

# ACES SPACE



**KATAPULT SCHNELLSTARTER V1.2**

# /INTRO

## ÜBER DIESEN KATAPULTSTARTER

Dieser Schnellstarter ist eine Vorschau auf **Aces in Space** und beinhaltet alles, was du für eine ganze Spielsitzung brauchst. Um zu spielen, solltest du mit Fate Core vertraut sein und es für die grundlegenden Regeln griffbereit haben – wir haben hier einfach nicht den Platz, um alles rund ums Thema Fate zu erklären.

Wenn du Fragen hast oder Feedback geben willst, schick uns eine Mail an [christian@jcvogt.de](mailto:christian@jcvogt.de).

## CREDITS

### Welt, Text & Spieldesign

von Christian & Judith Vogt

### Weiterer Text & Spieldesign

von Harald Eckmüller

### Lektorat & Redaktion

von Judith & Christian Vogt

### Layout & Design

von Harald Eckmüller

**Illustrationen** von Tim Knoche, Ben Maier, Nick Koubash Hannah Möllmann, Chris Schlicht, und Mia Steingräber

### Aces in Space is © 2019

by Vogt & Vriends

## WIDMUNG & DANK

Für die Tres Volcanes-Crowd und all die anderen Leute, die die Welt zu einem besseren Ort machen, indem sie ihre Geschichten erzählen.

Besonderen Dank an Merlin Thomas fürs Hashtagger-Tor.

Danke an Kathrin Dodenhoeft und Uli Lindner für ihr Vertrauen in dieses Projekt.

## PLAYTESTERS

Tobi Jansen, Melissa Steins, Jon Cole, David Günther, Jörg Hagenberg, Hannah Möllmann, Marc Wolter, Christoph Bara, Oscar Wetzels, Lena Richter, Eike Kronshage, Andreas Gruner, Frank Reiss, Klaus Erkens, Andrea Stadtfeld, Cynthia Mattingly, Philip Picker, Julia Schippers, Philipp Lohmann, Roland Bahr, Eva Bertalan, Gerrit Reininghaus, Heike Knopp-Sullivan, James Sullivan – wir danken euch für eure wertvollen Anregungen und euer Feedback!

## INHALT

<b>Welt</b>	<b>4</b>
Setting	5
Leetspeak	6
Nano-Spiele	8
<b>Regeln</b>	<b>9</b>
Aspekte	10
Fertigkeiten	11
Stunts	13
Entwicklung	13
Kurvenkampf	14
Szenarien	15
<b>Playbooks</b>	<b>16</b>
Flypal	17
Hotshot	18
Commander	19
Influencer	20
Phantom	21
TüftlerIn	22
Sozius	23
<b>Gangtypen</b>	<b>24</b>
Entertainer	25
Söldner*innen	26
Schmugler:innen	27
Schatten	28
<b>Anhänge</b>	<b>29</b>

## / FEUERVOGEL

Leuchtspurprojekte verfehlten Nnekas Cockpit zur Linken nur knapp. Zu knapp. Schrillende Einschläge machten ihr klar, dass zwei oder drei die Stummeltragflächen ihres Choppers getroffen hatten.

Hoffentlich nichts Lebenswichtiges. Sie drückte den Schubregler durch, zog am Steuerknüppel und wich nach rechts aus, um einer tödlichen Salve von sechs Uhr zu entgehen.

„Whoa! Das war eng! Ich kann den versmashten Bandit nicht abschütteln! Crashdummy, wo bist du?“  
Keine Antwort.

Nneka, Callsign Firebird, entging dem Angriff mit einem verrückten Tanz durch das Trümmerfeld. Die Einschläge der Eisenprojekte um sie herum ließen kleine Teile des Weltraumschrotts zur Nichtexistenz verbrennen. Die Panzerung ihres Choppers konnte keinen direkten Treffer verkraften, aber ihr Zickzackkurs brachte ihr bislang nur Streifschüsse ein. Sie überzeugte sich davon, dass die Heckkamera streamte und aktivierte ein zweites Fenster, in dem sie sich an ihre Datenet-Follower wandte.

„Hey Leute, seht euch den Bandit an meinem Heck an. Der hat’s ganz schön schwer mit mir. Ich wette, die meisten von euch wollen trotzdem sicher nicht mit mir den Sitz tauschen. Ich hoffe, ihr seht ihn bald in meiner Zielkamera, sobald mein Wingpal sich endlich entschlossen hat, zur Party zu kommen! Sah erst nach einer einfachen Überwachungsmission im Trümmerfeld der Schlacht von Raman aus, aber wir sind mitten in einen Plündertrupp gelaufen. Die denken offenbar, dass unsere Chopper einen

besseren Marktpreis erzielen als der Scheiß um uns herum. Ich zeige ihnen jetzt, dass das eine ganz schlechte Idee war. Firebird Ende.“

Der Like-Zähler in ihrem Head-up-Display schwirrte. Wenn sie das hier überlebte, würden ihr die unerwartete Begegnung, ihre großartigen Ausweichstunts, die Beinahetreffer und ihr kleiner TED-Talk einiges an Social-Media-Credibility verschaffen.

Sie passte den Schub an und versuchte, den Bandit mit einer Fassrolle abzuschütteln. Die G-Kräfte zogen an ihr. Doch ihr Gegner war seinen Treibstoff wert. Die Sensoren zeigten ihr immer noch einen Raumjäger auf sechs Uhr, der Alarm teilte ihr immer noch schrillend mit, dass er sie in der Zielerfassung hatte.

„Crashdummy?! Ich könnte dich hier echt gebrauchen. Sei ein Ehrenbro und komm rüber“, schrie sie in ihr Comm.

„Verstanden. Bin auf dem Weg, Bro. War damit beschäftigt, Lobo und Surf’n Turf zu helfen.“ Nneka stieß den Atem aus. Das wurde ja Zeit.

„Firebird, Liebes, ich kann keinen Feuerwinkel zwischen den Wrackteilen finden. Dreh um neunzig Grad und wir nehmen den Frakster ins Sandwich!“

„Hundo P!“, bestätigte sie und drehte bei.

„Langsam ... langsam ... ja! Rock One – und getroffen!“, kam Crashdummys Stimme aus Nnekas Comm. „Ich hab den Bandit erwischt!“

Nneka hatte genug Freiraum, um mit einem Immelmann zu wenden. Dort bot sich ihr nicht der erwartete Blick auf einen Feuerball. Stattdessen sah sie, wie der Bandit den Rückzug antrat, schwarzer

Rauch quoll aus dem Heck, und Crashdummys Chopper folgte und feuerte aus allen Rohren.

„Hör auf, Crashdummy! Abbrechen und zur Staffel zurück, no yolo!“

„Auf keinen Fall, ich hab ihn fast! Das ist mein fünfter Abschuss, Nneka. Noch dieser eine, und du kannst meinen Ass-Arsch küssen!“

Was für ein Smashwit! Sie war sich sicher, dass sie einen dritten Sensorkontakt gesehen hatte, als sich die Plünderer auf sie gestürzt hatten. Einen hatte Lobo abgeschossen, der andere skirtete, aber wo war der dritte? Vielleicht handelte es sich gar nicht um einen Chopper, sondern um ein unterstützendes Minen- oder Frachtschiff, das sich nicht am Kurvenkampf beteiligen würde. Aber selbst ein Unterstützerschiff würde Geschütze aufweisen und einen Hinterhalt vorbereiten.

„Bro, ich bin die Wingqueen, und das ist ein Befehl! Deine Follower werden noch warten müssen, brich ab und komm zurück.“

Das Comm blieb stumm. Scheiße. „Crash, wenn du nicht abbrichst, ich schwöre, dann hab ich letzte Nacht das letzte Mal mit dir rumgemacht. Schaff deinen Arsch hier hin und zwar sofort!“

Keine Reaktion. Sie beschleunigte, um xiem zu folgen. Immerhin hatte xier genug Respekt vor ihr, um nicht den alten „Die Comm-Verbindung bricht ab“-Trick zu versuchen!

Ihr Bauchgefühl schrie sie an und wiederholte dabei wieder und wieder das Wort „Falle“. Die Haupttriebwerke des Choppers waren nicht stark genug, um aufzuholen. Ihre Maschine, eine 99er

Novablast, war mehr oder weniger ein massiges Geschütz mit einem Cockpit und Triebwerken dran. Bei ihr ging es nur um Feuerkraft und Wendigkeit, nicht darum, Beschleunigungslimits zu brechen.

Sie hatte jedoch noch ein letztes Ass im Ärmel. Nneka schrieb in den Kanal mit ihren vertrautesten Followern.

*Raman Trümmerfeld.*

*Noch andere Streams von dort außer der Intentionals-Staffel?*

Vielleicht träumte auch eine Person im Plündertrupp Möchtegern-Jockey-Träume oder davon, ein Gramstar zu werden. Und der erste Schritt dorthin führte über das Streamen des Geschützkamerafeeds. Das taten einige Piratinnen und Plünderer. Anders als richtige Jockeys wussten sie jedoch nicht, wann sie den Stream ausschalten mussten – und machten sich damit verwundbar gegenüber Streamsnipern unter Nnekas Followern, die nach Head-up-Display-Daten jagten und diese für die Jockeys analysierten, die sie liebten und unterstützten.

Und da war es auch schon! SneakPeak87 übertrug ihr die Positionsdaten eines Schiffs, das sich auf der Hülle einer demolierten Korvette versteckte. Ihr Computer interpolierte den Flugvektor von Crashdummy und dem Bandit und den Feuerwinkel des Jägers im Hinterhalt.

Nnedi schrie Warnungen in ihr Comm, doch Crash schien xies Comm tatsächlich abgeschaltet zu haben. Ihre beiden anderen Bros näherten sich, lagen aber noch mehrere Clicks zurück. Sie würden zu spät kommen.

Sechs Sekunden bis zur Katastrophe.

Keine direkte Schusslinie für ihre Geschütze. Keine Raketen übrig.

Fünf Sekunden.

Die Hülle der Korvette war beschädigt, und Nneka hatte eine gewaltige Wumme. Ein gut gezielter Schuss würde genau hindurchgehen und das Ziel hinter dem Hindernis zerstören.

Vier Sekunden.

Die Zeit reichte für genau eine Salve. Dieser Angriff musste sitzen! Sie lud die Magnetschienen ihrer überschweren Kanone voll auf.

Drei Sekunden.

Sie zielte vorsichtig mit der Nase des Choppers. Manuell. Ihr ausgefuchstes SAI-Zielsystem war vor kurzem vom Reaper-Virus ausgeschaltet worden, das sich immer auf der Suche nach zu schlaun Computersystemen befand.

Zwei Sekunden.

Nneka berührte ihren Glücksbringer, die kleine fette Einhornfigur, die ihre Schwester ihr geschenkt hatte, und die vor ihr im Cockpit befestigt war. Außerdem aktivierte sie den Stream ihrer Geschützkamera.

„Rock One!“

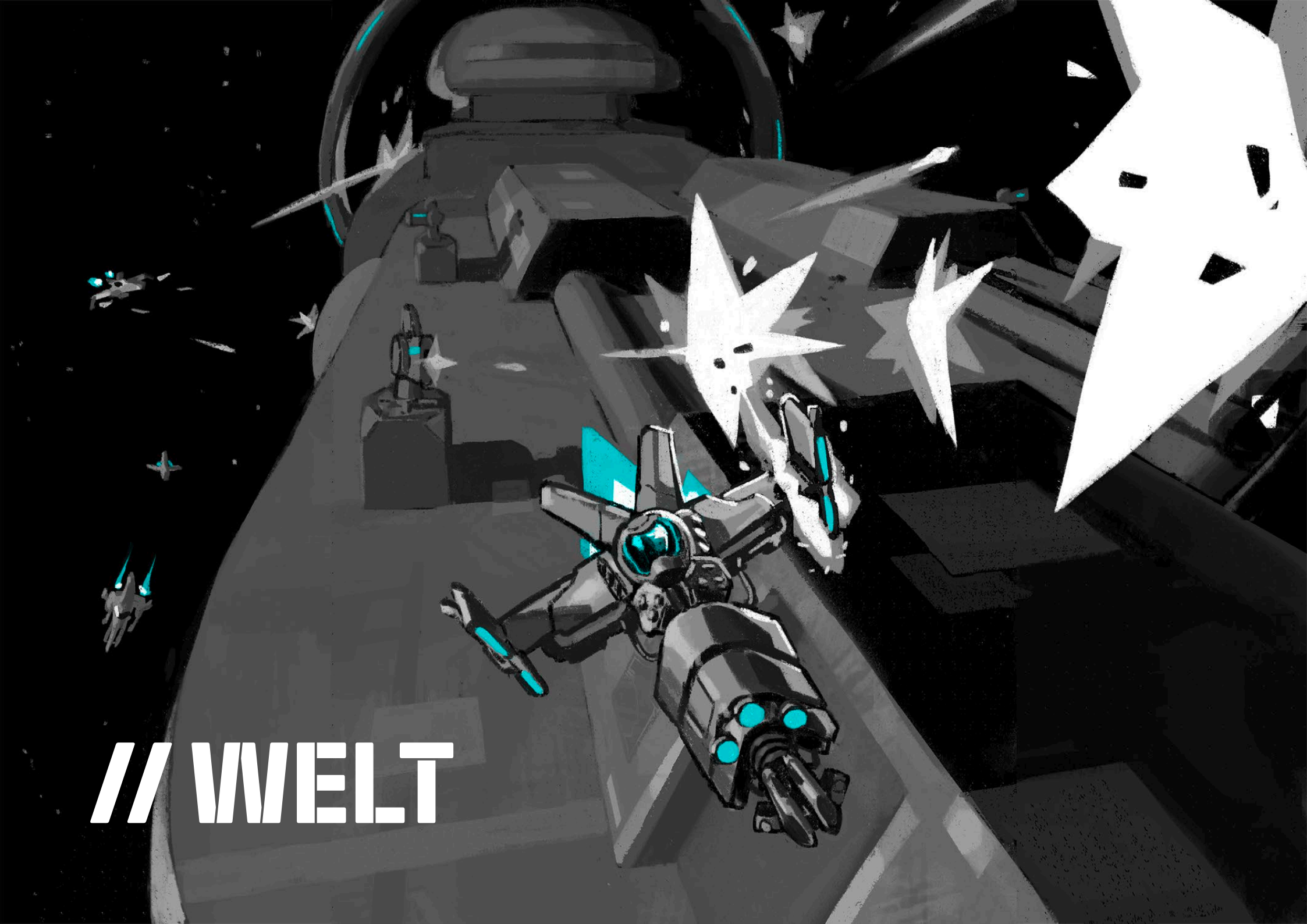
Sie entließ die gebundene magnetische Energie, die Eisenprojekte beschleunigte und damit das versteckte feindliche Schiff spickte. Die Explosion, die darauf folgte, ließ Crashdummy die Verfolgung abbrechen. Nnekas Like-Zähler zeigte erneut ungeahnte Spitzen an.

„Sorry, Queen“, kam Crashes Stimme aus dem Comm. Xier klang bedröppelt. Das war nur angebracht! „Sag’s nicht der President, okay?“

Sie strafte xien mit zorniger Stille, die sie eine Weile in die Länge zog.

