

Raumkämpfe Revision 1.1 (16.04.2013)

Konzept

Skalierbare Schlachtfelder

Weil Raumkämpfe auf sehr kleinem Raum, aber auch über weite Strecken hinweg geführt werden können, werden Geschwindigkeiten und Reichweiten mit einem Faktor angegeben, der es erlaubt die Größe des Schlachtfelds leicht zu variieren.

Keine Beschleunigung

In einem Raumkampf sind bei Star Wars oft sehr viele Raumschiffe beteiligt. Statt wie im Fahrzeugkampf mit aktuellen Geschwindigkeit für jedes Schiff zu arbeiten, kann sich ein Raumschiff jede Runde mit maximal so vielen Feldern bewegen, wie seine maximale Bewegung beträgt. Da die Dimensionen im Raumkampf groß genug sind, kann ein Schiff immer auch so sehr abbremsen, dass es auf dem gleichen Feld stehen bleibt.

Damit wird der Verwaltungsaufwand vor allem für den Spieleiter verringert.

Keine Dritte Dimension

Die Darstellung eines Raum- oder Luftkampfes mit verschiedenen Höhenfeldern ist aufwendig. Stets muss die Höhe eines Raumschiffs beachtet und vermerkt werden. Wie bei der aktuellen Geschwindigkeit in einem Fahrzeugkampf, ist dies ein Verwaltungsaufwand, der bei einer gro-

Bewegung

Rolle: Pilot & Co-Pilot

Der Pilot steuert das Schiff, er gibt die Bewegung auf dem Spielplan vor und führt Flugmanö-

ßen Anzahl an Schiffen zur Buchhaltung ausartet.

Daher wird in der Bewegung größtenteils auf die dritte Dimension verzichtet. Der einzige regeltechnische Einfluss der dritten Dimension ist es, dass Schiffe auf dem selben Feld stehen oder durch das Feld auf dem ein anderes Schiff steht hindurchfliegen können. Die dritte Dimension wird ansonsten nur erzählerisch integriert.

Hexfelder statt Wendeschablonen

Die normale Wendeschablone ist im Raumkampf nicht anwendbar und das Anlegen von Schablonen für die Bewegung vieler einzelner Schiffe unpraktikabel. Damit sich Raumschiffe dennoch in bestimmten Bahnen bewegen, wird auf Hexfeldern gespielt.

Rollen

Im Raumschiffkampf müssen verschiedene Aufgaben wahrgenommen werden, die als Rollen auf eine Crew verteilt oder in einer Person vereint abgehandelt werden.

Initiative

Jeder im Raumkampf beteiligte Charakter handelt auf einer eigenen Initiativekarte, unabhängig davon, wie viele Schiffe in den Kampf verwickelt sind.

ver durch. Um ein Raumschiff zu fliegen, verwendet der Pilot seine Fliegen-Fertigkeit.

Je nach Raumschiff ist es möglich, dass ein Co-Pilot den Piloten unterstützt. Dies wird wie ein normaler Wurf zur Unterstützung gehandhabt.

SAVAGE GALAXY

Die Steuerung des Schiffs kann als freie Aktion zwischen Pilot und Co-Pilot übertragen werden. Es ist also möglich, jederzeit die Rollen zu tauschen.

Autopilot

Ein Schiff, das einen Autopilot besitzt, kann einfache Flüge durchführen. Für gewöhnlich hält er sich von Hindernissen im Raum fern und eignet sich keineswegs für den Raumkampf, da er stur von einem zum anderen Ort fliegt.

Auf dem Schlachtfeld ziehen

Jedes Raumschiff besitzt einen Geschwindigkeitsfaktor, der zusammen mit dem Schlachtfeldmaßstab festlegt, bis zu wie vielen Feldern es sich pro Zug bewegen kann.

Beispiel 1: In einem Asteroidenfeld jagen Raumjäger einen Frachter, der Kampf findet auf engem Raum statt. Der Spielleiter setzt den Schlachtfeldmaßstab mit 3 fest. Die Raumjäger besitzen eine Geschwindigkeit von x4, der Frachter eine Geschwindigkeit von x2. Damit bewegen sich die Raumjäger mit maximal 12 Feldern pro Runde, während der Frachter sich mit 6 Feldern pro Runde bewegt.

