

Raumschlacht - Schiffsdatentabelle

Schiffstyp	Hersteller	Bezeichnung	Manövrierfähigkeit	Geschwindigkeit	Zielcomputer	Geschützscha-den	Deflektorschilde	Rumpfstärke	Besonderheiten
Corvette	Corellian Engineering Corporation	CEC CR90 Corvette	2W	6	3W	5W	2W	4W	+6W Reserveschilde
Fregatte	Kuat Drive Yards	Nebulon-B Fregatte	2W	4	3W	5W	2W	5W	
Dreadnaught	Rendili StarDrive	Dreadnaught	1W	4	2W	7W	2W	6W	
Kreuzer	Mon Calamari Shipyards	MC80a Kreuzer	2W	6	2W	6W	3W	6W	
Transporter	Gallofree Yards	GR-75 Medium Transport	0W	2	1W	4W	1W	2W	
Frachter	Corellian Engineering Corporation	Action IV, V oder VI Frachter	0W	2	-	-	1W	3W	
Sternenzerstörer	Kuat Drive Yards	Victory Klasse Sternenerstörer	2W	4	2W	5W	3W	4W	
Sternenzerstörer	Kuat Drive Yards	Imperial Klasse Sternenerstörer	1W	6	3W	7W	3W	7W	
Superkreuzer	Red Star Shipyards	Vitiation Klasse Superkreuzer	3W	6	4W	10W	5W	9W	
Leichter Kreuzer	?	Shadow Assault-Cruiser	3W	6	3W	6W	4W	5W	
Dreadnaught	?	Shadow Dreadnaught	2W	6	4W	8W	4W	8W	
Kommandoschiff	?	Shadow Command Ship	1W	8	4W	11W	5W	10W	
"Recreation"	Kuat Drive Yards	Nebulon-B Fregatte	2W	6	3W	6W	3W	5W	Gen. Shore's Flaggschiff

Kommandantenboni

Jedes Spielschiff erhält einen eigenen, im besten Fall benannten, Kommandanten, welcher dem Schiff bestimmte Boni gewährt - solange er am Leben ist. In der Regel besteht der Bonus aus zwei verschiedenen Komponenten: Einem großen Bonus von +1W auf ein Schiffssystem und einem kleinen Bonus von +1 auf ein anderes Schiffssystem.

Diese Boni können aber auch andere Regelteile beeinflussen. So kann ein Bonus auch ein +1 auf den Reparaturwurf ergeben, einen Austausch von defekten Schildwürfeln gegen Reservwürfel (bei MC-Schiffen) im Kampf, eine Beeinflussung der Manövrierwürfel, einen temporären Übertrag von 1W zwischen Schiffssystemen oder etwas anderes, das diesem spezifischen Schiff einen kleinen Vorteil im Kampf gibt.