FFG Star Wars Rollenspiel - Großkampfschiffbogen

Name	
Schiffstyp/Modell	

Kampagne

Silhouette

Max.	Akt. Max.	Aktuell
Geschwindigkeit		

Wendigkeit

Bug

Backb.

Steuerb.

Heck

Verteidigung

Rüstung

Limit	Aktuell
Hüllenschaden	

Limit	Aktuell
Systembelastung	

Hersteller	
Hyperantrieb	
Navigations-computer	
Sensorreichweite	
Crew & Passagiere	

Limit	Aktuell
Autonomie (Tage)	

Limit	Aktuell
Belastung	

Waffensysteme

Name	An-zahl	Feuer-winkel	Reich-weite	Scha-den	Krit-isch	Fähigkeiten

Jägerabwehr: Beim Abfeuern von einfachen und vollautomatischen Blasterkanonen, Laserkanonen und Vierlingslaserkanonen dürfen Großkampfschiffe (mind. Silhouette 5) ihre Silhouette als einen Punkt niedriger werten.

Raketenmunition (alle Raketen haben die Fähigkeit Geringe Feuerrate 1)

An-zahl	Flugkörper	Reich-weite	Scha-den	Krit-isch	Fähigkeiten
	Erschütterungs-rakete	Kurz	6	3	Panzerbrechend 4, Explosion 4, Lenkflugkörper 3
	Täuschkörper	Kurz	-	-	Spezialeffekt (DC 61)
	Störsender	Kurz	-	-	Lenkflugkörper 4, Spezialeffekt (DC 61)
	Ungelenkte Rakete	Kurz	5	3	Unpräzise 1, Panzerbrechend 3, Explosion 3
	Protonentorpedo	Kurz	8	2	Panzerbrechend 6, Explosion 6, Lenkflugkörper 2,

Kritische Treffer

Schweregrad	Auswirkung
◊◊◊◊	
◊◊◊◊	
◊◊◊◊	
◊◊◊◊	
◊◊◊◊	

Zubehör und Modifikationen

Name	Basismodifikation	Modifikationsoptionen	Buch & Seite	AP
		AP des Schiffs:	Ge-samt:	

Hangar

Anzahl	Schiffe				Silhou-ette
		Gesamt-Silhouetten-Kapazität des Hangars:		Ge-samt:	

Laderaum

An-zahl	Ladung	Beschädi-gungsgrad	Buch & Seite	Belas-tung
		□□□		
		□□□		
		□□□		
		□□□		
		□□□		
		□□□		
		□□□		
		□□□		
		□□□		
		□□□		
		□□□		
		□□□		
		□□□		
		□□□		
		□□□		

Beschreibung des Schiffes, der Crew, sonstige Notizen