Beispiel 2: Bei einem Kampf zwischen Großkampfschiffen bekämpfen sich zwei Schlachtkreuzer, während um sie herum Raumjäger in kleinere Scharmützel verwickelt sind. Als Schlachtfeldmaßstab wird der Wert 1 festgelegt. Ein Frachter mit Geschwindigkeit x2 würde sich hier mit maximal 2 Feldern pro Runde bewegen, die Raumjäger mit maximal 4 Feldern.

Jedes Feld das gezogen wird, wird geradeaus gezogen. Auf dem neuen Feld angekommen, kann das Raumschiff um eine Hexfeld-Kante gedreht werden. Dabei muss jedoch beachtet werden, dass sich ein Raumschiff in einem Zug nicht erst in die eine und dann in die andere Bewegung gezogen werden kann.

Diese Art der Bewegung ist ohne Würfe möglich, es können jedoch auch Manöver geflogen werden, die eine flexiblere Bewegung ermöglichen.



Flugmanöver im Raum

Flugmanöver sind besondere Bewegungsaktionen. Ihre Durchführung erfordern einen Wurf auf Fliegen.

Kehrtwende (-2)

Erfolg: Das Raumschiff darf in dieser Runde einmal um 1-3 Hexfelder ohne sich vom Fleck bewegen zu müssen.

Misserfolg: Die Bewegung des Schiffs findet normal statt.

Kosten: In jedem Fall kostet das Manöver ein Feld.



Fassrolle (-4)

Vorraussetzung: Das Schiff muss die Eigenschaft "Wendig" besitzen.

Erfolg: Das Schiff ist für schwerer zu treffen aber aus dem Schiff ist es auch schwerer zu schießen. Schießen-2 auf und aus dem Schiff.

Misserfolg: Die Bewegung des Schiffs wird halbiert, die Schützen an Bord erhalten Schießen -1.

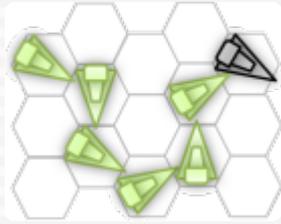
Schlingeln (-4)

Erfolg: Das Schiff kann sich in einem Zug in beide Richtungen drehen.

Misserfolg: Das Schiff kann sich nur normal bewegen.

SAVAGE GALAXY

Durch Asteroidenfelder zu fliegen oder durch enge Schluchten macht dieses Manöver oft notwendig. Achtung: Kollisionsgefahr!



Abheben/Landen(0 oder mehr)

Angriff

Rolle: Schütze

Schützen feuern die Waffen eines Raumschiffes ab. Um in einem Raumkampf anzugreifen, verwendet ein Schütze seine Schießen-Fertigkeit.

Ein Pilot oder Co-Pilot kann Schiffswaffen zentral von seinem Pult abfeuern, aber es kann auch reine Schützen geben, die in Geschütztürmen ihre Gegner aufs Korn nehmen.

Autogeschütz

Besitzt eine Waffe ein Autogeschütz, dann sorgt ein Gefechtscomputer im Raumkampf dafür, dass die Waffe auf das nächstgelegene erreichbare Ziel abgefeuert wird. Für das Autogeschützt wird wie für einen Statisten gewürfelt. Es kann jederzeit als Freie Aktion aktiviert oder deaktiviert werden.

Kanonenhalterungen & Schussrichtungen

Jede Raumschiffwaffe besitzt eine Schussrichtung, in die es abgefeuert werden kann. Diese hängt von der Kanonenhalterung ab, auf der sie montiert wurde.

Standardhalterungen decken einen 60°-Winkel in Richtung einer Hex-Kante ab. Schwenkbare Geschütze können weitere Hex-Kanten abdecken und Geschütztürme sogar alle.

Erfolg: Das Schiff hebt erfolgreich ab oder landet sicher.

Misserfolg: Das Schiff kann nicht starten/landen oder wird dabei beschädigt.

Andocken(-2 oder mehr)

Erfolg: Das Andockmanöver gelingt.

Misserfolg: Das Schiff dockt nicht an und wird ggf. beschädigt.

Waffen auf einer Standardhalterung oder an Schwenkbaren Geschützen können nur von einem gemeinsamen Schützen (ggf. mit Mehrfachaktionsabzug) abgefeuert werden, oder sie werden jeweils von einem Autogeschütz abgefeuert. Geschütztürme erlauben es, einen eigenen Schützen für ein Geschütz abzustellen.

Waffentypen

Laserkanonen

Durch Laserkanonen wird verletzender Schaden verursacht, der ein Raumschiff beschädigen oder sogar zerstören kann.

