Handbuch zur Schiffserhaltung und Verpflegung

Basiert auf der englischen Original-Version "Captain Ocana's Guide to Keeping Your Bucket Flying"

Raumhafen-Richtlinien

Lage in der Galaxis	Würfelpool
Kernwelten	◆◆◆◆
Mittlerer Rand	◆◆◆
Äußerer Rand	◆◆
Modifikatoren	
Starke imperiale Pràsenz	+ ⬢
Freie (unabhàngige) Welt	+ ⬡
Welt mit starkem kriminellen Einfluss	+ ◆ oder + ◆ (abhàngig von Motivationen u. Verpflichtungen der Crew)
Schicksalspunkte	hinzufügen oder aufwerten eines ◆ **oder** abwerten oder entfernen eines ◆

Gebühren und Kosten

Landegebühren nach Schiffs-Silhouette	
1-2	150 ⚡
3	200 ⚡
4	250 ⚡
5	300 ⚡
Treibstoffpreise pro Einheit	
Kernwelten	50 ⚡
Mittlerer Rand	65 ⚡
Äußerer Rand	80 ⚡

Raumhafen-Richtlinien und Würfelsymbole

Die Raumhafen-Richtlinien bieten einen generellen Überblick über die Ökonomie in der Galaxis und wie diese die Kosten beeinflußt. Sie stellen ebenso dar wie "einfach" es ist Dinge und Dienste zu erwerben. Imperiale Raumhàfen im galaktischen Kern sind bekanntermaßen streng, wàhrend ein Raumhafen wie der von Mos Eisley deutlich flexibler ist... Jedes mal, wenn ein Schiff ein Raumhafen anfliegt, wird der Würfelpool durch dessen Lage in der Galaxis bestimmt und die nötigen Modifikationen durchgeführt.
Die gewürfelten Würfelsymbole werden genutzt, um Preise für Treibstoff, Landegebühren und Reperaturkosten zu beeinflussen. Jedes Symbol wie ⊕, ✪ oder ✲ können von den Spielern nach Wahl zugewiesen werden. ⊛, ⚙ oder ▼ werden vom Spielleiter zugewiesen.

Auswertung des Wurfs

⊕ Der Hafenmeister schuldet jemandem an Bord einen Gefallen.

pro ✪ sinken die Landegebühren um 10%

pro ✲ sinken die Treibstoffkosten um 10%

pro ⚙ steigen die Landegebühren um 10%

pro ▼ steigen die Treibstoffkosten um 10%

⊛ Es gibt eine imperiale oder vergleichbare Inspektion.

Einmal pro Session kann ein Schicksalspunkt ausgegeben werden, um insgesamt 75 ⚡ durch eine effiziente Landung oder Reperatur einzusparen.

Reperaturkosten

Standard Wartungsanlagen-Gebühren = (25 ⚡ x Silhouette)/Wochen

Wartungsanlagen stellen i.d.R. jedwedes Equipment bereit, um die nötigen Reperaturen durchzuführen.

pro ✲	reduziert die Wartungs- und Reperaturgebühren um 10% (abrunden)
pro ▼	erhöht die Wartungs- und Reperaturgebühren um 10% (aufrunden)
✪✪	Füge 1 ■ zu den Reperaturproben hinzu.
⚙⚙	Füge 1 ■ zu den Reperaturproben hinzu.
⊕	Füge 1 ◆ zu den Reperaturproben hinzu.
⊛	Füge 1 ◆ zu den Reperaturproben hinzu.

Treibstoffverbrauch

Tankvolumen (Einheiten):	Hüllenschadenslimit / 2 (aufrunden)
Hyperraumreisen	
Sprung in den Hyperraum:	2 Einheiten
Hyperantrieb Primär:	1 Einheit pro 7 Tage (immer auf eine volle Woche aufrunden)
Hyperantrieb Sekundär:	1 Einheit pro 17 Tage (immer auf 2 volle Wochen aufrunden)
Sublichtreisen	
Innerhalb eines Systems:	1 Einheit
Über mehrere Systeme:	(Durchflogene Systeme x2) - 1
Raumschlacht	
1 Einheit pro Schlacht (aufgrund von Manövern, Aktionen etc.)	

Hyperraumreisen-Beispiel

Ein YT-1300 springt in den Hyperraum und verbringt dort 2,5 Wochen auf dem Weg zu seinem Ziel. Es benötigt 2 Einheiten für den Sprung in den Hyperraum und 3 weitere für den Flug (die halbe Woche wird auf 1 Einheit aufgerundet).

Sublichtreisen- und Raumschlacht-Beispiel

Als der Millennium Falke von Hoth floh, reiste er durch 3 Systeme zu seinem letztlichen Ziel Bespin – Hoth, Anoat und Bespin. Der Falke hat also 3 Systeme und den leeren Raum dazwischen durchflogen, was ihn 5 Einheiten Treibstoff gekostet hat. Außerdem hat ihn die Flucht vor den imperialen Sternzerstörern 1 zusàtzliche Einheit gekostet. Der Falke hat also auf dem Weg nach Bespin über die Hàlfte seines Tankvolumens (6 von 11 Einheiten) verbraucht.

Verpflegung

Typ	Kosten	Moralische Effekte
Mangelhaft	5 ⚡	Verbraucht 2 Erschöpfung pro Woche wàhrend der Reise
Minderwertig	15 ⚡	Verbraucht 1 Erschöpfung pro Woche wàhrend der Reise
Standard	25 ⚡	Keine Auswirkungen
Besonders	50 ⚡	Erlange 1 Erschöpfung pro Woche wàhrend der Reise
Überragend	100 ⚡	Erlange 2 Erschöpfung pro Woche wàhrend der Reise

Generell basieren Verpflegungskosten auf dem Preis pro Crewmitglied pro Woche. Die Kosten werden immer zur nàchsten vollen Woche aufgerundet.

Erweiterte Version von "Captain Ocana's Handbuch zur Schiffserhaltung" und neu gestaltet von GopherStonewall™
Version 1.0