

**STAR WARS**  
**AM RANDE DES**  
**IMPERIUMS**

**Schiffserhaltungskosten**



**Ein Leitfaden für Sternepiloten**



# Inhaltsverzeichnis

Inspiration .....	3	Systemfehler .....	9
Einführung .....	3	Hyperantrieb Instandhaltung .....	11
Treibstoff .....	3	Hyperantriebsfehler .....	12
Energie .....	4	Verbrauchsgüter II .....	13
Verbrauchsgüter .....	6	Raumhäfen .....	14
Instandhaltung .....	7	Schiffsverbesserungen .....	17
Reparieren, tanken, auffüllen .....	7	Beispiel.....	19
Schiffsinstandhaltung .....	7	Wartungsbogen .....	20

## CREDITS

### WRITING AND DEVELOPMENT

Dave 'RebelDave' Brown  
Shay 'RusakRakesh' Blechman.

### BASED ON AND INSPIRED BY

West End Games: *Tramp Freighters*  
*Starship Mundane Costs* by GM Hooly.

### PROOFREADING

Ian 'GM Hooly' Houlihan  
Drew 'Kainrath' Kay

### COVER AND INTERIOR ART

Sourced from Google. Artists Unknown.

### ACKNOWLEDGEMENTS

My Thanks to FangGrip for his Style Guide

A special Thank You to Shay Blechman.  
This supplement started off as a few house  
rules for my own group.  
When I then sat down to flesh it out, it took  
on a life of its own.

Without his help, ideas and editing, this  
would never have come as far as it has.

-Dave

This is a fan made supplement for the Star Wars Roleplaying Game series published by  
Fantasy Flight Games. No Copyright Infringement is intended.  
This is a Free Publication and not intended for sale.

## Was zu diesem Leitfaden inspirierte

Während das Star Wars-Rollenspiel von Fantasy Flight Games für die narrative Umgebung konzipiert ist, in der die Geschichte Vorrang vor der Spielmechanik hat, können die kleinen Details der Schiffsbetriebskosten in dem größeren Abenteuer, an dem unsere Spieler beteiligt sind, leicht ignoriert werden.

Obwohl dies in Ordnung ist, möchten einige Gruppen möglicherweise die kleineren Details der Kosten wissen, die mit dem Betrieb eines Schiffes verbunden sind. Für einige wird es mehr Tiefe hinzufügen, für andere eine größere Immersion verleihen, und für diejenigen, die versuchen möchten, tatsächlich ein Handelsspiel auszuführen, könnten sie wichtige Details sein, die berücksichtigt werden müssen. Diese Ergänzung soll einen Rahmen für die Kosten eines Schiffsbetriebs geben.

## Einführung

*Ein Schiff zu führen bedeutet nicht nur, eines zu kaufen und in den Sonnenuntergang zu fliegen. Sie alle erfordern bestimmte Dinge. Treibstoff, Energie und Wartung, um zu funktionieren und ein Schiff zu betreiben, müssen bestimmte Faktoren berücksichtigt werden, wie die Masse der Frachtladung, die Belastung der Systeme, die Anzahl der Passagiere und die Verbrauchsmaterialien, die jedes Schiff zur Unterstützung seiner Besatzung benötigt.*

### Treibstoff

Dies ist das Herzblut für die meisten Schiffe, ohne das die Motoren nicht laufen können, und ohne diese haben kleinere Schiffe keine Kraft.

Während Schiffe im Kapitalmaßstab und die größeren Frachter groß genug sind, um ihre eigenen Fusionsreaktoren für den Strom zu transportieren, sind kleinere Schiffe auf ihre Primärmotoren angewiesen, um die Energie für den Betrieb ihrer Navigations-, Flug- und Lebenserhaltungssysteme bereitzustellen.

Schiffe verbrennen ständig Kraftstoff, wenn ihre Sublicht-Motoren laufen. Jedes Schiff verwendet Treibstoff für alle Aktivitäten, die es unternimmt, vom Basisflug über Kampfeinsätze bis hin zum Standby-Leerlauf, um die Besatzung am Leben zu erhalten und Grundoperationen zu gewährleisten.

Je nach den Aktivitäten des Schiffes wird Kraftstoff zu bestimmten Raten verbraucht. Die meisten Schiffe sind, wenn sie für ihre vorgesehenen Zwecke verwendet werden, ziemlich treibstoffeffizient, sie verbringen wenig Zeit in der Atmosphäre eines Planeten, es wird für gewöhnlich nicht erwartet, dass sie viel in Bezug auf Kampfmanöver unternehmen, den kürzesten Weg zu ihren Zielen nehmen und möglichst wenige Hyperraumsprünge durchführen (**Tabelle 1 und 2**).

Sobald Sie Ihr Schiff jedoch über die ursprünglichen Konstruktionsparameter hinauschieben, steigt der Kraftstoffverbrauch. Wenn Sie einen sperrigen leichten Frachter in einem Luftkampf herumwerfen, müssen die Motoren viel härter arbeiten als nur durch die Gegend zu fliegen, und dies verbrennt mehr Kraftstoff. Ebenso ist bei Frachtern, umso größer die Schiffsmasse und die Ladung ist, desto mehr Treibstoff wird für den täglichen



Betrieb benötigt. Wenn Sie mit dieser Masse einfach von der Oberfläche eines Planeten fliegen wollen, wird halt mehr Treibstoff verbraucht, sodass ein schlauer Kapitän alle Faktoren abwägen muss, wenn er am Ende eines Jobs einen Gewinn erzielen möchte.

Während Schiffe Kraftstofftanks haben und in einigen Fällen mehr als einen, wird Kraftstoff in „Zellen“ gemessen. Es ist ähnlich wie mit Batterien, nur ist es eher eine Methode, um zu verfolgen, wie viel Treibstoff ein Schiff transportieren kann und wie viel es während verschiedener Operationen verbraucht.

Sternenjäger sind für schwere Kampfmanöver ausgelegt. Aufgrund ihrer geringeren Masse und der Anforderungen an die Besatzung kann mehr Gewicht auf die Aktivitäten gelegt werden, für die sie ausgelegt sind. **Sternenjäger haben 25 Brennstoffzellen.** Es gibt einige Ausnahmen, wie den TIE-Jäger, der noch weniger hat, aber keine lebenserhaltenden Systeme oder Schilde betreiben muss. **Leichte Frachter (Sil 4) haben im Allgemeinen 50 Brennstoffzellen,** während **schwere Frachter (Sil 5) 100 Brennstoffzellen** und mehr haben.

**Tabelle 1 – Treibstoffzellenverbrauch Frachter**

<b>Zellen Verbrauch</b>
½ bei Start und Landung + erreichen von Sprungdistanz
1 pro Hyperraumsprung
1 pro 6 Std. im Hyperraum
1 pro 12 Std. im Realraum
1 pro 1 Std. Raumkampf
1 pro 1 Std. Autopilot
1 pro 24 Std. Standby
1 pro 2 zusätzliche Passagiere über dem maximalen Besatzungslimit (4 Crewmitglieder max. + 4 Passagiere= 8 Personen max.)

