

Anleitung Star Wars

Starship Battles

Achtung: Dies ist eine inoffizielle Vorabübersetzung und nur in Verbindung mit dem englischen Star Wars Miniatures Starship Battles Rulebook verwendbar.

Einführung

Vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis...

Die Raumschiffschlachten gehören zu den spannendsten und aufregendsten Szenen der Star Wars Filme. Egal ob es ein Nahkampf zwischen einer Handvoll Raumjäger oder ein Zusammenprall gegnerischer Flotten über einem Mond oder einem Planeten war, solche Schlachten haben im Star Wars-Universum einen ganz besonderen Platz inne. Die gesamte Star Wars Saga liefert den Hintergrund für dieses schnelle und actiongeladene, sammelbare Miniaturenspiel. Mit allen Schiffen der Galaxis zur Auswahl kannst Du Flotten zusammenstellen, die den Verlauf der Geschichte neu bestimmen - oder zumindest die nächste Schlacht!

Du wählst deine Seite. Du wählst deine Schiffe. Du befehlighst die Flotte. Nun ist es an dir, dich gegen die Konkurrenz in Raumschlachten durchzusetzen, die im phantastischen Star Wars-Universum angesiedelt sind.

Drei Spiele in einem!

Das Star Wars-Miniaturenspiel bietet dir drei Optionen, Spaß mit deiner Miniaturensammlung zu haben.

Sammeln

Sammle die Star Wars Figuren, Jedi Raumjäger und Sternenerstörer, Droidenschiffe und außerirdische Schiffe, und viele andere. Separat erhältliche Boosterpackungen liefern dir noch mehr Raumschiffe aus deiner Lieblings-Epoche.

Schlachten

Fordere deine Freunde zu Kämpfen in einer Epoche heraus, um herauszufinden, ob die helle Seite oder die dunkle Seite triumphieren wird. Das Star Wars-Miniaturenspiel Starship Battles präsentiert schnelles, actiongeladenes Gameplay, das die Fähigkeiten neuer Spieler und Profis gleichermaßen auf die Probe stellt.

Fange mit den Schnellstartregeln an, in denen die in diesem Starter Set enthaltenen Schiffe verwendet werden. Hol dir dann Boosterpackungen, um zusätzliche Schiffe für deine Flotte zu gewinnen.

Dioramen

Erwecke mit Hilfe der Miniaturen deine Liebingsschlachten aus den Star Wars Filmen zum Leben und erschaffe neue Szenen, kämpfe oder setze die Miniaturen im Star Wars-Rollenspiel ein.

Star Wars Miniatures Game

Das Spiel Star Wars Miniatures Starship Battles verwendet einige Regeln aus dem Star Wars Miniatures Game, aber die beiden Spiele sind nicht kompatibel. Mit diesem Spiel kannst du aufregende Raumschlachten nachspielen, während beim anderen Spiel Charaktere in taktischen Gefechten auf einer Planetenoberfläche gegeneinander antreten. Man kann nicht die Figur von Darth Vader auf die Sternenkarte stellen, genauso wie ein Sternenerstörer (schon allein vom Maßstab) auf einem Schlachtplan, der eine Planetenoberfläche darstellt, völlig fehl am Platze wäre.

Inhalt des Startersets

- Regelheft
- 10 bemalte Raumschiffminiaturen aus Plastik
(einschließlich 2 nur in diesem Starterset erhältliche Miniaturen:
Super Star Destroyer Executor und Mon Calamari Star Defender Viscount)
- 10 Datenkarten, eine für jede Miniatur
- Sternenkarte (Spielplan)
- 2 Befehlsbögen für Flottenkommandeure
- Schadens- und Befehlsmarken
- 20-seitiger Würfel
- Starship Battles™ Serien-Checkliste

Achtung: Dies ist eine inoffizielle Vorabübersetzung und nur in Verbindung mit dem englischen Star Wars Miniatures Starship Battles Rulebook verwendbar.

Credits

Rob Watkins, Ryan Miller, Bill Slavicsek

Spieldesign und Entwicklung

Richard Garfield, Frank Gilson, Christopher Perkins, Jonathan Tweet, Leeland Chee und Chris Gollaher

Besondere Hilfe

Jennifer Clarke Wilkes

Lektorat und zusätzliche Entwicklung

Mark Goetz, Paul Hebron

Künstlerische Leitung (Miniaturen)

Paul Hebron, Mark Goetz

Künstlerische Leitung (Druck)

Dave Seeley

Verpackungsgrafik

Rachel Kirkman

Brand Management

Jeffrey Carlisle, Daniel Falconer, Langdon Foss, Matthew Hatton, Jonathan W. Hill, Warren Mahy, Christian Pearce, Chris Trevas, Anthony Waters

Konzeptzeichnungen

Kevin Smith

Grafikdesign

Mark Goetz

Kartografie

Brian Dumas, Nick Isaac

Produktionsdesign

Bob Carrasca

Produktion

Jay Sakamoto

Fotografie

Diese Adresse bitte zur weiteren Verwendung aufbewahren

USA, Kanada, Asien, Pazifik & Lateinamerika

www.wizards.com/customerservice

Wizards of the Coast, Inc.

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707 U.S.A.

Tel.: 1-800-324-6496 (innerhalb der USA)

+1-206-624-0933 (außerhalb der USA)

Alle anderen Europäischen Länder

Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium

NV/SA

't Hofveld 6D

B-1702 Groot-Bijgaarden

Belgium

Tel.: +32-70-233-277

Email: custserv@hasbro.co.be

Großbritannien, Irland & Südafrika

Hasbro UK Ltd

PO Box 43

Newport NP19 4YD

UK

Tel.: +800-22-427276

Email: wizards@hasbro.co.uk

Basierend auf dem Star Wars Roleplaying Game von Bill Slavicsek, Andy Collins und JD Wiker und Nutzung von Spielmechanismen des neuen Dungeons & Dragons Spiels von Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker und Peter Adkison und dem D&D™ Miniature Game von Rob Heinsoo, Skaff Elias und Jonathan Tweet und dem Star Wars Miniature Game von Bill Slavicsek, Jonathan Tweet, Jeff Grubb und Rob Watkins.

Dieses Wizards of the Coast® Produkt enthält keinen Open Game Content. Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung vervielfältigt werden. Um mehr über die Open Gaming-Lizenz und die d20 Systemlizenz zu erfahren, besuchen sie uns unter www.wizards.com/d20.

30095648000002 EN ISBN-10: 0-7869-4101-4 ISBN-13: 978-0-7869-4101-8

© 2006 Lucasfilm Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet mit freundlicher Genehmigung. DUNGEONS & DRAGONS, D&D; d20 System, D&D Miniatures, WIZARDS OF THE COAST und die dazugehörigen Logos sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. MADE IN CHINA

SCHNELLSTARTREGELN

Der erste Abschnitt dieses Regelbuches gibt einen Überblick über die Spielregeln, indem mit den in diesem Starter Set enthaltenen Miniaturen eine Einführungsschlacht ausgefochten wird. Sobald du die Schlacht mit den Schnellstartregeln gespielt hast, bist du bereit für die Regeln für Fortgeschrittene, die auf Seite 14 beginnen.

Die Flotten [fleets] der Hellen Seite [light side] und der Dunklen Seite [dark side] treffen in einer gewaltigen Raumschlacht aufeinander, um das Schicksal der Galaxis zu bestimmen.

Möge die Macht mit Dir sein!

Fraktionen auswählen

Du und ein Freund bestimmt das Schicksal von ganzen Sternensystemen und Regierungen ganzer Planeten – oder zumindest den Ausgang einer wichtigen Raumschlacht. Jeder von euch kontrolliert eine Gruppe von Raumschiffen (eine Flotte [fleet]. Ein Spieler kontrolliert die Flotte der Hellen Seite der Macht, der andere Spieler die Flotte der Dunklen Seite. Stellt eure Flotten aus den Raumschiffen (manchmal auch einfach nur „Schiffe“ genannt), die in diesem Starter Set enthalten sind, wie folgt zusammen.

Flotte der Hellen Seite: Mon Calamari Star Defender Viscount plus vier weitere zusätzlich ausgewählte Raumschiffe der Hellen Seite. Raumschiffe der Hellen Seite haben runde Basen.

Flotte der Dunklen Seite: Super Star Destroyer Executor plus vier weitere zusätzlich ausgewählte Raumschiffe der Dunklen Seite. Raumschiffe der Dunklen Seite haben achteckige Basen.

Jeder von euch wählt eine Seite aus. Wenn ihr beide die gleiche Seite spielen wollt, würfelt mit dem zwanzigseitigen Würfel (dem W20). Wer höher würfelt, darf sich seine Flotte auswählen.

Wie man gewinnt

Man gewinnt, indem man alle Raumschiffe in der gegnerischen Flotte zerstört.

Aufstellung

Falte die Sternenkarte auseinander und lege sie auf eine glatte Oberfläche zwischen dir und deinem Gegenspieler.

Platzierung

Die Spieler sitzen sich an entgegengesetzten Seiten der Sternenkarte [stellar grid] gegenüber, der Spieler der Hellen Seite [Light Side] auf der Seite mit dem offenen Weltraum und der Spieler der Dark Side [Dunklen Seite] auf der Seite mit dem Planeten.

Flottenplatzierung

Nimm die Miniaturen, aus denen deine Flotte besteht und die entsprechenden Datenkarten [stat cards] für diese Raumschiffe (die Bilder auf den Datenkarten [stat cards] helfen dabei, sie den entsprechenden Schiffen zuzuordnen). Man legt die Datenkarten [stat cards] mit der unbeschädigten [full strength] Seite nach oben vor sich ab. (Diese Seite zeigt das unbeschädigte Schiff.)

Halte den zwanzigseitigen Würfel sowie die Schadens- und Befehlsmarken [damage and Command counters] griffbereit.

Lege die Befehlsbögen des Flottenkommandanten [Fleet Commander sheets] vorerst beiseite. Sie werden in den Schnellstartregeln nicht gebraucht.

Startpositionen

Der Spieler der Hellen Seite [Light Side] platziert seine Raumschiffe irgendwo auf der Sternenkarte [stellar grid] auf seiner Seite innerhalb von drei Feldern vom Rand der Karte. Danach stellt der Spieler der Dunklen Seite [Dark Side] seine Schiffe innerhalb von drei Feldern vom gegenüberliegenden Rand der Sternenkarte [stellar grid] entfernt auf. In einem Feld darf jeweils nur ein Raumschiff stehen.

Ausnahme: Stelle nur Schiffe der Klasse 1, 2 und 3 auf. Schiffe der Klasse 4 (Raumjäger [starfighters]) bleiben aus dem Spiel, bis sie von größeren Schiffen aus starten.

Aufstellungszonen (Siehe Abbildung auf S. 5 im englischen Regelbuch)

Aufstellungszone der Dunklen Seite [Dark Side] Aufstellungszone der Hellen Seite [Light Side]

Wer ist zuerst an der Reihe?

Zu Beginn jeder Runde [round] würfeln beide Spieler den zwanzigseitigen Würfel (W20), um zu bestimmen, wer anfängt. Dies nennt man einen Initiativewurf [initiative check]. Wie auf Seite 8 beschrieben, bewegt sich der Spieler mit dem niedrigeren Ergebnis zuerst, greift aber als zweiter an.

Wie man eine Datenkarte liest

Jede Miniatur repräsentiert ein Raumschiff aus dem Star Wars-Universum. Jedes Raumschiff hat eine entsprechende Datenkarte [stat card], auf der die Spielwerte verzeichnet sind.

Wirf einen Blick auf die auf Seite 7 gezeigte Datenkarte [stat card].

Fraktion [Faction]

Die Raumschiffe in diesem Spiel stammen aus verschiedenen Star Wars Epochen und sind zwei Fraktionen [factions] eingeteilt: Helle Seite [Light Side] und Dunkle Seite [Dark Side]. Schiffe der Hellen Seite [Light Side] haben Datenkarten [stat cards] mit rotem Rand, die Schiffe der Dunklen Seite [Dark Side] haben Datenkarten [stat cards] mit blauem Rand.

Alle Schiffe in deiner Flotte [fleet] müssen der gleichen Fraktion [faction] angehören.

Unbeschädigte [full strength] und beschädigte [reduced] Schiffe

Die Datenkarte [stat card] jedes Schiffes hat zwei Seiten: unbeschädigt [full strength] und beschädigt [reduced]. Zu Beginn ist ein Schiff unbeschädigt und die unbeschädigte [full strength] Seite der Karte zeigt nach oben. Nachdem es eine bestimmte Menge Schaden genommen hat, verliert ein Schiff an Effektivität im Kampf. Dies wird durch die beschädigte [reduced] Seite der Karte dargestellt (die Kampfschaden zeigt). Siehe die Regeln für die Schadensphase [Damage Phase] auf Seite 13 für weitere Informationen.

Einträge auf der Karte

Name: Vergleiche den Namen auf jeder Datenkarte [stat card] mit dem Namen auf der Basis der Miniatur.

Kosten [Cost]: Die Anzahl an Punkten, die es kostet, das Raumschiff in deine Flotte [fleet] aufzunehmen. Die Kosten deiner Schiffe spielen in den Schnellstartregeln keine Rolle.

Klasse [Class]: Die Klasse [class] eines Schiffes beschreibt seine relative Größe. Die Klasse [class] bestimmt außerdem, wie weit sich ein Schiff bewegen kann.

Rumpf [Hull]: Diese Zahl gibt an, wie viel Schaden [damage] ein Schiff aushalten kann, bevor es beschädigt [reduced] oder zerstört [destroyed] wird.

Verteidigung [Defense]: Jedes Raumschiff hat vier Seiten: Bug [front], Heck [rear] und zwei Längsseiten [sides]. Jede Seite eines Schiffes hat einen Verteidigungswert [Defense rating], der angibt, wie schwierig das Schiff im Kampf zu treffen ist (Siehe Grafik auf Seite 11). Das Ergebnis eines Angriffswurfs [attack roll] muss mindestens so hoch sein wie diese Zahl, um das Schiff zu treffen und Schaden [damage] zu verursachen. Schiffe der Klasse 4 haben auf allen Seiten die gleiche Verteidigung [Defense], was ihre größere Beweglichkeit darstellt.

Waffensysteme, Angriff/Schaden [Weapon Systems, Attack/Damage]: Jedes Raumschiff hat mindestens ein Waffensystem, viele Schiffe haben sogar mehr als eins. Ein Schiff kann mit jedem seiner Waffensysteme angreifen. Jedes Waffensystem hat Werte für Angriff [Attack] und Schaden [Damage]. Würfele den W20 und addiere den Angriffswert [Attack rating] (die erste Zahl), wenn das Raumschiff mit einem Waffensystem angreift. Ist das Ergebnis mindestens so hoch wie der Verteidigungswert [Defense] des gegnerischen Schiffes, trifft der Angriff. Der Schadenswert [Damage rating] (die zweite Zahl) gibt an, wie viel Schaden [damage] dieses Waffensystem beim gegnerischen Schiff verursacht.