„Bestätige“, sagte sie schließlich. „Aber wir wissen alle, wer nächste Woche die Chopper der ganzen Staffel schrubbt, oder?“

„Wissen wir alle“, antwortete xier. „... und Nneka? Danke!“



// WELT

## /SETTING

Die Zukunft: Die Erde ist unbewohnbar. Die Menschheit ist zu den Sternen geflohen und lebt auf weit entfernten Planeten und Raumstationen. Die einzige herrschende Macht sind Mega-Konzerne.

Ein gesetzloser Teil des Weltraums, der der Kobenigürtel genannt wird, gehört den Abweichlern: Piloten, die sich zusammenrotten wie die Motorradclubs lange vergangener Zeiten. Tattoos und Kutten wurden von Cyberware und Druckanzügen abgelöst. Die Raumjäger werden liebevoll Chopper genannt, Jockeys nennen sich ihre Pilotinnen, und auf Highways fliegt man Lichtgeschwindigkeit: Mit Hilfe der Droge Minkowskium ist es möglich, Wurmlöcher zu passieren, um die weiten Distanzen des Alls zu durchkreuzen.

Doch anders als in der Vergangenheit scheuen die Kleinkriminellen das Rampenlicht nicht. Jedes waghalsige Manöver, jeder Kurvenkampf und jeder Coup werden live im Datenet übertragen und entscheiden über die Social-Media-Stars der Zukunft. Der dadurch entstandene Fankult sorgt dafür, dass einige Konzerne bei den Machenschaften der Staffeln nicht nur häufig ein Auge zudrücken, sondern sie sogar mit Sponsorengeldern unterstützen.

In diesem Fate-Setting spielt ihr Jockeys, verwegene Fliegerasse, die in eine dieser Gangs gehören. Ihr werdet Bandits in waghalsigem Kurvenkampf fertigmachen, ehrgeizige Coups durchführen und live auf euren Social Media davon erzählen. Erlebt



Abenteuer im Spannungsfeld von toxischem Einzelgängertum und Teamwork.

Um den Geist des Spiels einzufangen, denkt an Battlestar Galactica, Sons of Anarchy, The Expanse, Space 2063, Firefly, Full Throttle, Top Gun, Dark Matter, Killjoys und Star Wars.

### DARE TO FLY!

#### WIE IHR DEN KATAPULTSTARTER NUTZEN KÖNNT

Dieser Schnellstarter lässt euch in einer Femtosekunde in Aces of Space einsteigen, wenn ihr euch schon ein wenig mit Fate auskennt.

Er enthält alle Informationen, um Chopper-Jockeys zu erstellen: sieben verschiedene Playbooks, vier Gangtypen, Informationen über Charakter-Aspekte, die Fertigkeiten-Liste, Chopper-Modifikationen, Stunts, grundlegende Regeln für den Kurvenkampf und – fürs richtige Jockey-Feeling – ein 133tspeak-Wörterbuch und einige Nanogames, um euch in Stimmung zu bringen. Im fertigen Buch findet ihr dann eine detaillierte Beschreibung, die kompletten Regeln, Kurvenkampf-Informationen, Social-Media-Kriegsführung, eine Menge Storyhooks, mehr Nanogames, ein vorgefertigtes Abenteuer und vieles mehr.

# /L33TSPEAK

## COMMON SLANG

Sprache ist eine Marke, wie alle Influencer sagen würden, und niemand hat eine bessere Marke als Jockeys.

**Ans-Vi:** Die quantenverschränkende Technik für instantanen Datentransfer.

**Auf die Sechs achten:** Warnung vor potenziell missbräuchlichen Personen im Raum. Kommt von der Warnung vor einem Bandit hinter deinem Chopper.

**Boots:** Eine Art und Weise, „sehr“ oder „viel“ zu sagen, man hängt es an das Verb oder Adjektiv an oder stellt es davor. „Sie ist fomo boots!“

**Bro:** Ein weiteres Gangmitglied (egal, welchen Geschlechts).

**Broball/Tetherball:** Slangbegriff für eine beliebte Sportart unter Chopper-Jockeys.

**Professionelle:** Alle, die Chopper in Kampfsituationen und nicht nur zum Spaß fliegen.

**Brokrastinieren:** Abhängen.

**Chapter:** Staffel einer Gang, die unabhängig operiert.

**Chopper:** Modifizierter Raumjäger.

**Chopper-Jockey:** Abfälliger Begriff für Raumjägerpilot\*innen, ähnlich wie „Blaumänner“.

**Corp-turf:** Der von Mega-Konzernen kontrollierte Teil der Galaxis.

**Ehrenbro:** Gangmitglied ehrenhalber, auch genutzt in „Sei ein Ehrenbro“: tu mir einen Gefallen.

**Fomo (Fear of Making Out – Angst, herumzumachen):** Eine Person, deren sexuelle Orientierung oder traditionelle Sicht auf Liebe und Beziehungen eine Menge Gelegenheiten auslöst. Fomo symbolisiert gleichzeitig die Offenheit, aber auch die Abwertung stabiler Beziehungen in der Chopper-Jockey-Kultur.

**Frakster:** Jemand, der Bandits abschießt, als wäre nichts dabei. Beschreibt Personen, die sich für cool halten, es aber eigentlich nicht sind (wie in: Hipster).

**Free-turf:** Der Teil der Galaxis, der nicht von Mega-Konzernen kontrolliert wird.

**Gang:** Kriminelle Organisation, die aus einer oder mehreren Chopper-Staffeln besteht und der dazugehörigen Crew.

**Gaytorade:** Energetisierendes Getränk, das du vor dem Kurvenkampf trinkst. „Gaytorade, no yolo!“

**Gramstar:** Berühmtheit auf Social-Media-Plattformen.

**Highway:** Wurmloch, das überlichtschnelles Reisen ermöglicht.

**HOTAS:** Hands On Throttle And Stick. Warnung, sich auf eine Hühnchenjagd vorzubereiten. Auch: Nehmt euch ein Zimmer.

**Hundo P:** Bestätigung.

**Hühnchenjagd:** Formalisiertes Chopper-Duell.

**Lit up:** Begriff für „besonders cool“, der sich davon ableitet, wenn der Nachbrenner zündet. „Hast du den Chopper gesehen? Dieser Mod ist so lit-up!“

**Milking / melken:** Nach Likes jagen

**Mink-Öl:** Auf Minkowskium basierendes Halluzinogen.

**Minkowskium:** Droge, die die Highway-Reise erlaubt, ohne dass man in der gefalteten Raumzeit verloren geht. Man tröpfelt es in die Augen.

**NooB:** Leute, die nicht irgendwie Teil der Jockey-Kultur sind oder (wie Konzernpiloten) als Feinde gesehen werden. Zivilist:innen.

**No Yolo:** Eine Phrase, die man ans Ende eines Satzes anhängen kann, um zu betonen, dass das Gesprochene keine sexuelle Implikation hatte. Auch: Der Befehl, halsbrecherisch-angeberische Flugmanöver abzubrechen.

**Queen:** Staffel- oder Rottenführerin (egal, welchen Geschlechts).

**Queenen:** sich wie ein Bully verhalten.

**Run:** Eine Chopper-Staffel auf Patrouille oder Mission.

**Sexual Salvation Warrior (SSW):** Jemand, der eine offene sexuelle Orientierung offen auslebt. Das Gegenteil von Fomo.

**Skirten:** Abhauen. Sich aus einem Raumkampf zurückziehen

**Straight fire:** Etwas, das heiß oder in ist, auch: der Befehl, Geschütze und keine Lenkraketen zu benutzen.

**Smashen:** Beiläufig Sex haben.

**Snack:** Bezeichnung einer attraktiven Person (egal, welchen Geschlechts).

**Sozius:** Beifahrer, Co-Pilot

**Swole:** gepumpt, physisch fit.

## RAUMJÄGER-SLANG

Chopper-Jockeys nutzen nicht nur ihren eigenen Gang-Slang, sondern auch Begriffe aus dem Kampfpilotenslang.

**9G-Wende:** Rasches, enges 180° Wendemanöver mit den Manöverdüsen auf der horizontalen Achse, um auf verfolgende Feinde zu schießen. Nur wenige Jockeys können es durchführen, ohne dabei das Bewusstsein zu verlieren.

**Aspektwinkel:** Der Winkel, in dem sich Feinde befinden, als Position auf einer Uhr angegeben.

**Fassrolle:** Kombination aus Looping und Rolle, um einen blinden Fleck zu überprüfen oder einen Feind dazu zu bringen, vorbeizuraschen.

**Bandit:** Bestätigter feindlicher Jäger.

**Bogey:** Sensorkontakt unbekannter Identität.

**Break:** Ausweichmanöver durch eine 90°-Wende.

**Combat Spread:** Manöver, bei dem die Queen sich als einfaches Ziel präsentiert, damit der Wingpal den Abschuss machen kann.

### **ECM (Electronic Countermeasures):**

Elektronische Gegenmaßnahmen, System, das die Waffen und Sensoren der Gegner blockiert oder fehllleitet.

**Firing Solution:** Aspektwinkel, der den Schuss auf Bandits zulässt.

**Hawken:** einem Kurvenkampf beiwohnen, ohne einzugreifen.

**Immelpal/Immelmann:** Halber Looping und halbe Rolle, um die Flugrichtung um 180° Grad zu ändern.

**Looping:** Vertikale 360°.

**Overshooten:** Der angreifende Jäger fliegt vor den verteidigenden, sodass die Rollen getauscht sind.

**Rock:** Die Chopper-Waffen abfeuern. Rock I: Geschütze; Rock II: Raketenschwarm; Rock III: Anti-Großkampfschiffstorpedo

**Rolle:** Den Chopper über die Längsachse rollen lassen.

**Rollende Scheren:** Zwei Jäger, die in Fassrollen verstrickt sind, um aufeinander feuern zu können.

**Zähne zeigen:** Waffen für den Kurvenkampf bereitmachen.

## GANG-TITEL

Obwohl sich Gang-Titel von Gang zu Gang unterscheiden, gibt es ein paar Gemeinsamkeiten, die alle nutzen, um klarzumachen, wer wer ist.

**Enforcer:** Enterkommando, ähnlich wie Marines.

**Jockey:** Chopper-Pilot.

**Gold-Mitglied:** Deck-Crew.

**Road Captain:** Die Person, die üblicherweise durch den Highway navigiert.

**Prospect:** Anwärter\*in auf einen Mitgliedsposten in der Gang

**President (oder Prez):** Nummer eins in der Gang-Hierarchie.

**Queen:** Staffelanführer\*in

**Sergeant-at-Arms (oder Sarge):** Eine Art Sheriff innerhalb der Gang, auch für das Waffenarsenal verantwortlich

**Vice-President (oder VP):** Nummer zwei in der Gang-Hierarchie.

**Wingpal/Flügelbro:** Flügelperson

**Wingqueen:** Flügelkommandant\*in



## / nano-spiele

Eine kurze, körperliche Aktivität, um die Spielsitzung zu beginnen und die Kreativität fließen zu lassen. Wir geben dir hier ein paar zum Setting passende Aufwärmideen. Sie dauern nur ein paar Minuten und bringen euch ins richtige Mindset, um direkt loszulegen.

### **DANGERZONE**

Spielt die ersten 80 Sekunden des Songs „Dangerzone“ vom „Top Gun“-Soundtrack ab (bis zum Gitarrensolo). Stellt euch dazu in einen Kreis und gebt einander High Fives, wenn im Refrain das Wort „Dangerzone“ auftaucht. Oder, wenn ihr Online spielt, High Fived euren Monitor.

### **ARMDRÜCKEN**

Setzt euch in Paaren zusammen – wenn ihr eine ungerade Anzahl Spielender in der Gruppe habt, stürzt sich auch die GQ (Gamequeen, wie die Spielleitung in diesem Spiel genannt wird) ins Getümmel. Werft eine Münze, um vorab zu entscheiden, wer gewinnt. Jetzt versetzt euch in eine Raumjägerpilotin hinein, die durch Armdrücken ganz unverfroren zeigen will, wie großartig sie ist (Watet ganz tief in toxischen Stereotypen!).

### **TRASHTALK**

Stellt euch paarweise Rücken an Rücken. Wenn ihr eine ungerade Anzahl Spielender in der Gruppe habt, stürzt sich auch die GQ ins Getümmel. Stellt einen Timer auf 60 Sekunden, danach ist

die Aktivität vorbei. Jetzt beginnt, indem ihr abwechselnd angebt, klopft ein paar schlechte Einzeiler oder seid so richtig protzig. Sagt, was euch in den Sinn kommt, es ist egal, ob der Trash Talk unecht klingt oder keinen Sinn macht – je schlechter, desto besser.

### **PROFIL-INTRO**

Nachdem ihr eure Charaktere erschaffen habt, stellt ihr sie nicht einfach so euren Mitspielenden vor, wie ihr das normalerweise tun würdet. Stattdessen verwandelt ihr die Vorstellung in ein Social-Media-Video, mit dem sich eure Charaktere den interstellaren Followern vorstellen.

### **NAME DROPPING**

Die Spielerin zu deiner Linken sucht sich deinen Namen aus – deine Eltern haben dich schließlich auch nicht gefragt, wie du heißen willst, und du kannst dir ja immer noch einen Spitznamen aussuchen:

Alton, Alvis, Amos, Arjun, Artura, Bail, Croge, Davin, Diania, Dimi, Dyer, Ezra, Fenn, Frony, Gared, Grisi, Gwen, Hella, Hoban, Inara, Innis, Jana, Jase, Juany, Kal, Kaylee, Ketsu, Khala, Kora, Lissa, Lursa, Mara, Mase, Mila, Nerva, Nyx, Petev, Portia, Raha, Rilia, Ryna, Ryo, Sabine, Sato, Shaddid, Shed, Siana, Søre, Tania, Tano, Taro, Terey, Tilia, Ursa, Yalena, Zoë

### **CALLSIGN**

Das Callsign ist ein Spitzname, der ausdrückt, wie dein Charakter sich selbst als Pilot:in sieht oder wie Staffelnkameraden den Charakter sehen. Wenn eine Jockey zu lange braucht, ein Callsign auszusuchen, oder wenn es nicht zu passen scheint, wird es oft von den Kamerad\*innen erteilt und ist oft nicht schmeichelhaft. Im fertigen Spiel wird es ein Nano-Game geben, das dir helfen wird, ein gutes Callsign zu finden, aber denk dir für jetzt eins aus oder such dir eins aus der Liste aus:

Ardbeg; Bacon; Blank Stare; Eyegle; Garuda; Candy; CAPSLOCK; Chestnut; Cloudburst; Crimson; Icarus; Kami; Maddog; Marauder; Maverick; Oida; Photon; Polaroid; Popsicle; Princess; Putzi; Prophet; Silence; Spin; Stargazer; Suckerbum; Switch; Yokai; Violet; Vortex; Wendigo



// REGELN

# /ASPEKTE

## KONZEPT

Dein Konzept fasst zusammen, was deinen Charakter ausmacht. Wer er ist, was er tut. Das ist der wichtigste Aspekt deines Charakters, und er sollte mit deinem Playbook zu tun haben.