**Tabelle 2 – Treibstoffzellenverbrauch Sternenjäger**

<b>Zellen Verbrauch</b>
1 pro Hyperraumsprung
1 pro 9 Std. im Hyperraum
1 pro 18 Std. im Realraum
1 pro 1 Std. Raumkampf
1 pro 2 Std. Autopilot
1 pro 48 Std. Standby

## **Energie**

Es wird Strom benötigt, um alles auf einem Schiff laufen zu lassen, außer den Motoren, die Kraftstoff verbrennen. Bei kleineren Frachtern wird dieser Strom von den primären Sublicht-Motoren erzeugt, verbrennt jedoch Kraftstoff. Das bedeutet, dass ein Schiff im Standby-Modus seine Motoren im Leerlauf laufen lassen muss, bei Kraftstoffverbrauch, um einen schnellen Start und Abflug zu ermöglichen.



Während Schiffe über einen längeren Zeitraum an einem angemessen ausgestatteten Raumhafen angedockt sind, können sie an das lokale Stromnetz angeschlossen werden, um ihre Systeme mit Strom zu versorgen, sodass die Motoren abgeschaltet werden können, um Kraftstoff zu sparen. Für längere Zeiträume können sich die Kapitäne dafür entscheiden. Dies bedeutet zwar eine längere Startzeit vor dem Flug, bevor sie starten können, aber es kann eine Übung zum Sparen von Credits sein, und wenn die Credits knapp sind, zählt jeder einzelne.

Während alle Schiffe Kraftstoff für ihre Sublichtmotoren benötigen, ist die Leistung gleichermaßen wichtig. Für die kleineren Schiffe, die zu klein sind, um ihre eigenen Stromerzeugungssysteme zu haben, beziehen sie Strom aus den Sublichtmotoren, während sie laufen (und Kraftstoff verbrennen).



Kein Kraftstoff - keine Motoren

Keine Motoren – kein Strom

Keine Energie - keine Lebenserhaltung, Flugsteuerungssysteme, Navigation ...

Selbst bei Landung müssen die Sublicht-Motoren im Leerlauf laufen, um diese Systeme am Laufen zu halten. Kapitäne können alle Systeme abschalten, um Kraftstoff zu sparen. Das Neustarten der Triebwerke und das Einschalten aller für den Flug erforderlichen Systeme kann jedoch einige Zeit dauern.

Während dies für längere Aufenthalte an einem Ort in Ordnung ist, kann es wertvolle Zeit kosten, wenn Sie schnell entkommen müssen. Daher müssen die Kapitäne ein Urteil fällen, um die Motoren auf Kosten des Kraftstoffs laufen zu lassen oder Kraftstoff sparen auf Kosten von Zeit.

Sternenjäger sind den lebenserhaltenden Systemen viel weniger ausgesetzt, normalerweise, weil sie nur eine sehr kleine Besatzung auf sehr kleinem Raum für viel kürzere Zeiträume unterstützen müssen. Der größte Teil ihrer Energie wird daher auf die Waffen- und Manövriersysteme gerichtet. Dies führt natürlich dazu, dass sie in ihrem Betrieb sparsamer fliegen (**Tabelle 2**).

Schwere Frachter und Großschiffe sind groß genug, um die massiven Stromerzeuger zu transportieren, um ihre Betriebsleistung bereitzustellen. Diese Schiffe können (müssen aber im Allgemeinen nicht) ihre Energie aus den Sublichtantrieben beziehen, sodass Treibstoffüberlegungen nur zu einem Faktor für den tatsächlichen Flug werden und somit jeglichen Treibstoffverbrauch ignorieren können, der verdoppelt werden sollte, um ihren Anteil an größerer Masse zu berücksichtigen.

Wie jedoch jeder unabhängige Auftragnehmer weiß, liegt ein Schiff dieser Größe außerhalb seines Betriebsbudgets und befindet sich in der Regel nur im Eigentum der etablierten Reedereien oder der Regierung.

Einige Besatzungen entscheiden sich dafür, Industriekraftwerke an ihren Schiffen anzubringen, damit sie die Sublicht-Motoren abstellen können, um Kraftstoff zu sparen, während die Systeme online bleiben. Dies kann bedeuten, dass sie sich nicht an die lokale



Stromversorgung anschließen müssen, um Geld zu sparen. In einigen Häfen ist dies die einzige Wahl ...

### Crew Verbrauchsmaterial

Während Schiffe selbst Treibstoff und Strom benötigen, benötigen sie auch eine Besatzung. Und eine Besatzung hat ihre eigenen Anforderungen, während lebenserhaltende Systeme von entscheidender Bedeutung sind. Nahrung, Wasser und ähnliches sind notwendig, um die langen Reisen durch die Galaxie zu überstehen.

Alle Schiffe haben eine Crew-, Passagier- und Verbrauchsmaterialbewertung. Diese geben im Allgemeinen die Menge an Vorräten an, die das Schiff für die angegebene Zeitspanne für ein Schiff mit voller Besatzung und Passagierkapazität befördern soll. (Zum Beispiel hat der YT-1300 eine Besatzung von 2 Personen, eine Passagierkapazität von 6 Personen und Verbrauchsmaterialien für zwei Monate. Genug, um 8 Wesen für 2 Monate zu ernähren.)

Das Limit Besatzung plus Passagiere ist das Maximum, für das das Lebenserhaltungssystem des Schiffes ausgelegt ist. Die meisten Systeme können darüber hinaus gestreckt werden, wenn sie allerdings über längere Zeiträume genutzt werden, je nachdem, wie weit die lebenserhaltenden Systeme ausgereizt werden, kann es zu einem negativen Effekt führen.

Die Aufnahme von Besatzungsmitgliedern oder Passagieren, die die Höchstgrenze des Schiffes überschreiten, verringert die Systembelastungsschwelle des Schiffes, da das Lebenserhaltungssystem Schwierigkeiten hat, die zusätzlichen Wesen über die Anzahl hinaus zu unterstützen, für die es vorgesehen ist. **Für jeweils 2 zusätzliche Wesen, die das Schifflimit überschreiten, wird die Systemdehnungsschwelle um 1 verringert.**

Zum Beispiel: Ein Schiff mit einer maximalen Kapazität von 8 Personen kann 1 Monat lang genug Vorräte (ohne zusätzliche Kosten auf Kosten des Laderaums) für 16 Personen transportieren. Diese zusätzlichen 8 Wesen verringern jedoch die Systembelastungsschwelle des Schiffes um 4 (1 pro 2 zusätzliche Wesen), da das Lebenserhaltungssystem dazu gedrängt wird, mit zusätzlichen Lebewesen fertig zu werden.

Die Ausnahme bilden Droiden. Für Regelzwecke benötigen Droiden Teile und Energie, daher zählen sie immer noch zu den Grenzwerten für Besatzungsverbrauchsmaterialien. Da sie jedoch keine Wärme oder Luft benötigen, schließen sie keine zusätzliche Belastung für das Lebenserhaltungssystem ab und wirken sich daher nicht auf die Systembelastung des Schiffes aus. Wenn sie keine Verbrauchsmaterialien mehr verbrauchen würden, sondern als Fracht betrachtet würden und regeln könnten, um Laderaum zu beanspruchen.



## Instandhaltung

Während die Kernregelbücher Reparaturen und ihre Grundkosten abdecken, sind allgemeine Wartungsarbeiten regelmäßige und laufende Kosten. Zum Beispiel sind Hyperantriebe empfindliche Ausrüstungsgegenstände, aber unerlässlich, um die großen Entfernungen zwischen den Welten zu überwinden. Der schlimmste Albtraum eines Kapitäns kann jedoch ein fehlerhafter Hyperantrieb sein, der ihn bestenfalls auf einer weit entfernten Welt oder im schlimmsten Fall im Weltraum mit geringer Rettungschance festsitzen lässt.