Kurzstreckenverteidigung [PD (Point-Defense)]: Größere Raumschiffe haben diese Kurzstreckenwaffen, um sich gegen Raumjäger [starfighters] zu verteidigen, die ihnen zu nahe gekommen sind. Kurzstreckenverteidigungswaffen [PD (Point-Defense)-Waffen] können nur Raumschiffe der Klasse 4 angreifen, die benachbart [adjacent] zum angreifenden Schiff sind. Der Kurzstreckenverteidigungswert [PD-rating] eines Schiffes ist sein Angriffsbonus [Attack bonus] gegen Jäger [fighters].

Spezialfähigkeiten [Special Abilities]: Darunter fallen besondere Angriffe, Befähigungen oder Beschränkungen, die ein Raumschiff hat. Spezialfähigkeiten [Special Abilities] können den Spielregeln widersprechen.

Command [Befehl]: Manche Raumschiffe haben Befehlsmarken [Command counters], die den Einsatz von besonderen Befehlen im Spiel ermöglichen. Befehlsmarken [Command counters] werden in den Schnellstartregeln nicht verwendet.

Sammlernummer/Seltenheitssymbol/Seriensymbol [Collector Number/Rarity Symbol/Set Icon]

Das Symbol sagt dir, dass die Figur aus der Serie Starship Battles stammt. Die Sammlernummer gibt an, um die wievielte Figur aus der Serie es sich handelt, sowie die Gesamtanzahl aller Figuren in dieser Serie.

Das Seltenheitssymbol gibt an, wie leicht die Miniatur zu finden ist. Es gibt drei Stufen der Seltenheit: häufig, weniger häufig und selten.

Unbeschädigt [full strength] (Siehe Abb. S. 7 im englischen Regelbuch.)

Name [Name]

Angriff/Schaden [Attack/Damage]

Kurzstreckenverteidigung [PD (Point-Defense)]

Klasse [Class]

Kosten [Cost]

Rumpf [Hull]

Verteidigung: Bug [Defense: Front]

Verteidigung: Längsseiten [Defense: Sides]

Verteidigung: Heck [Defense: Rear]

Sammlernummer/Seltenheitssymbol/Seriensymbol [Collector Number/Rarity Symbol/Set Icon]

Befehl [Command]

Spezialfähigkeiten [Special Abilities]

Waffensysteme [Weapon Systems]

Beschädigt [Reduced]

(Siehe Abbildung auf S. 7 Mitte im englischen Regelbuch.)

Name [Name]

Angriff/Schaden [Attack/Damage]

Kurzstreckenverteidigung [PD (Point-Defense)]

Klasse [Class]

Rumpf [Hull]

Verteidigung: Bug [Defense: Front]

Verteidigung: Längsseiten [Defense: Sides]

Verteidigung: Heck [Defense: Rear]

Befehl [Command]

Spezialfähigkeiten [Special Abilities]

Waffensysteme [Weapon Systems]

Basen der Raumschiffe

(Siehe Abbildung auf S. 7 unten im englischen Regelbuch.)

Light Side [Helle Seite]

Dark Side [Dunkle Seite]

[ICON] Seriensymbol

[Set Icon]

[Set Icon]

Sammlernummer [Collector Number]

Kosten [Cost]

Fraktion [Faction]

Name [Name]

Seltenheit [Rarity]

Copyrightvermerk [Copyright Notice]

Schiffsklassen

Raumschiffe sind in vier unten beschriebene Klassen unterteilt. Die Klasse eines Schiffes ist ein allgemeiner Hinweis auf seine relative Größe und diese Zahl gibt an, wie weit es sich in einem Turn [Zug] bewegen kann. Bestimmte Spezialfähigkeiten [special abilities] hängen auch von der Schiffsklasse ab.

Klasse 1: Die gewaltigsten Großkampfschiffe im Spiel. Es gibt zwei solche Schiffe im Set Starship Battles, die nur in diesem Starter Set erhältlich sind – der Super Star Destroyer Executor und der Mon Calamari Star Defender Viscount. Schiffe der Klasse 1 können sich 1 Feld pro Zug [turn] bewegen.

Klasse 2: Große, mächtige Kriegsschiffe, darunter der Imperial Star Destroyer und das Republic Assault Ship. Diese Schiffsklasse ist nur in Starship Battles Boosterpackungen erhältlich. Schiffe der Klasse 2 können sich 2 Felder pro Zug [turn] bewegen.

Klasse 3: Transporter und Kampfschiffe aller Art, darunter der Millennium Falcon und Slave I. Schiffe der Klasse 3 können sich 3 Felder pro Zug [turn] bewegen.

Klasse 4: Raumjäger aller Art, wie etwa der TIE fighter, X-wing starfighter und Jedi Starfighter. Schiffe dieser Klasse beginnen das Spiel nicht auf der Sternenkarte [stellar grid], sondern müssen von anderen Schiffen aus starten. Sobald Schiffe der Klasse 4 einmal gestartet [launched] sind, können sie sich 4 Felder pro Zug [turn] bewegen.

Runden und Phasen [Rounds and Phases]

In jeder Runde [round] gibt es vier Phasen [phases]: Initiative [initiative], Bewegung [move], Angriff [attack] und Schaden [damage].

Initiative Phase [Initiativephase]

Jede Runde [round] beginnt mit der Initiativephase [initiative phase]. Jeder Spieler führt eine Initiativeprobe [initiative check] durch. Das Ergebnis legt die Reihenfolge fest, in der in den verbleibenden Phasen [phases] der Runde [round] gespielt wird. Nachdem alle Phasen [phases] vollständig abgehandelt wurden, beginnt eine neue Runde [round] mit einer neuen Initiativephase [initiative phase]. Der Spieler mit der geringeren Initiative bewegt sich in der Bewegungsphase [move phase] zuerst, der Spieler mit der höheren Initiative greift in der Angriffsphase [attack phase] zuerst an.

Bewegungsphase [Move Phase]

Der Spieler mit dem niedrigeren Initiativewurf [initiative roll] bewegt seine Schiffe in dieser Phase zuerst. Der erste Spieler bewegt alle Schiffe in seiner Flotte [fleet], danach der zweite Spieler. Jedes Raumschiff kann pro Runde [round] einmal bewegt werden.

Ein Raumschiff kann sich bis zu einer Anzahl von Feldern bewegen, die seiner Klasse entspricht. Ein Schiff muss sich nicht bewegen. Schiffe können niemals dieselbe Fläche besetzen.

- ▶ Schiffe der Klasse 1 können sich bis zu 1 Feld bewegen
- ▶ Schiffe der Klasse 2 können sich bis zu 2 Felder bewegen
- ▶ Schiffe der Klasse 3 können sich bis zu 3 Felder bewegen
- ▶ Schiffe der Klasse 4 können sich bis zu 4 Felder bewegen

Ausrichtung [Facing]: Die Richtung, in die ein Schiff gedreht ist, kann sich unterschiedlich auf seine Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten auswirken.

Schiffe der Klasse 1 und 2: Für jedes Feld, das sich ein Schiff der Klasse 1 oder 2 bewegen kann, kann es sich entweder 1 Feld gerade vorwärts bewegen oder sich um 90 Grad nach links oder rechts drehen und dann ein Feld vorwärts bewegen. Eine diagonale Bewegung ist nicht möglich. Das Schiff ist in die Richtung seiner Bewegung ausgerichtet.

Ein Schiff der Klasse 1 oder 2 kann sich nur vor einer Vorwärtsbewegung drehen. Es kann seine Bewegungsphase [move phase] nie mit einer 90° Drehung beenden.

Schiffe der Klasse 3 und 4: Schiffe der Klasse 3 und 4 können sich in jede Richtung bewegen, auch diagonal. Ein Schiff der Klasse 3 muss seine Ausrichtung am Ende der Bewegung anzeigen. Bei Schiffen der Klasse 4 macht die Ausrichtung keinen Unterschied.

Diagonale Bewegung: Eine diagonale Bewegung kostet so viel wie eine Bewegung in jede andere Richtung. Schiffe der Klasse 1 oder 2 können sich nicht diagonal bewegen.

Andere Schiffe: Ein Raumschiff kann sich durch ein Feld bewegen, das von einem verbündeten [allied] Raumschiff (ein Raumschiff in deiner Flotte [fleet]) besetzt ist, kann seine Bewegung jedoch nicht in einem besetzten Feld beenden. Ein Raumschiff kann sich nicht in oder durch ein Feld bewegen, das von einem gegnerischen [enemy] Raumschiff (ein Raumschiff in der Flotte [fleet] deines Gegenspielers) besetzt ist. Ausnahme: Schiffe der Klasse 1 und 2 versetzen gegnerische Raumjäger [enemy starfighters], deren Flächen sie betreten. Bewege einen versetzten Raumjäger [starfighter] den kürzesten möglichen Weg aus der Fläche des sich bewegenden Schiffes heraus (Der Beherrscher des Jägers [fighters] bestimmt das genaue Feld).

Die Sternenkarte [stellar grid] verlassen: Wenn ein Raumschiff die Sternenkarte [stellar grid] verlässt, ist es vor der Schlacht geflohen. Geflohene Schiffe gelten als zerstört [destroyed].

Raumjäger [Starfighters]: Wie auf der nächsten Seite beschrieben, beginnen Raumjäger [starfighters] nicht auf der Sternenkarte [stellar grid], sondern müssen von anderen Schiffen aus starten [launch].

Wenn sich ein Raumjäger [starfighter] in ein Feld bewegt, das zu einem gegnerischen Raumjäger [enemy starfighter] benachbart [adjacent] ist, muss er anhalten. An Schiffen anderer Klassen können sich Raumjäger [starfighters] ungehindert vorbeibewegen.

BEWEGUNGSBEISPIELE

(Siehe Abbildung auf S. 9 im englischen Regelbuch.)

BEWEGUNG EINES SCHIFFS DER KLASSE 1

(Super Star Destroyer Executor)

Bewegung eines Schiffes der Klasse 2

(Imperial Star Destroyer)

Bewegung eines Schiffes der Klasse 3

(Millennium Falcon)

BEWEGUNG EINES SCHIFFS DER KLASSE 4

(X-wing starfighter)

Raumjäger starten [Launch Fighters]

Nachdem sich in der Bewegungsphase [move phase] alle Schiffe in einer Flotte [fleet] bewegt haben, können die Schiffe dieser Flotte [fleet] Raumjäger starten [launch fighters]. Neu gestartete Jäger [fighters] werden benachbart [adjacent] zu dem Schiff, von dem aus sie gestartet sind, auf der Sternenkarte [stellar grid] platziert. Sie können sich nicht in der gleichen Runde [round] bewegen, in der sie gestartet sind.

Wenn ein Schiff Raumjäger starten [launch starfighters] kann, ist auf seiner Datenkarte [stat card] die Spezialfähigkeit [special ability] Startrampen [Fighter Launch], gefolgt von einer Zahl, vermerkt. Diese Zahl ist die maximale Anzahl an Jägern [fighters], die ein Schiff in einer Runde [round] starten [launch] kann.

Jägervorrat [Fighter Pool]: Raumjäger [Starfighters] sind nicht mit bestimmten Schiffen verbunden. Sie bilden einen Jägervorrat [fighter pool], aus dem man seine Jäger [fighters] bis zur Höchstgrenze nach Belieben starten [launch] kann, solange noch Jäger [fighters] übrig sind. Zerstörte Jäger [destroyed fighters] werden aus dem Spiel entfernt. Sie werden nicht in den Jägervorrat [fighter pool] zurückgelegt.

Angriffsphase [Attack Phase]

Der Spieler mit dem höheren Initiativewurf [initiative roll] ist in dieser Phase zuerst an der Reihe. Der erste Spieler greift mit allen Schiffen in seiner Flotte [fleet] an, danach der zweite Spieler. Man kann mit seinen Schiffen in beliebiger Reihenfolge angreifen und die Waffensysteme jedes Schiffes einmal pro Runde [round] abfeuern.

Die Waffensysteme fügen in dieser Phase Schaden [damage] zu, aber die

Ergebnisse dieses Schadens [damage] werden erst in der Schadensphase [damage phase] abgehandelt.

RAUMSCHIFFE DER KLASSE 1, 2 UND 3

Raumschiffe der Klasse 1,2 und 3 können jedes gegnerische [enemy] Schiff auf der Sternenkarte [stellar grid] angreifen, können jedoch nur benachbarte Jäger [adjacent fighters] (Raumschiffe der Klasse 4) angreifen. Andere Raumschiffe blockieren nicht die Sichtlinie und bieten keine Deckung. Wähle für einen Angriff ein gegnerisches [enemy] Schiff als Ziel [target] aus und arbeite die folgenden Schritte ab.

▶ **Schritt 1:** Wähle ein Waffensystem des angreifenden Schiffes. Wirf den W20 und addiere den Angriffswert [Attack rating] dieses Waffensystems. Manche Schiffe haben mehrere Waffensysteme, die jeweils verschiedene gegnerische Schiffe anvisieren können.

▶ **Schritt 2:** Bestimme die Seite [face] des verteidigenden Schiffes, die du anvisierst. Raumschiffe haben vier Seiten [faces]: Bug [front], Heck [rear] und zwei Längsseiten. [sides] Verschiedene Seiten [faces] können unterschiedliche Verteidigungswerte [Defense ratings] haben. Ist das Ergebnis des Angriffswurfs [attack roll] so hoch oder höher als die Verteidigung [Defense] der anvisierten Seite [face], so trifft der Angriff.

▶ **Schritt 3:** Wenn der Angriff trifft, fügt er Schaden [damage] in Höhe des Schadenswerts [Damage rating] des Waffensystems zu. Lege eine entsprechende Anzahl Schadensmarken [Damage counters] neben die Datenkarte [stat card] des anvisierten Schiffes.

Angriffswurf [Attack Roll]: W20 + Angriffswert [Attack Number]

Ist dieser mindestens so hoch wie der Verteidigungswert [Defense], so ist dies ein Treffer.

Ein Treffer verursacht Schaden [damage], der den Rumpf [Hull] senkt.

