Kapseln transportieren digitale Nachrichtendaten durch den Psiraum (ein Tag pro Cluster, Psipfade nicht nutzbar).

Spacecom

Einige Welten in der Liga und des Imperiums unterhalten teure Checkpoints von Relaystationen, die es ermöglichen, untereinander digitale Informationen über clusterweite Datenautobahnen binnen weniger Stunden zu versenden. Nicht immer sind diese der Öffentlichkeit zugänglich.

LANGSTRECKENSCANNER (Scannen-PW: 10)

LANGSTRECKENSCANNER	EFFEKT	CREDITS*
BioScanner		2.500
ComScanner**		1.250
StrukturScanner		2.500
TecScanner		2.500
Störsender***	Scannen: -1 (maximal -10)	5.000
UPGRADES	**EFFEKT**	**CREDITS**
Scannenbonus	+1 auf Scannen-Probe eines Scanners	Preis/2

*: Serienmäßig verfügt jedes Raumschiff über alle Scanarten, die Kosten sind zum Ersetzen defekter Scanner.
**: Um gescannte Kommunikation abzuhören werden zusätzlich ein TecScanner und eine erfolgreiche Probe in Hacken benötigt (vergleichende Probe gegen Firewall der Kommunikation).
***: Bei eingeschaltetem Störsender kann das Raumschiff des “Störers” nicht aktiv scannen.

AM RAUMHAFEN

DIENSTLEISTUNG	CREDITS
1 TE Psilium	50
Hangar mieten (GKL A-C)	10/GKL/Tag
Landegebühr	5/GKL
Raumschiffwartung*	15/GKL/Tag
Schiff umlackieren	Struktur
Stellplatz auf Niemandsland	0
Stellplatz am Raumhafen	5/Tag
Zollgebühren (Imperium)	5% Warenwert
Zollgebühren (Liga)	2% Warenwert
Zollgebühren (Voidspace)	variiert

: Nächstes Gefecht alle Raumkampfwerte +1

KOMMUNIKATION

Gerät/Service	CREDITS
Holostreamer*	500
Messengerkapsel**	100/1 Cluster
Spacecom (sofern Zugang)*	25/Cluster

: Benötigt Empfänger ebenfalls
**: Clusteranzahl wird bei Kauf gewählt*

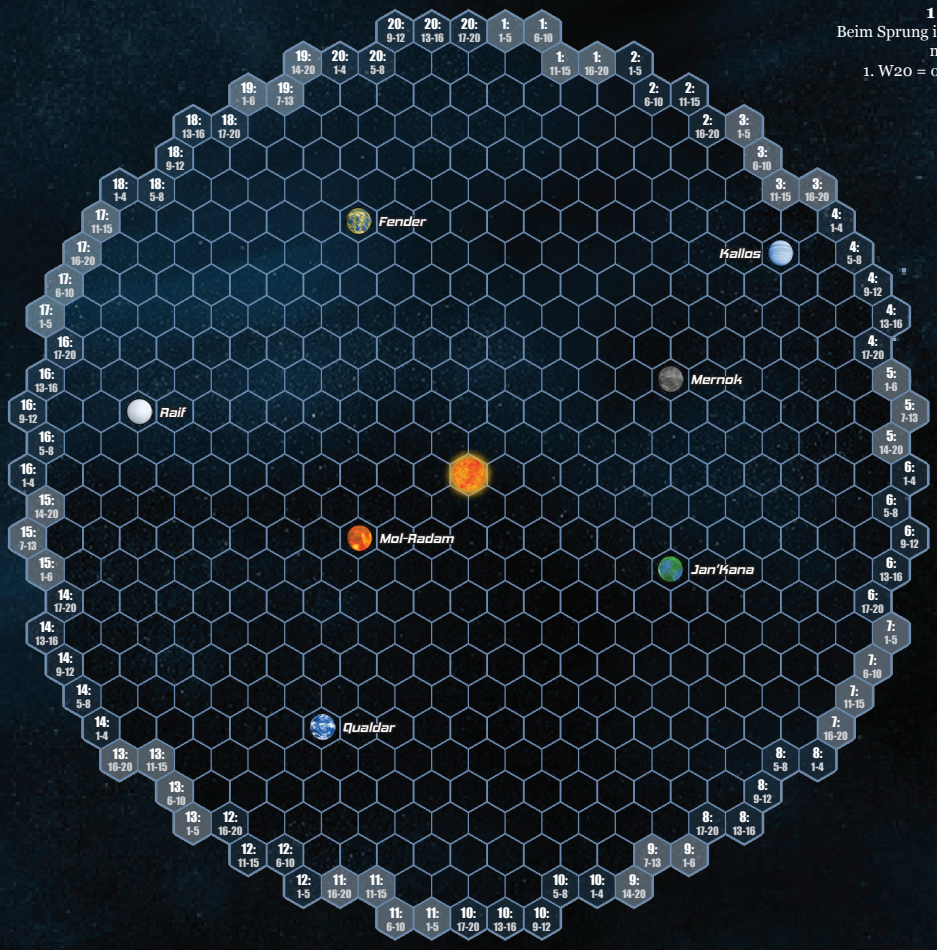
Ein Teil der Bekannten Galaxie

1 Hex = 1 Cluster

Das Fender-System

1 Hex = 1 Raumtag

Beim Sprung in das System wird das Eintritts-Hex mit zwei W20 ermittelt:
1. W20 = obere Zahl, 2. W20 = untere Zahl



NEULICH IM VOIDSPACE

Loot und John starrten von ihren bequemen Sitzen im Cockpit ihrer Strider in die Leere des Raumes, als plötzlich eine rote Warnleuchte an einer der Konsolen anfing, hektisch zu blinken.
"Verdammt", murmelte Loot und blickte auf einen der vielen Bildschirme, während seine Finger dabei flink über eingeblendete Tasten fuhren.

"Was ist los", fragte John, der mit diesem technischen Kram nicht soviel anzufangen wusste. Irgendwann sollte er sich das mal alles von Loot erklären lassen.

"Piraten", erklärte der Pilot der Strider. "Soeben erschienen - haben uns angesprungen, nur 2 Clicks entfernt. Ich versuch uns rauszubringen."
John war bereits aus seinem Cockpitsessel gesprungen. Der Frontner hastete zu der sich schon zischend öffnenden Verbindungstür: "Ich bemann mal besser die Kanzel!"
Dann war er fort.

Loot zündete die Triebwerke durch und donnernd schoss die Strider davon - doch das Schiff hinter ihnen holte ebenso rasch auf!
"Das wird nix", sagte er zu sich selbst, dann rief er über das BordCom: "John? Die haben ne Shark - die werden uns auf jeden Fall irgendwann einholen und den nächsten Sprung können wir erst in ein paar Stunden machen. Ich geh zum Angriff über."

Ohne eine Antwort abzuwarten wendete er ihren flachen Frachter und ging auf Gegenkurs, während die Piraten zur Begrüßung schon die ersten Lasersalven in ihre Richtung schickten. Dann erreichten sich die beiden Schiffe auch schon, schossen knapp aneinander vorbei und legten sich in die Kurven. In einem wirbelndem Tanz begannen die Schiffe, sich gegenseitig zu jagen. Loot gelang es schließlich, sich an die Fersen der Shark zu heften und feuerte mit dem Buggeschütz auf ihre aufblitzenden Schilde.

Die Anwort kam prompt zurück, als die 360°-Gun der Shark sich auf ihre Verfolger ausrichtete und losratterte.
"Schilde bei 66%", ertönte die monotone Stimme des Bordcomputers.

Inzwischen hatte John in der Kanzel Stellung bezogen und feuerte ebenfalls. Eine grelle Explosion stieß das Schiff der Piraten ein Stück aus ihrer Spur und über das BordCom jubelte Loot: "Sauber! Das waren dann wohl ihre Schilde und sekundären Buglenkdüsen - Zeit, für die großen Geschütze."
Während die schlanke Shark vergeblich versuchte, Loot abzuschütteln, öffnete dieser ein Displayfenster auf dem die Cockpitsicht widergegeben wurde. Schnell schob er mit dem Finger einen Zielmarker präzise über seine Beute.
"From Loot with Love", flüsterte er mit einem Grinsen, während die Stimme aus dem Computer ihm bestätigte: "Ziel erfasst, Rakete abgefeuert. Schilde wieder bei 100%."

Doch das Nächste, was Loot sah, war nur ein gleißender Blitz, als die Kanzelkanone der Shark seine Rakete auf halben Weg in Stück schoss.
"Ey, Mann", maulter der junge Pilot: "So war das aber nicht gedacht."

Plötzlich zuckten Laserblitze von hinten über das Cockpitfenster Richtung Shark - John! Die Geschosse aus der Kanzel trafen die Shark heftig und schlugen funkensprühend in das schmale Heck. Einen Augenblick später kam es zu einer gigantischen Explosion, die den langen Rumpf der Shark von hinten an auseinander sprengte und das Schiff der Piraten in all seine Einzelteile zerbarst.

"Ich komm dann mal wieder runter", tönte Johns Stimme trocken aus dem Lautsprecher.