Ionenkanonen

Ionenwaffen verursachen Betäubungsschaden an Schiffen, so dass diese Außer Gefecht gesetzt werden können ohne sie zu beschädigen.

Sprengkörper

Sowohl Raketen als auch Torpedos sind aktive Flugobjekte im Raum. Sie bewegen sich mit einem eigenen Bewegungswert pro Runde auf ihr Ziel zu. Sie fliegen mit einem eigenen Fliegen-Wert sogar die Manöver ihres Ziels nach um es weiter zu verfolgen. Torpedos sind allerdings sehr träge und eignen sich nur im Kampf gegen größere, langsame Schiffe wo sie ihre enorme Sprengkraft entfalten können. Raketen dagegen sind schnell und wendig, aber mit geringer Sprengkraft ausgestattet. Sie eignen sich vor allem dazu, Jäger zu verfolgen.

SAVAGE GALAXY

Mienen sind stationäre Sprengkörper, sie schweben bewegungslos im Raum und warten auf ihr

Ziel.

Verteidigung

Raumschiff-Robustheit

Ein Raumschiff besitzt genau wie ein Lebewesen eine Robustheit, die sich aus Faktoren wie der Konstruktion des Rahmens und der Hüllenpanzerung ergibt.

Zur schnelleren Lesbarkeit der Werte besitzt die Raumschiff-Robustheit als Zeichen einen Raumjäger.

Hüllenpanzerung

Ein Teil der Robustheit eines Raumschiffs macht die Hüllenpanzerung aus, die in Klammern hinter der Robustheit angegeben wird. Eine panzerbrechende Waffe verringert die Robustheit eines Raumschiffs maximal um diese Menge.

Zur schnelleren Lesbarkeit der Werte besitzt die Hüllenpanzerung als Zeichen eine Panzerplatte.

Schilde

Manche Raumschiffe besitzen Schilde als zusätzliche Verteidigung. Sie werden durch Schildgeneratoren erzeugt, die Raumschiffe in unterschiedlicher Menge besitzen. Die Steuerung dieser Generatoren übernimmt der Schildingenieur.

Zur schnelleren Lesbarkeit der Werte besitzen die Schilde als Zeichen eines Schildes in einem Kreis.

Rolle: Schildingenieur

Schilde können auf zwei verschiedene Weisen betrieben werden, als aktiver oder reaktiver Schutzschirm. Der Einsatz eines Schutzschirms verbraucht die Ladung eines Schildgenerators. Schildgeneratoren regenerieren ihre Schildenergie am Ende des Kampfes wieder oder wenn der Schildingenieur einen Joker ausgeteilt bekommt.

Aktiver Schutzschirm

Der aktive Schutzschirm muss mit einer Aktion durch einen Wurf auf Wissen(Technik) aktiviert werden. Seine Wirkung entspricht der Macht "Panzerung", allerdings dauert der Effekt nur eine Runde an, bezieht sich aber auf das gesamte Schiff.

Reaktiver Schutzschirm

Der reaktive Schutzschirm wird durch eine freie Aktion aktiviert um den Schaden aus einem konkreten Treffer genau wie bei einem Bennie abzuwenden. Um Wunden zu verhindern würfelt der Schildingenieur auf Wissen(Technik).

Sprengkörper erkennen & ausschalten

Sprengkörper werden unter normalen Umständen von allen gängigen Raumschiff-Scannern erfasst (keine Wahrnehmung erforderlich, der Scanner macht sich selbst bemerkbar). Sie sind jedoch schwerer zu erfassen, wenn viele Trümmer durchs All fliegen (verdeckter Wahrnehmung-Wurf für je nach Dichte). Die Sprengkörperwarnung ertönt im Cockpit und wenn vorhanden auch in Geschütztürmen.

Sprengkörper können durch einen Schützen abgeschossen werden. Dazu muss der Schütze den Sprengkörper treffen, der nicht nur durch die Entfernung, sondern auch durch seine Größe schwer zu treffen ist (Kleines Ziel, -4).

Wenn man nicht gerade die Schiffsscheinwerfer konstant auf das Ziel halten kann (weil fest montiert) oder eine andere Lichtquelle den Sprengkörper sichtbar macht, gelten außerdem die Antriebsabzüge für schlechte Beleuchtung.

Angeschlagen

Angeschlagene Raumschiffe

Wenn ein Raumschiff angeschlagen ist, sind seine Systeme ausgefallen, überlastet oder ähnliches.