**Fragen:** Wer bist du, und was unterscheidet dich von anderen? Bist du als Commander eine desillusionierte Veteranin? Ein Hot Shot, der nicht über seine Konzernvergangenheit redet? Etwas ganz anderes?

**Beispiele:** Ex-Corp-Flypal; Desillusionierte Commander; Hot Shot und Scharfschützin, Medienscheue Tüflerin; Bordschütz:in und Sozius.

## TOXICITY

Zusätzlich zum Konzept hat jeder Charakter einen Toxicity-Aspekt. Der gehört zu seinem Leben und ist Teil seiner Geschichte, er macht die Dinge kompliziert.

**Fragen:** Was hält dich davon ab, eine guter Wingpal zu sein? Dein egoistischer Finger am Abzug? Dass du mehr auf Likes als auf deine Bros gibst? Dass du zu scharf auf die Drogen bist, mit denen du handelst? Oder etwas anderes?

**Beispiele:** Ungeduldiger Abzugsfinger; Likes sind mir wichtiger als meine Bros; Der Hauch von Skywards; Ich dulde nur eine Meinung: meine; Das Leben muss zum Soundtrack passen; Mansplainender Rechthaber.

Wenn du willst, kannst du mehr Aspekte erschaffen, die deinen Charakter detaillierter beschreiben, wie den Raumjäger, den Glücksbringer, Beziehungen zu anderen Charakteren oder das Callsign. Wenn du möchtest, kannst du diese Aspekte noch freilassen und sie ausfüllen, nachdem das Spiel begonnen hat.

## CHOPPER

Dein Chopper ist ein wichtiger Bestandteil deiner Identität. Er ist dein Zuhause, er ist dir vertraut und dein bester Freund.

**Fragen:** Welchen Raumjäger fliegst du, und was ist daran besonders? Ist es ein wendiger Abfangjäger? Ein schweres Kanonenboot? Etwas beinahe Unsichtbares? Oder etwas ganz anderes?

**Beispiele:** Agiler Sabre-A25 Abfangjäger; Der MOG-550 Overlord bringt die dicken Wummen mit; Mein Kanonenboot ist die einzige, die mich versteht; TAN.OS KI an Bord; Taktischer Bomber „Rapier“ ohne Geschwindigkeitsbegrenzung

## GLÜCKSBRINGER

Ein Glücksbringer kann genau das sein. Oder er steht für etwas oder jemanden, ohne das, den, die du nicht mehr am Leben wärst.

**Fragen:** Was hat es mit deinem Glücksbringer auf sich? Ist es das Foto einer geliebten Person? Hast du einen Paintjob am Rumpf deines Choppers? Ist es ein Überbleibsel aus deiner Vergangenheit? Ein

nützliches Cyberimplantat? Oder hast du einen NSC als Sozius an Bord?

**Beispiele:** Das Foto meiner Schwester; Airbrush der Space-Acrobat-Gilde; Ehrenmedaille aus den Gemini-Kriegen; Direkte Cyberlink-Verbindung für blitzschnelle Reflexe; Spitfire – meine Bordschützin und beste Freundin

## EIN GUTER ASPEKT IST ...

**Zweischneidig:** Er bietet einen klaren Vorteil, ebenso wie Gelegenheiten, zum Nachteil genutzt zu werden.

**Vielsagend:** Er lässt sich auf mehrere Situationen anwenden, denn dann kannst du ihn häufiger ins Spiel bringen.

**Präzise und klar formuliert:** Wenn keiner weiß, was er bedeutet, wird er nicht genutzt. Vermeide Metaphern und Andeutungen.

**Information darüber, was wichtig ist:** Dies ist dein Kompass, um den bestmöglichen Aspekt zu formulieren: Was spricht dich an und warum?

**Unterschiedlich:** Vermeide es, dass alle Aspekte dasselbe beschreiben. Sieht dir an, was die anderen Aspekte ausdrücken, und dann such dir etwas Neues.

# / FERTIGKEITEN

## COCKPIT

Dies hier sind Fertigkeiten, die jeder Charakter auf irgendeine Weise braucht, ansonsten ist er im Chopper fehl am Platz.

**Geschütze:** Damitfeuerst du Bordgeschütze und Raketen aus dem Cockpit ab, du bedienst damit auch die Geschützbatterien eines Großkampfschiffs. Geschütze ist die Fertigkeit, die du brauchst, wenn du ein legendäres Ass werden willst. Du nutzt Geschütze aber nur für die großen Wummen. Kompetenz mit Seitenwaffen, Nahkampfwaffen und in Faustkämpfen werden mit Kämpfen abgedeckt.

**Pilot:** Zieh verrückte Stunts ab und weiche mit deinem Chopper oder anderen Raumschiffen aus. Die Pilot-Fertigkeit ist essenziell, um im Raumkampf zu überleben und deine Follower zu beeindrucken. Damit navigierst du auch durch Highways. Jemand mit einem hohen Pilot-Wert wird im Datenet gefeiert und inspiriert andere dazu, Flugkunststücke nach sich zu benennen.

**Taktik:** Eine Jockey mag eine Expertin im Fliegen sein oder mit ihren Geschützen umgehen können, aber sie kann ohne Taktik kein Ass werden oder viele Kurvenkämpfe überleben. Du kannst Taktik verwenden, um dich optimal in Position zu bringen, um Gelegenheiten zu erkennen und zu nutzen und um dich mit deinen Wingpals zu koordinieren. Eine Meisterin in Taktik ist die perfekte Queen einer Staffel.

## ACTION

Das sind Fertigkeiten, die Charaktere vor allem außerhalb der Chopper nutzen werden. Sie kommen ohne klar, aber wenn die Handlung actionreich ist, werden sie ohne diese Fertigkeiten eher Nebenrollen spielen, wenn es hart auf hart kommt.

**Athletik:** Bildet ab, wie fit dein Charakter ist, egal ob durch Training, Veranlagung oder Cyberware. Wie gut kannst du dich bewegen und deine Stärke und Ausdauer zeigen? Viele Jockeys haben einen Wert in dieser Fertigkeit, denn Zero-G-Tetherball ist ziemlich beliebt in den Gangs.

**Kämpfen:** Wie gut bist du im Kampf außerhalb des Cockpits, wenn es mal schmutzig wird? Das kann alles vom Faustkampf bis zum Zero-G-Ringkampf umfassen. Auch Schießen, mit allem von kleinen Feuerwaffen bis hin zu Gaußkanonen zählt dazu. Bewaffneter Nahkampf mit Klingen und Keulen, Stunnern und Granaten wird dadurch ebenso abgebildet wie formale Kampfkünste, egal ob als Boxerin oder Sportfechter.

**Nerven:** Damit behältst du auch unter Druck die Ruhe, widerstehst dem Drang zu skirten oder dich provozieren zu lassen. Nerven stellen die mentale Stärke deines Charakters dar und seine Fähigkeit, Stress zu widerstehen. Jockeys mit guten Nerven sind oft cool wie Eis.

## SMARTS

Diese Fertigkeiten sind im Cockpit und am Boden nützlich. Wenn dein Charakter einige davon hat, impliziert das auch, dass er etwas theoretisch gelernt hat, statt nur der Anpacker zu sein.

**Scannen:** Wie aufmerksam bist du gegenüber kleinen Details und wie gut kannst du Informationen beschaffen? Ein Scan kann alles von einem raschen Blick bis hin zu stundenlanger Arbeit sein. Jemand mit einem hohen Wert ist vielleicht besonders begabt darin, Daten zusammenzufügen.

**Sicherheit:** Stellt dar, wie gut dein Charakter an Orte gelangt, die nicht zugänglich sind. Das umfasst Kompetenzen in der entsprechenden Technik, im Hacking und im Ausschalten von Alarmsystemen. Charaktere mit hohem Sicherheit-Wert werden immer mehr wissen, als sie sollten.

**Heimlichkeit:** Damit vermeidest du, aufgespürt zu werden, sowohl, wenn du dich versteckst als auch, wenn du dich ungesehen bewegen willst, egal, ob im Cockpit oder außerhalb davon. Charaktere mit hoher Heimlichkeit bewegen sich leise und bewusst.

**Tech:** Damit reparierst oder frisierst du Chopper, benutzt die Computersysteme an Bord oder passt die Energiekonfiguration an. Die Fertigkeit deckt auch alles von Mechanik bis zur Ingenieurskunst ab, von Kybernetik bis Nanotech. Tüftler haben sie ebenso wie Ingenieurinnen und Wissenschaftler:innen.

## SOZIAL

Diese Fertigkeiten sind nützlich, wenn man mit Leuten interagiert und versucht, das meiste aus den Social Media herauszuholen. Nimm sie, um dein Charakterkonzept auszugestalten. Es ist gut, wenn alle in der Gruppe unterschiedliche haben, damit jeder Charakter die Möglichkeit hat zu glänzen.

**Täuschen:** Lügen und Leute auf falsche Fährten locken. Nutze die Fertigkeit als Gelegenheit, eine Geschichte mit anderen zu erzählen. Du kannst sie nicht zwingen, gegen ihre Natur zu handeln, aber du kannst ihnen eine Gelegenheit geben, zu erzählen, wie du die Situation zu deinem Vorteil nutzt. Jemand mit einem hohen Täuschen-Wert spinnt exzellente Intrigen.

**Provozieren:** Bringe andere auf die Palme und kitzle eine negative Emotion aus ihnen heraus – Zorn, Scham, Angst etc. Es ist die Fertigkeit, die dich zu einem Arschloch macht. Um Provozieren zu nutzen, brauchst du eine Rechtfertigung: Du hackst ihre Comms oder findest mit Empathie ihre wahren Absichten heraus.

**Charisma:** Hierbei geht es darum, sich mit anderen zu verbinden und positive Emotionen herauszukitzeln. Diese Fähigkeit macht einen beliebt und vertrauenswürdig. Eine Queen setzt sie ein, um ihre Staffel zu motivieren, und eine Influencerperson nutzt sie, um Likes zu generieren oder erfolgreich zu verhandeln.

**Empathie:** Die Fähigkeit, das Gegenüber zu kennen und Veränderungen in der Stimmung aufzufangen. Damit kann man auch Vorteile erschaffen oder





eine Strategie im Kurvenkampf durchschauen, solange der Charakter die andere Person kennt. Unter Jägerpilot:innen ist diese Fertigkeit nicht sehr häufig und kann nicht bei der Charaktererschaffung ausgewählt, sondern nur später im Spiel erlernt werden.

## LIKES

Alle Jockeys besitzen eine abstrakte Anzahl Likes, die mehrere tausend Favs, Likes oder Follower im Datanet darstellt. Diese Zahl steht für die flüchtige Aufmerksamkeit der Massen – deine Viertelstunde Ruhm.

Likes kannst du wie eine Fertigkeit benutzen (nur, dass die Höhe des Werts sich innerhalb einer Spielsitzung verändern kann). Sie beschreiben deinen Einfluss in der Welt und wie du ihn verwenden kannst. Jemand mit vielen Likes ist sehr populär (zumindest im Moment) oder sogar für längere Zeit berühmt (wenn der Grundwert gesteigert wird). Du kannst Likes benutzen, um Vorteile zu erschaffen und Probleme zu überwinden, die mit Einfluss zu tun haben. Likes ersetzen die Fertigkeiten Kontakte und Ressourcen aus Fate Core.

## HANDLUNGEN

				
Geschütze	✘	✘	✘	✘
Pilot	✘	✘	✘	✘
Taktik		✘	✘	
Athletik		✘	✘	✘
Kämpfen	✘	✘	✘	✘
Nerven		✘	✘	✘
Scannen		✘	✘	
Sicherheit	✘	✘	✘	
Heimlichkeit	✘	✘	✘	✘
Tech		✘	✘	
Täuschen		✘	✘	✘
Provozieren	✘	✘	✘	
Charisma		✘	✘	✘
Empathie		✘		✘
Likes	✘	✘	✘	✘

## / STUNTS

### CHOPPER MODS

**Glänzende Rüstung:** Dein Chopper ignoriert ein Level Stress, wenn er physisch angegriffen wird.

**Kanonboot:** Die schweren Kanonen deines Jägers teilen bei jedem Angriff einen zusätzlichen Punkt Stress aus.

**Tarnvorrichtung:** +2 auf Heimlichkeit, um die Anwesenheit deines Choppers zu verheimlichen.

**Taktische KI:** Du kannst Tech statt Taktik würfeln, um dich auf dem Manöverscreen zu platzieren.

**Schmuggelfächer:** Du kannst einen Kubikmeter Waren in deinem Chopper verstecken, die auf keinem Scanner auftauchen.

**Störsender:** Es ist +2 schwieriger, sensorbasierte Vorteile wie Zielerfassung gegen dich zu erschaffen.

**Täuschkörper:** +2 auf Pilot, wenn du Raketen ausweichst.

**DIY:** Erschaffe deinen eigenen Chopper-Mod oder Cyberware-Stunt!

## / ENTWICKLUNG

### FORTSCHRITTE

Wenn du 5 EP gesammelt hast, erhältst du einen Fortschritt. Befolge die folgenden Schritte:

- 1. FERTIGKEITEN:** Kaufe eine neue Fertigkeit auf Durchschnittlich (+1) ODER steigere eine vorhandene Fertigkeit
- 2. ASPEKTE:** Verändere einen (wenn du willst)
- 3. VORTEILE:** Spar deine Fortschritte auf oder gib sie aus
  - [1]** Du erhältst +1 permanenten Like (max. Provozieren +2)
  - [2]** Du erhältst +1 Erholungsrate
  - [2]** Du erhältst einen neuen Stunt vom Playbook, Gangbook oder Chopper Mod
  - [3]** Du erhältst einen neuen Stunt von einem anderen Playbook

### GENERISCHE EP TRIGGER

Markiere EP wenn:

- ✖ Deine Toxicity gereizt wurde.
- ✖ Ihr als Team zusammengearbeitet habt.

## JOCKEY ERSCHÄFFUNG

- 1 Wähle ein Playbook aus:** Nutze den Namen des Playbooks in deinem Konzept.
- 2 Definiere deine Aspekte:** Entscheide dich sofort für ein Konzept und eine Toxicity. Die anderen Aspekte kannst du auch nach und nach im Spiel ausfüllen, wenn dir etwas dazu einfällt.
- 3 Such dir Fertigkeiten aus:** Dein Playbook wird dir die Auswahl lassen, sodass du auf jeder Stufe danach eine Fertigkeit stehen haben solltest, Großartig, Gut, Ordentlich, Durchschnittlich. Fülle die Lücken bei Ordentlich und Durchschnittlich im Spiel aus, wenn sie relevant werden.
- 4 Diverses:** Lege deine Stresskästchen fest (2 + Nerven/2). Schreibe ein Like (1) und die Erholungsrate ('fresh') (3) auf.
- 5 Wähle das Gangbook:** Sucht euch als Gruppe aus, welche Gang ihr spielen wollt. Definiert zusammen die Gang-Aspekte.
- 6 Stunts aussuchen:** Wähle einen Stunt aus deinem Playbook und einen aus dem Gangbook. Suche den Chopper-Mod-Stunt im Spiel aus.
- 7 Dare to Fly:** Such dir einen Namen und ein Callsign aus. Nach 5 Abschüssen darfst du dir den Zusatz „Ass“ in dein Konzept schreiben.