Bei Hyperantrieben müssen bestimmte Teile regelmäßig ausgetauscht werden, um einen zuverlässigen Betrieb zu gewährleisten. Bei Antrieben, die in regelmäßigen Abständen zu lange ohne Überholung fahren, besteht die Gefahr eines Ausfalls, und es ist ein tollkühner oder verzweifelter Kapitän, der dieses Risiko eingeht. Während die Teile lesbar verfügbar sind, ist die Arbeit heikel und präzise und Fehler sind sicherlich etwas Vermeidbares.

Alle Schiffe aller Größen müssen regelmäßig gewartet werden, damit sie sicher und wirtschaftlich funktionieren. Die Liste der Dinge, die auf einem Schiff gepflegt werden müssen, ist lang. Hydraulikflüssigkeiten, Kühlmittel, Rotationslager, Lukendichtungen, Motorzündler, Atmosphärenwäscher, lebenserhaltende Regler, Landestreiben, Projektoren mit künstlicher Schwerkraft, Trägheitsdämpferfeldgeneratoren, Steuerstrahlruder, Sublicht-Motorregler, die Liste kann von all diesen Dingen weiter und weitergehen. Diese Dinge können solange unbemerkt bleiben bis etwas schief geht und das Weltraum-Albtraum sich in einen Albtraum verwandelt.

Während ein Schiff seinen Alltag durchläuft, müssen all diese Dinge berücksichtigt werden. Der Einfachheit halber fallen sie alle unter die Überschrift **Schiffswartung**, was bedeutet, dass eine Pauschalgebühr in jedem anständigen Hafen eine Wartungsmannschaft veranlasst, all diese Arbeiten für Sie zu erledigen.

Wenn eine Besatzung einen anständigen Mechaniker an Bord hat, möchte sie die Arbeit möglicherweise selbst erledigen, um ein paar Credits zu sparen, aber sie muss trotzdem die für die Arbeit erforderlichen Teile der Flüssigkeiten kaufen. Zum größten Teil sind diese reichlich vorhanden und in nahezu jedem Hafen mit mindestens Grad 4 verfügbar. Die Kosten für die Ausführung der Arbeiten variieren auch je nach Standort.

## Reparieren, tanken, auffüllen

### Schiffsinstandhaltung

Nichts hält ewig und Schiffe sind keine Ausnahme. Sie führen ein hartes Leben, der Stress des regulären Betriebs ist eine Sache, aber oft werden Schiffe über ihre Grenzen hinausgetrieben.

Daher müssen alle Schiffe vorbeugend gewartet werden, um eine Katastrophe zu verhindern. Dies unterscheidet sich von der Reparatur von im Kampf erlittenen Rumpfbeschädigungen. Dies sind die leicht zu übersehenden Dinge, die selbst der besten Besatzung Kopfschmerzen bereiten können, wenn sie nicht auf dem Laufenden bleiben.

Die Liste der Dinge, die man bei einem Schiff überprüfen muss, kann sehr lang werden. Lukendichtungen, Fahrwerks- und Ladeladungshydraulik, Motorkühlmittel, Rampenschmiermittel, lebenserhaltende Filter, Sensorkalibrierung, Motorzündungen, Leistungsmotivatoren, die Liste kann weiter und weiter gehen.



Der Einfachheit halber fallen all diese Dinge unter die Überschrift **Schiffswartung**. Die Wartungskosten können durch Zählen der Anzahl der Wartungsereignisse ermittelt werden, die ein Schiff erlebt hat (**Tabelle 3**).

Für jeweils fünf Ereignisse sind bis zu einer Stunde Wartungsarbeiten erforderlich. Dies sind möglicherweise nicht immer dieselben Teile, dies stellt jedoch den Austausch und die Reparatur verschlissener Geräte auf dem Schiff dar, um einen guten Betrieb aufrechtzuerhalten.

Dies bedeutet nicht unbedingt, dass Teile ausgetauscht werden müssen. Es kann einfach sein, dass sie überprüft werden müssen. Eine Mechanikprobe überprüft, ob etwas repariert oder ersetzt werden muss und wie viel es kostet.

Wenn ein Schiff jedoch 10 Stunden ohne die erforderliche Wartung betrieben wird, muss der SL entscheiden, ob etwas schief geht und wie dies auf die Spielerezählung angewendet werden kann. Dies können Komplikationswürfel für den Flugbetrieb oder eine Verringerung der Systembelastung sein. Dinge könnten anfangen zu scheitern oder zusammenbrechen; Waffenturmlager können sich festsetzen, Lukendichtungen können auslaufen usw. Zu diesem Zeitpunkt können die Reparaturkosten steigen.

Eine gute Besatzung kann diese Dinge im Auge behalten, um die Kosten niedrig zu halten. Sie muss sich jedoch daran erinnern, sich entweder die Zeit für diese Überprüfungen zu nehmen oder dafür zu bezahlen, wenn sie einen Hafen mit geeigneten verfügbaren Diensten erreichen.

## Hüllenschäden

Erinnerung: Hüllenschäden sind separat zu Schiffsinstandhaltungen zu sehen.

Hüllenschäden sind Schäden, die während des Kampfes erlitten werden und gemäß den Regeln im Kernregelwerk repariert werden.





Die Kosten für diese Wartung finden Sie in **Tabelle 4**. Diese Kosten stellen nur die Grundwartung dar und enthalten keine zusätzlichen Kosten, die durch Fehler entstehen, die aufgrund eines Mechanics-Würfelwurfs festgestellt wurden. Es bleibt dem SL überlassen, zu entscheiden, wie viel dieser Kosten für die Teile und Lieferungen selbst anfallen, und Einsparungen bei den Arbeitsgebühren, wenn die Besatzung die Arbeit selbst erledigen möchte.

**Tabelle 3 – Wartungsereignisse**

Landung auf einem Planeten/ Station
Start ....
Kampfbegegnung
Jede Kollision die <b>nicht</b> in einen Hüllenschaden endet
Pro Tag für jede zusätzliche Person über dem Limit für das Lebenserhaltungssystem
Nach 1 Woche ununterbrochenen Flug/ laufenden Maschinen

**Tabelle 4 – Kosten Grundwartung**

Raumhafen Grad (1=sehr gut)	Docking-Gebühr	Kraftstoff (pro Zelle)	Strom (pro Tag)	Verbrauchsgüter (Basis Gebühr)	Instandhaltung (pro Stunde)
Grad 1	150cr	15-25cr	10cr	5cr	23-30cr
Grad 2	100cr	25cr	10cr	10cr	30cr
Grad 3	50cr	20-25cr	20cr	15cr	40cr
Grad 4	25cr	25-30cr	25cr	20cr	20-50cr
Grad 5	15cr	25-40cr	30cr	25cr	Wenn vorhanden

### **Systemfehler**

Wenn ein Schiff jedoch 10 Stunden ohne die erforderliche Wartung betrieben wird, kann der SL die Besatzung, die die Wartung nicht im Auge behalten, bestrafen, indem er auf der Systemfehlertabelle (**Tabelle 5**) rollt, um zu sehen, was schief geht.

Dies funktioniert ähnlich wie die Kritischer Schaden-Tabelle. Einmal nach 21 Stunden würfeln und für jede weitere Stunde 10 zum Ergebnis hinzufügen.