Kurzstreckenverteidigung [Point-Defense]: Größere Raumschiffe haben Kurzstrecken-Waffensysteme, um sich gegen nah herangekommene Raumjäger [starfighters, Schiffe der Klasse 4] zu wehren. Diese Eigenschaft wird durch einen Kurzstreckenverteidigungswert [Point-Defense rating] dargestellt (auf der Datenkarte [stat card] des Schiffes mit „PD“ abgekürzt). Ein Raumschiff mit einem Kurzstreckenverteidigungswert [Point-Defense rating] kann in der Angriffsphase [attack phase] jeden benachbarten gegnerischen Raumjäger [adjacent enemy starfighter] einmal angreifen. Kurzstreckenverteidigungswaffen [Point-Defense Weapons] können keine nicht benachbarten [nonadjacent fighters Jäger] oder Schiffe einer anderen Klasse angreifen. Verwende den Kurzstreckenverteidigungswert [Point-Defense rating] des Schiffes als seinen Angriffsbonus [Attack bonus]; jeder erfolgreiche Angriff verursacht 1 Punkt Schaden [damage]. Führe alle Kurzstreckenverteidigungsangriffe [Point-Defense attacks] zuerst durch.

Unterschiedliche Ziele: Ein Raumschiff mit mehreren Waffensystemen kann mit jedem System unterschiedliche Ziele angreifen. Man muss keine benachbarten [adjacent] Schiffe angreifen.

Angriffe auf Verbündete [allies]: Angriffe auf verbündete [allied] Raumschiffe (Raumschiffe in der Flotte [fleet] des Angreifers) sind nicht erlaubt.

Eine natürliche 20 ist ein kritischer Treffer [Critical Hit]: Wird eine natürliche 20 beim Angriffswurf [Attack Roll] gewürfelt (d. h der Würfel zeigt eine 20 an), so trifft der Angriff [Attack] automatisch, egal wie hoch der Verteidigungswert [Defense] ist. Zusätzlich ist es ein kritischer Treffer [Critical Hit]! Erhöhe den Schaden, den das Waffensystem mit diesem Angriff verursacht, um 1.

Eine natürliche 1 ist ein automatischer Misserfolg [Automatic Miss]: Wird eine natürliche 1 gewürfelt (d. h der Würfel zeigt eine 1 an), so schlägt der Angriff automatisch fehl, egal wie hoch der Bonus auf den Angriffswurf [Attack Roll] ist.

Verschiedene Seiten anvisieren (Siehe Abbildung auf S. 11 im englischen Regelbuch.)

Ein Schiff hat vier Seiten [faces]: Bug [front], Heck [rear] und zwei Längsseiten [sides]. Jede Seite [face] hat ihren eigenen Verteidigungswert [Defense].

Eine diagonale Linie zwischen zwei Seiten [faces] zählt als beide Seiten [faces] (nach Wahl des Angreifers). Im Beispiel unten kann der Imperial Star Destroyer entweder den Bug oder die linke Längsseite des Millennium Falcon angreifen (Der Spieler würde wahrscheinlich die Längsseite auswählen, die einen niedrigeren Verteidigungswert [Defense] hat).

Imperial Star Destroyer	Millennium Falcon
Heck	Heck
Längsseite	Längsseite
Längsseite	Längsseite
Bug	Bug

Waffen ausrichten

(Siehe Abbildung auf S. 12 im englischen Regelbuch.)

Super Star Destroyer Executor

X-wing Starfighter

X-wing Starfighter

Mon Calamari Star Defender Viscount

In seinem Zug kann der Super Star Destroyer seine Kurzstreckenverteidigungswaffen [Point-Defense weapons] benutzen, um einen Angriff gegen jeden benachbarten [adjacent] X-wing Starfighter durchzuführen. Er kann seine anderen Waffensysteme gegen den Mon Calamari Star Defender oder gegen beliebige überlebende X-wings richten.

Raumschiffe der Klasse 4

Raumschiffe der Klasse 4 (Raumjäger [starfighters]) unterliegen mit folgenden Ausnahmen den gleichen Angriffsregeln wie andere Raumschiffe:

- ▶ Ein Raumschiff der Klasse 4 muss zu einem Gegner benachbart [adjacent] sein, um anzugreifen oder angegriffen zu werden.
- ▶ Ein Raumschiff der Klasse 4 kann von benachbarten [adjacent] Raumschiffen der Klasse 4 oder durch die Kurzstreckenverteidigungssysteme [Point Defense systems] von benachbarten [adjacent] Raumschiffen der Klasse 1 und 2 angegriffen werden. Andere Waffensysteme können es normal anvisieren.

Spezialfähigkeiten [Special Abilities]

Verschiedene Raumschiffe haben Spezialfähigkeiten [special abilities] auf ihrer Datenkarte [stat card] aufgeführt. In der Quick Start Battle brauchst du dich um diese Spezialfähigkeiten [special abilities] noch nicht zu kümmern. Verwende sie erst, nachdem du die Grundlagen des Spiels gelernt hast.

Schadensphase [Damage Phase]

Obwohl die Spieler mit ihren Schiffen nacheinander angreifen, wird der Schaden [damage] gleichzeitig zugefügt. Nachdem sich alle Schiffe bewegt und angegriffen haben, werden Schadenseffekte [effects of damage] in dieser Phase abgehandelt.

Jedes Raumschiff hat einen Rumpfwert [Hull rating]. Dieser wird auf der Datenkarte [stat card] in Form von zwei Zahlen angegeben, die durch eine waagerechte Linie getrennt sind, wie etwa 7/3. Die erste Zahl steht für den Rumpf [Hull] des unbeschädigten [full strength] Schiffes. Die zweite Zahl ist sein Rumpfwert [Hull rating], wenn es so viel Schaden [damage] genommen hat, dass es beschädigt [reduced] ist.

Schadensabwicklung [Damage Resolution]: Kontrolliere, wie viel Schaden [damage] jedes Schiff genommen hat. Wenn der Gesamtschaden geringer ist als der Rumpfwert [Hull rating] des unbeschädigten [full strength] Schiffes, passiert nichts. Der Schaden [damage] verbleibt bei diesem Schiff, hat aber zunächst keine weiteren Auswirkungen.

Ist der Gesamtschaden genauso hoch oder höher als die Summe der Rumpfwerte [Hull ratings] im unbeschädigten [full strength] und beschädigten [reduced] Zustand, ist das Schiff zerstört [destroyed]. Entferne es von der Sternenkarte [stellar grid].

Ist der Gesamtschaden genauso hoch oder höher als der Rumpfwert [Hull Rating] des Schiffes im unbeschädigten [full strength] Zustand, entferne Schadensmarken [damage counters] in Höhe dieses Werts und drehe die Datenkarte [stat card] des Schiffes auf die beschädigte [reduced] Seite. Alle

überzähligen Schadensmarken [damage counters] verbleiben beim Schiff.
Beispiel 1: Dein Republic Assault Ship (Rumpf 5/3) hat in der Angriffsphase [attack phase] dieser Runde 4 Punkte Schaden [damage] genommen. Dies ist weniger Schaden [damage] als der Rumpfwert [Hull rating] des unbeschädigten [full strength] Schiffes, somit reicht es nicht aus, um die Datenkarte [stat card] deines Schiffes auf die beschädigte [reduced] Seite zu drehen. Die Schadensmarken [damage counters] verbleiben bei der Datenkarte [stat card].

Beispiel 2: Dein Republic Assault Ship hat in der Angriffsphase [attack phase] dieser Runde 7 Punkte Schaden [damage] genommen. Dies ist mehr Schaden [damage] als der Rumpfwert [Hull rating] des unbeschädigten [full strength] Schiffes, daher werden 5 Schadensmarken entfernt und die Datenkarte auf die beschädigte [reduced] Seite gedreht. 2 Schadensmarken [damage counters] bleiben übrig, die bei der Datenkarte [stat card] verbleiben. Das Republic Assault Ship ist jetzt beschädigt [reduced]. Nimmt es in den folgenden Runden 1 weiteren Punkt Schaden [damage], wird es zerstört [destroyed].

Beispiel 3: Dein Republic Assault Ship hat in der Angriffsphase [attack phase] dieser Runde 10 Punkte Schaden [damage] genommen. Dies ist mehr als der Rumpfwert [Hull rating] des unbeschädigten [full strength] und des beschädigten [reduced] Schiffes zusammen, somit wird das Schiff zerstört [destroyed].

Anmerkung: Manche Schiffe können nicht beschädigt [reduced] werden; ihr Rumpfwert [Hull rating] besteht nur aus einer Zahl. Sobald diese Schiffe genauso viel oder mehr Schaden nehmen, als der Rumpfwert [Hull rating] des unbeschädigten [full strength] Schiffes angibt, werden sie zerstört [destroyed].

REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

In diesem Abschnitt werden zusätzliche Regeln vorgestellt, mit denen du deine Raumschlachten erweitern kannst.

Eine Fleet [Flotte] zusammenstellen

Wie in der Quick Start Battle spielt ein Spieler die Flotte [fleet] der Hellen Seite [light side], der Macht, der andere Spieler spielt die Flotte [fleet] der Dunklen Seite [Dark Side]. Anstatt nur die Schiffe aus dem Starter Set zu verwenden, kannst du deine Flotte mit zusätzlichen Schiffen aus Starship Battles Boosterpackungen erweitern. In einem Standardszenario kann man bis zu 300 Punkte ausgeben, um seine Flotte [fleet] zusammenzustellen.

Kosten [Cost]: Die Punktkosten jedes Schiffes sind auf seiner Basis und in der rechten oberen Ecke der Datenkarte [stat card] angegeben

Etikette bei der Aufstellung

Stelle deine Flotte [fleet] mithilfe der Datenkarten [Stat Cards] geheim zusammen. Zeige deinem Gegner nicht, welche Schiffe du einsetzen wirst; halte lediglich deine Datenkarten [Stat Cards] griffbereit.

Die Zusammensetzung deiner Flotte [fleet] wird offengelegt, wenn die Sternenkarte [stellar grid] aufgebaut wird.

Die richtige Flotte für die richtige Schlacht

Flotten [fleets] haben verschiedene Stärken und Schwächen, abhängig davon, welche Schiffe darin enthalten sind. Probiere verschiedene Flottenzusammenstellungen aus und versuche ein Gefühl für ihr Zusammenspiel zu entwickeln. Jede Flotte [fleet] belohnt unterschiedliche Spielstrategien und -taktiken. Eine Flotte [fleet] könnte aus einer großen Zahl Raumjäger [starfighters] zusammengesetzt sein, die andere könnte aus wenigen sehr mächtigen Raumschiffen bestehen, während eine dritte Flotte [fleet] vielleicht versucht, zwei unterschiedliche Kampfstile miteinander zu verbinden. Je mehr Kombinationen du ausprobierst, desto mehr Tricks und Taktiken lernst du – und desto häufiger gewinnst du!

Aufstellen der Flotten

Beide Spieler decken ihre Flotten [fleets] gleichzeitig auf.

Würfelt mit dem W20. Der Spieler mit dem niedrigeren Ergebnis stellt zuerst auf, danach der andere Spieler. Die Flotte [fleet] der Dunklen Seite [Dark Side] wird innerhalb von 3 Feldern vom Rand der Sternenkarte [stellar grid] mit dem Planeten aufgestellt. Die Flotte [fleet] der Hellen Seite [Light Side] wird innerhalb von 3 Feldern vom anderen Rand aufgestellt.

Nachdem ihr eure Flotten [fleets] aufgestellt habt, würfelt die Initiative [initiative] aus, um die Schlacht zu beginnen.

SPEZIALFÄHIGKEITEN UND FLOTTENKOMMANDANTENBEFEHLE

Manche Waffensysteme von Raumschiffen haben besondere Effekte gegen bestimmte Arten von Zielen. Zusätzlich kann ein Raumschiff Spezialfähigkeiten [special abilities] auf seiner Datenkarte [stat card] angegeben haben. Zu guter Letzt bieten manche Raumschiffe Befehlsmarken [Command counters], die dem Beherrscher der Flotte [fleet] spezielle Aktionen ermöglichen. Die Regeln für spezielle Waffensysteme und Spezialfähigkeiten sind im Glossar aufgeführt. Flottenkommandantenbefehle [Fleet Commander options] werden auf S. 18 erläutert.

Gleichzeitige Effekte

Treten mehrere Effekte zur gleichen Zeit ein, so werden sie einer nach dem an deren ausgespielt. Gewöhnlich spielt die Reihenfolge keine Rolle, falls doch, so gelten folgende Regeln:

Wahl des Spielers: Betreffen mehrere Effekte einen oder mehrere Schiffe eines Spielers, so bestimmt dieser die Reihenfolge.

Agierender Spieler zuerst: Betreffen Effekte mehr als einen Spieler, so treten die Effekte des agierenden Spielers (der, dessen Schiff etwas tut) zuerst ein.

Spezialfähigkeiten [Special Abilities] einsetzen

Die meisten Spezialfähigkeiten [Special Abilities] sind automatisch. Sie sind entweder immer oder unter bestimmten Bedingungen aktiv. Beispiel: Der

Millennium Falcon hat Flugabwehrgeschütz +7 ([Antifighter Targeting +7] +7 auf den Angriff [Attack] gegen Jäger [fighters]). Greift man mit dem Millennium Falcon an, so muss man nicht entscheiden, ob man diese Spezialfähigkeit [special ability] einsetzt. Man erhält den Bonus automatisch, wenn man gegnerische Jäger [enemy fighters] attackiert.

Ziele von Spezialfähigkeiten [Special Abilities]

Wenn man einen Gegner als Ziel [target] für eine Spezialfähigkeit [special ability] auswählt, wie etwa Langstreckenbomber [Long Range Bomber], kommen die gleichen Regeln wie bei Angriffen [attacks] zur Geltung.

Geeignetes Ziel: Du kannst nur ein Ziel [target] der angegebenen Art auswählen, falls eins existiert. Zum Beispiel gibt Langstreckenbomber [Long Range Bomber] einem Jäger [fighter] die Fähigkeit, mit einer seiner Waffen ein bis zu 2 Felder entferntes Schiff der Klasse 3 oder größere Schiffe anzugreifen. Er kann die angegebene Waffe nicht verwenden, um einen Jäger [fighter] anzugreifen und er kann keine Schiffe angreifen, die mehr als 2 Felder entfernt sind.

Beispielrunde

Mark kontrolliert die Flotte [fleet] der Hellen Seite [Light Side], darunter der Mon Calamari Star Defender Viscount und Jennifer kontrolliert die Flotte [fleet] der Dunklen Seite [Dark Side], darunter der Super Star Destroyer Executor. In diesem Beispiel wollen wir uns nur auf diese beiden Schiffe konzentrieren.

Initiativephase [Initiative Phase]: Mark und Jennifer beginnen das Spiel mit den Initiativwürfen [initiative checks]. Mark würfelt auf dem W20 eine 15, Jennifer würfelt eine 7. Jennifer muss sich zuerst bewegen und darf dann erst als zweite angreifen, Mark hingegen wird sich als zweiter bewegen, dafür aber als erster angreifen.