RAUMKÄMPFE

Bei Starslayers funktionieren Raumkämpfe von den Grundprinzipien her ähnlich wie *normale* Kämpfe zwischen Charakteren, doch es gibt auch einige deutliche Unterschiede.

Beispielsweise entfällt die metergenaue Distanzmessung und auch eine starre, zweidimensionale Rasterkarte wie beim Spiel mit Miniaturen ist für hektische Kämpfe im dreidimensionalen Raum, bei der die Beteiligten wild in alle Richtungen durch das All rasen, sich umkreisen und dabei vielleicht auch noch waghalsige Manöver fliegen, nicht wirklich sinnvoll einsetzbar.

Wie jeder andere Kampf auch, findet ein Raumgefecht in Runden statt, in denen jeder Beteiligte in Reihenfolge der Initiative seine Aktionen abhandelt:

Der Pilot fliegt waghalsige Manöver, während seine Kameraden mit den Bordgeschützen feuern oder im Maschinenraum hektisch den Schildgenerator reparieren.

Hinweis:
Die Regeln für den Raumkampf von Starslayers sind ein ineinander greifendes, komplexes Regelkonstrukt, welches erst in seiner Gänze verständlich ist.

Da hier die unterschiedlichsten Elemente zusammen wirken, sind die Regelerklärungen weniger linear und Schritt-für-Schritt aufgebaut.
Daher solltest Du bei Verständnisfragen zunächst einfach weiterlesen - erst wenn Du alles gelesen hast, werden sich Dir die Mechaniken und ihr Zusammenwirken gänzlich erschließen.

RAUMKAMPFWERTE

Genau wie Spielercharaktere verfügen auch Raumschiffe über Werte, die speziell im Kampf zum Einsatz kommen.

Diese errechnen sich immer aus den Grundwerten des jeweiligen Raumschiffs sowie späterer Upgrades durch Einbauten und Verbesserungen.

Struktur
Grundwert+Upgrades
Dieser Kampfwert spiegelt wider, wieviel Schaden ein Raumschiff verträgt, bevor es zerstört wird, ähnlich der Lebenskraft eines Charakters.

Schilde
Grundwert+Upgrades
Die Schilde fangen den Schaden ab, den ein Raumschiff erhält, ähnlich wie ein Psideflektor-Akku einem Charakter zusätzliche LK verleiht.

Hüllenpanzer
Grundwert+Upgrades
Erst wenn die Schilde den Schaden nicht mehr abhalten können, kommt der Hüllenpanzer ins Spiel. Dieser verkörpert die Widerstandsfähigkeit eines Raumschiffs und funktioniert wie die Abwehr eines Charakters.

Schildgenerator
Grundwert+Upgrades
Schilde regenerieren sich jede Runde selbstständig mit Hilfe ihres Schildgenerators, sofern sie nicht auf Null gesenkt werden.

Wendigkeit
Grundwert+Upgrades
Je wendiger ein Raumschiff, desto besser kann es sich im Kampf schlagen, während schwerfällige Raumer eher zum Ziel werden.

Wendigkeit hilft, Gegner abzuschütteln oder ins Visier zu nehmen.

Geschwindigkeit
Grundwert+Upgrades
Ein abstrakter Wert, der die maximale Höchstgeschwindigkeit widerspiegelt, die ein Raumschiff erreichen kann und der vor allem bei der Flucht aus Raumkämpfen entscheidend ist.

Waffensysteme
Grundwert+Upgrades
Je höher dieser Wert, desto zielgenauer und effektiver ist die Feuerkraft aller Bordgeschütze, vergleichbar mit dem Waffenbonus bei Waffen von Charakteren.

Autopilot
Grundwert+Upgrades
Ist kein Pilot anwesend (oder hält dieser mal eben ein Nickerchen), übernimmt der Autopilot dessen Aufgaben und würfelt stellvertretend mit seinem Wert alle Proben, die inzwischen anfallen sollten.

Ohne Kenntnisse erteilt man dem Autopiloten mittels GEI+VE neue Befehle, wenn man nicht über den Komfort einer Sprachsteuerung verfügt.

Wichtig:
*Verfügt kein Charakter über ein entsprechendes Steuern-Talent (beispielsweise **Raumschiffe steuern**), werden im Raumkampf sämtliche Proben des fehlenden Piloten mit dem Wert **Autopilot** gewürfelt.*

GEFECHTSARTEN

Beim Raumkampf von Starslayers gibt es zwei Arten von **Gefechten**:

1. Distanzkampf
Hierbei ist man eigentlich noch zu weit voneinander entfernt, als dass waghalsige Flugmanöver oder gezielter Beschuss einen Sinn ergeben würden.

2. Dogfights
Im Dogfight findet das eigentliche Gefecht statt, wenn die Gegner sich wirbelnd umkreisen und in wilden Manövern auf Tuchfühlung gehen.

CLICKS

Entfernung wird primär im **Distanzkampf** gemessen - in der abstrakten Maßeinheit **Clicks**.

Das eigentliche Gefecht - der **Dogfight** - wird immer bei 0 Clicks Entfernung, also in unmittelbarer Nähe, ausgetragen:

Clicks	Beschreibung	Gefechtsart
0	Direktes Gefecht	Dogfight
1	In Sichtweite	Distanzkampf
2	Fast außer Sicht	Distanzkampf
3+	Außer Sicht	Distanzkampf

0 Clicks: Dogfight-Distanz
Die Kontrahenten befinden sich in unmittelbarer Nähe zueinander, manövrieren sich gegenseitig aus und nehmen sich unter Beschuss.

1 Click: In Sichtweite
Die Kontrahenten sind für einen Dogfight zu weit voneinander entfernt und können nur mit halbierten Angriffswerten auf den Feind feuern.

2 Clicks: Fast außer Sicht
Bereits sehr weit voneinander entfernt, kann man den Gegner durch die Entfernung nur noch mit einem Viertel des eigentlichen Angriffswertes attackieren.

3+ Clicks: Außer Sicht
Die Kontrahenten sind zu weit voneinander entfernt, um sich noch unter Beschuss zu nehmen.

KAMPFABLAUF

Da Raumkämpfe etwas anders als herkömmliche Kämpfe ausgetragen werden, folgt zunächst eine grobe Übersicht:

1. Anfängliche Clicks
Bevor es zu einem Kampf kommt, wird geklärt, wieviel Clicks voneinander entfernt man sich begegnet, ob das Gefecht also im Distanzkampf oder Dogfight startet. Beispielsweise könnten Piraten ihren Gegnern auflauern und das Gefecht startet direkt bei 0 Clicks Abstand im Dogfight.

2. Kampfrunde
Jede Kampfrunde besteht aus Dogfight- und Initiative-Phase. Dabei entfällt die Dogfight-Phase (2a), wenn man 1 oder mehr Clicks voneinander entfernt ist.

2a. Dogfight-Phase
Sofern man 0 Clicks voneinander entfernt ist und sich somit im Dogfight befindet, wird geklärt, welcher Pilot in dieser Runde die Oberhand hat und den Gegner vor sich her treibt (siehe unten). Im Distanzkampf entfällt die Dogfight-Phase.

2b. Initiative-Phase
Nun beginnt - sowohl im Distanzkampf als auch im Dogfight - die bekannte Initiative, in der die Charaktere, wie in jedem anderen Kampf auch, der Reihe nach ganz normal handeln können.
Piloten können mittels einer Aktion ein Manöver fliegen (und dabei aktionsfrei das Buggeschütz bedienen), während ihre Kameraden beispielsweise weitere Bordgeschütze abfeuern, Sprungkurse berechnen oder Notreparaturen durchführen.

Hinweis:
Zu Beginn der Initiative-Phase laden außerdem die Schildgeneratoren beschädigte Schilde wieder auf (siehe Seite 18).

2c. Ende der Kampfrunde,
Es beginnt die nächste Kampfrunde mit neuen Dogfight- und Initiative-Phasen.

ANFÄNGLICHE CLICKS

Bevor ein Raumkampf beginnen kann, muss zunächst immer geklärt werden, wie weit - in Clicks - die Parteien voneinander entfernt sind, abhängig von den Umständen der Begegnung:

Umstand	Distanz
Aufgelauert	0+ Clicks
Eingeholt/Abgefangen	3 Clicks
Gegenkurs	2 Clicks
Per Psisprung	0-3 Clicks
Zufällige Begegnung	2-3 Clicks

Abgefangen/Eingeholt
Fängt man ein Schiff auf seinem Kurs ab oder holt ein langsameres Schiff ein, begegnet man sich in **3 Clicks** Entfernung.

Aufgelauert
Ob hinter Wolken versteckt, zwischen Raumschutt lauernd oder auf der abgewandten Seite eines Asteroiden verborgen - wer dazu auch noch etwaige Scanner überlistet (beispielsweise mittels eines Störsenders), kann seine Beute bis auf **0 Clicks** herankommen lassen und die Initiative eröffnen.

Gegenkurs
Ob nichtsahnende Händler oder verhasste Feinde - aufeinander zufliegende Raumschiffe sind beim ersten Aufeinandertreffen nur noch **2 Clicks** voneinander entfernt.
Im Anschluss fliegen beide Seiten Click für Click aneinander vorbei (0, -2, -4), sofern niemand etwas anderes unternimmt, um den Dogfight einzuleiten.