Ist dies der Fall, so erleidet das Raumschiff dieselben Nachteile wie wenn ein Charakter angeschlagen ist. Das heißt, in diesem Zustand können Pilot, Co-Pilot, Schützen und Schildingenieur nichts tun außer auf den Schiffsingeneur hoffen.

Raumschiffe werden nicht durch Geistige Duelle und Tricks angeschlagen.

Rolle: Schiffsingeneur

Der Schiffsingeneur überbrückt die beschädigten Systeme eines Angeschlagenen Schiffs, oder fährt sie wieder hoch. Dazu muss er eine Erholungsprobe auf Reparieren werfen.

Schaden

Schaden wegstecken

Ein Pilot mit dem Talent "Ass" kann Schaden für das Raumschiff wegstecken wie im Grundregelwerk S.39 angegeben. Er weicht mit dem Schiff so aus, dass sich der Treffer in einen Streifschuss verwandelt.

Der Schildingenieur kann Schilde einsetzen um Schaden wegzustecken.

Außer Gefecht

Geht ein Wildcard-Raumschiff Außer Gefecht, verhält sich das wie bei einer Person die außer Gefecht geht (Grundregelwerk S.128). Allerdings wird kein Wurf auf Konstitution sondern auf Reparieren getätigt, der das Ergebnis der Außer Gefecht-Tabelle bestimmt.

Angeschlagene Crewmitglieder

Crewmitglieder können auch Angeschlagen werden. Dies geschieht nicht nur durch explodierende Bedienelemente oder andere Schaden verursachende Effekte. Piloten und Schützen sind anfällig gegen Geistige Duelle und Tricks ihrer Gegner.

Ein Geistiges Duell im Weltraum könnte z.B. eine Einschüchterung durch ein direktes aufeinander zufliegen sein, bei dem nicht klar ist, ob das Gegenüber es auf ein Kollision abgesehen hat oder nicht. Eine Provokation wäre z.B., wenn ein Ziel sich immer im Sichtbereich aufhält und auffällige Kreise und Loopings fliegt um damit das Feuer des Schützen auf sich zu ziehen.

Die Erholungsprobe funktioniert für die betroffenen Charaktere wie üblich.

Steigerung: Das Schiff ist nur Angeschlagen und behält seine Wunden. Würfle mit 2W6 auf der Beschädigungs-Tabelle, diese Beschädigungen verschwinden am Ende des Kampfes.

Erfolg: Das Schiff treibt im Raum, kann aber mit 1h Arbeit repariert werden. Würfle mit 2W6 auf der Beschädigungs-Tabelle, diese Beschädigungen verschwinden mit den "Wunden".

Fehlschlag: Das Schiff treibt im Raum und droht zu explodieren. Jede Runde muss bis zu einem Erfolg oder einer Steigerung auf Reparieren gewürfelt werden. Ein kritischer Fehlschlag oder eine 1 oder weniger im Ergebnis führt zur Explosion.

Würfle mit 2W6 auf der Beschädigungs-Tabelle, diese Beschädigungen ist irreparabel

SAVAGE GALAXY

und erfordert einen Austausch des entsprechenden Teils. Ging das Raumschiff durch Betäubungsschaden Außer Gefecht ist es 1W6 Stunden lang handlungsunfähig (keine Bewegung, keine Geschütze, keine Schilde).

Kritischer Fehlschlag: Das Raumschiff explodiert und es bleibt keine Zeit in die Rettungskapseln zu steigen. Ging das Raumschiff durch Betäubungsschaden Außer Gefecht ist es 2W6 Stunden lang handlungsunfähig (keine Bewegung, keine Geschütze, keine Schilde).

Beschädigungs-Tabelle

Wurde ein Teil des Schiffes gezielt angegriffen, dann würfle nicht sondern benutze diese Tabelle nur zur Übersicht.

2W6 Beschädigung

2 **Systemüberladung:** Eine Konsole oder eine Leitung in der Nähe eines Charakters explodiert, entfesselt einen Blitz oder setzt kochend heißen Dampf frei. Der Charakter erhält 2W6+2 Schaden.

3-4 **Verteidigungssysteme:** Ein Schildgenerator oder die strukturelle Integrität des Schiffes wurden beschädigt. Sind keine Schilde vorhanden trifft es immer die strukturelle Integrität, ansonsten wird zufällig ermittelt.

Ein Schaden an der strukturellen Integrität senkt die Robustheit um 1 Punkt.