*In One-Shots ändert sich die Charaktererschaffung in zweierlei Hinsicht: Sucht euch kein Gangbook aus und wählt statt des Gangbook-Stunts einen Chopper-Mod-Stunt.*

# / KAMPF

## HANDLUNGEN

**ANGRIFF (Geschütze):** Führe einen Angriff gegen ein Schiff auf deiner Ebene oder unterhalb davon auf dem Manöverscreen durch. Greif ein großes Ziel wie ein Großkampfschiff, eine Raumstation, ein Versteck in einem Asteroiden, eine planetare Basis oder etwas Ähnliches an. Bei Gleichstand erhältst du einen Schub.

**VORTEIL ERSCHAFFEN:** Benutze verschiedene Fertigkeiten, um Vorteile zu erschaffen wie *Sonne im Rücken* (Taktik), *Ziel erfasst* (Tech), *Irres Zickzackmuster* (Pilot) usw.

**VERTEIDIGEN (Pilot):** Nutze das, um dich gegen einen Angriff oder gegen Vorteil erschaffen zu verteidigen.

**ÜBERWINDEN:** Nutze verschiedene Fertigkeiten, um Aspekte zu negieren, anzudocken, oder jemanden an deinem Heck loszuwerden.

**FOKUS (Taktik):** Würfel Taktik gegen deine Position auf dem Manöverscreen. Bei einem Erfolg steigst du um 2 Stufen, bei einem Gleichstand um 1, bei einem vollen Erfolg um 3. Oder würfle gegen den Taktikwert einer Gegnerin, um sie weiter hinabzuzwingen.

**ZONEN WECHSELN:** Diese Aktion kannst du nur durchführen, wenn du dich in der Transitzeile des Manöverscreens befindest. Positioniere dich danach in der neuen Zone und steig am Ende der Runde nicht ab. Wenn jemand an deinem Heck klebt, kann er dir in die nächste Zone folgen und

wird dort in die Zeile über dich gesetzt. Aus einem Kurvenkampf zu skirten ist ebenfalls möglich, indem man Zonen wechselt.

## DUELLE

Wenn du dich mit jemandem duellierst, würfelst du deine höchste Cockpit-Fertigkeit und hältst das Ergebnis geheim. Sobald beide Teilnehmenden gewürfelt haben, beginnen sie mit dem Bieten. Immer der Reihe nach könnt ihr die Likes oder Fate-Punkte einsetzen, die ihr noch verfügbar habt. Du kannst jederzeit aussteigen, statt das Gebot zu erhöhen, dann verlierst du. Oder du willst sehen, dann müsst ihr beide eure Ergebnisse zeigen.

- ✘ Der Sieger erhält 2 Likes, selbst, wenn das sein Limit übersteigt.
- ✘ Die Verliererin verliert alle Likes und Fate-Punkte, die sie eingesetzt hat.

## ANS HECK HEFTEN

Wenn du dich im Manöverscreen über deinem Ziel befindest und beschließt, auf eine Position genau über diesem zu sinken, kannst du den Vorteil *An ihrem Heck* erschaffen.

Würfelt eine vergleichende Pilot-Probe. Wenn du gewinnst, erhältst du einen weiteren freien Einsatz und bleibst du lange über dem Ziel, wie du willst und wie der Aspekt im Spiel bleibt.

## KURVENKÄMPFE

**1 Positionieren:** Zu Beginn des Kampfes oder nach dem Zonenwechsel positionierst du dein Schiff auf dem Manöverscreen.

- ✘ Wenn dein Schiff noch nicht entdeckt wurde, gibst du ihm den Aspekt *Unentdeckt*
- ✘ Wenn dein Schiff groß ist oder die Zone wechselt, stelle es auf die Transitzeile.
- ✘ Führe eine Überwinden-Handlung mit Taktik durch. Stell dein Schiff in die Zeile mit dem Ergebnis (oder niedriger, wenn du willst).

**2 Handeln:** Während des Kurvenkampfes erhält jede Pilotin eine Handlung pro Austausch: Angriff, Vorteil Erschaffen, Fokus, Überwinden oder Zonenwechsel.

**3 Sinken:** Alle Charaktere, die sich in diesem Austausch nicht fokussiert haben, sinken eine Zeile auf dem Manöverscreen. Damit beginnt der nächste Austausch.

*Piloten und ihre Schiffe sind eins. Jeder Schaden, der ausgeteilt wird, wird in den Stresskästchen des Piloten oder den Konsequenzen notiert (von denen letztere mit dem Sozium geteilt werden können).*

*Das heißt auch: Wenn du ausgeschaltet wirst und dein Schiff zerstört wird, musst du beim nächsten Aufstieg deinen Chopper-Aspekt ändern!*

# / Szenarien

Brauchst du ein einfaches Schema, um schnell einen One-Shot zu improvisieren? Folge einfach diesen Schritten!

**1** Lass die Spielenden ihre eigenen Charaktere erschaffen (S. 13). Sie können sich mit einem Profil-Intro (S.8) vorstellen, um direkt in die Action zu starten.

**2** Benutze das Chopper Duell (S. 14), um den ersten Kurvenkampf mit Corp-Pilotinnen, Piraten oder rivalisierenden Gangs darzustellen.

**Beispiel:** *Die Charaktere wurden angeheuert, um ein Transportschiff aufzubringen und zu entern, nachdem sie die Eskorte ausgeschaltet haben. Ein Duell mit der Anführerin des Trupps entscheidet den Konflikt.*

**3** Frage deine Gruppe, welche Komplikationen sich aus der Mission ergeben: Ist Beute in ihre Hände gefallen, gibt es eine Sponsoranfrage, haben sie sich einen mächtigen Feind gemacht?

**Beispiel:** *Zurück in der Basis überprüft die Gang die Fracht. Eine Spielerin schlägt vor, dass sie zusätzlich zur erwarteten Ladung einen seltsamen Kryostase-Behälter finden.*

**4** Spielt eine Episode außerhalb des Cockpits: Die Gang trifft in der Basis auf die Deck Crew, in einer Jockey-Bar auf Rivalen oder im Spa auf Kontakte. Reize Charakteraspekte, um die Charaktere in Schwierigkeiten zu bringen.

**Beispiel:** *Die meisten Bros feiern den Sieg, indem sie sich einen Snack suchen oder sich um Details des letzten Runs streiten, aber das Reizen der Toxicity „Neugier ist der Katze Tod“ führt dazu, dass ein Charakter den Kryostasetank öffnet und einen wildgewordenen Cyborg entfesselt.*

**5** Nutze den Manöver-Screen für eine letzte Konfrontation im All, die aus der Komplikation entsteht. Wir empfehlen dabei zwei Zonen. Greift ein Großkampfschiff an, bekämpft ein Fliegerass, beschützt ein Transportshuttle auf dem Weg zur Highway-Auffahrt, verteidigt die Basis usw.

**Beispiel:** *Nachdem sie den Cyborg besiegt haben, wird klar, dass er sich in die Verteidigungssysteme der Basis gehackt hat und die Position an eine rivalisierende Gang weitergegeben hat. Die Jockeys müssen ihre Basis gegen eine angreifende Staffel verteidigen.*

## BEISPIEL-SCENARIEN

Aces In Space eignet sich perfekt, um im Spiel herauszufinden, was passiert. Wenn du für einen One-Shot mehr Anregungen brauchst – bitteschön!

**KI von Richthofen** (für alle Gang-Typen)

Während eines Runs begegnet die Staffel einer der letzten überlebenden und hochgradig illegalen künstlichen Intelligenzen, die sich in den Systemen eines Choppers befindet. Ihre hochgradig tödlichen Flugkünste, extreme G-Kraft-Manöver und

hohe Hacking-Expertise verraten sie. Damit die Jockeys ihr nicht nach und nach zum Opfer fallen, müssen sie nachforschen und den Ursprung des KI-Asses herausfinden, um einen Schwachpunkt zu erkennen. Wo kam dieser Jäger plötzlich her und wer steckt dahinter?

**Der tote Präsident** (für Söldner\*innen/Schmuggler:innen)

Ein Drive-By-Shooting (mit einem taktischen Gefechtssprengkopf) tötet die Präsident der Gang. Jemand muss die Koordinaten der Basis herausgegeben haben, und die Sergeant-at-Arms verdächtigt einen der Spielercharaktere. Wer steckt wirklich dahinter? Werden die Charaktere versuchen, ihre Staffel an die Spitze der neuen Ganghierarchie zu setzen oder den Tod der Präsident zu rächen?

**Wohltätigkeitsrun** (für Schatten und Entertainers)

Eine unabhängige Kolonie vom Mond Sagreslan III heuert die Gang an. Ihr Zugang zu Minenressourcen wird vom Konzern Hadronic Inc. bedroht, der sie vertreiben will. Die Unterstützung generiert eine Menge Likes und Social-Media-Credibility. Aber während die Gang erfolgreich Konzernbomber und Infiltrationsteams abfängt, erhält sie einen Anruf von ihrem Sponsor: Entweder, sie ziehen sich zurück oder sie verlieren ihren Vertrag. Was hat ihr Sponsor damit zu tun? Und für welche Seite werden sich die Charaktere entscheiden?





# // PLAYBOOKS

## /FLYPAL

Jedes Gangmitglied ist Pilot\*in, aber nur Flypals sind zum Fliegen geboren. Sie sind hervorragend darin, ihre Maschinen zu steuern und zu manövrieren, im All und über Highways zu navigieren. Nimm dieses Playbook, wenn du es auf draufgängerische Fassrollen und verrückte Loopings abgesehen hast.

**Medienbeispiele:** Han Solo, Hoban "Wash" Washburne, Maria "Photon" Rambeau



*“ Ich möchte fliegen, egal, was es mich kostet. Ich kann das nicht erklären. Wenn ich da oben bin, selbst wenn alles um mich herum explodiert und sich zum Schlimmsten wendet, fühle ich mich wie die beste Version meiner selbst. ”*

### FERTIGHEITEN

Wähle eins auf Großartig (+4), das andere auf Gut (+3): **PILOT** oder **NERVEN**.

Wähle eins auf Ordentlich (+2), das andere auf Durchschnittlich (+1): **GESCHÜTZE** oder **TAKTIK**.

### STUNTS

**WINGS OF GLORY (Pilot):** Du kannst Pilot statt Taktik benutzen, um dich auf dem Manöverscreen zu positionieren.

**BLATT IM WIND (Pilot):** +2, um Hindernisse auf der Route zu überwinden, z.B. Asteroiden, Flakfeuer oder Hindernisse im Kern einer Raumstation.

**KAMIKAZE (Nerven):** Einmal pro Raumkampf kannst du Nerven anstatt Geschütze benutzen, um einen Gegner anzugreifen (indem du ihn zum Beispiel rammst oder mit dem Nachbrenner triffst).

### ERFÄHRUNG

Markiere EP, wenn du:

- ✘ Ein lächerlich verrücktes Manöver fliegst.
- ✘ Einen Bandit ohne Waffen beschädigst.

# /HOTSHOT

Für Hotshots ist der Sieg im Kurvenkampf alles, was zählt. Sie sind hervorragend im Bedienen von Handfeuerwaffen, Geschützen, sowie darin, Raketen und Torpedos ins Ziel zu bringen. Nimm dieses Playbook, wenn du deinen Gegnern meilenweit voraus sein willst – im All und am Boden.

**Medienbeispiele:** Kara “Starbuck” Thrace, Pete “Maverick” Mitchell, Poe “Black Leader” Dameron



“ Das gehörte zum Besten, was du bisher gesehen hast, oder, Bro? Inklusive des Parts, bei dem ich mich beinahe umgebracht hätte! ”

## FERTIGKEITEN

Wähle eins auf Großartig (+4), das andere auf Gut (+3): **GESCHÜTZE** oder **KÄMPFEN**.

Wähle eins auf Ordentlich (+2), das andere auf Durchschnittlich (+1): **PILOT** oder **TAKTIK**.

## STUNTS

**9G-WENDE (Geschütze):** Einmal pro Konflikt kannst du zwei Positionen auf dem Manöverscreen steigen und angreifen.

**ANGRIFFSFLUG (Geschütze):** +2 beim Angriff auf große Ziele

**MESSER ZUM DUELL (Kämpfen):** +2 auf Kämpfen im Nahkampf

## ERFÄHRUNG

Markiere EP, wenn du:

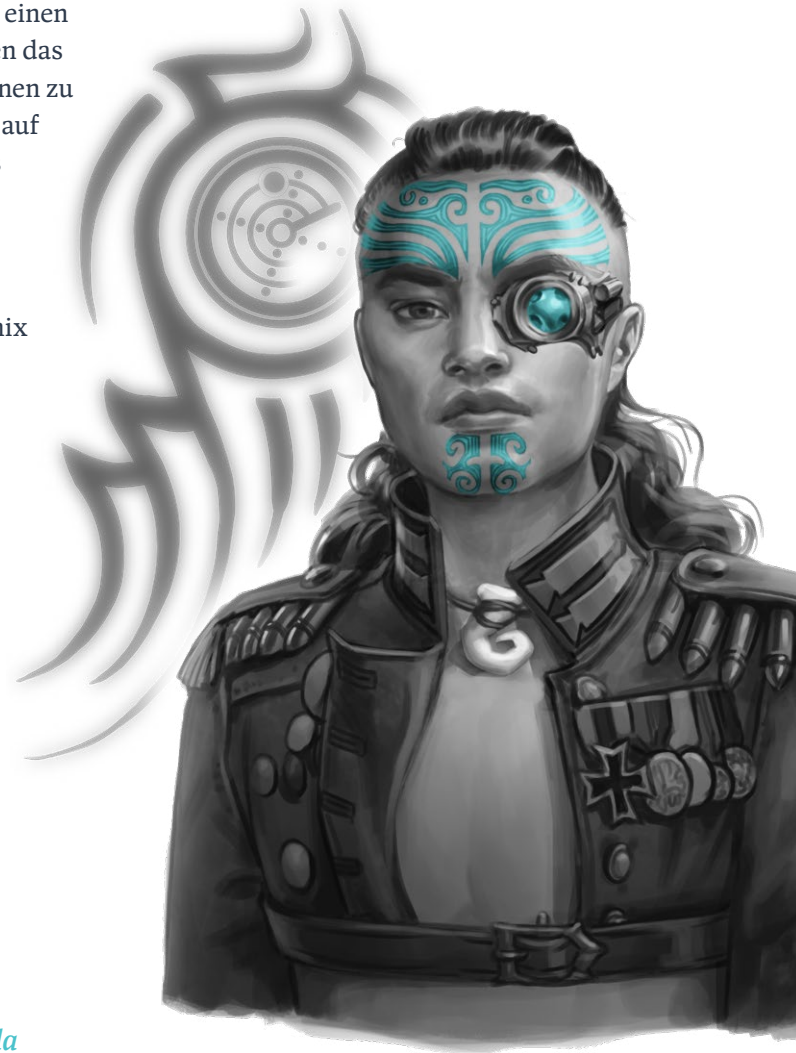
- ✘ Einen Haupt-NSC im Kurvenkampf besiegst.
- ✘ Schaden austeilst, ohne auf deine Deckung zu achten.