**Tabelle 5 - Systemfehler**


d100	Ergebnis
01-40	Es werden keine Fehler sichtbar.
41-50	Hydraulikflüssigkeit tritt aus. Luken oder Einstiegsrampen funktionieren nicht reibungslos oder blockieren nicht.
51-60	Das Fahrwerk fährt nicht richtig aus oder ein, was bedeutet, dass das Schiff bei der Landung schief sitzt, was das Laden der Ladung problematisch macht.
61-70	Eine Luftschleuse oder Lukendichtung ist ausgefallen und undicht. Dies bedeutet, dass die Luftschleuse nicht verwendet werden kann oder das Schiff geringe Mengen an Atmosphäre entlüftet.
71-80	Lebenserhaltende Luftfilter sind fast abgenutzt. Das Besatzungslimit für das Lebenserhaltungssystem wird um 2 reduziert.
81-90	Lebenserhaltende Luftfilter sind abgenutzt und müssen ersetzt werden. Das Besatzungslimit für das Lebenserhaltungssystem wird um 4 reduziert.
91-100	Die Sublicht-Motoren laufen schlecht und erhöhen ihren Kraftstoffverbrauch um 50%, bis relevante Teile ausgetauscht wurden.
101-110	Die Sublicht-Motoren haben sich in ihrem Betrieb erheblich verschlechtert und ihre Grundkraftstoffkosten verdoppelt.
111-120	Der Hyperantrieb muss dringend gewartet werden. Der Sprung in den Hyperraum kostet das Doppelte der Kraftstoffkosten.
121-130	Der Hyperantrieb ist in einem sehr schlechten Zustand, er ist 0,5 langsamer als die Standardbewertung und kostet doppelt so viel Kraftstoff, um Sprünge zu machen.
131-140	Die Geschwindigkeit des Schiffes wird um 1 verringert, da die Motoren nicht effizient laufen.
141-150	Die Sublichtmotoren müssen erheblich gewartet werden, da sie nicht so viel Leistung abgeben, wie sie sollten. Das Schiff kann nicht alle seine Systeme gleichzeitig ausführen. Der SL kann entscheiden, ob dies bedeutet, dass das Schiff nicht alle seine Waffen ausführen kann oder ob der Schaden der Waffen verringert ist.
151-160	Rotationslager haben begonnen, sich abzunutzen, was bedeutet, dass Geschütztürme nicht so schnell reagieren oder sich vollständig verklemmen.
161-170	Die Manövrierdüsen auf dem Schiff zünden nicht und reduzieren die Handhabung des Schiffes um 1.
171-180	Die Schilde müssen neu abgestimmt werden oder die Emitter müssen ersetzt werden, das Schiff hat 1 Verteidigungspunkt weniger.










## Selbstwartung

Wenn SCs die Arbeit selbst erledigen möchten, kann der SL nach einer Mechanik-Probe fragen.

Bei  schließen die SCs die Wartung ohne nennenswerte Schwierigkeiten ab.

 kann den Zeit- und Kostenaufwand reduzieren, und  kann darauf hinweisen, dass die SCs alle erforderlichen Wartungsarbeiten durchgeführt haben, ohne dass Teile bezahlt werden müssen, und die Teile optimiert wurden um die Lebensdauer zu verbessern.

 zeigt an, dass die SCs bei ihren Überprüfungen etwas übersehen haben, oder etwas übersehen haben, das kurz vor dem Ausfall steht.  weist darauf hin, dass mehr Probleme auftreten, mehr Arbeit kostenpflichtig sind oder weitere

Teile ausgetauscht werden müssen.  kann verwendet werden, um einen schwerwiegenden Defekt in einem signifikanten System zu finden, der sofort behoben werden muss, oder um zu entdecken, dass ein entscheidendes Teil umgehend ausgetauscht werden muss, oder wenn ein SL das Gefühl hat, dass ein schwerwiegendes Problem unbemerkt geblieben ist.

## Hyperantrieb Instandhaltung

Hyperantriebe sind im Allgemeinen ziemlich zuverlässig, wenn sie gut gewartet werden. Die Hersteller empfehlen, bestimmte Teile etwa alle 20 Sprünge zu überholen und auszutauschen. Für eine Gruppe kann dies jeden gemachten Sprung zählen, alternativ kann ein SL dies für jeden handlungsrelevanten Sprung erzwingen.

Wenn Spieler von Punkt A nach Punkt B reisen müssen, ist es wahrscheinlicher, dass sie je nach Abflug- und Ankunftsort eine Reihe kleinerer Sprünge machen. Dies kann zum Zwecke der Wartungskosten als ein einziger Sprung gezählt werden. Natürlich kann ein SL oder eine Gruppe, die wirklich in die Details eintauchen möchte, jeden kleinen Sprung auf diese Summe verfolgen, aber sie möchten möglicherweise die Anzahl der Sprünge erhöhen, bevor sie Wartungsarbeiten am Hyperantrieb durchführen müssen.

Diese Arbeiten können an jedem anständigen Raumhafen durchgeführt werden, die Teile sind üblich, und die Nachfrage ist so, dass überall mit angemessenen Andockmöglichkeiten Lagerbestände für diese Arbeiten vorrätig sind.

Die Kosten für die Durchführung der Grundwartung eines Hyperantriebs belaufen sich normalerweise auf 1000 Credits. Dies umfasst alle erforderlichen Überprüfungen des Stromverbrauchs, des Austauschs von Tibannagas- und Karboniteinsätzen, der Wartung der Zünder für Hypermaterie-Reaktionen und des Austauschs von Motivatoren und Kühlmitteln.

Besatzungen, die diese Arbeit selbst ausführen, können die Kosten normalerweise senken, müssen jedoch die Vorräte noch kaufen. Diese Kosten können je nach Standort und Hafen variieren, aber die Teile sind für den Betrieb so essenziell und so weit verbreitet, dass die Kosten nicht sehr stark variieren.



## Hyperantriebsfehler

Wie bei anderen Systemen können Hyperantriebe ohne Wartung Probleme bereiten. Als solch eine kritische Komponente für interstellare Reisen kann das Ergebnis eines Ausfalls jedoch weitaus gefährlicher und problematischer sein als bei anderen Systemen.

Ein Ausfall des Hyperantriebs mitten in einem Sprung kann dazu führen, dass eine Besatzung weit entfernt von jeglicher Hilfe festsetzt und mit ziemlicher Sicherheit im schlimmsten Fall zu einem kalten und einsamen Schicksal oder zu einem langen und langsamen Flug verurteilt wird, wenn sie nicht über einen funktionsfähigen Backup-Antrieb verfügt.

Es ist zu erwarten, dass ein Hyperantrieb bei 20 Sprüngen normal funktioniert. Bei jedem weiteren Sprung besteht die Gefahr, dass etwas schief geht, wenn er über seine normalen Betriebsgrenzen hinausgereizt wird.

Beim 21. Sprung des Antriebs ohne Wartung kann der SL möglicherweise auf **Tabelle 6 - Hyperantriebsfehler**, nachschauen, um festzustellen, ob etwas und wie schief geht. Bei jedem weiteren Sprung ohne Wartung addieren Sie 10 zum Ergebnis.

