

# BATTLESTAR GALACTICA

## **GUESS WHATS COMING TO DINNER?**

Auf ihrer Suche zur Erde muss die Flotte der Überlebenden ein ausgedehntes Asteroidenfeld durchqueren. Aufklärungsrauporen konnten zwei Sprunggebiete durch das Feld lokalisieren und identifizieren, die der zivilen Flotte eine sichere Passage erlauben. Allerdings haben die Zylonen den Wert dieser Gebiete ebenfalls erkannt und zwei Basen dort errichtet. Aufklärungsbilder zeigen, dass neben der zweite Basis ein bisher unbekanntes Schiff liegt. Admiral Caine hat die Identifikation und Zerstörung dieses Schiffs befohlen.

## **BETEILIGTE FLOTTEN**

### *Menschen:*

Battlestar Pegasus (BSG62), Flaggschiff

Battlestar Galactica (BSG75)

3 Q-Schiffe (als Zivile Schiffe getarnte Kriegsschiffe)

5 Zivile Schiffe (darunter Colonial One)

### *Zylonen:*

Basestar I, Flaggschiff

Basestar III

Basestar V

## **GELÄNDE**

Das Gelände besteht aus zwei Spielfeldern a 1,2m x 0,9m. Diese Spielfelder werden Sektor A und Sektor B genannt. Beide Sektoren liegen auf einer Sprungstrecke durch ein Asteroidenfeld und haben sowohl für Zylonen als auch Menschen strategische Bedeutung.

### *Sektor A:*

Der Sektor ist mit Asteroiden übersät. Im Zentrum befindet sich eine Asteroidenbergbau-Anlage der Zylonen. Einige Minen sind zum Schutz in etwas Abstand verteilt. Der gelbe und rote Warppunkt befindet sich jeweils 12 Zoll von der einen kurzen Seite entfernt. Die Warppunkte grün und blau befinden sich auch 12 Zoll von der gegenüberliegenden kurzen Seite.

### *Sektor B:*

Der Sektor ist mit Asteroiden übersät. Im Zentrum des Sectors befindet sich das Resurrection Schiff. Einige Minen sind zum Schutz in etwas Abstand verteilt. Der gelbe und rote Warppunkt befindet sich jeweils 12 Zoll von der einen

kurzen Seite entfernt. Die Warppunkte grün und blau befinden sich auch 12Zoll entfernt von der gegenüberliegenden kurzen Seite.

## **AUFSTELLUNG**

Startgeschwindigkeit für die Menschen und Zylonen ist 2.

### *Sektor A:*

Die Zylonen müssen ihre Modelle im Umkreis von 6 Zoll um die Bergbaustation aufstellen.

Die Menschen stellen einen Battlestar mindestens 6 Zoll von allen Zylonen Modellen und der Station entfernt auf. 3 zivile Schiffe bis zu 6 Zoll von dem roten oder gelben Warppoint auf (es dürfen auch Q-Ships sein).

Am Ende jeder Runde springen bis zu 3 weitere zivile Schiffe über den roten oder gelben Warppunkt in den Sektor.

### *Sektor B:*

Die Zylonen müssen ihre Modelle im Umkreis von 6 Zoll um die Kommunikationsstation aufstellen. Die Satelliten werden in 8 Zoll Abstand gleichmäßig um die Station verteilt. Das Resurrection Schiff wird direkt neben die Station gestellt.

Die Menschen müssen mit einem Battlestar als Vorhut in den Sektor über einen der Sprungpunkte hineinspringen.

## **SIEGBEDINGUNGEN**

Gewonnen hat die Seite mit mehr Punkten. Hat eine Seite mehr als doppelt so viele Punkte wie die andere Seite gemacht, war es ein heroischer Sieg. Beträgt der Unterschied weniger als 5 Punkte war es ein Unentschieden.

### *Menschen bekommen Punkte für*

- jedes Zivile Schiff, welches erfolgreich Sektor B durch Sprung über gelben oder roten Warppunkt verlässt (2Pkt pro Schiff)
- Colonial One hat erfolgreich Sektor B durch Sprung über gelben oder roten Warppunkt verlassen (5Pkt pro Schiff)
- jeder Battlestar, welcher erfolgreich Sektor B durch Sprung über gelben oder roten Warppunkt verlässt (5Pkt pro Schiff)
- die Asteroidenbasis wurde zerstört (10 Pkt.)
- das Resurrection Schiff wurde zerstört (15 Pkt.)
- jedes zerstörte andere Zylonenschiff (5 Pkt.)