# / COMMANDER

Ein Team zu bilden, das aus den Egos von Fliegerassen besteht, ist schwieriger, als einen Sack Flöhe zu hüten. Commander kriegen das hin. Sie sind hervorragend darin, Missionen zu planen, die Gruppe zu koordinieren und auf Bedrohungen zu reagieren. Nimm dieses Playbook, wenn du Verantwortung für Taktik übernehmen willst.

**Medienbeispiele:** Lee "Apollo" Adama, Takashi "Shiro" Shirogane, Hera "Phoenix Leader" Syndulla

“ Wir haben keine Zeit zu plappern, da schießen sich vier Bandits auf uns ein. Wie wäre es mit etwas weniger Attitüde und etwas mehr Altitüde? ”



## FERTIGHEITEN

Wähle eins auf Großartig (+4), das andere auf Gut (+3): **TAKTIK** oder **CHARISMA**.

Wähle eins auf Ordentlich (+2), das andere auf Durchschnittlich (+1): **GESCHÜTZE** oder **PILOT**.

## STUNTS

**KOBENI-COBRA (Taktik):** Tausche die Position auf dem Manöverscreen mit einem Jäger, der sich über dir befindet, selbst, wenn er sich an dein Heck geheftet hat. Du erhältst den Aspekt *An seinem Heck* mit einem freien Einsatz. Dieser Stunt kostet 1 Fate-Punkt.

**ACHTE AUF DIE SECHS (Taktik):** Gib einen Fate-Punkt aus, um Taktik zu würfeln, nachdem jemand in deiner Staffel Stress oder Konsequenzen in einem Raumkampf nehmen musste, um seinen Schaden zu reduzieren.

**WINGPAL (Charisma):** +2 auf Charisma auf Vorteil Erschaffen mittels einer aufbauenden Rede an deine Kameraden.

## ERFAHRUNG

Markiere EP, wenn du:

- ✘ Die Gang koordinierst.
- ✘ Eine Aufgabe oder eine Mission für Vorgesetzte/Sponsoren/Klient\*innen erfüllst

## / INFLUENCER\*IN

Schein ist ebenso wichtig wie Sein. Datenet Follower und Social Media sind eine wertvolle Ressource für die Gang, und Influencerinnen haben das im Griff. Sie erschaffen virale Inhalte, verhandeln Missionen und finden Gigs im Datenet. Nimm dieses Playbook, wenn du das Gesicht der Gang sein willst – wenn dir Likes wichtiger sind als Abschüsse.

**Media examples:** Tempelton  
"Faceman" Peck, Inara Serra,  
Gaius Baltar

*“ Ich hab Tweets gesehen, die ihr Leute nicht glauben würdet. Drukos aus der Hölle, brennend auf der Schulter von Insta. Ich habe F-Herzen gesehen, glitzernd im Dunkeln neben dem Hashtagger-Tor. All diese Retweets werden verloren sein in der Zeit wie Tränen im Regen. Zeit zu posten. ”*



### FERTIGKEITEN

Wähle eins auf Großartig (+4), das andere auf Gut (+3): **PILOT** oder **PROVOZIEREN**.

Wähle eins auf Ordentlich (+2), das andere auf Durchschnittlich (+1): **HEIMLICHKEIT** oder **TAKTIK**.

### STUNTS

**GRAMSTAR (Provozieren):** +2 wenn du auf Social Media einen Monolog hältst, um Likes zu generieren.

**SPOTT HACK (Provozieren):** Du kannst deine Feinde mit Provozieren statt mit Geschützen angreifen, selbst wenn sie nur private Comm-Frequenzen nutzen oder du die Jockeys nicht kennst.

**TROLL BRIGADE (Likes):** Wenn du erfolgreich mit Likes einen Vorteil erschaffen hast, erhältst du noch einen zusätzlichen freien Einsatz.

### ERFÄHRUNG

Markiere EP, wenn du:

- ⊗ Mindestens 2 Likes bekommen hast.
- ⊗ Zwei Seiten gegeneinander ausgespielt hast, ohne dass sie es wissen.

# / PHANTOM

Manchmal muss man an einen Job auch behutsam herangehen. Dann ist das Phantom das Gangmitglied, das sich darum kümmert. Es beherrscht ECM, Verfolgung und Geheimoperationen. Nimm dieses Playbook, wenn du aus den Schatten zuschlagen willst – da und wieder fort.

**Medienbeispiele:** Chiggy Von Richthofen, The Stig, Scar



“ Es gibt eine größere Dunkelheit als die, die wir bekämpfen. Es ist die Dunkelheit der Seele, die ihren Weg verloren hat. Die Zukunft umgibt uns und wartet darauf, in Momenten der Enthüllung geboren zu werden. Niemand kennt die Form dieser Zukunft. Wir wissen nur, dass sie immer unter Schmerzen geboren wird. ”

## FERTIGKEITEN

Wähle eins auf Großartig (+4), das andere auf Gut (+3): **HEIMLICHKEIT** oder **SCANNEN**.

Wähle eins auf Ordentlich (+2), das andere auf Durchschnittlich (+1): **PILOT** oder **TAKTIK**.

## STUNTS

**SCHLAG AUS DEM SCHATTEN (Heimlichkeit):**

Du greifst mit Heimlichkeit statt Geschütze an, wenn du *Unentdeckt* bist.

**VERSTECKEN SPIELEN (Heimlichkeit):** +2 auf Heimlichkeit, beim Vorteil Erschaffen in Wracks, Asteroiden- oder Trümmerfeldern.

**TIEFER SCAN (Scannen):** +2, um getarnte Bogeys mit Überwinden aufzuspüren.

## ERFÄHRUNG

Markiere EP, wenn du:

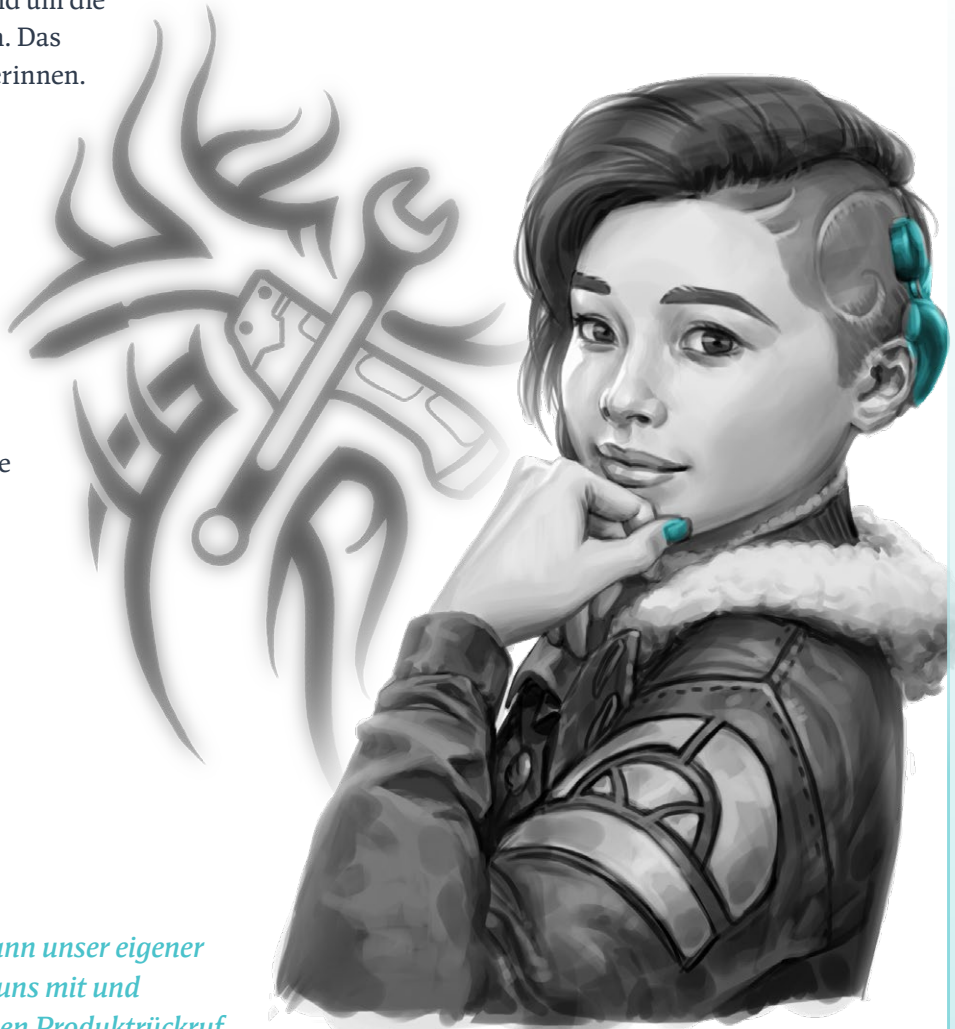
- ⊗ Ein Ziel triffst oder scannst, ohne selbst gesehen zu werden.
- ⊗ Hineingehst und ein Problem persönlich erledigst statt von weitem.

# /TÜFTLERIN

Geschosse, Asteroiden, Crashes; neben der Deckcrew muss sich ja jemand um die Chopper der Gang kümmern. Das und mehr machen die Tüftlerinnen.

Sie sind hervorragend in Modifikationen, Antrieben, Systemen und Energiemanagement. Nimm dieses Playbook, wenn du deinen Chopper mit der neusten Hardware pimpen willst.

**Medienbeispiele:** Katie "Pidge" Holt, Rose Tico, Kaywinnet Lee "Kaylee" Frye



*“ Vielleicht wird irgendwann unser eigener Schöpfer kommen. Nimmt uns mit und auseinander und macht einen Produktrückruf. Gibt es einen Unterschied zu einer Maschine, wenn alles, was von unserem wahren Ich übrigbleibt, nur ein paar Hirnzellen sind? ”*

## FERTIGKEITEN

Wähle eins auf Großartig (+4), das andere auf Gut (+3): **TECH** oder **SICHERHEIT**.

Wähle eins auf Ordentlich (+2), das andere auf Durchschnittlich (+1): **PILOT** oder **GESCHÜTZE**.

## STUNTS

**ENERGIE-REFOKUS (Tech):** Du erhältst +2, um einen Vorteil zu erschaffen, der die Energie deines Choppers auf eine bestimmte Aufgabe umleitet.

**POWERBANK (Tech):** Cyberaugmentierte Gliedmaßen erlauben es dir, Tech statt Athletik zu würfeln, um Kraftakte zu vollbringen.

**DATENZUGRIFF (Sicherheit):** +2, um einen Vorteil zu erschaffen, bei dem du Blaupausen eines Gebäudes oder Schiffs oder andere Daten beschaffst. Beschreibe kurz, wie du in der Vergangenheit darangekommen bist.

## ERFAHRUNG

Markiere EP, wenn du:

- ⊗ Etwas Wichtiges gebaut oder repariert hast.
- ⊗ Dich freiwillig ohne Vorsichtsmaßnahmen in eine Gefahrensituation begeben hast.

## / SOZIUS

Nicht alle Pilot:innen sind einsame Wölfe. In manchen Choppern befinden sich zwei. Der Sozius und seine Pilotin bilden eine symbiotische Einheit. Sozii sind Co-Piloten oder Bordschützzinnen, für Türme, Sensoren oder Überwachung zuständig. Nimm dieses Playbook, wenn du dich mit einem anderen Charakter zusammentun und einen Chopper teilen willst.

**Medienbeispiele:** Chewbacca, Nick „Goose“ Bradshaw, Michael Collins



*“ Ich krieg das hin ... Ich versuche, die Hilfsenergie auf den Sekundärtank umzuleiten. Wenn der hochgeht, werden wir stückchenweise über drei Systeme verteilt. Ah, vergiss es, ich hab den Kompressor überbrückt.”*

### FERTIGKEITEN

Wähle eins auf Großartig (+4), das andere auf Gut (+3): **GESCHÜTZE** oder **TECH**.

Wähle eins auf Ordentlich (+2), das andere auf Durchschnittlich (+1): **SCANNEN** oder **TAKTIK**.

### STUNTS

**HECKSCHÜTZE (Geschütze):** Wenn du auf einen Bandit *Am Heck* deines Piloten geschossen hast, teilst du bei einem Treffer eine weitere leichte Konsequenz aus.

**PUNKTVERTEIDIGUNG (Geschütze):** Du kannst deinen Geschütz-Wert statt den Pilot-Wert deiner Pilotin nutzen, um dich gegen Raketen zu verteidigen.

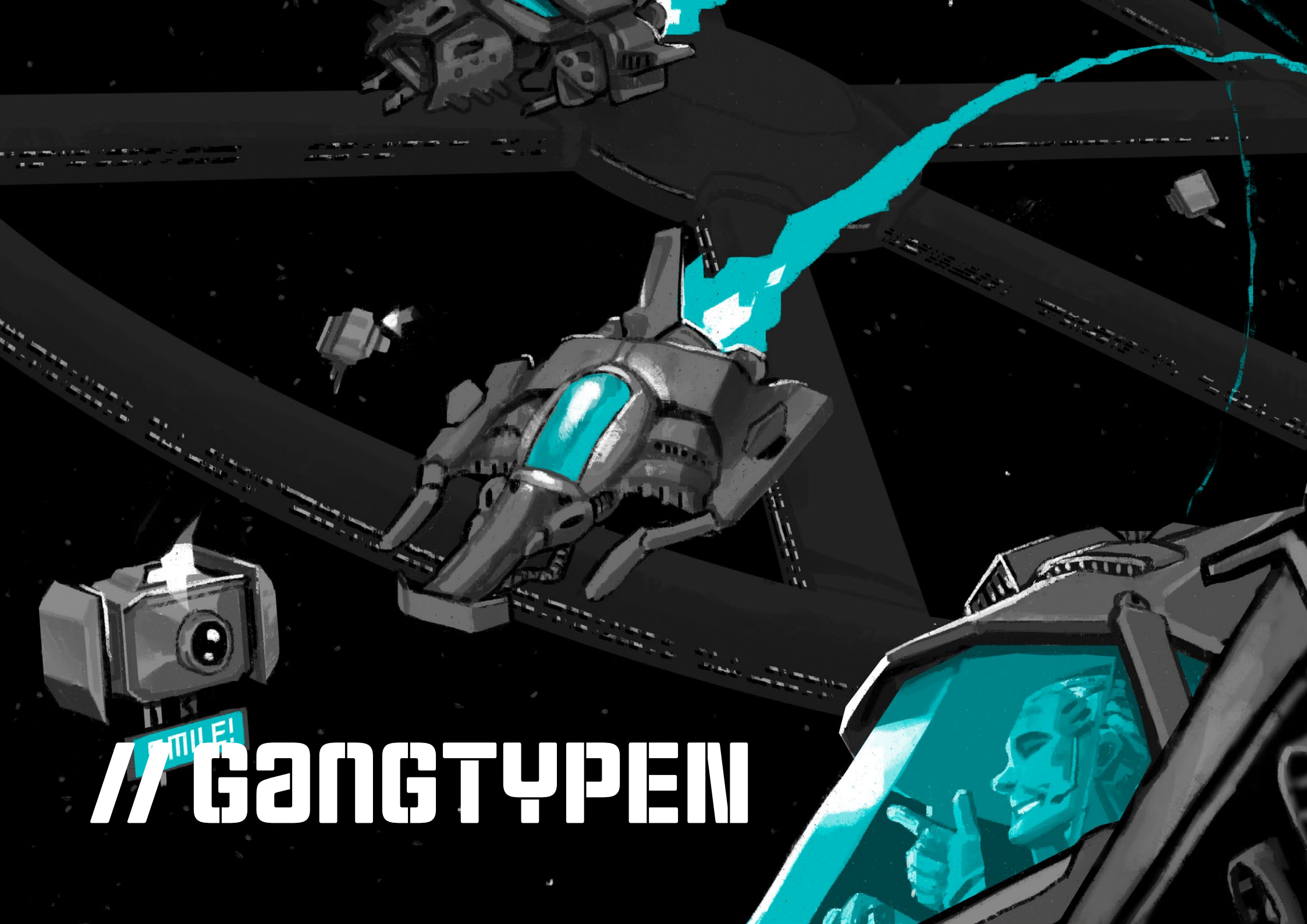
**BROMANCE (Tech):** Wenn du ein Ziel erfasst oder einen ähnlichen Vorteil erschaffst, kann jedes Staffelmittglied ihn nutzen, um Raketen abzufeuern. Der Vorteil hat außerdem einen zusätzlichen freien Einsatz.