Bewegungsphase [Move Phase]: Da sie bei der Initiative niedriger gewürfelt hat, bewegt sich Jennifer zuerst. Sie bewegt den Super Star Destroyer 1 Feld vorwärts. Danach lässt sie 2 Schiffe der Klasse 4 (Raumjäger [starfighters]) vom Super Star Destroyer aus starten und stellt sie in zu diesem Schiff benachbarte [adjacent] Felder.

Mark bewegt danach seinen Mon Calamari Star Defender. Er dreht das Schiff um 90 Grad und bewegt es 1 Feld vorwärts, um das Sperrfeuergeschütz in Stellung zu bringen (diese Waffe kann nur Gegner an den Längsseiten des Schiffes angreifen). Danach lässt er drei Raumjäger [starfighters] starten, die er zu seinem Schiff benachbart [adjacent] platziert.

Angriffsphase [Attack Phase]: Da er bei der Initiative höher gewürfelt hat, greift Mark zuerst an. Sein Mon Calamari Star Defender kann gegnerische Schiffe, die keine Jäger [fighters] sind, überall auf der Sternenkarte [stellar grid] anvisieren. Er hat vier Waffensysteme: Turbolaser [Turbolasers] (+5/4), Ionenkanone [Ion Cannon] (+5/3), Sperrfeuergeschütz [Barrage] (+8/4) und Frontale Geschützgruppe [Frontal Battery] (+2/3). Mark kann mit den Turbolasern [Turbolasers], der Ionenkanone [Ion Cannon] und dem Sperrfeuergeschütz [Barrage] jeweils einmal angreifen, wobei er die Reihenfolge beliebig festlegen kann. Er kann nicht mit der Frontalen Geschützgruppe [Frontal Battery] angreifen – diese kann nur nach vorne feuern und er hat sein Schiff so gedreht, dass es nicht mehr mit dem Bug [front] zum Feind steht. Er kann auch nicht die Kurzstreckenverteidigung [Point Defense] des Star Defenders verwenden, da keine Jäger [fighters] benachbart [adjacent] zu ihm stehen. Seine Jäger [fighters] stehen zu keinem gegnerischen [enemy] Schiff benachbart [adjacent] und können deshalb in dieser Runde [round] nicht angreifen.

Mark würfelt für jeden Angriff den W20. Er greift die Bugseite des Super Star Destroyers an, die einen Verteidigungswert [Defense] von 18 hat. Zuerst greift er mit dem Sperrfeuergeschütz [Barrage] an und würfelt eine 12. Dazu addiert er den Angriffsbonus [attack bonus] der Waffe (+8), was insgesamt 20 ergibt – ein Treffer. Diese Waffe verursacht normalerweise 4 Schaden [damage], aber der Super Star Destroyer hat SR 1 [DR 1], was die Höhe des erhaltenen Schadens [damage] um 1 reduziert. Jennifer legt 3 Scha-

denksmarken [damage counters] neben die Datenkarte [stat card] des Super Star Destroyers. Danach greift Mark mit den Turbolasern [Turbolasers] an und würfelt eine 15, was wieder einen Treffer ergibt ($15 + 5 = 20$). Jennifer legt 3 weitere Schadensmarken [damage counters] neben die Datenkarte [stat card] des Super Star Destroyers. Mark hat beim letzten Angriff Glück, als er mit der Ionenkanone [Ion Cannon] eine 20 würfelt – ein Kritischer Treffer [critical hit]! Dieser Angriff [attack] verursacht insgesamt 4 Punkte Schaden [damage]: 3 Punkte Grundscha-den, plus 1, weil Ionenkanonen [Ion Cannons] einen Bonus von +1 gegen unbeschädigte [full strength] gegnerische Schiffe erhalten (Schadenseffekte sind noch nicht abgehandelt), plus 1 weiterer für den Kritischen Treffer [critical hit], minus 1 für die SR [DR] des Ziels. Jennifer legt 4 weitere Schadensmarken [damage counters] neben die Datenkarte [stat card] des Super Star Destroyers.

Nachdem Mark angegriffen hat, greifen im Gegenzug Jennifers Schiffe an. Obwohl ihr Super Star Destroyer genügend Schaden genommen hat, um beschädigt [reduced] zu werden, greift er immer noch an, als ob er unbeschädigt [full strength] wäre, da die Schadenseffekte noch nicht abgehandelt wurden. Der Super Star Destroyer hat vier Waffensysteme: Turbolaser [Turbolasers] (+5/4), Ionenkanone [Ion Cannon] (+4/3), Sperrfeuergeschütz [Barrage] (+8/4) und Frontale Geschützgruppe [Frontal Battery] (+2/3). Jennifer kann mit den Turbolasern [Turbolasers], der Ionenkanone [Ion Cannon] und der Frontalen Geschützgruppe [Frontal Battery] jeweils einmal angreifen, wobei sie die Reihenfolge beliebig festlegen kann. Sie kann nicht mit dem Sperrfeuergeschütz [Barrage] angreifen – dieses kann nur zu den Längsseiten feuern und Jennifer hat ihr Schiff nicht gedreht. Sie kann auch nicht die Kurzstreckenverteidigung [Point Defense] verwenden, da keine Jäger [fighters] benachbart [adjacent] zum Super Star Destroyer stehen. Ihre Jäger [fighters] stehen zu keinem gegnerischen Schiff benachbart [adjacent] und können deshalb in dieser Runde [round] nicht angreifen.

Jennifer würfelt für jeden Angriff den W20. Sie greift die Längsseite des Mon Calamari Star Defenders an, die einen Verteidigungswert [Defense] von 14 hat. (Durch die Drehung, um das Sperrfeuergeschütz [Barrage] zu verwenden, wurde Marks Schiff damit auch verwundbarer gegen gegnerisches Feuer.) Jennifer greift zuerst mit den Turbolasern [Turbolasers] an und würfelt eine 11, genug für einen Treffer ($11 + 5 = 16$). Diese Waffe verursacht normalerweise 4 Schadenspunkte [points of damage], aber der Star Defender hat SR 1 [DR 1], was die Höhe des erhaltenen Schadens um 1 reduziert. Mark legt 3 Schadensmarken [damage counters] neben die Datenkarte [stat card] des Star Defenders. Danach greift sie mit der Frontalen Geschützgruppe [Frontal Battery] an, würfelt aber nur eine 6, was insgesamt 8 ergibt – ein Fehlschlag. Beim letzten Angriff mit der Ionenkanone [Ion Cannon] würfelt sie eine 18 – mehr als genug für einen Treffer. Dieser Angriff verursacht insgesamt 3 Schadenspunkte [points of damage]: 3 Punkte Grundscha-den, plus 1 für ein unbeschädigtes [full strength] Ziel, minus 1 für die SR [DR] des Ziels. Mark legt 3 weitere Schadensmarken [damage counters] neben die Datenkarte [stat card] des Star Defenders.

Schadensphase [Damage Phase]: Mark und Jennifer handeln Schadens-effekte gleichzeitig ab. In dieser Phase prüfen beide Spieler, ob ihre Schiffe genügend Schaden genommen haben, um beschädigt [reduced] oder zerstört [destroyed] zu werden.

Marks Mon Calamari Star Defender hat insgesamt 6 Punkte Schaden genommen. Er hat im unbeschädigten [full strength] Zustand einen Rumpf [Hull] von 10, damit reicht es nicht aus, um ihn beschädigt [reduced] zu machen. Die Schadensmarken [damage counters] verbleiben jedoch bei der Datenkarte [stat card] des Schiffes.

Jennifers Super Star Destroyer hat insgesamt 10 Punkte Schaden genommen. Er hat im unbeschädigten [full strength] Zustand ebenfalls einen Rumpf [Hull] von 10. Damit hat er genug Schaden genommen, um beschädigt [reduced] zu werden. Jennifer entfernt 10 Schadensmarken [damage counters], legt sie in den Vorrat zurück und dreht die Datenkarte [stat card] des Super Star Destroyers auf die beschädigte [reduced] Seite. Im beschädigten [red-

uced] Zustand hat das Schiff 10 Rumpf [Hull]: 10 weitere Schadenspunkte würden es zerstören. Beschädigt [reduced] hat das Schiff auf allen Seiten eine niedrigere Verteidigung [Defense] und kann die Waffensysteme Sperrfeuergeschütz [Barrage] und Frontale Geschützgruppe [Frontal Battery] nicht mehr einsetzen. Seine Kurzstreckenverteidigung [Point Defense] ist ebenfalls stark geschwächt.

Nach der Schadensphase [damage phase] beginnt eine neue Runde [round] mit einer neuen Initiativephase [initiative phase] um zu bestimmen, wer in der Runde [round] zuerst an der Reihe ist. Die Schlacht geht Runde für Runde weiter, bis eine Flotte [fleet] zerstört [destroyed] ist. Der Spieler mit überlebenden Raumschiffen gewinnt die Schlacht.

Flottenkommandantenbefehle [Fleet Commander Options]

Dieses Starter Set beinhaltet zwei Befehlsbögen des Flottenkommandanten [Fleet Commander sheets] Diese Befehlsbögen bieten zusätzliche taktische Möglichkeiten für deine Raumschiffe.

Manche Schiffe, wie etwa der Republic Cruiser, haben eine besondere Spezialfähigkeit [special ability] namens Befehl [command]. Der Befehlswert [Command rating] eines Schiffes gibt an, welche Schiffsklassen es beeinflussen kann. Für jeden Befehlseintrag [Command entry] auf seiner Datenkarte [stat card] erhält man 1 Befehlsmarke [Command Counter]. In jeder Runde [round] kann man die Befehlsmarken [Command counters] benutzen, um unter den auf dem Befehlsbogen vorgegebenen Flottenkommandantenbefehlen [Fleet Commander options] zu wählen.

Ein Befehlsbogen des Flottenkommandanten [Fleet Commander sheet] hat vier Bereiche, einen für jede Schiffsklasse [class of starship]. Um einen Flottenkommandantenbefehl [Fleet Commander option] auszuwählen, lege eine Marke in den gekennzeichneten Bereich neben dem Befehl. Ein Befehl betrifft im Allgemeinen alle Schiffe der genannten Klasse, solange nichts anderes angegeben ist.

Ein Flottenkommandantenbefehl [Fleet Commander option] bleibt bis zum Ende der Runde [round] in Kraft, in der er ausgewählt wurde. Entferne alle Befehlsmarken [Command counters] am Ende der Runde [round].

Befehle auswählen [Selecting Options]: Wann immer du möchtest, kannst du umgehend eine Befehlsmarke [Command counter] ausgeben, um einen Flottenkommandantenbefehl [Fleet Commander option] zu verwenden, egal ob du der aktive Spieler bist oder nicht. Zum Beispiel kannst du den Befehl Lockere Formation [Fly Casual] (hebe 1 Angriff auf) auswählen, sobald eines deiner Schiffe in der Angriffsphase [Attack phase] getroffen wird, obwohl der andere Spieler gerade der handelnde [acting] Spieler ist.

Wann werden Befehle gegeben: Du kannst Flottenkommandantenbefehle [Fleet Commander Options], die Bonusse auf Angriff [Attack], Schaden [Damage] oder Verteidigung [Defense] gewähren, sofort nach dem Ankündigen eines Angriffs auswählen, du musst dies jedoch tun, bevor der Angriffswurf [attack roll] durchgeführt wurde.

Mehrfache Befehle: Du kannst in einer Runde [round] mehrere Befehle auswählen. Sie können Schiffe verschiedener Klassen betreffen oder alle für die gleiche Klasse gelten. Man kann jedoch einen bestimmten Befehl nur einmal pro Runde auswählen. Grundsätzlich sind die Effekte verschiedener Flottenkommandantenbefehle kumulativ.

Begrenzte Befehlsmarken [Command Counters]: Jede Befehlsmarke [Command Counter], die ein Schiff zur Verfügung stellt, kann nur einmal pro Runde verwendet werden.

Szenarien und Spielloptionen

Du kannst besondere Szenarien erstellen, um den Spielspaß zu erhöhen. Dies können nachgestellte Schlachten aus den Filmen oder selbst entworfene Gefechte sein. Deiner Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Das folgende Beispiel stellt ein spezielles Szenario vor.

Zusammenstoß über Coruscant

Dieses Szenario stellt eine sich zuspitzende Schlacht über dem Planeten Coruscant dar. Wie in der Tabelle unten beschrieben, werden jeder Seite spezielle Streitkräfte zugeteilt. Die Streitkräfte der Hellen Seite [light side] rüsten sich für einen kühnen Schlag direkt ins Herz des Imperiums, indem sie versuchen, die *Executor*, das Flaggschiff der Imperialen Flotte, zu zerstören.

Abfangkreuzer [Interdict]: Solange der Imperial Interdictor Cruiser im Spiel ist, können beide Flotten ihre Raumjäger nur mit halbiertem Startrampenwert [fighter launch rate] starten lassen.

Sieg: Dieses Szenario verwendet die normalen Siegbedingungen (zerstöre die gegnerische Flotte).

Zusammenstoß über Coruscant – vorgegebene Flotten

Benutzt diese vorgegebenen Flotten für das Szenario Zusammenstoß über Coruscant, statt eigene Flotten zu erstellen.

Flotte der Dunklen Seite		Flotte der Hellen Seite	
Super Star Destroyer <i>Executor</i>	150	Mon Calamari Star Defender	
	<i>Viscount</i>	150	
Imperial Star Destroyer	52	Mon Calamari Cruiser	
		Home One	50
Imperial Interdictor Cruiser	32	Millennium Falcon	25
Slave I (Boba Fett)	24	Luke Skywalker's X-wing	9
Darth Vader's TIE Advanced xl	11	4 B-wing Starfighter	24
4 TIE Bomber	16	4 V-wing Starfighter	12
TIE Fighter	5	3 X-wing Starfighter	18
TIE Fighter Ace	4	3 Y-wing Starfighter	12
TIE Interceptor	6		
	300		300

Teamspiel

Mit vier Spielern kann man eine Raumschlacht in Teams ausfechten. Zwei Spieler kontrollieren die Flotten [fleets] der Hellen Seite [Light Side], die anderen beiden kontrollieren die Flotten [fleets] der Dunklen Seite [Dark Side]. Das Spiel endet, wenn beide Flotten [fleets] eines Teams vollständig zerstört [destroyed] sind.

Beide Flotten [fleets] eines Teams stellen sich im gleichen Startgebiet auf, die Aufstellungsreihenfolge wechselt jedoch. Auf diese Weise handelt ein Spieler eines Teams eine Phase ab, danach ein Spieler des anderen Teams und so weiter. In der Initiativephase [initiative phase] wird für jedes Team ein Wurf [check] durchgeführt.