Per Psisprung
Wer die genauen Koordinaten seines Feindes kennt (durch Routendaten oder erfolgreiches Scannen vom selben System aus), kann ein weit entferntes Ziel auch mit einem **Psisprung** überraschen und schlagartig bei ihm erscheinen.

Auf wieviel Clicks man sich dabei genau nähert, wird zufällig ermittelt:

RAUMSCHIFFE "ANSPRINGEN"		
W20	Distanz	***Modifikator:*** *Sollte ein Charakter den Sprung berechnen, kann er pro Rang in* ***Sternennavigator*** *die gewürfelte Clickzahl um +/-1 modifizieren.*
1-5	0 Clicks	
6-10	1 Click	
11-15	2 Clicks	
16-20	3 Clicks	

Zufällige Begegnung
In den unendlichen Weiten der *Bekannten Galaxie* trifft man nicht gerade zufällig auf Reisende, doch auf etablierten Handelsrouten innerhalb eines System oder im Orbit eines Planeten kann man andere Raumschiffe treffen.

Je nach Kursrichtung beider Seiten werden die Clickdistanzen von **Abgefangen/ Eingeholt** bzw. **Gegenkurs** verwendet.

DISTANZKAMPF

In der Regel begegnet man sich mehr als 0 Clicks voneinander entfernt, weshalb die meisten Raumgefechte im Distanzkampf (1 - 3 Clicks) beginnen.

Im Distanzkampf handeln die Charaktere (vorrangig die Piloten) nacheinander in Reihenfolge ihrer Initiative, genau wie in jedem anderen Kampf auch.
Primär wird hier entschieden, ob sich die verfeindeten Seiten einander annähern (um schließlich die weitaus effektivere Dogfight-Distanz zu erreichen) oder eine Partei versucht, die Flucht zu ergreifen.
Ab 2 oder weniger Clicks kann man den Gegner zudem unter Beschuss nehmen (allerdings sehr unpräzise auf Grund der Entfernung), doch hauptrangig geht es darum, wie schnell es zum Dogfight kommt bzw. ob eine Seite entkommen kann.

AKTIONEN IM DISTANZKAMPF

Ist ein Raumschiffpilot im Distanzkampf der Initiative nach an der Reihe, wird er in der Regel 1 von 3 verschiedenen Aktionen durchführen:
Er kann sich mit seinem Raumschiff dem Feind **annähern**, um die deutlich effektivere Dogfight-Distanz (0 Clicks) zu erreichen, sofern er nicht vor hat, zu **fliehen**. Fliehende Gegner kann man wiederum versuchen zu **verfolgen**.
Diese Aktionen sind mit einer Abwartehandlung **nicht** aufschiebbar.

Annähern
Wenn ein mehr als 0 Clicks entfernter Feind nicht flieht, kann man sich ihm problemlos **annähern**. Dies bewerkstelligt der Pilot mittels einer einzelnen, würfellosen Aktion, die in der Folgerunde die Click-Distanz immer um 1 verringert, unabhängig vom Geschwindigkeitswert des Raumschiffs.
Wenn der gegnerische Pilot sich ebenfalls bewusst annähert, sinkt zu Beginn der Folgerunde die Click-Distanz zwischen beiden also um 2 Clicks.

Beispiel:
*Ein Jäger der Liga und ein Jäger des Imperiums treffen sich auf **Gegenkurs**, wodurch sie den Raumkampf **2 Clicks** voneinander entfernt beginnen (siehe **Anfängliche Clicks**).*
Beide Piloten nähern sich jeweils 1 Click an, sobald sie der Initiative nach an der Reihe sind, wodurch sie in der Folgerunde 0 Clicks voneinander entfernt sein werden, sich ab dann also im Dogfight miteinander befinden.

Fliehen

Ein Pilot kann jederzeit (also auch im Dogfight) die Flucht wagen. Um dem Feind zu entkommen, muss man sich **mehr als 3 Clicks** von ihm entfernen.

Hinweis:
Ist das verfolgende Raumschiff schneller (hat also einen höheren Geschwindigkeitswert), wird es einen auf kurz oder lang immer wieder einholen, sofern man über keinen Störsender verfügt oder einen Sprung einleitet.

Um zu **fliehen**, würfelt der Pilot, wenn er in der Inititative-Phase an der Reihe ist, mittels seiner Aktion eine **Geschwindigkeits-Probe**.
Bei einem Erfolg wird die Click-Distanz in der Folgerunde um 1 erhöht, bei einem Immersieg ist man (sofern schon im Distanzkampf) automatisch entkommen.

Geschwindigkeits-Proben

Der Probenwert entspricht immer dem Geschwindigkeitswert des Raumschiffs.

*Gilt im Dogfight als Manöver (**Fliehen** bzw. **Verfolgen**).*

Beispiel:
Der imperiale Jäger (Geschwindigkeit 15) erhält den Befehl, sich zurückzuziehen und ihm gelingt die Geschwindigkeits-Probe für die Flucht mit einer 4.
In der Folgerunde erhöht sich die Distanz zum Ligajäger also um +1 Click.

Sobald man durch fliehen mehr als 3 Clicks von seinem Feind entfernt ist, hat man den Feind abgeschüttelt und ist entkommen.

Hinweis:
Ein fliehendes Raumschiff kann mit seinen Buggeschützen nicht auf die Feinde schießen, die es in der selben Runde abschütteln will (Crewmitglieder in schwenkbaren Geschützkanzeln oder an den Heckkanonen dagegen schon).

Verfolgen

Ein Pilot kann jederzeit beschließen, einen Feind zu **verfolgen**, der zu fliehen versucht, indem er - sobald er an der Reihe ist - ebenfalls eine Geschwindigkeits-Probe würfelt.

Bei einem Erfolg wird die Click-Distanz in der Folgerunde um 1 gemindert, bei einem Immersieg sogar wieder auf 0 Clicks zurückgesetzt.

Beispiel:
Da der Ligajäger in der selben Runde noch agieren kann, versucht er, den imperialen Jäger gleich an der Flucht zu hindern, scheitert jedoch bei seiner Geschwindigkeits-Probe und kann die für die Folgerunde drohende, um 1 erhöhte Clickdistanz nicht mehr verhindern.
Wenigstens kann er dem imperialen Jäger jetzt noch schnell aktionsfrei eine Salve hinterher jagen.

BESCHUSS IM DISTANZKAMPF

Piloten können während des Lenkens das Buggeschütz (sofern vorhanden, nicht jedes Raumschiff verfügt über Bewaffnung) aktionsfrei bedienen.
Auch ihre Mannschaftskameraden können - diese allerdings nur mittels einer Aktion - mit weiteren Bordgeschützen (sofern vorhanden) die Gegner unter Beschuss nehmen, sofern sie diese im Visier haben (siehe Seite 18).
Allerdings wird dies auf Grund der weiten Entfernungen im Distanzkampf erheblich erschwert:
Während man bei 3 Clicks gar nicht mehr auf den Feind feuern kann, werden bei 1 oder 2 Clicks Distanz die Angriffswerte aller Schützen halbiert bzw. geviertelt:

Entfernung	Angriffswert
1 Click	halbiert
2 Clicks	geviertelt
3+ Clicks	-

Nur im Dogfight kann man mit seinem vollen Angriffswert den Feind unter Beschuss nehmen.

Beispiel:
Zwei feindliche Raumjäger sind noch 1 Click voneinander entfernt.
Da die Piloten beim Annähern ihres Raumschiffs aktionsfrei das Buggeschütz bedienen können, nehmen sich beide mit halbierten Angriffswerten schon jetzt unter Beschuss.

DOGFIGHTS

Dogfights bilden die hitzigsten Phasen von Raumkämpfen, in denen die Feinde sich gegenseitig hinterher rasen und ausmanövrieren, während man den wilden Schüssen des Gegners ausweicht oder ihn selber ins Visier nimmt. Sobald sich einander bekämpfende Raumschiffe 0 (oder theoretisch weniger) Clicks voneinander entfernt befinden, beginnt der Dogfight.

DIE DOGFIGHT-PHASE

Es gibt eine wichtige Besonderheit bei allen Kampfrunden, die in einem Dogfight stattfinden:
Zu Beginn **jeder** Runde eines Dogfights, also noch **vor der Initiative**, würfeln alle beteiligten Piloten **aktionsfrei** eine Dogfight-Probe, basierend auf

GEI + GE + Wendigkeit + Steuern

Die Dogfight-Ergebnisse bestimmen, welcher Pilot (bzw. Autopilot) sein Schiff am geschicktesten manövrieren und für diese Runde in die bessere Position bringen konnte - wer also **Jäger**, und wer **Gejagter** ist.
Je höher das Probenergebnis, desto besser konnte man sich positionieren.
Zudem darf ein Pilot in der anschließenden **Initiative-Phase** nur ein **Manöver** fliegen, sofern ihm seine Dogfight-Probe für diese Runde auch gelungen ist (er also keinen Misserfolg oder Patzer gewürfelt hat).