### ERFAHRUNG

Markiere EP, wenn du:

- ✘ Einen Vorteil in einem Kurvenkampf erschaffst, ohne direkt mit dem Bandit zu interagieren.
- ✘ Eine Aufgabe oder Mission für deine Pilotin am Boden ausführst.

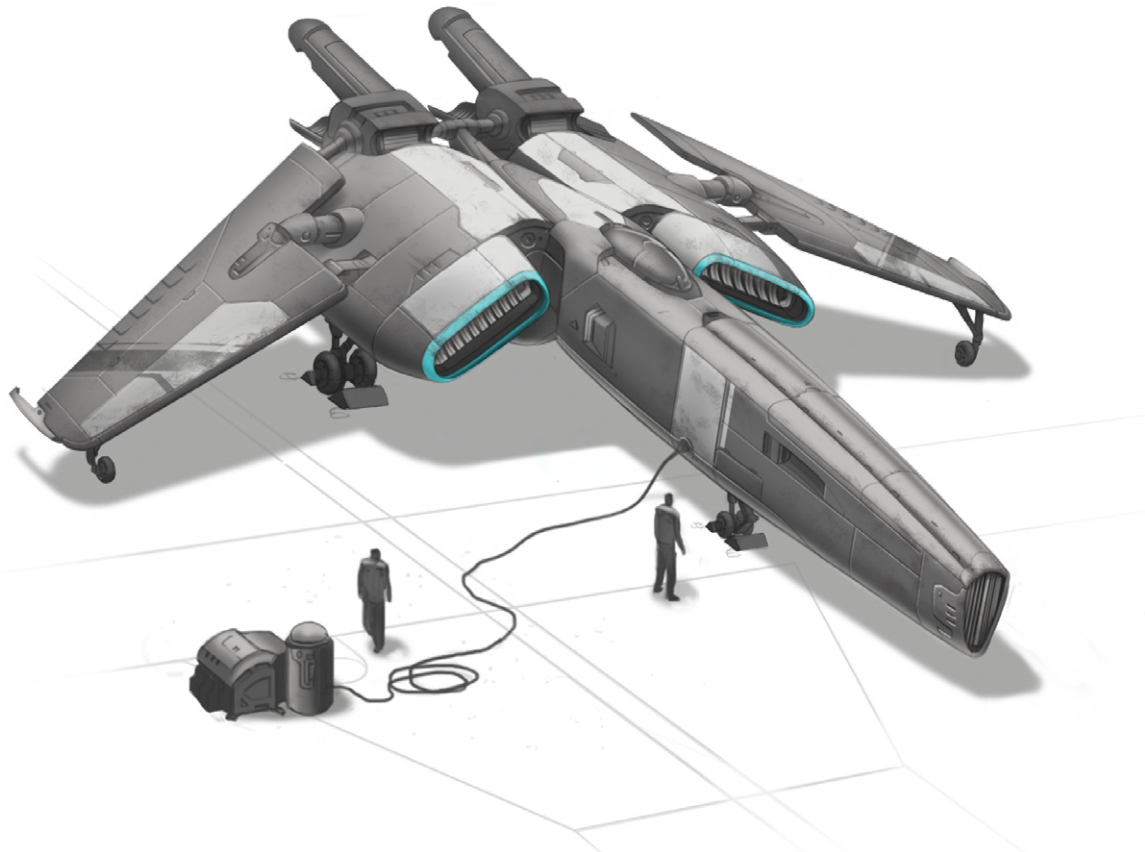




// **GANGTYPEN**

# / ENTERTAINER

Andere haben Jobs, ihr habt Ruhm. Wie auch immer man das heute nennen mag: Eure Rechnungen werden von einem Sponsoren bezahlt oder vielleicht auch von mehreren, und ihr seid Sklav\*innen ihrer Launen. Eure Choppers sind wendig, mit kraftvollen Maschinen und schicken Kanonen, eher auf Manöver und Optik getrimmt als auf ernsthafte militärische Arbeit. Eure wertvollste Ausrüstung sind jedoch ein Breitband und ein stabiler Datenzugang.



## ASPEKTE

**Basis:** Von wo aus operiert ihr? Von einer Station innerhalb eines Asteroiden? Aus einem alten Trägerschiff heraus? Habt ihr ein Weltraum-Kasino? Etwas ganz anderes?

**Feind:** Wer ist der größte Feind deiner Gang? Eine andere Gang? Ein Konzern? Etwas ganz anderes?

**Struktur:** Besteht eure Gang aus mehr als einer Staffel? Wer führt sie an?

**Gönner:** Wer ist euer Hauptsponsor?

## STUNTS

**DICKER SPONSOR (Likes):** Weil euer Sponsor außergewöhnlich großzügig oder mächtig ist, können alle Jockeys mit diesem Stunt einen Likes-Wurf mit einem Bonus von 2 statt 1 unterstützen, um wichtige Ausrüstung zu erlangen.

**FLUGFORMATION (Pilot):** Die Koordination spektakulärer Flugaction (z.B. nach Vorteil erschaffen durch Gangmitglieder) generiert ein zusätzliches Like, wenn alle beteiligten Jockeys diesen Stunt beherrschen.

**SHITSTORM (Likes):** Nach einem Raumkampf kann eure Staffel einen überlebenden Gegner mit mindestens 2 Likes + der Anzahl der beteiligten Jockeys als Fertigkeitswert angreifen. Das ist auch vor einem Kampf möglich, wenn das Ziel bekannt ist.

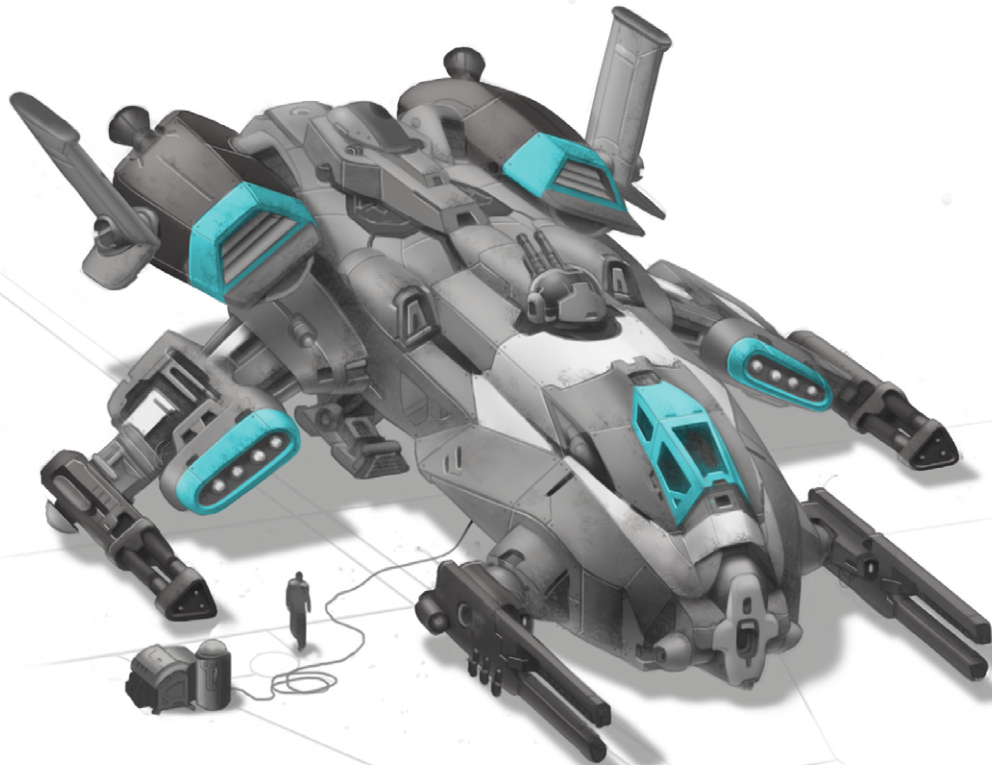
## ERFÄHRUNG

Markiere EP, wenn:

- ⊗ Jeder Charakter in dieser Sitzung ein Like bekommen hat.
- ⊗ Ihr euren Sponsor merklich unterstützt habt.

# / SÖLDNER\*INNEN

Eure Spezialität ist die Auslöschung, egal, ob ihr auf einem Planeten etwas in die Luft jagt oder größere Ziele, wie Raumstationen und Großkampfschiffe, angreift. Ab und an bitten eure Klienten um etwas mehr Subtilität, um eine vermisste Person zurückzubringen, die etwas Überzeugungsarbeit benötigt, oder ein Objekt, dessen Besitzer\*in sich nicht von ihm trennen will. Eure Chopper fackeln auch nicht lange. Schwergespanzert, mit großen Automatikgeschützen und exzellenten Sensoren zur Zielerfassung.



## ASPEKTE

**Basis:** Von wo aus operiert ihr? Von einer Station innerhalb eines Asteroiden? Aus einem alten Trägerschiff heraus? Habt ihr ein Weltraum-Kasino? Etwas ganz anderes?

**Feind:** Wer ist der größte Feind deiner Gang? Eine andere Gang? Ein Konzern? Etwas ganz anderes?

**Struktur:** Besteht eure Gang aus mehr als einer Staffel? Wer führt sie an?

**Bewaffnung:** Warum habt ihr die überlegene Feuerkraft?

## STUNTS

**WOLFSRUDEL (Geschütze):** Wenn mindestens zwei Mitglieder diesen Stunt haben, könnt ihr die Fate-Punkte voneinander ausgeben, um Situationsaspekte im Kurvenkampf zu reizen (wenn alle einverstanden sind).

**DIE LUFT VOLLER BLEI (Geschütze oder Kämpfen):** Wenn du den Vorteil Sperrfeuer erschaffst, um deine Gangbros zu unterstützen, kann jeder zusätzliche Jockey mit diesem Stunt 1 Stress nehmen, um einen weiteren freien Einsatz zu generieren.

**MOST WANTED (Provozieren):** Wenn ihr mit Provozieren einen Vorteil unter Kriminellen, Outlaws und anderen Unterweltlern schafft, können alle Gangmitglieder mit diesem Stunt 1 Stress nehmen, um dem erschaffenen Aspekt einen weiteren freien Einsatz hinzuzufügen.

## ERFÄHRUNG

Markiere EP, wenn:

- ✘ Jeder Charakter einen Abschuss in dieser Sitzung erzielt hat.
- ✘ Eure Gang ein Großkampfschiff zerstört hat.

# / SCHMUGGLER:INNEN

Manche nennen es ein legales Geschäft, andere bezeichnen euch als Dealer oder Blockadebrecher. In Wahrheit ist der Rand des bewohnten Alls nicht besonders profitabel, also sieht sich eure Crew nach seltsamen Jobs und kleinen Coups für eure Kundinnen um. Eure Chopper sind so ausgerüstet, dass sie Orte erreichen, an denen sie nicht sein sollten und Dinge transportieren, die sie nicht dabei haben sollten. Falsche Papiere, gefälschte Transponder und versteckte Frachträume sind wichtiger als trendige Manöver.

## ASPEKTE

**Basis:** Von wo aus operiert ihr? Von einer Station innerhalb eines Asteroiden? Aus einem alten Trägerschiff heraus? Habt ihr ein Weltraum-Kasino? Etwas ganz anderes?

**Feind:** Wer ist der größte Feind deiner Gang? Eine andere Gang? Ein Konzern? Etwas ganz anderes?

**Struktur:** Besteht eure Gang aus mehr als einer Staffel? Wer führt sie an?

**Schmuggelware:** Auf welche illegalen Güter habt ihr euch spezialisiert?

## STUNTS

**BIG BUSINESS PARTNER:** Für jeden Fate-Punkt, den ihr ausgeben (alle Jockeys mit diesem Stunt können sich beteiligen), erhaltet ihr ein großes Schiff zur Unterstützung: Die Größe hängt von der Menge der ausgegebenen Fate-Punkte aus.

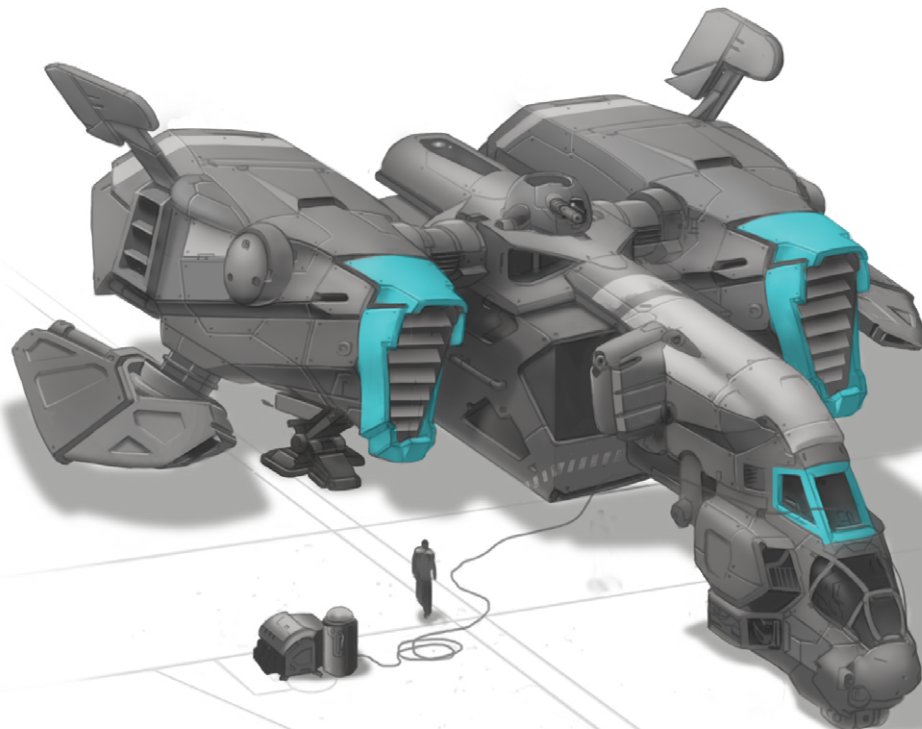
**UNTERWELT-KONTAKTE (Charisma):** Einmal pro Sitzung könnt ihr kritische Informationen über eure momentane Situation erhalten. Für jeden Fate-Punkt, den ihr ausgeben (alle Jockeys mit diesem Stunt können sich beteiligen), erhaltet ihr eine zusätzliche Information. Beschreibt in einem Flashback, wie ihr sie erhalten habt.