**Tabelle 6 - Hyperantriebsfehler**

d100	Ergebnis
1-40	Diesmal läuft der Antrieb wie erwartet.
41-50	Der Antrieb arbeitet nicht wie erwartet und der Sprung dauert länger als vermutet. Zählen Sie diesen Sprung 5 Klassen langsamer als gewertet.
51-60	Der Antrieb läuft nicht effizient, er benötigt doppelt so viel Kraftstoff, um Sprünge zu machen.
61-70	Der Hypermateriereaktor Zünder benötigt länger, um die Reaktion auszulösen. Das Schiff springt 2 Runden nach dem Befehl zum Sprung in den Hyperraum.
71-80	Die Hypermaterie-Reaktion ist instabil, der Antrieb verhält sich so, als ob er 1 Klasse langsamer wäre.
81-90	Wenn die Stromübertragungsleitung überlastet ist, muss der Antrieb von einem durchschnittlichen Mechaniker überprüft werden, bevor das Schiff einen Sprung ausführen kann.
91-100	Ein Leistungsregler explodiert und sendet einen Stoß zurück in die Schiffssysteme. Bestimmen Sie nach dem Zufallsprinzip, welches System durch die Überspannung beschädigt wird (Kommunikation, Transponder, Waffensystem, Lebenserhaltung oder Deflektoren).
101-110	Die Leistungsregelungssysteme fallen aus, und der Hyperantrieb leitet seine Energie in die Primärsysteme des Schiffes und zerstört ein System (Kommunikation, Transponder, Waffensystem, Lebenserhaltung oder Deflektoren).
111-120	Der Antrieb überlastet bei Ankunft am Zielort, es ist erheblich beschädigt.
121-130	Das Kühlsystem des Antriebs explodiert während des Flugs und das Schiff fällt in den realen Raum. Teile müssen ausgetauscht werden und das Tibanna-Kühlmittel muss nachgefüllt werden, bevor es wieder verwendet werden kann.
131-140	Der Hyperantrieb explodiert und ist zerstört. Dieses Schiff springt nicht.
141-150	Der Hyperantrieb explodiert kurz nachdem das Schiff den Sprung gemacht hat und zwingt das Schiff in unbestimmter Entfernung vom Abflugpunkt zurück in den Realraum. Der Antrieb ist zerstört.
151+	Der Hyperantrieb explodiert und wird zerstört, wodurch das Schiff erheblich beschädigt wird und möglicherweise der Rumpf beschädigt wird.



## Verbrauchsgüter

Alle Schiffe haben zwei kritische Ressourcen. Einmal der Kraftstoff, der die Sublicht-Triebwerke antreibt und Verbrauchsgüter für die Besatzung.

Alle Schiffe haben eine Besatzungs-, Passagier- und Verbrauchsmaterialkapazität. Die Verbrauchsmaterialkapazität gibt die Anzahl der Tage, Wochen oder Monate an Lebensmitteln und Frischwasser an, die das Schiff transportieren kann, um die Besatzung + Passagiere bis zu ihrem Limit zu versorgen.

Zum Beispiel hat eine YT-1300 Frachter eine Besatzung von 4, eine Passagierkapazität von 4 und eine Verbrauchsmaterialkapazität von zwei Monaten.

Dies bedeutet, dass das Schiff, wenn es voll bestückt ist, 8 Wesen 2 Monate lang unterstützen kann, bevor es keine Vorräte mehr hat. 8 ist auch die Grenze der schiffeigenen Lebenserhaltungssysteme.

Die meisten lebenserhaltenden Systeme wurden mit einem kleinen Puffer entworfen, wenn allerdings 2 Wesen über der vorgeschriebenen Anzahl an Personen bestehen, verbrennt das Schiff für diese 2 Wesen, mehr Treibstoff, um den notwendigen Strom für das Lebenserhaltungssystem zu erzeugen und dass verringert die Systembelastung des Schiffs um eins, bis die Belastung des Systems beseitigt ist.

Das Auftanken des Schiffes kann nach der Landung in einem Raumhafen, in dem Treibstoff verfügbar ist, getätigt werden. Allerdings können die Kosten von Raumhafen zu Raumhafen unterschiedlich sein.

Gleiches gilt für Verbrauchsgüter.

Eine Besatzung, die ihre Speisekammer oder die Grundproteine in ihren Autoköchen auffüllen möchte, muss zuerst die Grundkosten in dem jeweiligen Hafen ermitteln. Dazu zählt auch Frischwasser.

Die Kosten für das Nachfüllen von Verbrauchsgütern für die Besatzung lassen sich auf eine einfache Formel reduzieren: Die Anzahl der Tage, die die Besatzung nachfüllen möchte (bis zum Schifflimit), multipliziert mit der Gesamtzahl der Besatzungsmitglieder und Passagiere an Bord, multipliziert mit den Grundkosten.

Die Grundkosten variieren je nachdem, wo in der Galaxie versucht wird, Vorräte zu finden (**Tabelle 4**).

In einer einigermaßen zivilisierten Welt, in der es reichlich und häufig Vorräte gibt, ist eine Grundgebühr von 10 Credits angemessen. In Welten mit höherer Nachfrage wie dem äußeren Rand können diese Kosten jedoch erheblich steigen, während in landwirtschaftlichen Welten, die näher am Kern liegen, mit einer Fülle von Angeboten und niedrigeren Kosten zu rechnen ist.

Welten wie Coruscant sind zwar unglaublich zivilisiert und auf wichtigen Handelsrouten, aber die Kosten könnten leicht höher sein, da Coruscant fast alles von außerhalb importieren muss. Corellia hingegen hat wahrscheinlich viel geringere Kosten und Tatooine höhere Kosten aufgrund seiner Abgelegenheit und rauen Umgebung.



## Beispiel:

Eine 4-köpfige Besatzung kommt auf Corellia an und reist seit einem galaktischen Monat (35 Tage). Corellia hat eine Grundgebühr von 10 Credits, ist eine zivilisierte Welt auf einer wichtigen Handelsroute und in der Lage, Lebensmittel auf dem Planeten zu produzieren.

$$4 \times 35 \times 10 = \underline{1400\text{cr}}$$

Wenn jedoch dieselbe Besatzung auf einem einfachen Landeplatz auf Tatooine landen würde, wo Nahrung und Wasser weitaus knapper sind, wären die Kosten:

$$4 \times 35 \times 25 = \underline{3500\text{cr}}$$

### Hunger bekommen

Natürlich kann sich eine Besatzung dafür entscheiden, nicht ihre gesamten Lagerbestände zu bestimmten Preisen nachzufüllen, vielleicht haben sie noch die Hälfte ihrer Lagerbestände, oder sie entscheiden sich nur dafür, das Nötigste zu nehmen, um sie bis zu einem anderen Planeten zu bringen, auf dem sie einen besseren Preis erhalten. Ein Deal abzuschließen und kluge Verhandlungen können hier eine wichtige Rolle spielen.

Die Alternative besteht darin, keine Vorräte aufzunehmen. Wenn eine Besatzung dies riskieren möchte, nimmt sie für jeden Tag, an dem sie ohne Nahrung auskommt, 1 Punkt auf Belastung und kann sich nicht durch natürliches Ruhen erholen. Sie können durch die Verwendung von Stimpacks oder anderen Stimulanzen immer noch die Belastung wiederherstellen, was natürlich mit eigenen Risiken verbunden ist.

### Raumhäfen

Alle Kapitäne und Piloten wissen, wenn Sie Fracht, Treibstoff, Lebensmittel und Reparaturen erledigen müssen, es sei denn du hast die notwendigen Teile und Fähigkeiten, müssen Sie einen Raumhafen besuchen. Davon gibt es unzählige in der ganzen Galaxie, auf Planeten und Raumstationen. Einige gut, andere schlecht, aber jeder Hafen ist im Notfall ein Hafen.