Einzigartige Schiffe [Unique Ships]: Genau wie die Flotte [fleet] eines einzelnen Spielers kann ein Team nicht mehr als ein Exemplar eines einzigartigen [Unique] Schiffes haben.

Verbündete [Allies]: Raumschiffe in der Flotte [fleet] eines Teamkollegen sind Verbündete [allies] deiner Schiffe.

Raumschiffkonkordanz

In einer Zivilisation, die sich über eine ganze Galaxis erstreckt, bilden Raumschiffe die Grundlage für Reisen, Handel und politische Kontrolle. Sie sind üblicherweise mit Waffen und Verteidigungssystemen ausgestattet und haben außerdem einen Hyperraumantrieb, um die riesigen Entfernungen zwischen Planeten und Sternen in relativ kurzer Zeit zu überbrücken. Diese zusammengefasste Konkordanz bietet einen kurzen Überblick über die Raumschifftechnologie und die im Set *Starship Battles* enthaltenen Raumschiffe.

Raumschifftechnologie

Das Wunder der Raumfahrt ist in der galaktischen Gesellschaft alltäglich geworden. Niemand würde einen zweiten Gedanken an Sensoren, Lebenserhaltungssysteme, künstliche Schwerkraft oder Repulsorlift-Generatoren verschwenden. Die folgenden Systeme kommen in fast allen weiter unten beschriebenen Raumschiffen vor.

Hyperraumantrieb

Mithilfe von hoch entwickelten Navigationscomputern und Astrogationskarten berechnen Raumschiffe Sprünge durch die schattenhafte Dimension des Hyperraums und ermöglichen mit ihrem Hyperraumantrieb Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit.

Unterlichtgeschwindigkeitsantrieb

Bei Reisen durch den normalen Raum (auch Realraum genannt) verwenden die meisten Raumschiffe den ULgeschwindigkeitsantrieb des Ionenmotors.

Schilde

Die meisten Raumschiffe haben zwei Arten von Deflektorschildern, um sich vor den Gefahren des Weltraums zu schützen. Partikelschilde halten feste Objekte wie Sprengwaffen und Weltraumschutt ab. Energieschilde absorbieren rohe Energie und Strahlung, wie etwa Laser- und Blasterbeschuss.

Waffen

Weltraumflüge sind gefährlich und die meisten Raumschiffe begeben sich nur bewaffnet auf Weltraumreisen.

Blasterkanone [Blaster Cannon], auch Blitzkanone genannt: Schwere Artillerie, die Energiestöße abfeuert.

Laserkanone [Laser Cannon]: Laserkanonen sind stärkere Blaster, die Stöße konzentrierter Energie abfeuern.

Ionenkanone [Ion Cannon]: Diese Waffen legen ihre Ziele lahm, ohne dauerhaften Schaden zu verursachen. Sie stören elektrische und mechanische Systeme.

Sprengraketen [Concussion Missiles]: Geschosse, die sich mit Unterlichtgeschwindigkeit bewegen und beim Aufprall vernichtende Schockwellen erzeugen. Sie werden am besten gegen langsame oder stationäre Ziele eingesetzt.

Protonentorpedos [Proton Torpedos]: Diese Geschosse senden eine vernichtenden Protonenwelle aus, die die Energieschilde eines Schiffes umgeht. Raumjäger haben oft eine begrenzte Anzahl dieser Waffen, um größere Schiffe anzugreifen.

Turbolaser [Turbolasers]: Turbolaser sind größere und wirkungsvollere Laserkanonen, die auf Großkampfschiffen (Schiffe der Klasse 1 und 2) eingesetzt werden.

RAUMSCHIFFE DER GALAXIS

Diese Raumschiffe sind im Starship Battles Set verfügbar, entweder im Starter Game oder in Booster Packs [Boosterpackungen].

Schiffe der Klasse 1

Schiffe dieser Klasse sind die Flaggschiffe einer Flotte.

Mon Calamari Schlachtschiff Viscount [Mon Calamari Star Defender V] *Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik.*

Dieses gewaltige Schlachtschiff der Mon Calamari Flotte war das Aushängeschild der Streitkräfte der Rebellenallianz. Star Defenders wurden ursprünglich für Entdeckungsreisen und zur Kolonisierung gebaut, doch die Mon Calamari modifizierten sie für die Schlacht, um der Tyrannei des Imperiums entgegenzutreten.

Super Sternenerstörer Executor [Super Star Destroyer Executor] *Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik*

Der Super Star Destroyer Executor, Lord Vaders mobile Kommandozentrale auf dem Höhepunkt des Galaktischen Bürgerkriegs, spielte eine wesentliche Rolle in der Schlacht um Endor. Strotzend vor Waffen und Verteidigungssystemen, mit Dockbuchten voller Raumjäger und Truppen, war der Super Sternenerstörer das gewaltigste Großkampfschiff, das jemals vom Imperium gebaut wurde.

Schiffe der Klasse 2

Zu dieser Klasse gehören die meisten Kriegsschiffe und große, bewaffnete Transportschiffe.

Mon Calamari Kreuzer Home One] [Mon Calamari Cruiser Home One

Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Das Hauptquartier der Rebellenallianz und Admiral Ackbars persönliches Flaggschiff während der Schlacht um Endor, wo die Home One ihre Ionenkanonen, Turbolaser und Raumjäger mit erstaunlicher Wirkung einsetzen konnte.

Mon Calamari MC80

Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Der MC80 war der typische Sternenkreuzer [Star Cruiser] der Mon Calamari/Rebellenallianz-Flotte: Stabil, vielseitig und von fremdartiger Schönheit. Obwohl ursprünglich als Raumschiff für friedliche Missionen konzipiert, konnte es problemlos mit seinen imperialen Gegenstücken mithalten.

Rebellen Sturmflotte [Rebel Assault Frigate]

Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Die genialen Techniker der Allianz modifizierten den Imperial Dreadnought heavy cruiser und erschufen so die Assault Frigate. Diese brachte höhere Leistung bei geringerem Kraftstoffverbrauch und war wendiger als das Schiff, auf dem sie basierte.

Angriffskreuzer der Republik [Republic Assault Ship]

Klonkriege

Der Angriffskreuzer war eines der ersten militärischen Fahrzeuge, die entwickelt wurden, um der wachsenden Bedrohung durch die Separatistenbewegung entgegenzutreten. Er wurde für Planetenangriffe gebaut. In Raumschlachten arbeitete er oft mit Raumjägern und Schlachtschiffen zusammen.

Sternenzerstörer der Venator-Klasse [Venator-Class Star Destroyer]

Klonkriege

Der Venator-Class Star Destroyer war ein mittelschweres, vielseitiges Kriegsschiff, das als Teil der Anstrengungen der Galaktischen Republik gebaut wurde, die Separatistenrevolte zu beenden und die Klonkriege zu gewinnen. Er diente sowohl als Kampfschiff als auch als Transporter für Raumjäger.

Fregatte des Bankenklans [Banking Clan Frigate]

Klonkriege

Diese mächtigen Sternenfregatten bewachten einst die Tresorwelten des Intergalaktischen Bankenklans. Während der Klonkriege wurden sie für die Flotte der Separatisten zu Kommunikations- und Kampfschiffen umgebaut.

Zerstörer der Handelsgilde [Commerce Guild Destroyer]

Klonkriege

Dieser leichte Zerstörer wurde von der Handelsgilde zur Unterstützung der Separatisten eingesetzt und war am effektivsten, wenn er in großer Anzahl eingesetzt wurde.

Imperialer Sternenzestörer [Imperial Star Destroyer]

Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Der Imperiale Sternenzestörer bildete von den frühesten Tagen des Imperiums bis weit nach dem Galaktischen Bürgerkrieg das Rückgrat der Imperialen Flotte. Er besaß ein vielfältiges Arsenal an Angriffswaffen und konnte ein Geschwader TIE Raumjäger transportieren.

Imperialer Abfangkreuzer [Imperial Interdictor Cruiser]

Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Ausgerüstet mit vier starken Gravitationsprojektoren konnte dieses Imperiale Raumschiff Masse im Realraum manipulieren, um Hyperraumflüge zu stören und um Schiffe daran zu hindern, ihren Hyperraumantrieb zu benutzen.

Invisible Hand

Klonkriege

Die Invisible Hand war das Flaggschiff der Separatisten beim Überfall auf Coruscant und stand unter dem Befehl von General Grievous. Als modifizierter Transporter/Zerstörer war sie ebenso tödlich wie ihr Kommandant und wegen ihrer kühnen Angriffsflüge, verwegenen Manöver und ihrem mächtigen Waffenarsenal gefürchtet.

Kampfschiff der Handelsföderation [Trade Federation Battleship]

Klonkriege

Die Handelsföderation baute ihre Flotte von Frachttransportern zu vielseitigen Kriegsschiffen wie diesem um. Durch den Einbau von Laserkanonen und Turbolasern, Geschwadern von Droiden Raumjägern und ganzen Lagerräumen voller Kampfdroiden und Unterstützungsfahrzeugen konnten die Kampfschiffe der Handelsföderation die Separatisten im Krieg gegen die Republik unterstützen.

Droiden-Kontrollschiff der Handelsföderation [Trade Fed. Droid Control Ship]

In ihren Anstrengungen, die Republik zu stürzen, setzte die Handelsföderation Legionen von Kampfdroiden ein. Diese gewaltigen Raumschiffe enthielten einen zentralen Kontrollcomputer, um die unzähligen Kampfdroiden und Droiden Raumjäger unter ihrem Befehl zu koordinieren.

Schiffe der Klasse 3

Zu dieser Klasse gehören Shuttles, Transporter und leichte Kriegsschiffe.

RASENDER FALKE [MILLENNIUM FALCON]

Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Der legendäre Millennium Falcon war Han Solos persönliches Raumschiff, das ihm half, seinen Ruf als Pilot und Schmuggler und später als Held der Allianz aufzubauen. Dieser stark umgebaute und aufgewertete leichte Corellianische Frachter war eines der schnellsten und bestausgerüsteten Schiffe der Galaxis – trotz seiner Neigung, im umpassendsten Moment den Dienst zu versagen.

OUTRIDER

Galaktischer Bürgerkrieg

Dieser modifizierte Corellianische Frachter leistete dem Söldner Dash Rendar sowohl bei seinen illegalen Aktivitäten als auch bei der Unterstützung der Rebellenallianz vor der Schlacht um Endor gute Dienste.

Rebellenkreuzer [Rebel Cruiser]

Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Ursprünglich vom Imperium in Auftrag gegeben, fielen einige dieser Nebulon-B Fregatten in die Hände der Rebellenallianz. Sie dienten als Truppentransporter, Versorgungskreuzer, Begleitschiffe und Transporter für Raumjäger.

Rebellentransporter [Rebel Transport]

Klonkriege, Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Der typische mittelschwere Transporter hatte sich mit den Jahren nicht viel verändert und wurde von der Rebellenallianz häufig im Galaktischen Bürgerkrieg eingesetzt. Er bestand im Grunde aus modularen Frachträumen und einer schützenden Außenhülle. Das Schiff hatte nur wenige Waffen und verließ sich auf den Schutz durch Begleitschiffe.

Kreuzer der Republik [Republic Cruiser]

Klonkriege

Ursprünglich von der Republik für diplomatische Missionen verwendet, wurde der Kreuzer der Consular-Klasse später mit stärkeren Waffen für den Einsatz während der Klonkriege ausgestattet.

TANTIVE IV

Klonkriege, Galaktischer Bürgerkrieg

Die Tantive IV, eine Corellianische Korvette, war jahrzehntelang in den Diensten des Königlichen Hauses von Alderaan. Während der Klonkriege war dieses Fahrzeug das persönliche Transportschiff von Bail Organa. Im

Galaktischen Bürgerkrieg benutzte Prinzessin Leia es für diplomatische Reisen, die als Deckmantel für ihre geheimen Missionen für die wachsende Rebellenallianz dienten.

WILD KARRDE

Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Das persönliche Transportschiff des Schmugglers Talon Karrde war ein stark modifizierter Corellianischer Großraumfrachter. Unter der verbeulten, schwerfällig wirkenden Oberfläche verbarg sich ein fähiges mobiles Kommunikationszentrum und eine Bewaffnung, die mit Kriegsschiffen derselben Klasse vergleichbar war.

Imperiale Raumfähre [Imperial Shuttle]

Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Die Raumfähre der Lambda-Klasse beförderte hochrangiges Personal und Ausrüstung zwischen Schiffen der Imperialen Flotte und von Planet zu Planet. Gut bewaffnet und langstreckentauglich war sie hervorragend für verdeckte Operationen geeignet.

Palpatines Shuttle

Klonkriege

In der unsicheren Zeit der Klonkriege benutzte Imperator Palpatine der Shuttle der Theta-Klasse als sicheren, persönlichen Transporter. Stabil gebaut und für hohe Geschwindigkeiten ausgelegt, war Palpatines Shuttle ein Fahrzeug auf dem neuesten Stand der Technik.

Sith Infiltrator

Klonkriege

Die mysteriösen Sith Infiltrator Angriffsschiffe waren vollgepackt mit experimenteller Technologie, darunter der Prototyp eines Ionenantriebs, ein starker Hyperraumantrieb und eine Tarnvorrichtung. Darüber hinaus verfügten sie über vernichtende Waffen und eine hervorragende Manövrierfähigkeit. Darth Mauls Infiltrator hieß Scimitar.

SLAVE I

Klonkriege, Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Slave I, das persönliche Schiff eines Kopfgeldjägers, diente zuerst Jango Fett und später seinem Nachkommen Boba Fett. Unter Jangos Kommando hatte die Slave I, ein modifiziertes Patrouillen- und Angriffsschiff der Firespray-Klasse, schnell ladende Laser und seismische Minenleger. Boba ersetzte diese durch Ionenkanonen und einen Traktorstrahlprojektor.

VIRAGO

Galaktischer Bürgerkrieg

Die Virago, ein modifizierter StarViper Angriffsjäger, war das persönliche Transport- und Angriffsschiff von Prinz Xizor, Anführer des Verbrechersyndikats Black Sun.

Schiffe der Klasse 4

Alle Schiffe der Klasse 4 sind Raumjäger.

A-Flügel Raumjäger [A-wing Starfighter]

Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Der A-wing war der schnellste Raumjäger der Rebellenallianz, hervorragend geeignet für schnelle Missionen, Langstreckenaufklärung und chirurgische Schläge gegen Großkampfschiffe.

ARC-170 Raumjäger [ARC-170 Starfighter]

Klonkriege

Stabil und haltbar, war der Agressive Reconnaissance (ARC) Jäger für die gefährlichsten Missionen gebaut worden. Mit einem eingebauten Hyperraumantrieb, Navigationsdroiden und einer Besatzung von drei Klonkriegern [Pilot, Kopilot und Schütze] war dieses gut bewaffnete und gepanzerte Schiff einer Überzahl an Droiden Raumjägern mehr als gewachsen.