JÄGER UND GEJAGTE

Je höher das Dogfight-Ergebnis eines Piloten, desto besser konnte er sein Schiff manövrieren und kann nun den Feind vor sich her jagen, wie ein Jäger seine Beute.

Diese Rollen wechseln oftmals von Runde zu Runde - eben noch war man **Gejagter** und hatte den Gegner im Nacken, nun treibt man ihn in der Rolle des **Jägers** vor sich her:

Alle Gegner, deren **Dogfight-Ergebnis unter dem eigenen** liegen, gelten in dieser Runde für einen selbst als **Gejagte**.

Alle Gegner, deren **Dogfight-Ergebnis über dem eigenen** liegt, gelten in dieser Runde für einen selbst als **Jäger**.

Beispiel:
Drei in einem Raumkampf verwickelte Jäger haben sich auf 0 Clicks angenähert - es beginnt der Dogfight. Noch bevor einer von ihnen handelt, würfeln alle Piloten ihre Dogfight-Proben mit den Ergebnissen 15, 12 und 5.

Zur Verdeutlichung ordnen wir die Ergebnisse - angefangen mit dem niedrigsten Wurf - der Reihe nach an:

Jäger 5 kann sowohl von Jäger 12 als auch Jäger 15 unter Beschuss genommen werden - selbst aber nur schiessen, wenn er über ein 360°- oder Heckgeschütz verfügt. Der mittlere Pilot ist Jäger (von 5) und Gejagter (von 15) zugleich, während Jäger 15 alle Ziele vor sich hat und diese Runde nichts fürchten muss, sofern 5 & 12 nicht nach hinten feuern können.

Wer Gejagter ist und weder über Heckgeschütze noch 360°-Kanzeln verfügt, kann in dieser Runde nicht einmal mehr auf seine **Jäger** feuern (siehe **Feuer frei!**). Der bessere Pilot, der die geschickteren Manöver fliegt, ist im Dogfight auf Dauer klar im Vorteil.

ERGEBNIS-SONDERFÄLLE

Was passiert, wenn man seine Dogfight-Probe nicht schafft oder das selbe Ergebnis erzielt, wie der Feind?

Gleiches Ergebnis

Sollten zwei oder mehr Beteiligte das selbe Probenergebnis würfeln, droht eine Kollision:
Alle beteiligten Piloten würfeln augenblicklich eine aktionsfreie **Manöver-Probe** (siehe unten):
Pro Misserfolg erhält jedes involvierte Raumschiff 1x Kollisionsschaden (siehe Kasten), patzende Schiffe erhalten zusätzliche W20 Schaden (also 2W20).
Wem diese aktionsfreie Manöver-Probe nicht gelingt, kann in der Initiative-Phase nicht mehr handeln, auch wenn seine Dogfight-Probe eigentlich erfolgreich war.

KOLLISIONSSCHADEN

1 Kritischer Schiffschaden
(siehe Seite 19)

sowie

W20 Struktur-Schaden
*(**Schilde/Hüllenpanzer** unnütz)*

Bei unterschiedlichen Grössenklassen (siehe Seite 20) gelten die betreffenden Regeln auch für den Kollisionsschaden.

Dogfight misslungen

Wer die Dogfight-Probe nicht schafft, kann in dieser Runde **keine Manöver** fliegen und ist automatisch Gejagter (sollte auch der Feind seine Probe nicht schaffen, entscheidet der bessere PW, wer Jäger und Gejagter ist).

Dogfight gepatzt

Siehe **Dogfight misslungen**. Zusätzlich erhält das Raumschiff in dieser Runde -2 auf Waffensysteme.
Sollte auch der Feind patzen, wird wie bei **Gleiches Ergebnis** verfahren.

UND NICHT VERGESSEN:

Die Dogfight-Proben werden zu Beginn jeder neuen 0-Click-Runde initiativeunabhängig neu gewürfelt, wodurch sich die Rollen von Jägern und Gejagten ändern können.

AUS DOGFIGHTS FLIEHEN

Auch im Dogfight kann ein Pilot die Flucht wagen, allerdings nur (im Gegensatz zum Distanzkampf) mittels des **Manövers *Fliehen***, dessen Einsatz wiederum eine erfolgreiche Dogfight-Probe voraussetzt.

MEHR ALS 2 BETEILIGTE

Sofern man nicht eine Armadaschlacht aus Dutzenden von Schiffen behandelt, wird bei Kämpfen mit mehr als zwei Raumschiffen nicht anders verfahren:

Jeder Pilot würfelt Dogfight-Proben, welche die Reihenfolge (und somit die Rollen von Jägern und Gejagten) bestimmen.

Hinweis:
Wir empfehlen, die aktuelle Dogfight-Reihenfolge der laufenden Runde immer auf einem Zettel zu notieren oder mit Markern zu verwalten.

STATIONÄRE GEGNER

Bei Kämpfen gegen ausschließlich stationäre Gegner wie Raumstationen, Bodengeschützen oder viel langsameren Landfahrzeugen werden Dogfight-Proben unnötig, sofern man keine Manöver fliegen will.

Eine Flucht (1 Click pro Runde) vor stationären Gegnern gelingt automatisch und erfordert keinen Manövereinsatz.

HINDERNISSE

Hindernisse wie Asteroiden oder Geschütztürme in rasant durchflogenen, engen Raumstationsschächten stellen eine Gefahr für alle am Raumkampf beteiligten Schiffe dar.

Um die Gefahr zu simulieren, werden 1 oder mehrere (je nach Schwierigkeit - siehe Tabelle) W20 in der Dogfight-Phase gewürfelt, die sogenannten **Hinderniswürfe (HW)**.

Hindernisse/ Flugumgebung	Hindernis-würfe
Asteroiden (groß, langsam)	1 HW
Asteroiden (viele, schnell)	2-4 HW
enge Canyonschluchten	2 HW
Raumschlacht	1 HW
Reaktorschacht	2 HW
schwebende Felsbrocken	1 HW
Weltraumtrümmerfeld	2 HW
zwischen Wolkenkratzern	1 HW

Entpricht ein oder mehr der W20-Ergebnisse dem Dogfight-Ergebnis eines Piloten, droht Kollisionsschaden **am Ende der Runde**, wenn nicht vorher etwas unternommen wird (wie etwa das Manöver **Abschütteln**, um den Hindernissen auszuweichen).

Beispiel:
Zwei Piloten beharken sich in einem Asteroidenfeld, für dessen Dichte und Geschwindigkeit der Spielleiter 2 Hinderniswürfel vorgesehen hat. In der Dogfight-Phase würfeln die Piloten 13 und 8, die HW des Asteroidenfeldes ergeben 18 und 13, wodurch auf den Piloten mit der 13 ein massiver Asteroid zurast!

MANÖVER

Manöver sind hilfreiche Lenkmuster, Flugfiguren und tollkühne Stunts, mit denen man einen Raumkampf zu seinen Gunsten wenden kann.

MANÖVER FLIEGEN

Regeltechnisch sind Manöver spezielle Aktionen für den Raumkampf, welche der steuernde Pilot in der regulären Runde mittels seiner Aktion fliegen kann, wenn er an der Reihe ist. Dabei gilt:

Manöver können in der aktuellen Runde nur eingesetzt werden, wenn dem Piloten zuvor seine Dogfight-Probe für diese Runde gelungen ist (er also keinen Misserfolg gewürfelt hat).
Nur Jäger können Manöver mit einer Abwartehandlung aufschieben.

MANÖVER-PROBEN

Die meisten Manöver erfordern für ihr gelingen, dass der Pilot eine Manöver-Probe würfelt. Diese basiert immer auf

GEI + GE + Steuern + Wendigkeit

Ohne ein entsprechendes Talent (**Raumschiff steuern** oder **Vehikel steuern**) ist es Charakteren nicht möglich, ein Raumschiff überhaupt zu steuern - in solch einem Fall muss der Autopilot stattdessen herhalten.

Hinweis:
Da der steuernde Pilot aktionsfrei das Buggeschütz bedienen kann, muss er nicht auf diesen Angriff verzichten, wenn er seine Aktion für ein Manöver einsetzt.

MANÖVERLISTE

Folgende Manöver kann ein steuernder Pilot mittels einer Aktion durchführen.

Manöver
Abschütteln
Abtauchen
Aufschließen
Dranbleiben
Eindecken
Fassrolle
Festschießen
Fieser Trick
Fliehen
Kehrtwende
Looping
Rammen
Verfolgen
Weiter Bogen

Legende:
: Von Jägern durchführbar
: Von Gejagten durchführbar
: Durchführung nicht sinnvoll
: Sternenschiffen möglich

Manche Manöver kann man nur durchführen, wenn man Jäger bzw. Gejagter ist - beispielsweise kann nur ein Gejagter das Manöver **Abschütteln** einsetzen, um seinen Verfolger loszuwerden und nicht umgekehrt.
Riesige, behäbige Sternenschiffe können nur bestimmte Manöver ausführen.

Abschütteln

Um die eigenen Jäger in dieser Runde abzuschütteln, wird eine Manöver-Probe benötigt.
Pro Jäger, den man noch in dieser Runde abschütteln will, wird der Probenwert um -2 gesenkt. Bei einem Erfolg gilt man für diese Jäger nicht mehr als ein von ihnen Gejagter und sie können in dieser Runde nicht mehr auf ihn schießen. Das Manöver kann auch eingesetzt werden, um einem Hindernis wie Asteroiden auszuweichen oder Raketen abzuschütteln.