Selbst unter der Republik kategorisierte das Büro für Schiffe und Dienstleistungen (BSD) alle wichtigen Sternenhäfen und Docking-Einrichtungen, damit die Reedereien besser wissen, wo sie die benötigten Dienstleistungen erhalten können.

Diese Klassifizierung wurde fortgesetzt, nachdem das Imperium an die Macht gekommen war, da BSD eine so beeindruckende und gewaltige Organisation war, dass die imperialen Behörden zu Recht erkannten, dass die Übernahme von BSD besser war, als eine Umstrukturierung der Behörde durchzuführen. Somit bestand das BSD weiterhin unter imperialer Autorität.

Daher wurde die Hafenklassifizierung fortgesetzt. Jede Einrichtung kann eine Inspektion beantragen, um eine Klassifizierung zu erhalten, und die von ihnen bereitgestellten Einrichtungen sind der entscheidende Faktor für die Note, die sie erhalten.



Natürlich ist es nie so einfach, den besten Hafen auszuwählen, den Sie finden können. Was Sie brauchen, wer Sie sind und was Sie tun können, sind alles Faktoren, die Sie berücksichtigen müssen, wenn Sie entscheiden, wo Sie Ihr Schiff auf der Suche nach Arbeit, Teilen oder Fracht landen wollen.

### **Welcher Raumhafen?**

Sobald eine Besatzung entschieden hat, wohin sie fliegen will, muss sie die Genehmigung erhalten, um dort zu landen. In der Regel beginnt dies mit einer Pauschalgebühr für das Privileg der Landung, und im Fall eines Standorts der Klasse 5 kann dies für so manchen Raumhafen das einzige Einkommen sein.

Je größer und geschäftiger der Hafen ist, desto höher sind in der Regel die Gebühren, aber auch die Kosten für Versorgung und Treibstoff sind möglicherweise niedriger. Die Besatzung muss entscheiden, wo sie hin möchte und wie viel sie sich leisten kann oder bereit sind zu zahlen.

In Städten der Kernwelten, mit einer großen Anzahl von Häfen, gibt es eindeutig verschiedene Qualitäten. Die meisten Kernwelten mit einer bedeutenden Bevölkerung werden eine Vielzahl von Häfen verschiedener Grade haben, während kleinere Siedlungen wie Mos Eisley möglicherweise nur einen Grad aufweisen.

Nachdem sie ihre Gebühren für die Landung bezahlt haben, liegen noch weitere Entscheidungen vor der Besatzung. Benötigen sie Reparaturen? Treibstoff? Energie? Verbrauchsmaterial?

In einigen der größeren Häfen (insbesondere in gut entwickelten und zivilisierten Welten) wird davon ausgegangen, dass alle Schiffe, die landen, mit Strom versorgt und an das Stromnetz angeschlossen werden müssen, dass Süßwasser und wichtige Betriebsflüssigkeiten grundlegend gewartet und nachgefüllt werden müssen. Die Besatzung muss angeben, dass sie diese Dienste nicht möchte, andernfalls befindet sich eine Überraschungsrechnung für entsprechende Dienste vor ihnen, wenn sie abreisen wollen.

### **Tabelle 6 - Raumhäfen-Klassen**

#### **Grad 1 - Raumhafen der imperialen Klasse**

Die besten Häfen sind die die modernsten und luxuriösesten Einrichtungen bieten. Bereitstellung von Landefeldern, Schiffslager- und Wartungshangars mit allen verfügbaren Schiffs- und Besatzungsdiensten. Die meisten Händler unterhalten eine Art Büro oder Präsenz vor Ort, zusammen mit qualifizierten und kompetenten Reparaturmannschaften, die die meisten Reparaturen schnell und zu einem hohen Standard, aber zu einem gewissen Preis durchführen können. Der imperiale Zoll, das imperiale oder das örtliche Militär sind normalerweise stark vertreten.

Kraftstoff und Strom an allen Landeplätzen, zugängliche Frachtbewegungsgeräte sowie Freizeiteinrichtungen sind vorhanden. Die Besatzung kann den Hafen verlassen und alle Geschäfte vor Ort problemlos abwickeln.

*Jede größere Kernwelt oder jeder hochzivilisierte Planet - Coruscant, Corellia, Alderaan*



## Grad 2 - Raumhafen der stellaren Klasse

Diese Häfen sind leistungsfähig und gut ausgestattet und können die meisten Reparatur- und Wartungsanforderungen für nahezu alle Schiffstypen erfüllen. Reparatur-Crews erledigen alle erforderlichen Arbeiten, die nur in einem Hafen der Klasse 1 ebenfalls zu finden sind. Während es mit ziemlicher Sicherheit eine Zollpräsenz gibt, handelt es sich möglicherweise nur um ein kleines Büro mit wenigen Inspektoren.

Kraftstoff und Strom sind in der Regel an allen Landeplätzen und anderen Fachhändlern und Versorgungsbüros verfügbar. Die Besatzung muss normalerweise nicht weit gehen, um Freizeiteinrichtungen zu finden, aber mehr als wahrscheinlich bei einem Raumhafen des 1. Grads.

*Mittlerer Rand-Welten, einigermaßen zivilisierte Welten - Naboo, Sleheyron*

## Grade 3 - Raumhafen der Standard Klasse

Der wahrscheinlich häufigste Hafen fällt in diese Klasse, und der letzte der über einen voll besetzten Kontrollturm und Richtstrahler verfügt. Reparatur- und Wartungsdienste sind begrenzt, in der Regel mit einigen schwere Hebewerkzeugen für größere Reparaturarbeiten. Techniker sind in der Lage, akzeptable Arbeiten im kleinen Maßstab durchzuführen, größere Modifikationen können jedoch aufgrund von Einschränkungen der Einrichtungen einen viel höheren Preis erfordern.

*Äußerer Rand aber gut entwickelte Kolonien - Mos Eisley, Nar Shaddar*

## Grad 4 - Raumhafen mit begrenztem Service

Häfen dieser Klassen haben normalerweise nur grundlegende Kontrolltürme und ein einzelner Signalturm. Somit hängt es von den Fähigkeiten und der verbalen Anweisung des Piloten ab, ein bestimmtes Pad zu finden. Die meisten haben eine begrenzte Anzahl von Reparatur- und Arbeitsschuppen mit zu vermietenden Geräten, obwohl oft nur wenige fähige Techniker vor Ort sind.

Wenig Service und Annehmlichkeiten vor Ort, und die Besatzung muss Vorräte von außerhalb des Hafens besorgen. Während sie möglicherweise nur eine begrenzte Langzeitlagerung für Schiffe haben, müssen sich die meisten mit Landeplätzen mit Grundstrom und Kraftstoffanschlüssen begnügen, obwohl dies keine Garantie ist.

*Formos und abgelegene Orte, die allerdings mehr oder weniger bekannt sind bekannt sind, ausgenommen Schattenhäfen*

## Grad 5 - Einfaches Landefeld

Die grundlegendsten Einrichtungen sind einfach sonnengebackener Boden oder rauer Durabeton. Keine Flugsicherungstürme und keine Garantie dafür, dass Treibstoff oder Stromversorgungen vor Ort vorhanden sind (falls vorhanden, handelt es sich wahrscheinlich um Treibstofftransportunternehmen, die begrenzte Mengen auf das Feld bringen, anstatt Rohrleitungen). Alle Ausrüstung und Vorräte müssen von überall her bezogen und zum Schiff gebracht werden.