B-Flügel Raumjäger [B-wing Starfighter]

Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Der B-wing war einer der am stärksten bewaffneten Raumjäger der Rebel-

lenallianz und hervorragend für Angriffe auf Großkampfschiffe geeignet. Er diente auch als Eskorte für andere Raumjäger.

Jedi Abfangjäger [Jedi Interceptor]

Klonkriege

Der Jedi Interceptor war ein kompakter Raumjäger, gebaut, um von einem Piloten gesteuert zu werden, der die Macht benutzen konnte. Dadurch wurde er zu einem Symbol der Hoffnung und Autorität für die Klontuppen der Republik. Er verwendete einen Astromech-Droiden als Kopilot und benötigte einen Hyperantriebsverstärker, um auf Lichtgeschwindigkeit zu kommen.

Jedi Raumjäger [Jedi Starfighter]

Klonkriege

Vor der Entwicklung des Jedi Interceptor war dieses Aufklärungsfahrzeug die erste Wahl für Jedi-Ritter. Mit beeindruckenden Schilden und guter Bewaffnung diente der Jedi Starfighter der Ordnung, bis ein umfassender Krieg in der Galaxis ausbrach.

Naboo Abfangjäger [Naboo Starfighter]

Naboo Royal N-1 Raumjäger dienten als Aufklärer und Patrouillenfahrzeuge, bis die Schlacht um Naboo und die folgenden Klonkriege sie in vollwertige Kampfschiffe verwandelten.

SoroSuub Patrouillen-Jäger [SoroSuub Patrol Fighter]

Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Dieser Raumjäger sollte die Interessen der SoroSuub Corporation im Sullust System und in der gesamten Galaxis verteidigen. Als sich Sullust vom Imperium lossagte und offen der Rebellenallianz beitrug, wurde dieses Fahrzeug in das Waffenarsenal der Rebellion eingegliedert.

Utapaun P-38 Raumjäger [Utapaun P-38 Starfighter]

Klonkriege

Der P-38 war ein stabiler Raumjäger mit Hyperraumantrieb, der zur Verteidigung des entlegenen Planeten Utapau eingesetzt wurde. Er war zudem hervorragend zur Langstreckenaufklärung geeignet.

V-Flügel Raumjäger [V-wing Starfighter]

Klonkriege

Der V-wing Starfighter war ein schwer zu fassendes Schiff mit tödlichen, schwenkbaren Laserkanonen und besonders schnell und manövrierfähig. Der Klonkrieger-Pilot wurde von einem Astromech-Droiden unterstützt.

X-Flügel Raumjäger [X-wing Starfighter]

Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Der X-wing Starfighter war das Rückgrat der Rebellenallianz im Galaktischen Bürgerkrieg. Mit seiner erstaunlichen Angriffskraft, guten Verteidigungsfähigkeiten durch Geschwindigkeit, Panzerung und Schilde und mit seinem Hyperraumantrieb war der X-wing eine Kriegswaffe ohne Gleichen. Luke Skywalker und Wedge Antilles waren unter den Piloten, deren Heldentaten im X-wing der Rebellion Antrieb gaben.

Y-Flügel Raumjäger [Y-wing Starfighter]

Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Der robuste Y-wing Starfighter war nicht so schnell oder auffällig wie der X-wing, leistete der Rebellion aber gute Dienste im Galaktischen Bürgerkrieg. Mit zwei Mann Besatzung und einer rückwärtigen Ionenkanone war er besonders effektiv gegen TIE Bomber.

Asajj Ventress's Starfighter

Klonkriege

Asajj Ventress erhielt eine Anzahl von Geonosischen Raumjägern der Fanblade-Klasse zu ihrem persönlichen Gebrauch, als sie zu einer Schülerin von Count Dooku wurde. Gut gepanzert und für heimliche Operationen gebaut, war dieses Schiff besonders tödlich, wenn es von einem Adepten der dunklen Seite gesteuert wurde.

CloakShape Fighter

Klonkriege, Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Einfach modifiziert und aufgewertet, wurde der vielseitige CloakShape nicht nur von den Jedi in den Klonkriegen, sondern auch von Piraten, Kopfgeldjägern und örtlichen Milizen in der Ära der Neuen Republik eingesetzt.

Darth Vader's TIE Advanced

Galaktischer Bürgerkrieg

Darth Vader steuerte den TIE Advanced Prototyp in der Schlacht um Yavin. Sein stärkerer Ionenreaktor erhöhte die Durchschlagskraft seiner Waffen gegenüber einem normalen TIE Fighter. Im Kampf wurde er von einem Deflektorschildgenerator geschützt.

Droid Tri-Fighter

Klonkriege

Vollgepackt mit fortschrittlicher Droidenintelligenz, waren die Droid Tri-Fighter schnelle, wendige und überlegene Raumjäger, die hervorragend für den Nahkampf geeignet waren.

General Grievous's Starfighter

Klonkriege

Der Separatistenführer General Grievous flog einen von der Schlacht gezeichneten Belbullab-22 Raumjäger, der mit schnell ladenden Laserkanonen bewaffnet war. Er benutzte seinen Jäger, wenn er ohne Gefolge reisen wollte oder um ins Zentrum einer Raumschlacht zu gelangen.

Geonosian Starfighter

Klonkriege

Die kraftvollen Raumjäger der Nantex-Klasse, auch „Schnabelflügel“ genannt, schützten die Kampfdroiden-Fabriken von Geonosis und wurden in zahlreichen Schlachten in der ganzen Galaxis eingesetzt.

Scarab Droid Starfighter

Klonkriege

Dieser Raumjäger war ein unbemanntes Aufklärungs- und Angriffsfahrzeug, das von der Handelsföderation bei der Eroberung des Outer Rim eingesetzt wurde.

Techno Union Starfighter

Klonkriege

Ein kleines Kurzsteckenschiff, das zum Schutz der Interessen der Separatisten in der Galaxis eingesetzt wurde. Der Techno Union Raumjäger war leicht zu produzieren und relativ einfach zu fliegen.

TIE Bomber

Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Der TIE Bomber war die schwere, taktische Version des TIE Fighters, besonders geeignet für Angriffe gegen Planetenziele und Großkampfschiffe.

TIE-Jäger [TIE Fighter]

Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Der Imperiale TIE Fighter besaß keinen Hyperantrieb, keine Deflektorschilde und keine Lebenserhaltungssysteme, um seine Geschwindigkeit zu erhöhen. Dies machte ihn zu einem der schnellsten und wendigsten Raumjäger. Er war außerdem einfach und leicht zu bauen und das Imperium produzierte große Mengen dieser Schiffe, um seine Feinde zu bezwingen.

TIE-Abfangjäger [TIE Interceptor]

Galaktischer Bürgerkrieg, Neue Republik

Der TIE Interceptor wurde aus dem fortschrittlichen Prototyp entwickelt, den Darth Vader bei der Schlacht um Yavin flog. Er war der schnellste TIE Fighter und besaß eine größere Feuerkraft. Der Imperator träumte davon, alle TIE-Modelle durch dieses Schiff zu ersetzen, bis sein Traum in der Schlacht um Endor platzte.

Vulture-Droiden-Raumjäger [Vulture Droid Starfighter]

Klonkriege

Ein Kurzstreckenschiff mit Droidenintelligenz, das darauf programmiert war, in Einklang mit unzähligen gnadenlosen Gegenständen anzugreifen. Der Droiden-Raumjäger war schnell und tödlich und verschwendete keinen Gedanken an seine eigene Sicherheit oder sein eigenes Überleben.

GLOSSAR

Das Glossar erläutert die Spielbegriffe sowie die Schlüsselworte der Datenkarten. Es enthält weiterhin detaillierte Informationen zu den Spezialfähigkeiten [special abilities] in alphabetischer Reihenfolge.

Ein Raumschiff, das eine Spezialfähigkeit [special ability] nutzt, wird als „dieses Schiff“ erwähnt. Flottenkommandantenbefehle [Fleet Commander options] werden als „(Befehl)“ [Command] genannt. Schiffswerte, Spezialfähigkeiten und andere Begriffe, die auf einer Karte erscheinen, sind im Englischen groß geschrieben, andere Spielbegriffe hingegen nicht.

Zur besseren Übersichtlichkeit sind hier die englischen Begriffe zuerst angegeben.

Acting [agierend]: Das agierende Schiff ist das Schiff, das sich gerade bewegt, angreift, eine Spezialfähigkeit [Special Ability] oder einen Flottenkommandantenbefehl [Fleet Commander option] einsetzt. Der agierende Spieler ist derjenige, zu dessen Flotte dieses Schiff gehört. Normalerweise ist das agierende Schiff dasjenige, das gerade am Zug ist, doch in manchen Fällen, z.B. durch Flottenkommandantenbefehle [Fleet Commander options] oder bestimmte Spezialfähigkeiten [special abilities], agieren Schiffe auch außerhalb der normalen Reihenfolge.

adjacent [benachbart]: Ein Feld besetzend, das sich unmittelbar neben dieser Fläche befindet (auch diagonal).

ally/allied ship [Verbündeter/Verbündetes Schiff]: Ein Schiff in der gleichen Flotte [fleet]. Bei Teamgefechten zählen auch die Schiffe des Partners als Verbündete [allies].

Advanced Communications Array [Fortschrittliches Kommunikationssystem]: Wenn ein Schiff der Flotte über ein Fortschrittliches Kommunikationssystem [Advanced Communications Array] verfügt, darf der Spieler der Flotte seine Initiativeprobe [initiative check] einmal wiederholen (das neue Ergebnis muss akzeptiert werden).

Antifighter Targeting [Flugabwehrgeschütz]: Dieses Schiff hat zusätzliche Kurzstreckenwaffen zur Abwehr von Raumjägern. Es erhält den angegebenen Bonus, wenn es Raumschiffe der Klasse 4 angreift.

Assault [Sturzflug]: Dieser Jäger kann die Bewegung von anderen Jägern nicht unterbrechen.

Attack [Angriffswert] (Schiffswert): Der Bonus, den das Waffensystem des Schiffs auf den Angriffswurf addiert.

attack [Angriff]: Ein Schiff kann gegnerische Schiffe mit jedem seiner Waffensysteme angreifen.

Attack Formation [Angriffsformation] (Befehl, Klasse 4): Jedes Waffensystem aller Schiffe der Klasse 4 erhält einen Bonus von +2 auf den Angriffswert gegen gegnerische Jäger.

attack phase [Angriffsphase]: Schiffe können nur in der Angriffsphase [attack phase] einer Runde [round] angreifen.

attack roll [Angriffswurf]: Ein Wurf, der bestimmt, ob ein Angriff [attack] trifft. Würfel mit einem W20 und addiere den Angriffswert des Waffensystems plus eventuelle Bonusse dazu. Ist das Ergebnis mindestens so hoch wie der Verteidigungswert [Defense] des Zieles [target], so trifft der Angriff [attack] und verursacht Schaden [damage]. Eine natürliche 20 ist immer ein Treffer und verursacht als kritischer Treffer [critical hit] 1 Extrapunkt Schaden. Eine natürliche 1 ist immer ein Fehlschlag.

Barrage [Sperrfeuergeschütz] (Waffensystem): Dieses Waffensystem ist nur auf den mächtigsten Großkampfschiffen zu finden und kann einen vernichtenden Angriff starten. Die Feuerzone ist auf die Breitseite beschränkt.

Blaster Cannon [Blastergeschütz] (Waffensystem)

bonus [Bonus]: Bonusse werden auf Würfelwürfe oder Spielwerte addiert. Ein Bonus ist eine Zahl mit einem „+“ Zeichen. Die meisten Bonusse sind kumulativ, jedoch nicht mit sich selbst.

Bounty Hunter [Kopfgeldjäger]: Kopfgeldjäger addieren den angegebenen Bonus auf den Angriffswert gegen Einzigartige [Unique] Schiffe.

broadside [Breitseite]: Manche Waffensysteme können gegnerische Schiffe nur in der Feuerzone der Längsseiten angreifen. Eine Breitseite [broadside] ist so breit wie die Fläche des Schiffes an dieser Seite und erstreckt sich vom Schiff aus über die gesamte Sternenkarte [stellar grid].

Buzz Droids [Buzzdroiden]: Jedes Ziel, das von Sprengraketen [Concussion Missiles] dieses Schiffs getroffen wurde, erhält bis zum Ende der Runde [round] einen Abzug von 1 auf seinen Verteidigungswert [Defense].

Capital ship [Großkampfschiff]: Ein Schiff der Klasse 1 oder 2 wird manchmal als Großkampfschiff bezeichnet.

class [Klasse] (Schiffswert): Die Klasse [class] eines Schiffes ist ein Maß für seine Größe. Es gibt vier Schiffsklassen: 1, 2, 3 oder 4. In der Bewegungsphase [move phase] kann sich ein Schiff eine Anzahl von Feldern entsprechend seiner Klasse bewegen.

Cloak [Tarnvorrichtung]: Dieses Schiff muss nicht anhalten, wenn es ein Feld betritt, das benachbart [adjacent] zu einem Schiff mit Traktorstrahlen [Tractor Beams] liegt.

Command [Befehl] (Schiffswert): Dieses Schiff kann die Aktionen seiner Flotte [fleet] in einer Runde [round] beeinflussen. Der Befehlswert [Command rating] des Schiffes gibt an, welche Schiffsklassen es beeinflussen kann; manche Schiffe können auf mehr als eine Klasse Einfluss nehmen. Für jeden Befehlseintrag [Command entry] auf der Datenkarte [stat card] des Schiffes wird eine Marke zur Verfügung gestellt, die für Flottenkommandantenbefehle [Fleet Commander options] verwenden kann. Sobald eine Befehlsmarke [Command counter] verbraucht ist, kann sie in der Schlacht kein zweites Mal eingesetzt werden.

Ein Schiff kann mehrere Befehlsmarken [Command counters] pro Runde beisteuern.

Command counter [Befehlsmarke]: Ein Schiff stellt eine oder mehrere Marken zur Verfügung, die für die Verwendung von Flottenkommandantenbefehlen [Fleet Commander options] benutzt werden. Um einen Flottenkommandantenbefehl [Fleet commander option] zu benutzen, lege eine Marke auf das entsprechende Feld des Befehlsbogens des Flottenkommandanten [Fleet Commander sheet]. Sobald eine Befehlsmarke [Command counter] verbraucht ist, kann sie in der Schlacht kein zweites Mal eingesetzt werden.