Abtauchen

In dichten Asteroidenfeldern, Weltraumnebeln oder Wolkenbänken kann man sich mittels einer erfolgreichen Manöver-Probe (Gejagte -6) vor dem Feind verstecken (funktioniert nicht bei Raketen). Gegner können mit einer aktionsfreien Bemerken-Probe das Ziel bei Erfolg wieder ausmachen.

Aufschließen

Sofern die Geschwindigkeit des eigenen Schiffes höher als die des Gegners ist, kann ein Jäger mit einer Manöver-Probe versuchen, zu ihm aufzuschließen, um die Seitengeschütze einer Raumschiffhälfte in dieser Runde gegen ihn noch einsetzen zu lassen.

Dranbleiben

Der Jäger würfelt eine Manöver-Probe, damit sein nächstes Dogfight-Ergebnis gegen einen einzelnen, derzeit Gejagten, um +4 erhöht wird.

Eindecken

Stationäre Ziele der GKL A oder B in unmittelbarer Nähe zueinander (wie etwa in einer Reihe parkende Kampfjäger) können gebündelt unter Beschuss genommen werden. Dafür wird nach erfolgreicher Manöver-Probe ein einzelner Angriff gewürfelt, dessen Wert um -2 für jedes zusätzliche Ziel (oder ebenso große Zwischenräume) gesenkt wird. Die Ziele müssen auf einer Linie liegen. Bei Erfolg erhält jedes der Ziele den Schaden.

Fassrolle

Der Pilot würfelt eine Manöver-Probe mit -2. Bei einem Erfolg erhält seine Schiff bis zum Ende der Runde +2 auf Schilde, Hüllenpanzer und Waffensysteme.

Festschießen

Gelingt dem Piloten eine Manöver-Probe erhält er gegen einen bestimmten Gejagten mit dem von ihm bedienten Buggeschütz +1, solange dieser Gejagter bleibt. Das Manöver kann jede Runde wiederholt werden und den Bonus weiter erhöhen (bis maximal +5).

Fieser Trick

Kann nach erfolgreicher Manöver-Probe gegen verfolgende Ziele (Jäger oder Rakete) eingesetzt werden, um diese je nach Wahl des Piloten in (sofern vorhanden) Hindernisse oder gegeneinander fliegen zu lassen, so dass es zur Kollision kommt.
Ausgetrickste Piloten (nicht aber Raketen) können dies mit erfolgreichen Bemerken-Proben noch aktionsfrei verhindern.

Fliehen

Entscheidet man sich zur Flucht, wird - wie im Distanzkampf auch - nach einer erfolgreichen Geschwindigkeits-Probe (Jäger +4) die Click-Distanz in der Folgerunde erhöht. Eine Manöver-Probe ist nicht nötig.

Kehrtwende

Raumjäger (also nur Raumschiffe der Größenklasse B - siehe Seite 20) können Dank ihrer Schubdüsen schnell gewendet werden, so dass sie rückwärts weiter fliegen und mit dem Buggeschütz auf ihre Jäger feuern können, sofern dem Piloten eine Manöver-Probe gelingt, ansonsten wird dessen nächste Dogfight-Probe um -2 erschwert.

Looping

Der Pilot würfelt eine Manöver-Probe -4. Bei Erfolg werden alle Jäger bis zum Ende der Runde für den Piloten zu Gejagten und umgekehrt.

Zudem können durch das Manöver in dieser Runde sowohl Bug-, 360°- und Heckgeschütz auf den zu Gejagten gewordenen Jägern abgefeuert werden.

Rammen

Ein Jäger kann sein Ziel mit einer Manöver-Probe rammen, wodurch beide Schiffe **Kollisionsschaden** erleiden.
Bei einem Immersieg erleidet der Rammende selbst nur halben Schaden und keinen **Kritischen Schiffsschaden**.

Verfolgen

Hat ein Gegner in dieser Runde erfolgreich das Manöver Fliehen eingesetzt, kann mit einer erfolgreichen Geschwindigkeits-Probe die Click-Distanz zu ihm in der Folgerunde um 1 reduziert werden.
Eine Manöver-Probe ist nicht nötig.
Dabei entfernt man sich allerdings unweigerlich von allen sonstigen, nicht geflohenen Feinden um 1 Click.

Weiter Bogen

Wer einen weiten Bogen fliegt, erhält -2 auf seine nächste Dogfight-Probe, dafür können (sofern vorhanden und bemannt) in dieser Runde die Seitengeschütze einer Raumschiffhälfte auf gejagte Gegner oder Feinde in mehr als 0 Clicks Entfernung abgefeuert werden.

Würfelt der Pilot für seinen Bogen zudem eine Manöver-Probe, können die Geschütze beider Seiten feuern.

FEUER FREI!

Die folgenden Regeln behandeln das Schießen auf andere Raumschiffe - sowohl im Distanzkampf als auch in Dogfights.

Bewaffnete Raumschiffe haben standardmäßig immer ein Buggeschütz, welches **der Pilot beim Steuern aktionsfrei** bedienen kann, sobald er an der Reihe ist.
Zusätzlich verfügen Raumschiffe oftmals noch über weitere Geschütze - entweder am Heck, an den Seiten oder gar schwenkbare 360°-Kanzeln.
Alle Zusatzgeschütze müssen einzeln bemannt werden, um mittels einer Aktion auf Gegner zu feuern, wenn der jeweilige Schütze an der Reihe ist - und sein Ziel auch im Visier hat.

ZIELE IM VISIER

Ob ein Geschütz in einer Runde überhaupt auf Gegner feuern kann, ist der nachfolgenden Tabelle zu entnehmen.
Zudem können erst durch die erfolgreiche Ausübung **mancher** Manöver bestimmte Ziele ins Visier geraten (bzw. aus dem Sichtfeld verschwinden), weshalb beachtet werden muss, ob vor oder nach solch einem Manöver gefeuert wird:

Distanzaktion (1+ Clicks)	Bug	Seite	Heck	360°
Annähern	✔	✖	✖	✔
Fliehen	✖	✖	✔	✔
Verfolgen	✔	✖	✖	✔
Im Dogfight	**Bug**	**Seite**	**Heck**	**360°**
als Jäger	✔	✖	✖	✔
als Gejagter	✖	✖	✔	✔
stationäres Ziel	✔	✔	✔	✔
nach erfolgreicher Manöver-Probe	**Bug**	**Seite**	**Heck**	**360°**
Abtauchen	✖	✖	✖	✖
Aufschließen	✔	✔	✖	✔
Fliehen	✖	✖	✔	✔
Kehrtwende	✔	✖	✖	✔
Looping	✔	✖	✔	✔
Rammen	✖	✖	✖	✖
Weiter Bogen	✔	✔	✖	✔

ANGRIFFE WÜRFELN

Wer ein Geschütz abfeuert, würfelt den Angriff mit **GEI + GE + Waffensysteme**. Wie in "normalen" Kämpfen auch entspricht das Probenergebnis dem Schaden.

Überhitzte Geschütze

Bei einem **Angriffspatzer** mit einem Bordgeschütz kann dieses für 1 Runde nicht eingesetzt werden (es sei denn, es wurde in der Vorrunde nicht abgefeuert), da es abkühlen muss. Bei weiteren Patzern im selben Gefecht verdoppelt sich jedesmal die benötigte Abkühlzeit (2 Runden, 4 Runden, 8 Runden usw.).

Unfähige Schützen?

Wer gut mit der Laserpistole umgehen kann, bringt zwar gute Voraussetzungen mit, ist damit aber nicht automatische auch ein guter Bordschütze (zumal Raumschiffgeschütze mit GEI+GE statt AGI+GE abgefeuert werden).
*Zudem können kampforientierte Talente nur mit dem Talent **Bordschütze** auch im Raumkampf genutzt werden.*

SCHILDE

Wurde ein Raumschiff getroffen, erhält es Schaden in Höhe des gewürfelten Angriffsergebnisses. Verfügt das Schiff über Schilde, halten diese zunächst den Schaden ab.
Dabei wird der Schildwert um den gewürfelten Schaden reduziert, welche der Schildgenerator aber wieder regenerieren kann.

Beispiel:
Ein omikronischer Handelsfrachter mit : 15 wird von Raumpiraten angegriffen und erhält 10 Schadenspunkte, welche von den Schilden abgefangen werden, die nun nur noch : 5 betragen.

Schildregeneration

Schilde regenerieren sich jede Runde selbstständig mit Hilfe ihres Schildgenerators, sofern sie nicht auf Null gesenkt wurden (siehe unten).
Dafür wird eine -Probe gewürfelt, deren Ergebnis den regenerierten -Punkten entspricht.
Dieser Wurf wird immer zu Beginn einer neuen Initiative-Phase gewürfelt.

Beispiel:
Ein Raumjäger der Liga (: 10) wird von Xerx attackiert, seine Schilde sinken auf : 6. Für den Schildgenerator (: 10) wird zu Beginn der nächsten Runde eine 8 gewürfelt, wodurch sich die Schilde wieder vollständig (6 + : 8 = :10) aufladen.