In der Regel sind alle Dienstleistungen vor Ort nicht von besonders hoher Qualität und werden vom Landeplatzbetreiber häufig nicht genehmigt oder reguliert, sind aber wahrscheinlich sehr erschwinglich.

*Gelegentlich besuchte Welten, kleine Kolonien, Außenposten, unentwickelte, aber bekannte Welten*



## Schiffsverbesserungen

### Extra Treibstofftanks

Einfach ausgedrückt, auf Kosten der Einbußen beim Laderaum können einem Schiff zusätzliche Kraftstofftanks hinzugefügt werden, um seine Reichweite zu erhöhen. In der Regel bevorzugt von Langstreckenkurierern oder privaten Schiffen, die Einzelpersonen oder kleine Ladungen über große Entfernungen bewegen. Dies gilt für alle Frachter, jedoch nicht für Sternenjäger.

**Modelle umfassen:** Keine

**Basismodifikationen:** Erhöht die Anzahl von Brennstoffzellen auf 15 oder 30

**Modifikation Optionen:** Keine

**Erforderliche Mod Plätze:** 1 oder 2

**Preis:** 1500cr oder 3000cr

Um die zusätzlichen Kraftstofftanks zu montieren, muss das Schiff nicht unbedingt freie Mod Plätze haben. Die Besatzung kann 50 oder 100 Punkte Belastungskapazität opfern, um eine Modifikation ohne freien Mod Platz zu installieren. Wenn das Schiff freie Mod Plätze hat, muss es keinen Laderaum opfern.

### Ionenturbine mit niedriger Leistung

Ursprünglich an kleine Transportunternehmen vermarktet, die auf Kosten der Geschwindigkeit Betriebskosten sparen wollten.

**Modelle umfassen:** Girodyne Lmf50 Ionenturbine mit geringer Leistung, Incom-Langstrecken-Ionenantriebe, Keonsayr Economy Range-Ionenantriebe

**Basismodifikationen:** Verringert den Kraftstoffverbrauch der Motoren um 10%, indem die Schiffsgeschwindigkeit um 1 verringert wird

**Modifikation Optionen:** 3x um 10% Kraftstoffverbrauch reduzierende Mods

**Erforderliche Mod Plätze:** Keine, ersetzt vorhandenen Antrieb

**Preis:** 5000cr



### **Standby-Energiereserve**

Im Wesentlichen ein Batteriesystem mit hoher Kapazität, das bei laufendem Schiff aufgeladen wird, damit die Besatzung die Unterlichtantriebe ausschalten und gleichzeitig die Schiffssysteme eingeschaltet lassen kann. Somit wird auch gleichzeitig Treibstoff gespart.

**Modelle umfassen:** Girodyne Standby Power Reservoir

**Basismodifikationen:** Ermöglicht es dem Schiff, bis zu 6 Stunden Standby-Zeit ohne laufende Sublicht-Motoren mit Strom versorgt zu bleiben

**Modifikation Optionen:** 3x 6 zusätzliche Stunden Mods

**Erforderliche Mod Plätze:** 1 oder 2

**Preis:** 2500cr

Für das Basis-Attachment und seine erste Modifikation ist nur 1 Mod Platz erforderlich, für die letzten beiden Modifikationen sind 2 Mod Plätze erforderlich.

### **Hochleistungs-Ionenturbine**

Die Hochleistungs-Ionenturbine wurde ursprünglich für Weltraum-Rennteam vermarktet und ist nicht sparsam im Kraftstoffverbrauch. Sie wurde für eine hohe Manövrierfähigkeit im Rennsport entwickelt.

**Modelle umfassen:** Seinar Fleet Systems B15 Ionenantrieb, Incom Schnellreaktionsturbine

**Basismodifikationen:** Erhöht das Handling um 1 und den Kraftstoffverbrauch um 25%

**Modifikation Optionen:** Keiner

**Erforderliche Mod Plätze:** Keine bei Sternenjägern, 1 bei Frachtern

**Preis:** 8500cr

Ursprünglich für Sternenjäger ausgelegt, werden bei der Verwendung für Frachter je nach Schiffsgröße 2 Einheiten benötigt, wie normalerweise erforderlich.



## Beispiel

**Schiff:** YT-1300

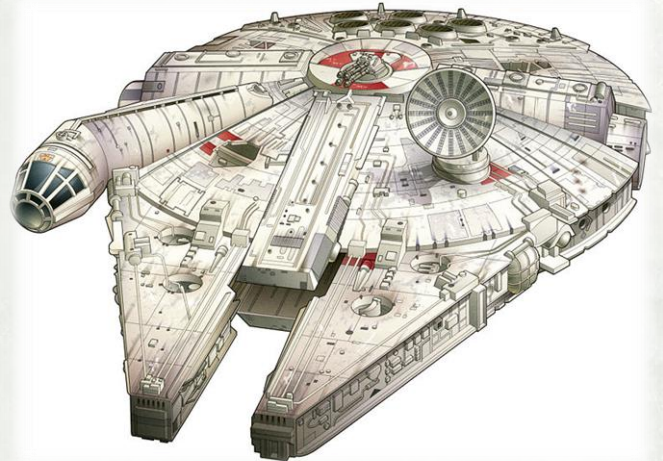
**Besatzung:** 4

**Verbrauchsgüter:** 2 Monate (für 8 Personen)

**Hyperantrieb-Klasse:** 2

**Treibstoff:** 50 Zellen

**Fracht:** Voll beladen



Mit den oben genannten Informationen wissen wir, dass das Schiff genug Nahrung hat, um 8 Wesen für 2 Monate zu versorgen. Das sind 14 galaktische Standardwochen oder 70 Tage. Da wir nur 4 Besatzungsmitglieder haben, reicht das für 140 Tage oder 4 Monate.

Die Besatzung hat gerade eine große Sendung Ausrüstung von Kal'seebol abgeholt, um sie nach Bonadon am anderen Rand der Galaxie zu liefern.

Die Transitzeiten in *Fly Casual* zeigen uns, dass es 10,5 Tage dauern wird, bis diese Reise mit einem Klasse-1-Hyperantrieb absolviert ist. Da wir nur eine Klasse-2-Hyperantrieb haben, wird diese auf 21 Tage verdoppelt.

Es dauert eine 1/2 Brennstoffzelle, um vom Planeten abzuheben und eine sichere Sprungdistanz zu erreichen, plus eine weitere, weil wir einen vollen Laderaum haben. 1 Zelle wird verwendet, um den Sprung in den Hyperraum zu machen, so dass noch 47,5 Zellen übrig sind.

Angenommen, wir müssen mindestens weitere 2,5 Zellen in Reserve halten, um den Hyperraum zu verlassen und zu einer Planetenoberfläche zu gelangen, bleiben uns noch 45 Zellen. Bei 1 Zelle pro 6 Stunden im Hyperraum schaffen wir es, 11,25 Tage im Hyperraum zu reisen (vorausgesetzt, es gibt keine Pannen, Kurskorrekturen oder Fälle, in denen wir den Hyperraum verlassen müssen, um die nächste Etappe zu planen).

Das bringt uns ungefähr zur Hälfte unserer Reise. An diesem Punkt, vorausgesetzt wir sind sicher gelandet, haben wir jetzt keinen Treibstoff mehr. Auftanken und der Vorgang wird wiederholt, und die Besatzung erreicht Bonadon mit etwas Kraftstoff.