Beschädigte Schilde bedeuten, dass ein Schildgenerator erwischt wurde. Welcher das ist wird zufällig ermittelt. Es kann einen noch geladenen oder schon entladenen treffen.

5-9 **Kritisches Systemversagen:** Ein wichtiges Schiffssystem versagt, Würfle 1W6 auf folgende Untertabelle:

1 **Sensorgitter:** Das Sensorgitter wurde beschädigt und bis zu einer Reparatur muss auf Sicht geflogen werden. Das bedeutet auch, dass Piloten und Schützen keine Sprengkörperwarnung mehr erhalten.

Es wird eine aktive Suche nach Sprengkörpern erforderlich, auf die eine Aktion für einen Wahrnehmung-Wurfe spendiert werden muss. Der Wurf wird modifiziert durch Abzüge für schlechte Beleuchtung und wenn viele Objekte imR aum unterwegs sind auch auf Ablenkung (-1 wenige, -2 viele Objekte). Selbst bei einem Erfolg kann nur der Sichtbereich abgesucht werden.

Autogeschütze und Autopiloten funktionieren ohne Sensoren nicht.

2 **Lebenserhaltung:** Die Lebenserhaltung fällt aus. Luft und Abwasser werden nicht mehr aufbereitet und die Gravitation fällt aus.

Durch die ausgefallene Gravitation kann die Fortbewegung in einem größeren Schiff eine langwierige Sache werden. Jegliche Bewegung die eine Richtungsänderung erfordert, muss durch das Berühren einer Wand erfolgen. Im Cockpit und den Geschütztürmen eines Raumschiffs besitzen alle Sitze üblicherweise Gurte um an Ort und Stelle zu bleiben.

Der potentielle Erstickungstod tritt in einem Raumjäger nach ein paar Stunden ein, ein Frachter sollte für eine durchschnittliche Gruppe mehrere Tage durchhalten. Ein Großkampfschiff hält für eine übliche Besatzung ebenfalls mehrere Tage. Hüllenbrüche können das Problem

SAVAGE GALAXY

verschlimmern. Mit fortschreitender Zeit erhält die Gruppe Erschöpfungsstufen bis zur Bewußtlosigkeit.

- 3 **Hüllenbruch:** In einem der Bereiche ist die Hülle gebrochen, der Bereich muss sofort versiegelt werden, damit die Atmosphäre des Schiffs nicht entweicht. Der Bereich ist bis zu einer Reparatur nicht zugänglich.

Raumschiffe ohne Atmosphäre (z.B. TIE-Jäger) ignorieren diese Auswirkung. Schiffe die nicht zum Großteil über keine Atmosphäre verfügen (Raumjäger), würfeln 1W6 und ignorieren diese Auswirkung.

Zusätzlich verliert das Schiff 2 Punkte Robustheit, weil seine strukturelle Integrität geschwächt wurde.

- 4 **Sublichtantrieb:** Der Sublichtantrieb wird beschädigt, es kommt zu einer automatischen Notbremsung und das Schiff treibt, sich um die eigene Achse drehend, an Ort und Stelle im Raum. Es ist keine Bewegung mehr möglich.

- 5 **Hyperraumantrieb:** Der Hyperraumantrieb wurde beschädigt, ein Sprung ist bis zur Reparatur nicht möglich. Besitzt das Schiff keinen Hyperraumantrieb wird neu gewürfelt.

- 6 **Kommunikation:** Die Kommunikationsanlage wurde beschädigt, sowohl die Langstreckenkommunikation als auch die Schiffsinterne Sprechanlage können nicht mehr eingesetzt werden.

- 10-11 **Waffensysteme:** Ein Waffensystem wird so sehr beschädigt, dass es nicht mehr eingesetzt werden kann. Entweder es hat eines der Lasergeschütze oder Ionengeschütze, oder seltener den Traktorstrahl oder ein Sprengkörpergeschütz erwischt (zufällig ermittelt).

- 12 **Steuerung:** Durch einen Defekt der Steuerung verliert der Pilot die Kontrolle über das Schiff und fliegt mit halber Geschwindigkeit weiter in die Richtung, in die er letzte Runde geflogen ist. Dabei kann es zu einer Kollision (Grundregelwerk S.182) kommen.