**BAUERNSCHLÄUE (Likes):** Ihr habt es gemeistert, billig zu kaufen und teuer zu verkaufen. Wenn ihr Likes einsetzt, um einen Vorteil zu erschaffen, der mit dem Erlangen von Handelsgütern zu tun hat, können alle Jockeys mit diesem Stunt 1 Stress nehmen, um einen weiteren freien Einsatz auf diesen Aspekt zu erhalten.

## ERFÄHRUNG

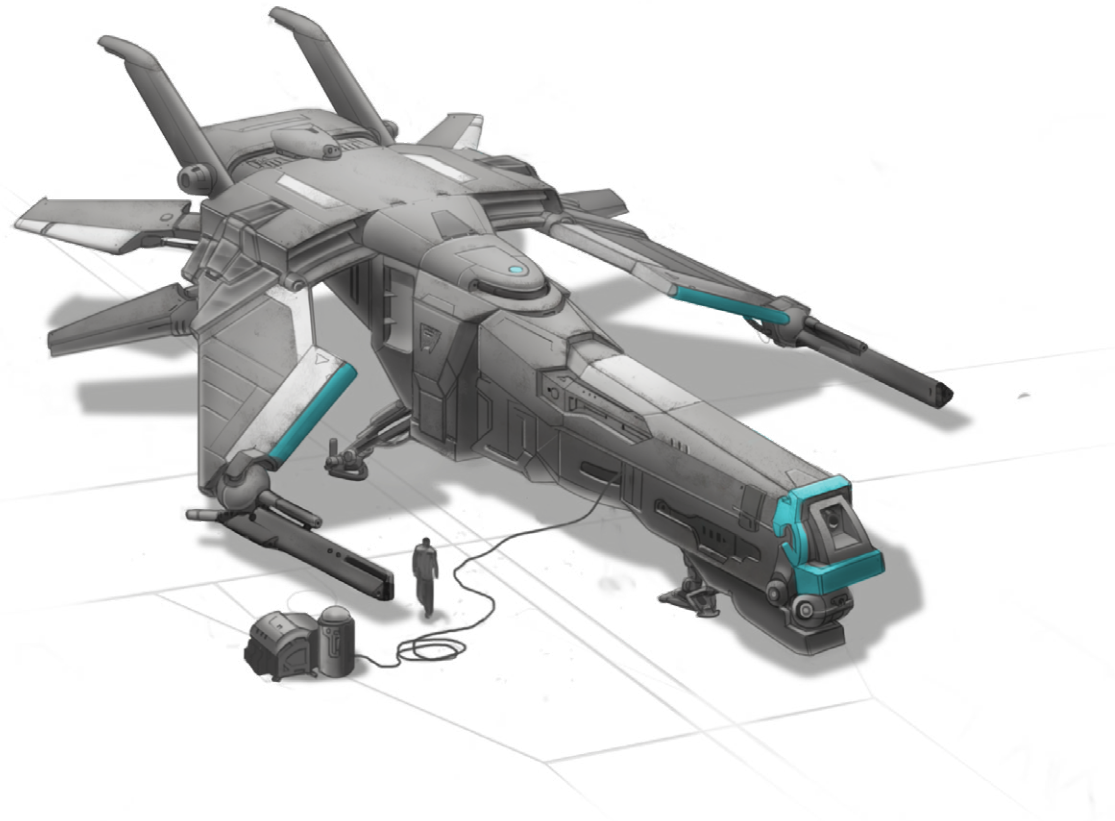
Markiere EP, wenn:

- ❖ Jeder Charakter außerhalb des Cockpits in dieser Sitzung einen Vorteil erschaffen hat.
- ❖ Ihr einen großen Deal ausgehandelt habt.



# / SCHÄTTEN

Manche von euch haben noch einen moralischen Kompass, und ihr bekämpft das System mit einem rebellischen Schrei auf den Lippen. Andere lassen sich für Datenraub oder sogar Auftragsmord anheuern. Aber alle von euch können wie Geister sein, aus der Leere des Alls zuschlagen und in den Eingeweiden von Raumstationen verschwinden. Eure Chopper sind für Sensoren unsichtbar und fürs Auge unauffällig und haben genug Rechenpower, um jeden Datenstrom zu hacken, den ihr findet.



## ASPEKTE

**Basis:** Von wo aus operiert ihr? Von einer Station innerhalb eines Asteroiden? Aus einem alten Trägerschiff heraus? Habt ihr ein Weltraum-Kasino? Etwas ganz anderes?

**Feind:** Wer ist der größte Feind deiner Gang? Eine andere Gang? Ein Konzern? Etwas ganz anderes?

**Struktur:** Besteht eure Gang aus mehr als einer Staffel? Wer führt sie an?

**Tarnung:** Wie verschleiert ihre eure Missionen?

## STUNTS

**FORTSCHLEICHEN:** Alle Chopper mit diesem Stunt können sich in der Transitsektion des Manöverscreens aufhalten, ohne attackiert zu werden – so lange sich noch eine Wingpal als Ablenkung im Kampf befindet.

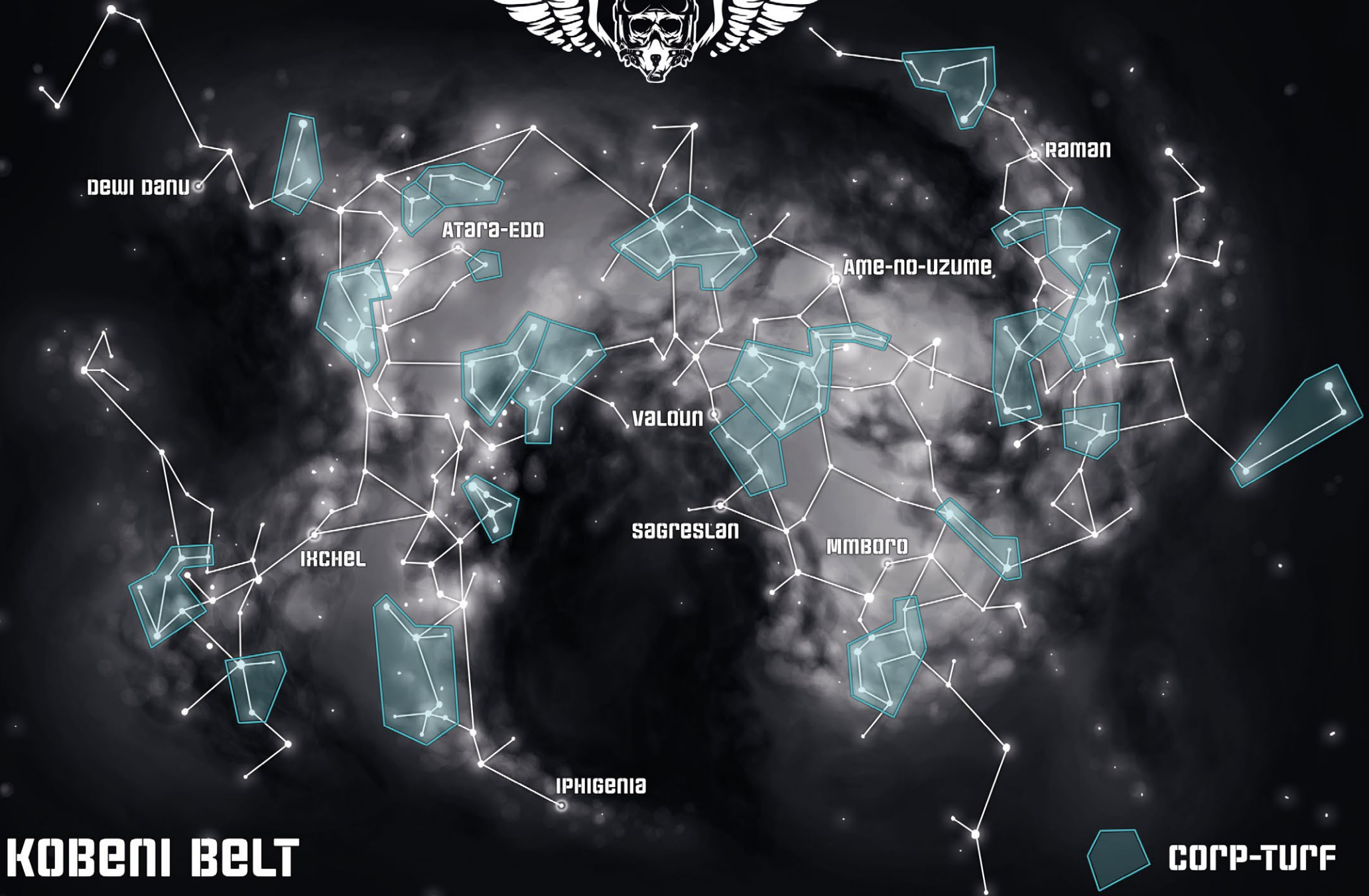
**ALLE AUF DER SECHS (Taktik):** Beim ersten Taktikwurf eines Konflikts, mit dem ihr eure Positionen auf dem Manöverscreen herausfinden würdet, können alle Chopper mit diesem Stunt auf die höchste erwürfelte Position gesetzt werden.

**AUSWEICHTRAINING (Heimlichkeit):** Ihr könnt euch mit Heimlichkeit gegen Geschütze oder Kämpfer verteidigen, solange ihr im aktuellen Konflikt noch keinen Stress und keine Konsequenzen genommen habt.

## ERFAHRUNG

Markiere EP, wenn:

- ⊗ Die ganze Staffel entkommen ist, ohne verfolgt zu werden.
- ⊗ Ihr eine erfolgreiche Angriffs- oder Diebstahlmission durchgeführt habt.





/ GANGNAME

# ACES SPACE

/ GANGBOOK

Blank box for Gangbook notes.

/ ASPEKTE

BASIS

STRUKTUR

FEINDE

FREI

Large box for notes, divided into sections for Basis, Struktur, Feinde, and Frei.

/ NOTIZEN

Large box for notes with horizontal lines.



/ GANGNAME

# ACES SPACE

/ GANGBOOK

Blank box for Gangbook notes.