Selbst zu den günstigsten Kosten würde der Besatzung das zweimalige Befüllen der Kraftstofftanks 1500 Credits kosten. Ohne die eigentlich zu berücksichtigen Wartungsarbeiten (2 Starts, 2 Landungen, beide mit schwerer Last) und 4 Wochen Flugzeit eingerechnet. Dies summiert sich auf 2 Stunden Wartezeit, wodurch die Rechnung um weitere 40 Credits aufgestockt wurde.

Hinzu kommen die von der Besatzung konsumierten Verbrauchsmaterialien. 4 Besatzungsmitglieder verbrauchen insgesamt 90 Tage Essen, eine weitere Rechnung von 900 Credits, um den Vorrat komplett wieder aufzufüllen.

Das sind insgesamt 2440 Credits für diesen einen Job. Wo nichts schief gelaufen ist!

Hoffe es zahlt sich gut aus!



## Wartungsbogen

Auf der folgenden Seite finden Sie einen zusätzlichen Schiffsbogen, mit dem Sie die in dieser Ergänzung aufgeführten Statistiken und Daten leicht nachverfolgen können. Der Bogen ist so konzipiert, dass er zusätzlich zum üblichen Schiffsbogen funktioniert.

Die Verwendung kann etwas verwirrend sein. Die Reihen erinnern an die Flächen bei den Fähigkeiten des bekannten Charakterbogens und sind so konzipiert, dass sie eine Woche für eine Person darstellen, wobei ein Feld in jeder Gruppe bis zur Anzahl der Besatzungsmitglieder auf dem Schiff durchgestrichen wird. Sprich jede Zeile von oben nach unten stellt jeweils ein Besatzungsmitglied dar. Die 5 Felder in jeder Zeile von links nach rechts stellen eine Woche dar (5 Tage). Es gibt weit mehr Felder als für einen leichten Frachter erwartet, so dass dieses Blatt verwendet werden kann, um Verbrauchsmaterialien für größere Schiffe mit Besatzungen oder Passagieren bis zu 60 zu verfolgen.

Das Verbrauchsgüterlimit ist einfach das, was in den Schiffsdetails eines von Ihnen verwendeten Buches aufgeführt ist (**z.B. Vorräte für 2 Monate für 8 Wesen= Vorräte für 4 Monate für 4 Wesen**). Darunter würden Sie die Monate in Wochen umwandeln und mit der Anzahl der Besatzungsmitglieder multiplizieren, die Ihr Schiff bis an seine Grenze aufnehmen kann (**2 (4) Monate= 14 (28) Wochen x 8 (4) Wesen = Verbrauchsgüterlimit von 112**).

Der Schwellenwert für die Lebenserhaltung ist die Anzahl der Besatzungsmitglieder (**4**) + Passagiere (**4**), die das Schiffssystem unterstützen soll. Sie können diese Zahl wie oben beschrieben überschreiten.

Das Feld Wartung enthält 6 Kreise zur Überprüfung von Wartungsereignissen. Es gibt 6, um SLs Flexibilität zu geben, obwohl in den zuvor genannten Regeln festgelegt wurde, dass die 5 Ereignisse in **Tabelle 3** jeweils 1 Stunde ausmachen. Wenn Sie 5 Kreise füllen, löschen Sie die Kreise und kreuzen Sie ein Kästchen darunter an.

Das Hyperantrieb Feld listet die Anzahl der Sprünge auf, die der SL verfolgt. Wenn die Spieler in den roten Bereich gelangen, kann der SL auf ein Ergebnis aus **Tabelle 6** würfeln.

Überprüfen Sie die verwendeten Brennstoffzellen gemäß den Übersichtstabellen am unteren Rand des Blattes.

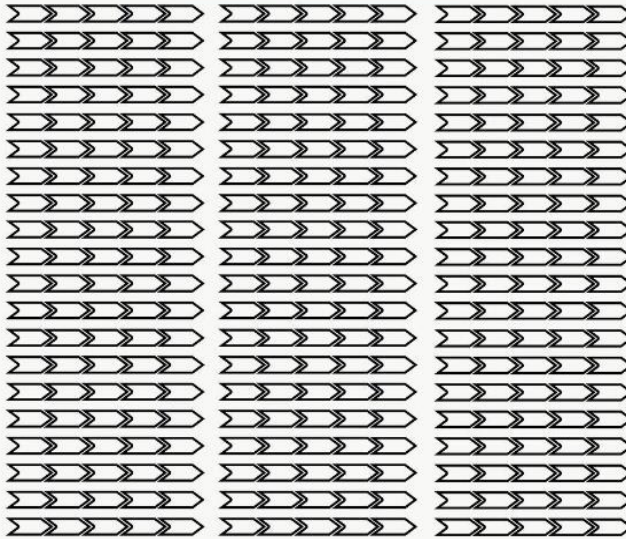


Schiffsname :

Modell :

Verbrauchsgüter Crew

Wöchentlicher Verbrauch



Jede Reihe stellt 1 Woche an Verbrauchsgütern für ein Besatzungsmitglied dar

Verbrauchsgüterlimit

Empty octagonal limit box.

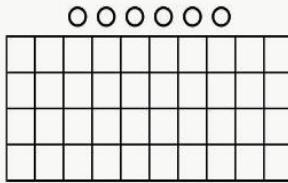
aktuelle Verbrauchsgüter

Split octagonal box for current consumption with 'Limit' and 'aktuell' labels.

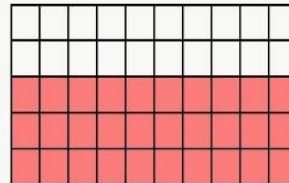
Lebenserhaltung

Split octagonal box for life support with 'Limit' and 'aktuell' labels.

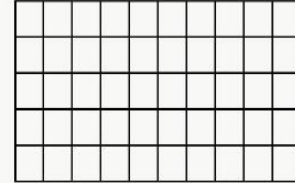
Wartung



Hyperraumsprünge



Treibstoffzellen



Hyperantriebsfehler

Hyperantriebsfehler tracking area with four horizontal dashed lines.

Systemfehler

Systemfehler tracking area with four horizontal dashed lines.

1 Zelle verbrauchen pro :

jeden Hyperraumsprung	1 Stunde Autopilot
6 Stunden im Hyperraum	24 Stunden Standby
12 Stunden im Realraum	2 zusätzliche Passagiere über dem Limit
1 Stunde Raumkampf	1 zusätzlich für volle Ladung

Galaktischer Standard Kalender

24 Std.= 1 Tag/ 5 Tage= 1 Woche/ 7 Wochen= 1 Monat (35 Tage)  
 1 Jahr= 10 Monate + 3 Festivalwochen + 3 Feiertage (368 Tage)  
 Festivalwochen: Neujahr, Fest des Lebens, Fest der Sterne

Wartungsereignisse

Landung auf einem Planeten
- 2 Pkt. bei schwerer Fracht
- 2 Pkt. bei schwerer Landung
- 3 Pkt. bei schwerer Fracht + schwerer Landung
Abheben vom Planeten
- 2 Pkt. bei schwerer Fracht
nach einer Kampfbegegnung
jede Kollision die keinen Rumpfschaden bewirkt
1 Pkt. pro Tag für jede 2 Personen über dem Limit
Nach 1 Woche ununterbrochenen Flug/ laufenden Maschinen

Wartungsbogen