Die Crew

Teamwork

Für ein größeres Schiff und in einer Gruppe kann man die Verantwortlichkeiten gut aufteilen. In einem Raumkampf steuert der Pilot das Schiff, eventuell hilft ihm ein Co-Pilot. Der Schildingenieur und die Piloten sorgen für die richtige Verteidigung des Schiffes, im Fall eines Treffers repariert diese der Schiffsingenieur, damit sie weiterfliegen können. Währenddessen nehmen Co-Pilot, Autogeschütze und reine Schützen die Gegner aufs Korn. In einem Frachter kann man so locker eine Rollenspielgruppe während eines Raumkampfes am Spiel beteiligen.

Zu den hier vorgestellten Rollen kommen noch die Aufgaben eines Astrogators, der in aller Eile einen rettenden Sprung berechnet und eines Arztes, der durch Schäden am Schiff verletzte Crewmitglieder behandeln kann.

Einzelkämpfer

Vor allem bei Jägern kommt es vor, dass ein Charakter gleich mehrere Aufgaben übernehmen muss, fliegen, schießen und Schilde anpassen. Dazu kann im Gefecht dann auch noch eine Hyperraumsprungberechnung kommen, wenn eine

SAVAGE GALAXY

Flucht ansteht. In diesem Fall gilt der übliche Mehrfachaktionsmalus.

Für Charaktere die z.B. einen Jägerpiloten spielen heißt das, sie müssen schon gute Werte in den erforderlichen Fähigkeiten aufweisen, oder sie segnen schnell das Zeitliche. Etwas Hilfe

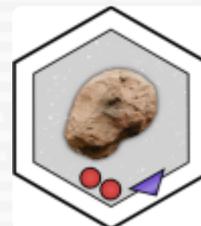
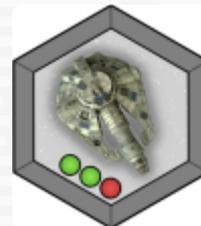
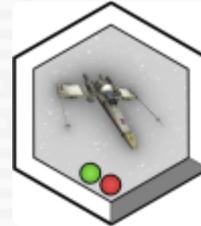
können sie sich jedoch durch einen Schiffsdroiden an Bord holen. Eine R2-Einheit übernimmt für den Piloten eines Y-Flüglers beispielsweise die Sprungberechnung oder geringfügige Reparaturen. Ein Autogeschütz kann ihn beim Schießen des Geschützturms unterstützen.

Miniaturen

Die sechseckigen Miniaturen-Plättchen für kleinere Schiffe bestehen aus:

- einem Rand, an dem die möglichen Schusswinkel des Schiffs angezeigt werden
- roten Kreisen, die die Anzahl erhaltbarer Wunden angibt
- grünen Kreisen, die die Anzahl verfügbarer Ladungen von Schildgeneratoren angibt
- (optional) einem violetten Pfeil, der die Bewegungsrichtung eines treibenden Objekts anzeigt
- dem Bild des Schiffes

Es ist günstig diese Art von Miniaturen zu laminieren um mit einem abwischbaren Stift verbrauchte Schildgeneratoren und erhaltene Wunden anzukreuzen.



Revisionsdetails

Der gesamte Raumkampf wird nun auf Hex-Feldern ausgetragen statt auf quadratischen Feldern.

Die Rollen im Raumkampf werden mit eigenen Unter-Kapiteln direkter beschrieben.

Konzept

Die Konzeptbeschreibung wurde überarbeitet. Sie enthält eine bessere Beschreibung der Vereinfachungen des Raumkampfes gegenüber dem Fahrzeugkampf.

Bewegung

Das Kapitel wurde generalüberholt, um die Bewegung auf den Hexfeldern zu beschreiben. Grafiken zur Bewegungen wurden ergänzt.

Kampf

Kanonenhalterung (vormals Geschütztypen) werden nun im Bezug auf Hexfelder beschrieben. Durch die Hexfelder wird nun ein Schusswinkel von 60° für fest montierte Geschütze statt einer geraden Linie angegeben. Das stärkt vor allem Raumjäger, die vorher gegenüber Schiffen mit schwenkbaren Geschützen klar im Nachteil waren.

Verteidigung

Dieses Kapitel wurde durch Symbole für die Raumschiff-Robustheit, die Panzerung und die Schilde ergänzt, die auch in die Raumschiffbeschreibung eingeflossen ist.

Schaden

Es wurde ergänzt, dass nicht nur ein Pilot mit "Ass" sondern auch ein Schildingenieur mit den Schilden Schaden wegstecken kann.

Miniaturen

Dieses Kapitel ist neu und beschreibt den Aufbau der Raumschiffkampf-Miniaturen.



Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.