/ ASPEKTE

BASIS

STRUKTUR

FEINDE

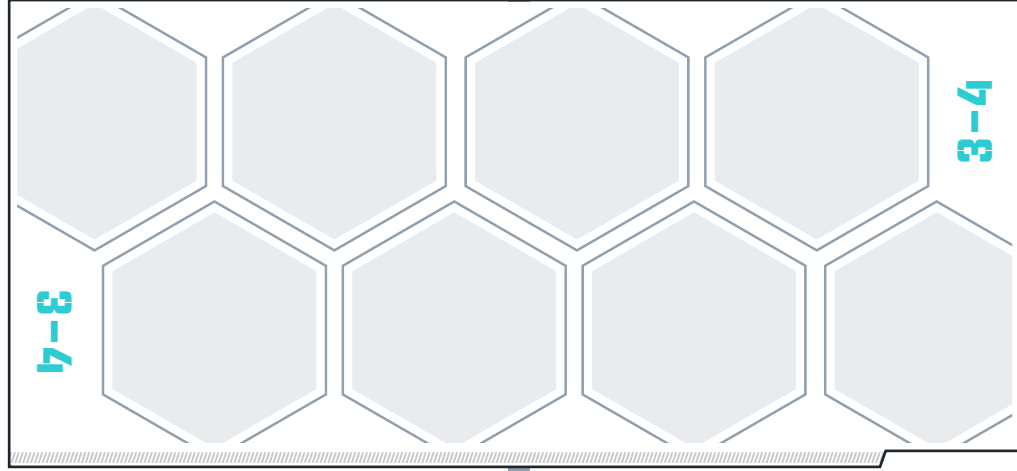
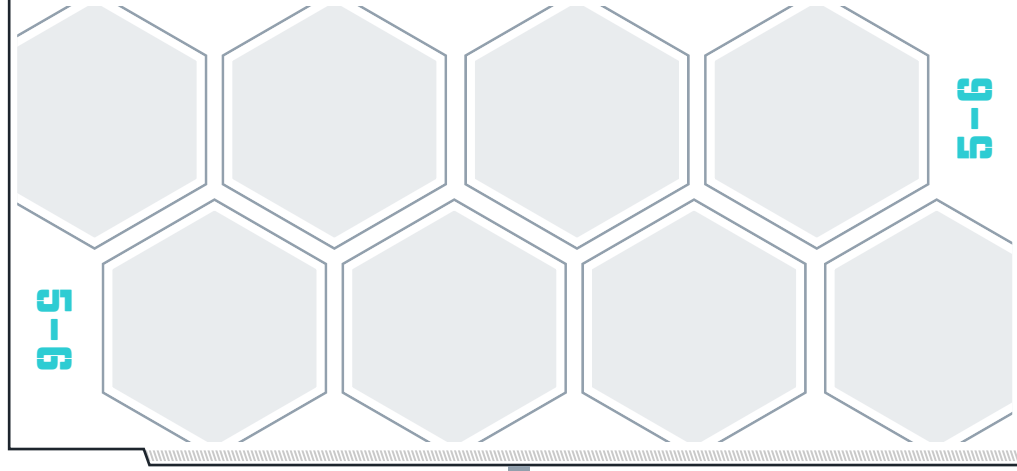
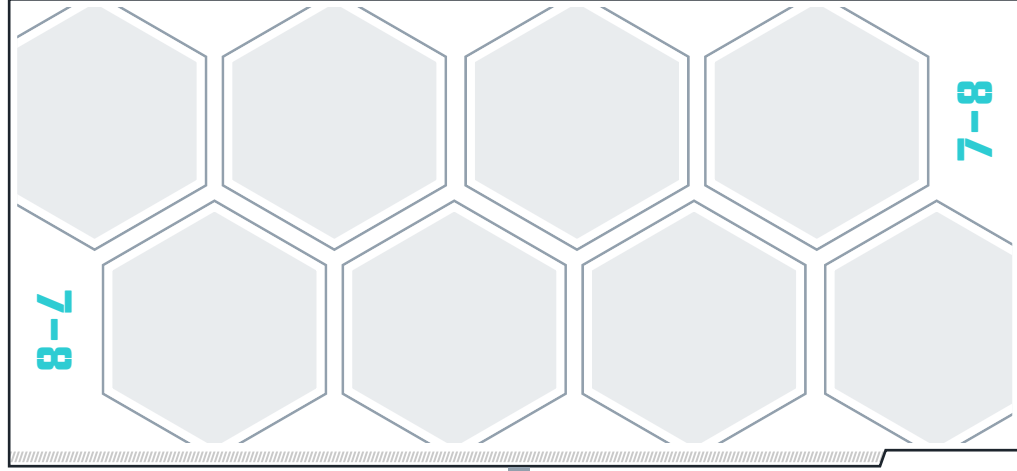
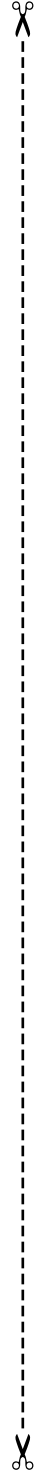
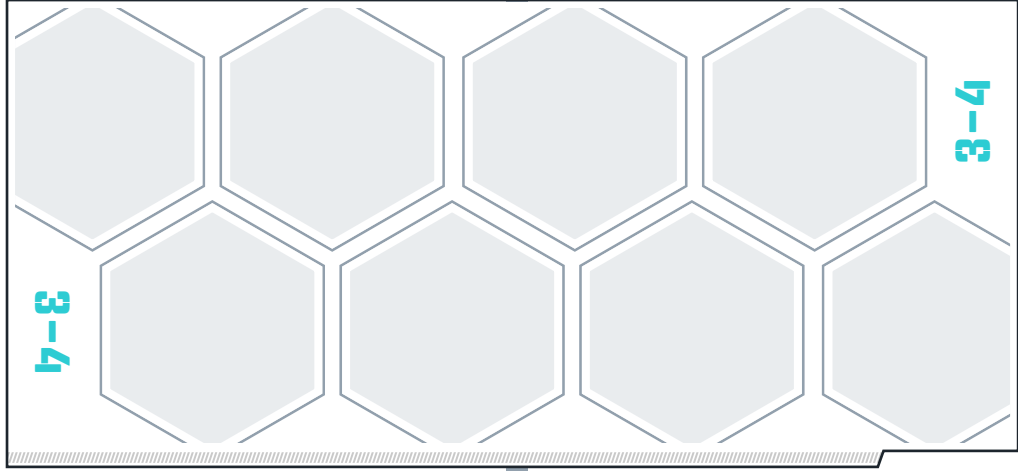
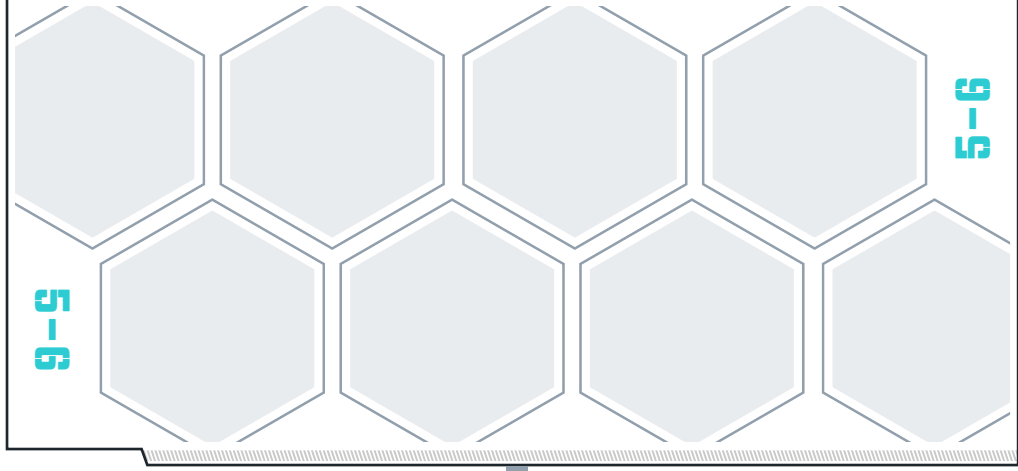
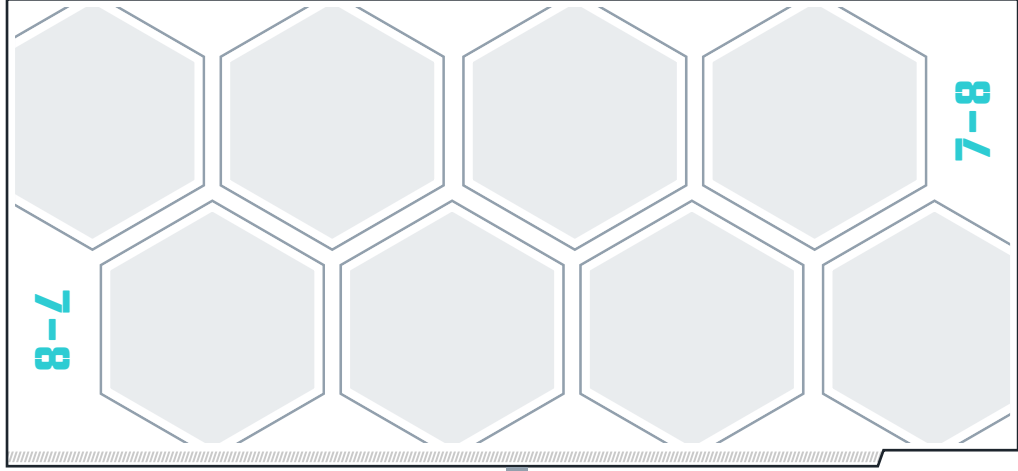
FREI

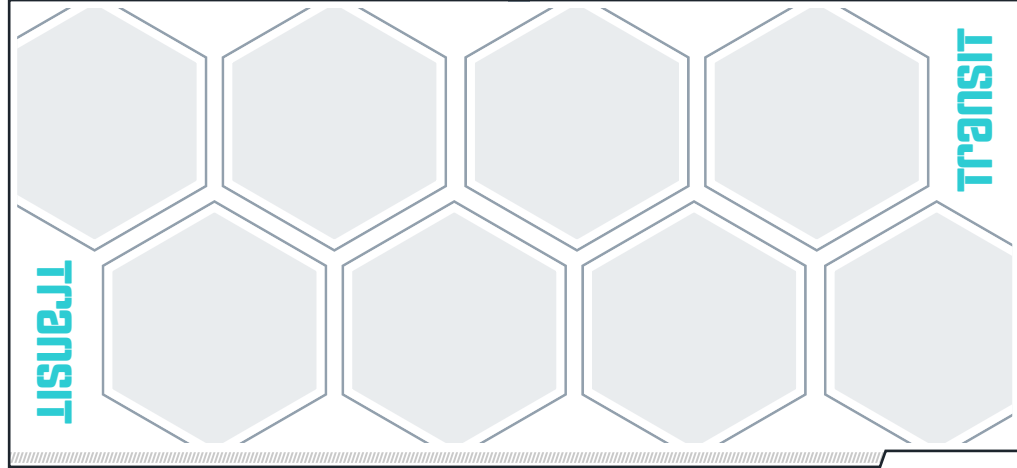
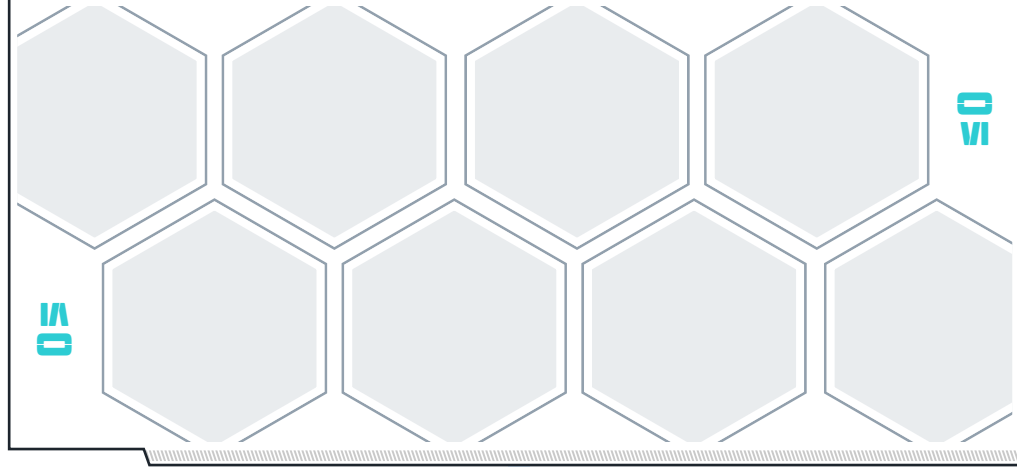
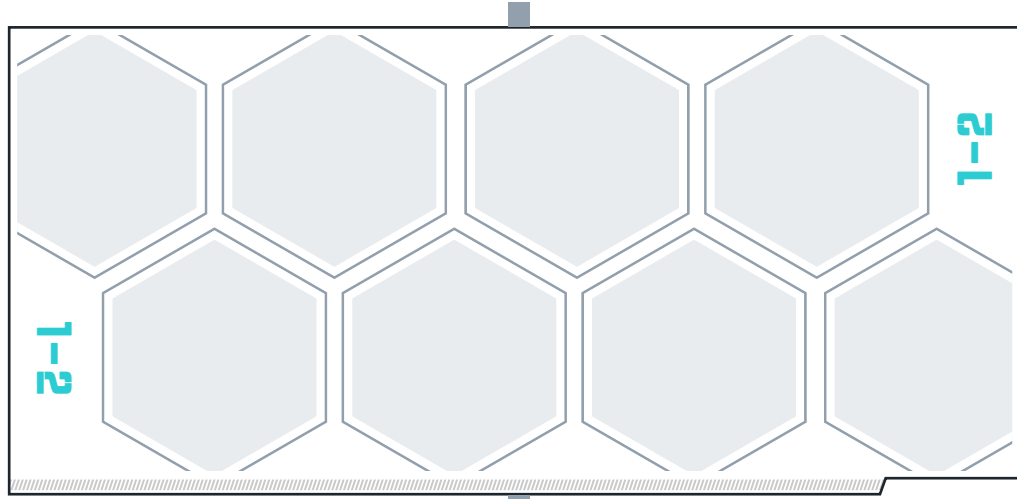
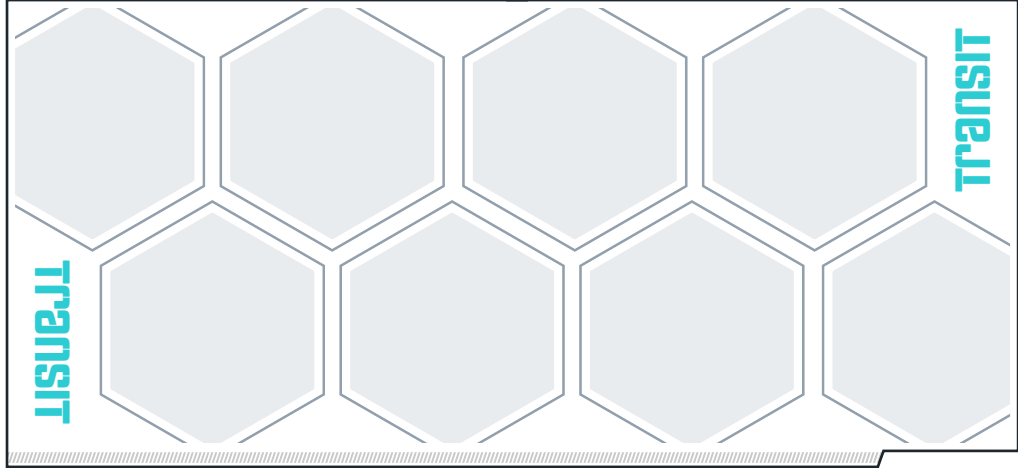
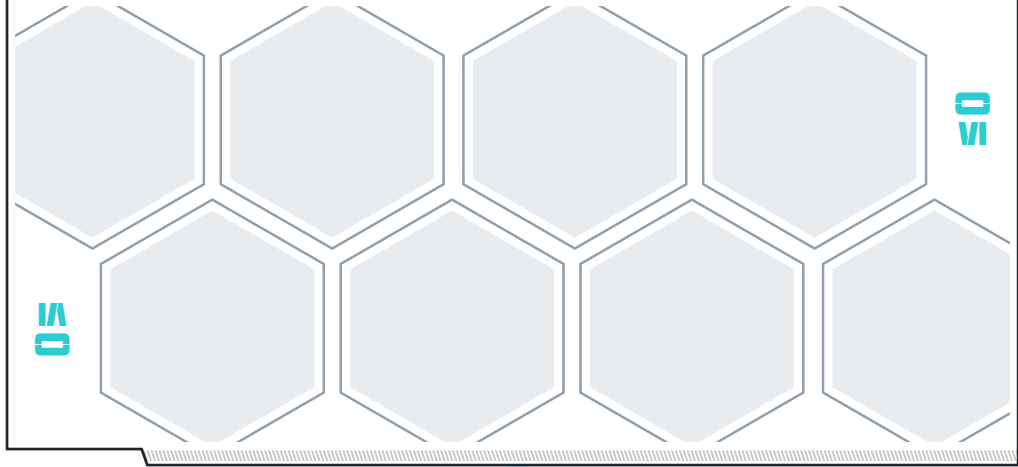
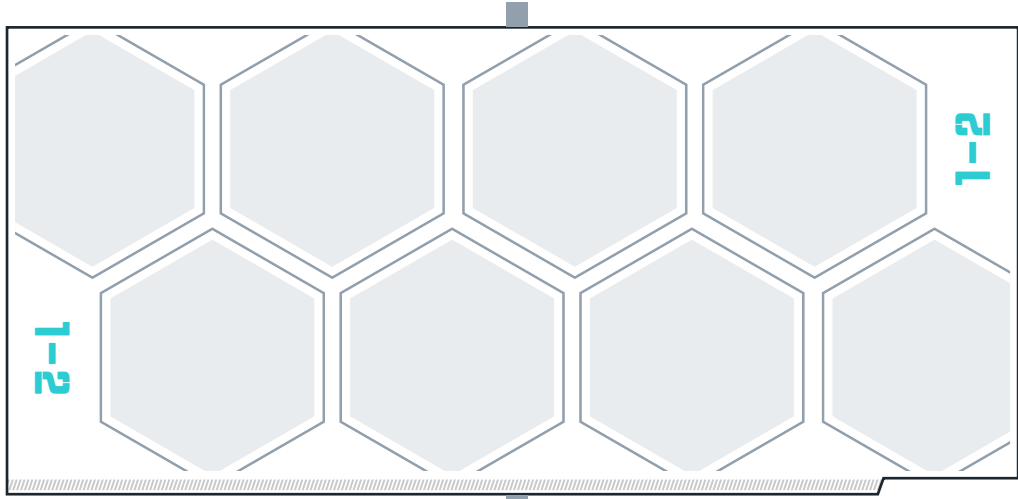
Large box for notes, divided into sections for Basis, Struktur, Feinde, and Frei.

/ NOTIZEN

Large box for notes with horizontal lines.







# ACES IN SPACE

## maneuver screen tokens