Concussion Missiles [Sprengraketen] (Waffensystem): Dieses Waffensystem erhält einen Bonus von +2 auf den Angriffswert gegen Nichtjäger.

critical hit [Kritischer Treffer]: Ein Treffer, der eine vitale Stelle trifft und Zusatzschaden verursacht. Kritische Treffer tauchen auf, wenn der Angreifer bei einem Angriffswurf [Attack Roll] eine natürliche 20 würfelt (der Würfel zeigt 20). Ein Waffensystem, das einen kritischen Treffer erzielt, verursacht 1 Extrapunkt Schaden [damage]. Siehe Angriffsphase [Attack Phase] auf Seite 10. Ist das Schiff in der Lage, bei einem Ergebnis von weniger als 20 einen kritischen Treffer zu verursachen, zählt dieser kritische Treffer auch als automatischer Treffer. Verursacht der Angriff einen Bonusschaden (wie etwa eine Ionenkanone [Ion Cannon] gegen unbeschädigte [full strength] Schiffe), wird diesem Gesamtschaden durch einen kritischen Treffer zusätzlicher Schaden hinzugefügt.

Damage [Schadenswert] (Schiffswert): Das Waffensystem eines Schiffes verursacht bei einem erfolgreichen Angriff (einem Treffer) Schaden in Höhe seines Schadenswerts.

damage [Schaden]: Ein Schiff nimmt Schaden [damage], wenn es von einem Angriff [attack] getroffen wird. Schaden [Damage] vermindert den Rumpf [Hull] des betroffenen Schiffes. Siehe Schadensphase [Damage Phase] auf Seite 13.

Damage Control [Schadenskontrolle] (Befehl, Klasse 1): Entferne 1 Schadensmarke von jedem Schiff der Klasse 1, das Schaden genommen hat. Du kannst diesen Schaden jederzeit entfernen, aber ein Schiff, das bereits beschädigt [reduced] wurde, kann auf diese Weise nicht auf unbeschädigt [full strength] repariert werden.

damage counter [Schadensmarke]: Jeder Punkt Schaden [damage], den ein Schiff erhält, wird durch eine Schadensmarke [damage counter] dargestellt. Schadensmarken [damage counters] verbleiben bei der Datenkarte [stat card] eines Schiffes, bis es beschädigt [reduced] oder zerstört [destroyed] wird.

damage phase [Schadensphase]: Das Ergebnis von Schaden [damage], der Schiffen von ihren Angreifern zugefügt wird, wird in der Schadensphase [damage phase] verrechnet

Defense [Verteidigungswert] (Schiffswert): Die Fähigkeit eines Schiffes, einem Treffer zu entgehen. Ist das Ergebnis des Angriffswurfs mindestens so hoch wie der Verteidigungswert auf der angegriffenen Seite, so trifft der Angriff und der Verteidiger nimmt Schaden, der seinen Rumpf [Hull] verringert.

destroy/destroyed [zerstören/zerstört]: Ein Schiff ist zerstört, wenn sein Rumpf [Hull] im reduced [beschädigten] Zustand auf 0 oder weniger fällt (oder sein gesamter Rumpf [Hull], falls es nicht beschädigt werden kann). Entferne zerstörte [destroyed] Schiffe von der Sternenkarte [stellar grid].

DR [SR, Schadensreduzierung]: Die gewaltigsten Schiffe besitzen hoch entwickelte Schildgeneratoren und vielfältige zusätzliche Systeme, die den Schaden [damage] von gegnerischen Angriffen [attacks] deutlich verringern. Wenn dieses Schiff durch einen Angriff [attack] Schaden [damage] nimmt, verringere den Schaden [damage] um den angegebenen Wert.

Droid [Droide]: Jedes Schiff der class [Klasse] 4 mit dem Wort „Droide“ [Droid] in seinem Namen wird als Droiden-Raumjäger [droid starfighter] behandelt. Manche Fähigkeiten wirken nur auf Droiden-Raumjäger [droid starfighters] (siehe „Droidensteuerung [Droid Control]“ und Störsender [Jammer] weiter unten).

Droid Control [Droidensteuerung]: Verbündete Droiden-Jäger [droid fighters] erhalten den angegebenen Bonus auf den Angriffswert [Attack].

droid fighter/starfighter [Droidenjäger/Raumjäger]: Ein Schiff der Klasse 4 mit dem Wort „Droide“ [Droid] in seinem Namen wird oft als Droidenjäger [droid fighter] oder Droiden Raumjäger [droid starfighter] bezeichnet.

Emperor's Will [Wille des Imperators]: Dieses Schiff kann Schaden [damage], den es von einem nicht benachbarten [nonadjacent] gegnerischen Angriff [attack] erhält, auf einen beliebigen benachbarten [adjacent] verbündeten Jäger [fighter] umleiten.

Enemy/enemy ship [Gegner/gegnerisches Schiff]: Gegner sind Schiffe in der gegnerischen Flotte, nicht in deiner Flotte oder der Flotte deines Teamkollegen.

Energy Torpedoes [Energietorpedos] (Waffensystem): Dieses Waffensystem für Jäger kann keine Schiffe der Klasse 4 angreifen.

Evasive [Ausweichmanöver] (Befehl, Klasse 4): Raumjäger erhalten einen Bonus von +2 auf den Verteidigungswert [Defense] gegen Kurzstreckenverteidigungsangriffe [Point-Defense attacks]. Sie erhalten keinen Bonus auf den Verteidigungswert [Defense] gegen Angriffe von anderen Jägern oder Schiffen mit Flugabwehrgeschützen [Anti-fighter-Targeting]. Du musst dich entscheiden, ob du diese Option benutzt, nachdem ein Angriff angesagt wurde, aber noch bevor der Angriffswurf durchgeführt wurde.

Evasion [Ausweichen]: Wenn dieses Schiff durch einen Angriff [attack] von einem nicht benachbarten [nonadjacent] Feind Schaden [damage] nehmen würde, verringere den Schaden [damage] um den angegebenen Wert.

Face [Seite]: Ein Schiff hat vier Seiten, von denen jede einen eigenen Verteidigungswert hat: Bug [front], Heck [rear] und die zwei Längsseiten [sides]. Schiffe der Klasse 4 (Raumjäger) haben auf allen Seiten [faces] den gleichen Verteidigungswert [Defense]. Um die Seite [face] eines Schiffes zu bestimmen, zieht man sich kreuzende Diagonalen durch das Feld des Schiffes, wie im Schaubild auf Seite 11 zu sehen.

Factions [Fraktionen]: Diese breiten Kategorien unterteilen die Schiffe nach ihrer Gesinnung in den verschiedenen Star Wars-Epochen. Raumschiffe gehören entweder zur Fraktion der hellen [light] oder der dunklen [dark] Seite.

fighter/starfighter [Jäger/Raumjäger]: Schiffe der Klasse 4 bezeichnet man auch als Jäger oder Raumjäger.

Fighter Launch [Startrampen]: Ein Schiff mit Startrampen kann maximal so viele Raumschiffe der Klasse 4 in der Bewegungsphase einer Runde starten lassen, wie dieser Wert vorgibt. Von einem Schiff ohne Startrampen können keine Jäger starten.

fighter pool [Jägervorrat]: Jäger sind keinen bestimmten Schiffen zugeordnet, obwohl von jedem Schiff nur eine begrenzte Anzahl an Jägern [fighters] pro Zug [turn] starten können. Die Jäger [fighters] einer Flotte [fleet] bilden einen Vorrat, aus dem sein Beherrscher schöpfen kann. Zerstörte Jäger gehen nicht in den Vorrat [pool] zurück, sondern werden aus dem Spiel entfernt.

fire arc [Feuerzone]: Die Waffensysteme vieler Schiffe können Feinde in jede Richtung angreifen. Manche Waffensysteme können jedoch nur in die angegebene Richtung feuern.

fleet [Flotte]: Eine Gruppe Schiffe, die in einer Schlacht für einen Spieler kämpft.

Fleet Commander option [Flottenkommandantenbefehl]: Manche Schiffe können die Schlacht und insbesondere ihre Verbündeten mit Flottenkommandantenbefehlen [Fleet Commander options] beeinflussen. Diese Schiffe stellen Befehlsmarken [Command counters] zur Verfügung, die der Beherrscher der Flotte verwenden kann, um bestimmte Effekte zu erzielen. Die Spieler können Befehlsmarken [Command counters] ausgeben, um Flottenkommandantenbefehle auszuwählen, indem die Marken auf die entsprechenden Felder des Befehlsbogens des Flottenkommandanten [Fleet Commander sheet] gelegt werden.

Ein Flottenkommandantenbefehl beeinflusst alle Schiffe einer bestimmten Klasse. Man kann in einer Runde mehrere Befehlsmarken einer oder mehrerer Schiffsklassen zuweisen. Einem bestimmten Befehl kann nie mehr als eine Befehlsmarke zugewiesen werden. Ein bestimmtes Schiff kann von beliebig vielen Flottenkommandantenbefehlen gleichzeitig profitieren.

Fly Casual [Lockere Formation] (Befehl, Klasse 3): Wenn ein Schiff der Klasse 3 von einem Angriff [attack] getroffen werden würde, gilt dieser Angriff als Misserfolg. Dieser Flottenkommandantenbefehl [Fleet Commander option] wirkt nur auf einen potenziellen Treffer gegen ein Schiff. Du kannst erst das Ergebnis des Angriffswurfs [attack roll] abwarten, bevor du dich entscheidest, diesen Befehl zu benutzen.

Force Sense [Machtgespür]: Gegnerische Schiffe erhalten auf allen Seiten einen Abzug von 1 auf ihren Verteidigungswert [Defense], wenn sie benachbart [adjacent] zu diesem Schiff sind.

Frontal Battery [Frontale Geschützgruppe] (Waffensystem): Die Feuerzone dieses Waffensystems ist auf den Bugbereich begrenzt.

full strength [unbeschädigt]: Ein Schiff, das noch nicht genügend Schaden genommen hat, um beschädigt [reduced] zu werden, ist unbeschädigt [full strength]. Siehe beschädigt [reduced] auf Seite 38. Manche Schiffe können nicht beschädigt [reduced] werden; sie sind entweder unbeschädigt [full strength] oder zerstört [destroyed].

Hull [Rumpf] (Schiffswert): Ein Maßstab dafür, wie viel Schaden ein Schiff aushalten kann, bevor es beschädigt [reduced] oder zerstört [destroyed] wird. Ein unbeschädigtes [full strength] Schiff, das soviel Schaden nimmt, dass der Rumpfwert [Hull rating] unter die erste Zahl fällt, ist beschädigt [reduced]. Ein beschädigtes [reduced] Schiff (oder ein Schiff, das nicht beschädigt [reduced] werden kann), dessen Rumpf [Hull] auf 0 sinkt, ist zerstört [destroyed].

Immediate/immediately [sofort/umgehend]: Eine sofortige Handlung findet unter bestimmten Umständen direkt statt, selbst wenn das Schiff nicht am Zug [turn] ist oder eine solche Handlung normalerweise nicht in dieser Phase stattfindet. Diese Handlung kann andere Aktionen unterbrechen und findet unmittelbar vor der anderen Aktion statt. Kommen mehrere sofortige Aktionen zum Einsatz, so führt der agierende Spieler zunächst seine aus, gefolgt von dem Spieler zur Linken usw.

in a square [In einem Feld]: Ein Schiff ist in einem Feld, wenn irgendein Teil seiner Fläche das Feld besetzt. Schiffe der Klasse 3 und 4 besetzen jeweils 1 Feld, Schiffe der Klasse 2 besetzen eine Fläche, die an den Längsseiten 2 Felder beträgt und Schiffe der Klasse 1 besetzen eine Fläche, die an den Längsseiten 3 Felder beträgt.

Incoming Fighters [Jäger im Anflug] (Befehl, Klasse 3): Schiffe der Klasse 3 können Schiffe der Klasse 4 (Jäger [fighters]) angreifen, die sich 2 Felder entfernt befinden.

Infinite [unbegrenzt]: Wenn dieser Jäger [fighter] zerstört [destroyed] wurde, geht er in den Jägervorrat [fighter pool] zurück, anstatt aus dem Spiel entfernt zu werden. Dadurch werden Massen von billigen, leicht zu ersetzenden Schiffen dargestellt.

Initiative check [Initiativeprobe]: Ein Würfelwurf, der entscheidet, wer zuerst an der Reihe ist. Jeder Spieler würfelt mit einem W20 und die höhere Zahl entscheidet, wer anfängt. Bei Gleichstand wird der Wurf wiederholt.

initiative phase [Initiativephase]: In dieser Phase einer Runde [round] führen die Spieler ihre Initiativeproben [Initiative checks] durch.

Interceptor [Abfangjäger]: Dieser Jäger [fighter] kann sich frei an gegnerischen Jägern [fighters] vorbeibewegen, die nicht über Abfangjäger [Interceptor] verfügen. Jäger [fighters] mit Abfangjäger [Interceptor] unterbrechen ganz normal seine Bewegung.

Interdict [Abfangkreuzer]: In der ersten Runde [round] der Schlacht verlieren gegnerische Flotten automatisch die Initiative (Wiederholungen des Initiativwurfs sind nicht erlaubt). Außerdem können alle Schiffe (sowohl eigene als auch gegnerische) nur die Hälfte ihrer Startrampen (aufgerundet) benutzen, solange sich dieses Schiff im Spiel befindet. Dies stellt dar, wie das Schiff die Ankunft von Jägern aus dem Hyperraum blockiert.

Ion Cannon [Ionenkanone] (Waffensystem): Dieses Waffensystem erhält einen Bonus von +1 auf Schadenswert [Damage] gegen unbeschädigte [full strength] gegnerische Schiffe.

Jammer [Störsender]: Dieses Schiff erhält den angegebenen Bonus auf den Angriffswert gegen Droidenjäger [droid fighters].

Jedi Command [Jedikommando]: Benachbarte verbündete Jäger [Adjacent allied fighters] erhalten den angegebenen Bonus auf den Angriffswert [Attack].

Jedi Evasion [Jedireflexe]: Wenn dieses Schiff Schaden durch einen Angriff [attack] erhält, verringere den Schaden um den angegebenen Wert.

Laser Cannon [Laserskanone] (Waffensystem)

launch [starten]: Raumjäger ([Starfighters] Schiffe der Klasse 4) können die Sternenkarte [stellar grid] nicht von sich aus betreten, sondern müssen von größeren Schiffen aus starten. Jäger [fighters] können am Ende der Bewegungsphase [move phase] starten, wobei ihre Anzahl durch den Startrampenwert [Fighter launch rating] begrenzt ist.

Long-Range Bombardement [Langstreckenbombardement] (Befehl, Klasse 4): Dieser fighter [Jäger] kann Schiffe der Klasse 3 oder größer (Nichtjäger) angreifen, die sich 2 Felder entfernt befinden, wobei er halben Schaden verursacht.