Hinweis:
Der Wert in Schilde kann durch zu hohe Ergebnisse bei der Schildregeneration nie über den Ausgangswert steigen.

Ausgefallene Schilde

Fallen die Schilde auf Null oder darunter, können sie vom Schildgenerator nicht mehr aufgeladen werden. Erst nach einer Reaktivierung der Schilde mittels

GEI + VE + Schildtechnik + Steuern

über ein Bordterminal wird der Schildgenerator wieder ab der Folgerunde aktiv.

Ein paar Schilddetails

Bei flugfähigen Fahrzeugen mit ausgefahrenen Fahrwerken/direktem Bodenkontakt funktionieren Schilde nicht.

Werden Türen, Luken oder Schleusen geöffnet, entstehen an diesen Stellen auch durchlässige Lücken in den Schilden, bis sie wieder geschlossen werden.

Schilde halten Scansignale nicht auf, dies ist nur mittels eines Störsenders oder getarnten Schmugglerverstecks möglich.

HÜLLENPANZER

Wenn die Schilde nicht mehr halten, bleibt dem Raumschiff nur noch sein Hüllenpanzer , der regeltechnisch wie die Abwehr eines Charakteres funktioniert.

Auch hier wird der Schaden um das Probenergebnis der -Probe reduziert.

Beispiel:
Ein vitarischer Transporter (: 15) kassiert 20 Schadenspunkte. Seine Schilde werden dadurch vollständig aufgebraucht und fallen aus. Für die restlichen 5 Schadenspunkte, die das Schild nicht mehr abfangen konnte, wird nun eine Hüllenpanzer-Probe gewürfelt.

SCHADEN

Schaden, den Schilde und Hüllenpanzer nicht abhalten können, wird direkt von der Struktur des Schiffes abgezogen - sinkt diese auf Null oder weniger, explodiert das Raumschiff bzw. ist nicht mehr einsatzfähig (bei Schiffen mit SC an Bord empfehlenswert).

Kritischer Schiffsschaden

Wird man von einem schadens-verursachenden Immersieg getroffen oder misslingt die Hüllenpanzer-Probe, erhält das Raumschiff zudem **Kritischen Schiffsschaden**.

Kritischer Schiffsschaden wird auf der gleichnamigen Tabelle vom Schützen mit einem W20 ermittelt.

Sinkt ein Kampfwert durch Kritischen Schiffsschaden auf Null oder weniger, muss die entsprechende Technik komplett ersetzt werden, da sie irreparabel zerstört wurde.

Gezielte Schäden

Manchmal will man ganz gezielt auf eine spezielle Stelle zielen - beispielsweise den Antrieb eines Raumschiffes oder ein bestimmtes Bordgeschütz.

Dafür wählt man aus der Tabelle Kritischer Schiffsschaden das entsprechende Ergebnis, dass man mit einem Schuss erzielen will und senkt den Angriffswert um den unter ⊕ aufgeführten Malus.

Ist in der Spalte ⊕ kein Malus ("-") aufgelistet, so kann man **diesen** Schaden **nicht** gezielt verursachen.

Trifft man trotz des Malus und verursacht dabei Strukturschaden, tritt der gewünschte Kritische Schiffschaden automatisch in Effekt (unabhängig von eventuellen weiteren Schiffsschäden).

KRITISCHER SCHIFFSCHADEN (misslungene Hüllenpanzer-Proben oder Immersiege)

W20	Schaden	Effekt	⊕	Reparatur
1	Glück gehabt - nichts passiert	Keiner	-	-
2	Kommunikationsausfall	Bordfunk & Scanner ausgefallen	-8	oder
3	Frachtraumtreffer	-W20/2 auf; -(W20)% Ladung	-4	pro 1
4	Treibstoffleck	-1 TE pro Stunde	-8	
5	Hüllenpanzerung beschädigt	-W20/2 auf	-	
6	Lebenserhaltung ausgefallen	Null-G; 2W20h noch Luft	-4	
7	Schildgenerator beschädigt	-2 auf	-4	
8	Steuerung beschädigt	-1 auf	-4	
9	Antrieb beschädigt	-1 auf, -2 auf	-2	
10	Navigationscomputer getroffen	Keine Psisprünge möglich	-	
11	Waffensysteme beschädigt	-1 auf	-8	
12	Scanner zerstört	Zuf. Schiffsscanner zerstört	-	ersetzen
13	Bordgeschütz*	Zuf. Bordgeschütz zerstört**	-8	ersetzen
14	Raketenschacht*	Zuf. Raketenschacht zerstört	-8	ersetzen
15	Sauerstoffverlust	Nur noch Luft für 2W20 h	-8	
16	Steuerung schwer beschädigt	-2 auf	-8	
17	Antrieb schwer beschädigt	-2 auf, -4 auf	-4	
18	Schildgenertor schwer beschädigt	-4 auf	-8	
19	Psimolekulator beschädigt	Psisprünge nicht möglich	-	
20	Fataler Treffer	SL: 5 weitere Würfe oder BOOM!	-	variiert

*: Ist das Schiff unbewaffnet, wird erneut gewürfelt.
**: Bei bemannten Geschützen erhält der Schütze (GKL A) W20 Schaden + GKL-Modifikationen.

Was wird zur Reparatur benötigt (Probe, Zeitaufwand & Co)

- Probe auf GEI+VE* an Bord-Terminal
- Mechatronik-Probe
- W20 Min. Reparatur & Mechatronik-Probe
- Aussen; W20 Min. Reparatur & Mechatronik-Probe
- Werkstatt nötig, nach W20 h Mechatronik-Probe
- Reparatur hat Ersatzteilkosten

*: Mechatronik- & Steuern-Talent geben Bonus

RAKETEN

Mittels einer Aktion kann der Pilot oder ein Kamerad eine oder mehrere Raketen auf einen einzelnen Gegner im Bug-Visier abfeuern (kein Wurf erforderlich), der 3 oder weniger Clicks entfernt ist.

Hinweis:
Sternenschiffe können Raketen in sämtliche Richtungen innerhalb der Reichweite abfeuern, sind also nicht auf Ziele im Bug-Visier beschränkt.

Das automatische Nachladen dauert im Anschluss eine Runde.
Raketen können bereits im Distanzkampf abgefeuert werden, treffen aber selbst bei 0 Clicks **niemals in der Runde**, in der sie abgefeuert werden. Sobald die Distanz einer bereits abgefeuerten Rakete zu ihrem Ziel **bei Rundenbeginn** Null beträgt, kann sie es treffen und würfelt mit ihrem PW eine **Dogfight-Probe**.
Mit den Bordgeschützen kann man versuchen, eine Rakete (:1 :10) mit :-4 abzuschießen, sofern man sie im Visier hat.

Sofern die Rakete ein gleiches oder höheres Dogfight-Ergebnis erzielt als ihr Ziel, wird sie es am **Ende der Runde** schließlich treffen, wenn dem Piloten vorher nicht das Manöver **Abschütteln** gelingt (eine Flucht ist dagegen nicht möglich).

IN DER WERKSTATT (CREDITS GKL-ABHÄNGIG)

Normaler Strukturschaden benötigt 1x pro Punkt.
Sämtliche Reparaturen können mit Mechatronik eigenständig repariert werden, nicht jedoch zerstörte Elemente, deren Kampfwert auf Null gesunken ist.
Reparaturen *Kritischer Schiffsschäden* mit einem können nur in einer professionellen Werkstatt mit Hebekränen, Wartungsbots & Co repariert werden.

REPARATURKOSTEN	Erklärung	GKL A	GKL B	GKL C	GKL D
Ersatzteillager (statt Werkstatt)	eingezahlte Credits = Ersatzteile für zukünftige Reparaturkosten	max. 1.000*	max. 2.500*	max. 10.000*	max. 250.000*
Reparatur von 1	Reparaturen *Kritischer Schiffsschäden*, die mit einem markiert sind, benötigen Ersatzteile, die man von einer Werkstatt einbauen lässt. Alternativ kann man sich ein eigenes, kleines Ersatzteillager schaffen, um auf Reisen nicht auf eine Werkstatt angewiesen zu sein (ausgenommen). Mit den vorab in "Ersatzteile" investierten Credits werden dann die Reparaturkosten "bezahlt".	25	50	125	300
Reparatur von 1		38	75	188	450
Reparatur von 1		50	100	250	600
Reparatur von 1		50	100	250	600
Reparatur von 1		63	127	316	759
Reparatur von 1		50	100	250	600

*: Das Limit gilt nur für Ersatzteile an Bord der begrenzten Räumlichkeiten eines Schiffes.

NEUANSCHAFFUNGEN	Erklärung	GKL A	GKL B	GKL C	GKL D
Schildgenerator (wenn =0)	Preisangabe pro 1 Punkt -> Grundwert x Preis = Endpreis	250	500	1.250	3.000
Steuereinheiten (wenn =0)	Preisformel: (x 2) x (x 2) x (x 2) x (x 2)	siehe Formel	siehe Formel	siehe Formel	siehe Formel
Antrieb (wenn =0)	Preisformel: x x x (/5)	siehe Formel	siehe Formel	siehe Formel	siehe Formel
Waffenkontrollsystem (wenn =0)	Benötigt Bordgeschütze und umgekehrt	500	1.000	2.500	6.000
Bordgeschütz (außer 360°)	*Hinweis: Zulässige Bordgeschützplätze beachten*	1.500	3.000	7.500	18.000
Bordgeschütz (360°)	*Hinweis: Zulässige Bordgeschützplätze beachten*	-	5.000	12.500	30.000
Raketenschacht	*Hinweis: Maximal zulässige Schachtanzahl beachten*	-	7.500	7.500	7.500
Psiliumfilter	Extrahiert Psilium aus Psiraum: +1TE alle W20 x 5 Tage; nur im All	-	25.000	62.500	150.000
getarntes Schmugglerversteck*	Tarnt sich und Inhalt mit PW: 18 erfolgreich vor Scans	250	500	1.250	3.000
Traktorstrahl samt -schleuse**	Zum Einsammeln von Treibgut & Co (nur kleinere GKLs)	-	10.000	25.000	60.000

*: Faustgroß (GKL A), Koffergroß (GKL B), Platz für 4 liegende Personen (GKL C), Lagerraum (GKL D)
**: Reichweite 1 Click; Modell kann kleinere GKL haben als die eigene: Ein GKL-C-Raumschiff kann mit GKL-B-Traktorstrahl kann GKL-A-Treibgut bergen.
Fluchtfähige Beute mit PW: 15 treffen. Wenn getroffen würfelt Beute ab Folgerunde vergleichende, wiederholbare (-2 pro jeden weitern Versuch) Geschwindigkeits-Probe gegen PW: 10, um nicht weiter festgehalten bzw. angezogen und eingeholt zu werden. Befreite Beute in Reichweite kann man versuchen jede Runde neu einzufangen.

RAKETEN

Rakete	Schaden	Distanzkampf	Dogfight	Lenkenergie	CREDITS
Standard	2W20	2 Clicks / Runde*	PW: 20	1 Runde	500
Lenkrakete Klasse A	2W20	2 Clicks/Runde	PW: 20	2 Runden	750
Lenkrakete Klasse B	2W20	2 Clicks/Runde	PW: 20	3 Runden	1.250
Lenkrakete Klasse C	2W20	2 Clicks/Runde	PW: 25	2 Runden	1.500
Lenkrakete Klasse D	2W20	2 Clicks/Runde	PW: 30	2 Runden	2.500
*: Im Distanzkampf nur gegen stationäre Gegner & Sternenschiffe (GKL D) einsetzbar, da fester Kurs für Kleinere ausweichbar					

Raketenabwehr*	EFFEKTE	CREDITS
Flares	Senkt aktuelles Dogfight-Ergebnis aller jagenden Raketen um W20/2	750
Täuschkörper	Dogfight (PW: 25) > Raketen-Dogfight -> 1 Rakete & Körper zerstört	1.000
*: Benötigen Raketenschacht zum Abschuss		

Während Standardraketen bei einem Erfolg keine Gefahr mehr darstellen und in der Ferne entschwinden (Lenkenergie 0), lassen sich Lenkraketen nicht so einfach abschütteln:

Sofern sie noch über genügend Lenkenergie (siehe Tabelle) verfügen, können sie in der Folgerunde eine neue Dogfight-Probe würfeln!

GRÖSSENKLASSEN

Ein Raumjäger, der auf ein Sternenschiff schießt, hat weitaus ungefährlichere Waffensysteme und verträgt weniger als sein Gegenüber.

Um diese Unterschiede zu berücksichtigen, werden vier verschiedene Grössenklassen (GKL A bis D) verwendet.

GRÖSSENKLASSEN (GKL)

Charaktere Bodenfahrzeuge	Panzer Raumjäger	Raum-transporter	Sternen-schiffe

GKL A

Hierunter fallen sowohl frei laufende Charaktere und einfache, **ungepanzerte** Bodenfahrzeuge wie beispielsweise Speederbikes, zivile Levicars, städtische Schwebebusse & Co.

GKL B

In diese Kategorie fallen sowohl schwere, gepanzerte Bodenfahrzeuge, Geschützstellungen, raumflugfähige Transportshuttles oder bewaffnete Kampfjäger einer Flotte.
Für Monster der Größenkategorie riesig gelten ebenfalls die Regeln für GKL B.

GKL C

Diese Kategorie umfasst alle Raumschiffe, die größer als Raumjäger sind und über einen Maschinenraum, Kabinen und Frachträume verfügen - ob militärischer Truppentransporter, unauffälliges Schmugglerschiff, die schrottreife Handelsbarke eines omikronischen Händlers oder Monster der Größenkategorie gewaltig.

GKL D

In der letzten Kategorie befinden sich Raumschiffe von gewaltigen Ausmaßen, mit unzähligen Decks und Platz für viele Hunderte oder gar Tausende.

Raumschiffe von solcher Größe gelten für kleinere Gegner als **stationäre Gegner**, vor denen man allerdings **nicht** automatisch fliehen kann.

Für Monster der Größenkategorie gigantisch gelten die Regeln von GKL D ebenfalls.

Unterschiedliche GKL

Wenn Raumschiffe unterschiedlicher Grössenklasse sich gegenseitig beschießen, werden der ausgewürfelte Schaden und der Hüllenpanzer modifiziert:

PRO GKL-UNTERSCHIED:

DER KLEINERE ERHÄLT
- *Schaden -5*
- *Abwehr/Hüllenpanzer -5*

DER GRÖSSERE ERHÄLT
- *Schaden +5*
- *Hüllenpanzer +5*

Beispiel:
Ein imperialer Jäger (GKL B) schießt auf eine avarische Phytoarche (GKL D), die zwei Größenklassen über ihm liegt, weshalb der gewürfelte Schaden von 16 um 10 gesenkt wird und nur noch lächerliche 6 beträgt, gegen die die gigantische Phytoarche zudem noch einen Bonus von +10 auf ihren Hüllenpanzer erhält.

RAKETEN & GKL

Schießt man mit einem Bordgeschütz auf Raketen oder mit Raketen auf ein Raumschiff, sind diese Regeln nicht relevant und werden komplett ignoriert.

Nur bei Raketen aus tragbaren Raketenwerfern von Charakteren oder bei Raketen, die von einem Raumschiff auf Ziele der Größenklasse A abgefeuert werden, kommen die Regeln für unterschiedliche GKL wieder zur Anwendung.

RAUMSCHIFFWERTE

Vehikel	GKL								B LOUR H						
imperialer Raumjäger	B	20	-	15	-	+5	15	+2	B	-	12	15	10	5	1-1
Shark (Raumtransp.)	C	40	20	10	10	+4	12	+3	B,O	2 (2)	12	15	30	5	18-36
Skuzy (Sportjäger)	B	10	10	10	10	+4	12	+2	B	-	10	13	10	-	2-2
Strider	C	50	15	15	15	+3	10	+1	B,O	0 (2)	10	14	50	10	6-12
Vandenberg	C	60	20	15	10	+2	11	+1	B	0 (2)	12	14	60	10	10-20
ziviles Transportshuttle	B	20	15	15	15	+2	8	-	-	-	10	12	40	10	40-80

B: Buggeschütz
L: Linkes Geschütz
OxU: 360°-Geschütz (oben oder unten angebracht)
R: rechtes Geschütz
H: Heckgeschütz

: eingebaute Raketenschächte (maximal einbaubar)
: PW für Piloten-Probe eines typischen Piloten (GEI+GE+Talente+)
: maximale Treibstoffeinheiten (TE)
: Abklingzeit in Stunden nach Psiraumreisen; "-" = keine Psiraumreisen
: Crew (Standardbemannung - Maximal möglich für Lebenserhaltung)

Hinweis: *Detaillierte Raumschiffbeschreibungen werden von uns noch nachgereicht - zunächst war uns wichtig, Euch schon mal erste Werte zum Spielen mit auf den Weg zu geben.*

BEISPIEL EINES RAUMKAMPFS

Ein Gruppe Piraten an Bord einer **Shark** hat im Voidspace das Signal einer **Strider** geortet und *springt* zu ihnen. Beide Schiffe haben **GKL C**, weshalb Grössenklassen-Regeln entfallen.

1. Anfängliche Distanz ermitteln

Die **Anfängliche Distanz** beim **Anspringen** wird auf der dazugehörigen Tabelle per Würfelwurf ermittelt und ergibt eine 12.
Das Gefecht beginnt also im **Distanzkampf** mit **2 Clicks** Entfernung zueinander.

2. Kampfrunde I (Distanzkampf)

Der **Pilot der Strider** hat die höchste Initiative und handelt zuerst. Angesichts des plötzlichen Auftauchens der Piraten will er reflexartig die Flucht ergreifen und entscheidet sich für die **Distanzaktion Fliehen**. Dafür muss dem Pilot eine **Geschwindigkeits-Probe** gelingen, deren PW :10 beträgt. Der Wurf gelingt, wodurch sich die Distanz zu den Piraten in der Folgerunde um 1 Click erhöhen wird.