Long-Range Bomber [Langstreckenbomber]: Dieser Jäger [fighter] kann das genannte Waffensystem verwenden, um Schiffe der Klasse 3 oder größer (Nichtjäger) [nonfighters] anzugreifen, die sich 2 Felder entfernt befinden, wobei der Schadenswert [Damage] halbiert wird.

Move/movement [Bewegung]: Ein Schiff kann sich eine Anzahl von Feldern entsprechend seiner Schiffsklasse bewegen.

move phase [Bewegungsphase]: Nur in der Bewegungsphase [move phase] einer Runde [round] können sich Schiffe bewegen.

Nonfighter [Nichtjäger]: Schiffe der Klasse 1, 2 und 3 werden im Regeltext manchmal als Nichtjäger [nonfighters] bezeichnet.

Opponent [Gegenspieler]: Ein Spieler, gegen den du eine Schlacht spielst.

Phase [Phase]: Teil einer Runde [round]. Eine Runde [round] hat vier Phasen [phases]: Initiative [initiative], Bewegung [move], Angriff [attack] und Schaden [da-

mage]. Ein Schiff kann sich nur in der Bewegungsphase [move phase] bewegen und nur in der Angriffsphase [attack phase] angreifen. Die Effekte des Schadens werden in der Schadensphase [damage phase] verrechnet.

Point-Defense/PD [Kurzstreckenverteidigung] (Schiffswert): Großkampfschiffe haben besondere Kurzstrecken-Waffensysteme, um sich gegen Raumjäger [starfighters] zu verteidigen, die ihnen zu nahe gekommen sind. Der Kurzstreckenverteidigungswert [PD rating] eines Schiffes ist sein Bonus gegen Raumschiffe der Klasse 4. Kurzstreckenverteidigung [Point-defense] kann nur gegen benachbarte [adjacent] Schiffe eingesetzt werden, wobei für jeden Treffer 1 Punkt Schaden verursacht wird.

Power to Engines [Energie auf die Motoren] (Befehl, Klasse 2): Schiffe der Klasse 2 können sich in der Bewegungsphase [move phase] dieser Runde [round] diagonal bewegen.

Power to Shields [Energie auf die Schilde] (Befehl, Klasse 1): Schiffe der Klasse 1 erhalten auf allen Seiten einen Bonus von +2 auf den Verteidigungswert [Defense] Du musst dich nachdem der Angriff [attack] angesagt wurde, aber noch bevor der Angriffswurf [attack roll] durchgeführt wurde, entscheiden, ob du diesen Befehl benutzt.

Power to Shields, Front [Energie auf die Frontschilde] (Befehl, Klasse 2): Jedes Schiff der Klasse 2 erhält an seiner Bugseite einen Bonus von +2 auf den Verteidigungswert [Defense]. Du musst dich nachdem der Angriff [attack] angesagt wurde, aber noch bevor der Angriffswurf [attack roll] durchgeführt wurde, entscheiden, ob du diesen Befehl benutzt.

Power to Weapons [Energie auf die Waffen] (Befehl, Klasse 1): Alle Waffensysteme von Schiffen der Klasse 1 erhalten in dieser Angriffsphase [attack phase] einen Bonus von +1 auf den Schadenswert [Damage]. Du musst dich nachdem der Angriff [attack] angesagt wurde, aber noch bevor der Angriffswurf [attack roll] durchgeführt wurde, entscheiden, ob du diesen Befehl benutzt.

Proton Barrage [Protonen-Sperrfeuergeschütz] (Waffensystem): Dieses Waffensystem ist ein vernichtender Raketenangriff. Seine Feuerzone ist auf eine Breitseite [broadside] beschränkt. Mit einem Proton Barrage [Protonen-Sperrfeuergeschütz] kann man keine Schiffe der Klasse 4 angreifen.

Proton Torpedos [Protonentorpedos] (Waffensystem): Mit diesem Waffensystem kann man keine Schiffe der Klasse 4 angreifen.

Range [Entfernung]: Manchmal funktioniert ein Waffensystem [weapon system], Spezialfähigkeit [special ability] oder Flottenkommandantenbefehl [Fleet commander option] nur innerhalb einer gewissen Entfernung [range]. Dies ist die Anzahl an Feldern zwischen dem Feld des Angreifers und dem des Verteidigers, wobei letzteres mitgezählt wird. Diagonal zählt dabei 1 Feld.

reduced [beschädigt]: Viele Schiffe können auch mit schweren Beschädigungen noch weiterkämpfen, verlieren aber an Effektivität. Um dies darzustellen, wird die Datenkarte [stat card] eines Schiffes auf die beschädigte [reduced] Seite gedreht. Siehe Schadensabwicklung [Damage Resolution] auf Seite 13. Ein beschädigtes [reduced] Schiff kann weniger Waffensysteme verwenden und hat einen niedrigeren Rumpfwert [Hull rating]. Ein Schiff, das so viel Schaden [damage] nimmt, wie der Rumpfwert [Hull rating] im beschädigten [reduced] Zustand beträgt, ist zerstört [destroyed]. Manche Schiffe können nicht beschädigt [reduced] werden. Erhalten sie Schaden [damage] in Höhe ihres Rumpfwerts [Hull rating] oder mehr, werden sie zerstört [destroyed].

round [Runde]: Eine Raumschlacht [Starship Battle] wird in Runden [rounds] ausgetragen. In der Initiativephase [initiative phase] zu Beginn einer Runde [round] führen die Spieler ihre Initiativeproben [initiative checks] durch. In den Phasen danach bewegen die Spieler ihre Raumschiffe und greifen mit ihnen an. Sind alle Phasen vollständig abgehandelt, endet die Runde [round] und eine neue Runde [round] beginnt.

rounding [Aufrunden]: Wenn Schaden [damage], Bewegung [movement], Verteidigungswert [Defense] oder ähnliches durch irgendwelche Effekte halbiert werden, so wird gegebenenfalls zur nächsten ganzen Zahl aufgerundet.

Scramble Fighters [Alarmstart] (Befehl, Klasse 2): Jedes Schiff der Klasse 2 mit Startrampen [Fighter Launch] kann in dieser Runde [round] einen zusätzlichen Jäger [fighter] starten lassen. Diese zusätzlichen Jäger [fighters] starten zusammen mit den anderen Jägern [fighters] am Ende der Bewegungsphase [move phase].

Seismic Mines [Seismische Minen]: Dieses Schiff kann seismische Minen [Seismic Mines] legen, um benachbarte Raumjäger [adjacent starfighters] zu beschädigen. Es erhält einen Kurzstreckenverteidigungswert [Point-Defense rating] von +4.

Sensor Array [Sensorfeld]: Dieses Schiff versorgt seine Jägereskorte mit Sensor- und Zielerfassungsdaten. Alle benachbarten verbündeten Jäger [allied fighters] erhalten den angegebenen Bonus auf den Attack [Angriffswert].

ship [Schiff]: Ein einzelnes Raumschiff, das durch eine Miniatur dargestellt wird. Manche Schiffe sind einzigartig [Unique] wie Luke Skywalkers X-Wing. Andere sind Schiffe

einer bestimmten Spezies und haben generische Namen wie Imperialer Sternenzerstörer.

Sith Command [Sithkommando]: Benachbarte verbündete [adjacent allied] Schiffe erhalten den angegebenen Bonus auf den Angriffswert [Attack].

space [Fläche]: Das Feld bzw. die Felder, die ein Raumschiff besetzt. Ein Raumschiff der Klasse 3 oder 4 besetzt 1 Feld. Ein Schiff der Klasse 2 besetzt 4 Felder. Ein Schiff der Klasse 1 besetzt 9 Felder.

spine [Bug-/Heckgeschütz]: Manche Waffensysteme können nur Gegner an der Bug- oder Heckseite des Schiffes angreifen. Das Bug- oder Heckgeschütz ist so breit wie die Bug- oder Heckseite des Schiffes und erstreckt sich vom Bug bzw. Heck des Schiffes über die gesamte Sternenkarte [stellar grid].

stacking [Stapeln]: Grundsätzlich stapeln sich die Auswirkungen von Spezialfähigkeiten [special abilities], Flottenkommandantenbefehlen [Fleet Commander options] und bestimmten Waffensystemen (sie sind kumulativ). Der Millennium Falcon hat beispielsweise Flugabwehrgeschütz +7 [Antifighter Targeting +7], was ihm einen Bonus von +7 auf den Angriffswert [Attack] gegen feindliche Jäger [fighters] verleiht und der Befehl Jäger anvisieren [Target Fighters] gewährt einen Bonus von +4 auf den Angriffswert [Attack] gegen benachbarte Jäger [adjacent fighters]. Daher würde der Millennium Falcon einen Gesamtbonus von +11 auf den Angriffswert [Attack] gegen benachbarte Jäger [adjacent fighters] erhalten, wenn er den Befehl Jäger anvisieren [Target Fighters] erhält. Sofern nicht anders angegeben sind die Wirkungen von Spezialfähigkeiten [special abilities], Flottenkommandantenbefehlen [Fleet Commander options] und Waffensystemen nicht mit sich selbst kumulativ.

stellar grid [Sternenkarte]: Das Spielbrett, auf dem die Raumschlacht stattfindet.

Target [Ziel]: Ein gegnerisches Schiff, das für einen Angriff [attack], eine Spezialfähigkeit [special ability] oder einen Flottenkommandantenbefehl [Fleet Commander option] ausgewählt wurde. Ein leeres Feld kann kein Ziel [target] sein.

Target Fighters [Jäger anvisieren] (Befehl, Klasse 3): Schiffe der Klasse 3 erhalten nur in dieser Runde [round] einen Bonus von +3 auf den Angriffswert [Attack] gegen Jäger ([fighters] Schiffe der Klasse 4).

Tractor Beams [Traktorstrahl]: Dieses Schiff blockiert die Bewegung von Nichtjägern [nonfighters], genauso wie Jäger [fighters] gegnerische Jäger [fighters] blockieren. Gegnerische Nichtjäger [nonfighters] der gleichen Klasse oder kleiner müssen anhalten, wenn sie sich in Felder bewegen, die benachbart [adjacent] zu diesem Schiff liegen. Zum Beispiel verhindert ein Schiff der Klasse 2 mit Traktorstrahl [Tractor Beams] die Bewegung von gegnerischen Schiffen der Klasse 2 oder 3.

Turbolasers [Turbolaser]: (Waffensystem)

Unique [einzigartig]: Dieses Schiff ist einmalig und hat einen besonderen Namen, wie zum Beispiel der Millennium Falcon. Man kann nur ein einzigartiges [Unique] Schiff mit dem gleichen Namen in seiner Flotte haben.

Verschiedene Versionen eines Schiffes haben leicht unterschiedliche Namen, zählen jedoch im Sinne dieser Fähigkeit alle als das gleiche Schiff. Zum Beispiel zählen Boba Fetts Slave I und Jango Fetts Slave I beide als „Slave I“

Weapon system [Waffensystem]: Ein Schiff hat ein oder mehrere Waffensysteme [weapon systems]. Jedes System hat seine eigenen Angriffs- und Schadenswerte [Attack and Damage ratings]. Ein Schiff kann in der Angriffsphase [attack phase] mit jedem seiner Waffensysteme [weapon systems] einmal angreifen. Eine Ausnahme bilden die Kurzstreckenverteidigungssysteme, siehe Seite 38.

Zone of control [Kontrollzone]: Gegnerische Jäger [fighters] können sich nicht durch Felder bewegen, die benachbart [adjacent] zu einem Schiff der Klasse 4 liegen. Diese Felder werden manchmal auch die Kontrollzone [zone of control] des Schiffes genannt.

Wie man eine Datenkarte liest

Unbeschädigt

(Siehe Abbildung auf der Rückseite des Regelbuches oben.)

Name

Angriff/Schaden [Attack/Damage]

Kurzstreckenverteidigung [PD (Point Defense)]

Klasse [Class]

Kosten [Cost]

Rumpf [Hull]

Verteidigung: Bug [Defense: Front]

Verteidigung: Längsseiten [Defense: Sides]

Verteidigung: Heck [Defense: Rear]

Sammlernummer/Seltenheitssymbol/Seriensymbol [Collector Number/Rarity Symbol/Set Icon]

Befehl [Command]

Spezialfähigkeiten [Special Abilities]

Waffensysteme [Weapon Systems]

Beschädigt

(Siehe Abbildung auf der Rückseite des Regelbuches Mitte.)

Name

Angriff/Schaden [Attack/Damage]

Kurzstreckenverteidigung [PD [Point Defense]]

Klasse [Class]

Kosten [Cost]

Rumpf [Hull]

Verteidigung: Bug [Defense: Front]

Verteidigung: Längsseiten [Defense: Sides]

Verteidigung: Heck [Defense: Rear]

Befehl [Command]

Spezialfähigkeiten [Special Abilities]

Waffensysteme [Weapon Systems]

Kosten [Cost]: Stärkere Raumschiffe haben höhere Kosten

Skizze [Sketch]: Zeigt auch die Ausrichtung des Schiffes an, die Einkerbung zeigt den Bug an

Klasse [Class]: Die relative Größe des Schiffes. Die Zahl gibt die Bewegung in Feldern an.

Verteidigungswert [Defense]: Gegnerische Schiffe müssen bei Angriffswürfen [attack rolls] diese Zahl oder höher würfeln, um dieses Schiff zu treffen. Jede Seite eines Schiffes hat ihren eigenen Verteidigungswert [Defense].

Rumpf [Hull]: Hat ein Schiff mindestens so viele Schadenspunkte erhalten, wie die obere Zahl angibt, ist es beschädigt [reduced]. Erhält es so viele Schadenspunkte wie beide Zahlen zusammen, wird es zerstört [destroyed]. Manche Schiffe haben keinen Wert für beschädigt [reduced].

Angriffswert/Schadenswert [Attack/Damage]: Der Angriffswert [Attack number] wird zum Würfelwurf hinzugerechnet, wenn man mit diesem Waffensystem angreift. Bei einem Treffer verursacht das Waffensystem Schaden in Höhe des Schadenswertes [Damage number].

PD [Point Defense]: Das Schiff kann PD [Kurzstreckenverteidigung] verwenden, um jedes benachbarte Schiff der Klasse 4 [starfighter] einmal pro Runde anzugreifen.

Command [Befehl]: Manche Schiffe liefern Befehlsmarken, die im Spiel spezielle Befehle ermöglichen.

Special Abilities [Spezialfähigkeiten]: Besondere Stärken und Schwächen des Schiffes. Die Beschreibungen finden sich im Glossar des Regelbuchs.

Rarity Symbol [Seltenheitssymbol]:

=common [häufig] =uncommon [weniger häufig] =rare [selten].