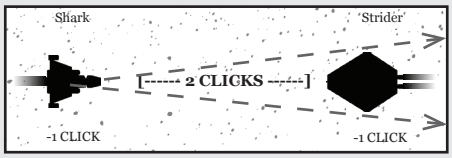
Doch vorher ist noch der **Pilot der Shark** an der Reihe. Er will die Beute natürlich nicht entkommen lassen und wählt daher die **Distanzaktion Verfolgen**, für die auch er eine **Geschwindigkeits-Probe** würfeln muss (:12) - was ihm gelingt!
Somit würde sich die Clickdistanz in der Folgerunde zur Strider um 1 verringern - da beide Seiten erfolgreich sind, wird der Abstand also gleich bleiben (Fliehen: +1 Click; Verfolgen: -1 Click = 0 Clicks Unterschied).

3. Kampfrunde II (Distanzkampf)

Die Strider-Crew erkennt, dass die schnellere Shark sie auf kurz oder lang immer wieder einholen wird und man ihr nicht entkommen wird.
Da man noch ein paar Überraschungen auf Lager hat, beschließt man also, sich zu wehren.
Der **Striderpilot** wählt daher nun die **Distanzaktion Annähern**, was immer automatisch gelingt. In der Folgerunde wird sich die Entfernung dadurch um **1 Click verringen**.

Auch der **Piratenpilot** wählt **Annähern**, zusätzlich feuert er aber auch noch (aktionsfrei) mit seinem **Buggeschütz** eine Salve Richtung Strider. Da man in dieser Runde aber immer noch als 2 Clicks voneinander entfernt gilt, wird sein **Angriffswert geviertelt** und die Probe misslingt.

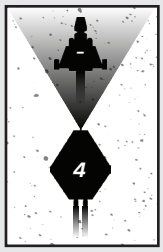
Ein **weiterer Pirat** bedient das **360°-Geschütz** der Shark, das er nun mittels seiner Aktion abfeuert - da aber auch sein Angriffswert derzeit noch **geviertelt** wird, trifft er ebenso wenig.



4. Kampfrunde III (Dogfight)

Da beide Seiten die 2 Clicks um je 1 Click mindern, befindet man sich nun bei 0 Clicks im Dogfight miteinander und vor der regulären Initiative-Phase kommt nun erst die **Dogfight-Phase.**

Beide Seiten würfeln ihre **Dogfight-Proben**:



Dem Striderpiloten gelingt dies mit einer 4, während der Piratenpilot mit seiner Dogfight-Probe scheitert - somit ist die Strider in dieser Runde automatisch der **Jäger**.

Erst jetzt beginnt die **Initiative-Phase** mit dem **Striderpiloten**. Da er als **Jäger** die Piraten vom Cockpit aus **im Visier** hat, feuert er (aktionsfrei) mit dem **Buggeschütz** und trifft mit einer ordentlichen 16!
Die Schilde (:20) des Piratenschiffes sinken somit auf 4 (= 20 - 16).

Zudem will er die Position halten und wählt daher als Aktion das **Manöver Dranbleiben**. Ihm gelingt die benötigte **Manöver-Probe**, wodurch die Strider auf ihr nächstes Dogfight-Ergebnis einen Bonus von +4 erhält.

Nun sind die **Piraten** an der Reihe. Durch die **misslungene Dogfight-Probe** kann der Piratenpilot in dieser Runde **gar kein Manöver** fliegen.
Zudem kann er als **Gejagter** auch nicht das **Buggeschütz** gegen die Strider einsetzen.
Somit bleibt den Piraten nur ihr **360°-Geschütz** und die Strider wird mit einer 5 getroffen, was ihre Schilde (:15) auf 10 senkt.

Schließlich ist der Initiative nach noch ein bislang untätiges Crewmitglied der **Strider** an der Reihe, welches nun von der Geschützkanzel der Strider auf die Piraten feuert - und einen **Immersieg** erzielt!

Ganze 28 Schadenspunkte erhält die Shark. Ihre **Schilde** (derzeit :4) sinken also vollständig **auf Null** und sind somit **deaktiviert**.
Gegen die restlichen 24 Schadenspunkte würfelt die Shark dagegen eine **Hüllenpanzer-Probe** (:10), die mit einer 3 erfolgreich ist.
Somit erhält das Schiff (:40) ganze 21 (= 24 - 3) **Sturkturschaden**.

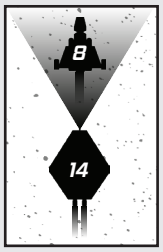
Zudem besagt ein Immersieg, dass **Kritischer Schiffsschaden** verursacht wurde, der auf der dazugehörigen Tabelle ausgewürfelt wird.

Das Wurfergebnis von 16 bedeutet, dass die Steuerung des Schiffes (:+4) schwer beschädigt wurde (-2).
Da in jede **Dogfight-** und **Manöver-Probe** mit einfließt, hat dies direkte Auswirkungen auf den weiteren Kampfverlauf.

Bevor die Runde endet kommen wir noch einmal zurück zu dem Sharkpiloten, der in dieser Runde ja noch keine Aktion ausgeführt hatte.
Dies holt er nun noch schnell nach, indem er versucht, die soeben erst ausgefallenen Schilde über ein Cockpit-Terminal wieder zu reaktivieren.
Leider misslingt ihm die notwendige Probe auf GEI+VE (siehe Tabelle **Kritische Schiffsschäden** - Reparatur).

5. Kampfrunde IV (Dogfight)

Beide Piloten würfeln neue **Dogfight-Proben**, wobei die Strider durch ihr erfolgreiches Dranbleiben-Manöver einen Bonus von +4 auf das Wurfergebnis erhält, während die Piraten durch die beschädigte Steuerung einen Malus auf den Probenwert von -2 erhalten.



Diesmal sind beide erfolgreich, doch der Pilot der Strider kann sich weiterhin als **Jäger** behaupten.

Bevor die Initiative-Phase beginnt, kommt noch der **Schildgenerator** (:15) der Strider zum Einsatz (da die Schilde der Shark noch immer inaktiv sind, kann ihr Schildgenerator sie momentan nicht wieder aufladen):
Mit einer erfolgreichen Probe von 12 sind die auf 10 gesunkenen Schilde der Strider nun wieder vollständig aufgeladen (:15).

Schließlich beginnt der Pilot der Strider abermals mit der Initiative und verwendet seine Aktion nicht für ein Manöver, sondern das Abfeuern einer Rakete (Standard). Diese wird die Shark am Ende der Folgerunde treffen.

Als Nächstes sind die Piraten an der Reihe und der Pilot versucht mit dem **Manöver Abschütteln** sowohl die Strider als auch die Rakete loszuwerden - scheitert jedoch bei der um -2 modifizierten Probe.

Bleibt ihnen nur noch die **Geschützkanzel**, um die **Rakete** loszuwerden - und tatsächlich trifft man mit einer bescheidenen 2, die jedoch ausreicht, um die Rakete (:1) zu zerstören, da diese ihre **Hüllenpanzer-Probe** nicht schafft.

Schließlich ist noch das Crewmitglied in der Geschützkanzel der Strider an der Reihe, das abermals auf die Piraten feuert und dabei eine 12 erzielt. Die **Hüllenpanzer-Probe misslingt** der Shark und ihre **Struktur** von derzeit noch :19 sinkt auf 7**!**

Zudem gibt es für die mißlungene Probe **Kritischen Schiffsschaden**. Gewürfelt wird eine 20 und da in der Shark kein SC an Bord ist, entscheidet sich der SL für BOOM!

Sternenstreuner-Edition

STARSLAYERS

DAS ROLLENSPIEL DER ZUKUNFT

ZU FERNEN STERNEN

Erweiterungsband

TRIEBWERKE GESTARTET..!

Mit diesem ersten Erweiterungsband für die Sternenstreuner-Edition von STARSLAYERS macht sich Deine Spielrunde auf "zu fernen Sternen".

Erfahre alles über Raumreisen, Raumhäfen und Raumschiffe. Wie steuert man ein Schiff in die Schlacht, wie laufen Dogfights ab und was ist mit solchen Extras wie Raketen, Langstreckenscans oder Störsendern?

Werde Pilot und erlerne neue Talente wie Kampfflieger, Schildtechnik oder Teufelskerl. Und schließlich wären da noch die katzenhaften Vitari, in deren Fell Du mit dieser Erweiterung schlüpfen kannst - also mach Dich bereit!

Mit den Regeln der Sternenstreuner-Edition kannst Du schon vor Erscheinen des Pen'n'Paper-Rollenspiels STARSLAYERS actiongeladene Abenteuer in einer fernen Zukunft erleben.

STARSLAYERS baut auf den schnellen, schlanken Regeln der SlayEngine auf, die bereits von DUNGEON- und GAMMASLAYERS verwendet wird. Diese Seiten beinhalten bis auf einen 20seitigen Würfel alles, was Du und Deine Freunde zum Spielen benötigen:

Dieser Band erweitert Dein Spiel um:

- Eine neue Spezies - die katzenhaften Vitari
- Eine neue Klasse - raumfahrende Piloten
- Neue Talente für alle Klassen
- Regeln für Raumreisen und Raumkämpfe