### *Zylonen bekommen Punkte für*

- die Galactica wurde zerstört (10 Pkt.)
- die Pegasus wurde zerstört (10 Pkt.)
- Colonial One wurde zerstört (10 Pkt.)
- jedes andere zerstörte Kriegsschiff (5 Pkt.)
- jedes andere zerstörte Zivile Schiff (2 Pkt.)
- ein Battlestar wurde geentert (2 Pkt.)
- das Resurrection Schiff verlässt erfolgreich Sektor A über den gelben oder roten Warppunkt (10 Pkt.)

# SONDERREGELN

## *Sprungregeln:*

Für einen Sprung muss der FTL-Drive eines Schiffes hochgefahren werden. Vor der Bewegung muss das Schiff ankündigen, dass es den FTL-Drive hochfährt. Dazu würfelt es jede Runde einen W10 und addiert das Ergebnis zum vorherigen Wurf. Hat es einen Wert größer 12 erreicht, ist das Schiff in der Lage zu springen. Da der FTL-Drive viel Energie kostet, darf das Schiff eine Drehung weniger als normal machen, wenn es einen Sprung vorbereitet. Ein Schiff kann sich auch dazu entschließen den aktuellen Wert beizubehalten, die hohen Energiekosten treten aber auch hierbei auf.

Bei einem Wert größer gleich 18 wurde der FTL-Drive überbeansprucht und fällt auf 0 zurück.

Ein Schiff kann jederzeit das Hochfahren unterbrechen. Der Wert sinkt dadurch ebenfalls zurück auf 0.

Der Sprung muss innerhalb von 3 Zoll eines Warppunkts erfolgen. Das Schiff tritt am farblich passenden Warppunkt des anderen Sektors aus. Der Spieler stellt das Schiff auf den Warppunkt auf. Dann wirft er 2W6. Der erste Würfel gibt die Drehung des Schiffes in Grad an, dazu wird die Würfelzahl mit 60 multipliziert. Anschließend bestimmt der andere Würfel in Zoll die Abweichung vom Warppunkt.

## *Zivile Schiffe:*

Die Zivilen Schiffe erreichen Sektor A durch den gelben oder roten Warppunkt. Sie müssen Sektor A über die Warppunkte grün oder blau verlassen. Sektor B erreichen sie über die Warppunkte grün oder blau und verlassen diesen über die Warppunkte gelb oder rot.

Die Zivilen Schiffe haben der Einfachheit wegen jede Runde eine Basisgeschwindigkeit von 3. Sie dürfen die Geschwindigkeit um 1 erhöhen oder verringern. Die Schiffe dürfen sich während der Bewegung einmal bis zu 60° drehen.

## *Q-Ships:*

Der Menschenspieler wählt zu Beginn drei Zivile Schiffe aus. Diese sind randvoll mit explosivstoffen gefüllte Schiffe, die als Feuerschiffe gegen die Zylonen eingesetzt werden. Die Ereigniskarte "Thinking Outside The Box" erlaubt es dem Menschenspieler ein weiteres Schiff als Q-Ship auszuwählen.

Erzeugt das Q-Ship eine Kollision oder wird es durch Beschuss zerstört, explodiert es und verursacht im Umkreis von 1W6 Zoll 3 Treffer mit PEN D10, H-DMG 10 Schaden.

Jedes Fighter Schwadron ganz oder teilweise innerhalb dieser Zone wirft pro Fighter 1W6. Bei 6 wird ein Fighter entfernt.

## *Leave no one behind:*

Die Menschen lassen niemand zurück. Ein Battlestar darf einen Sektor durch Sprung nur verlassen, wenn keine Zivilen Schiffe und Fighter unbewacht in dem Sektor übrig sind. Unbewacht bedeutet, dass kein weiteres Menschen Kriegsschiff im Sektor ist oder nicht für alle Fighter Landeplattformen im Sektor übrig sind.

## *Minen:*

Der Zylonen Spieler kann entscheiden, nach dem alle Modelle sich bewegt haben, Minen explodieren zu lassen. Eine explodierende Mine verursacht im Umkreis von 1W3 Zoll bei jedem Modell 1Treffer mit PEN D10, H-DMG 10 Schaden.

Jedes Fighter Schwadron ganz oder teilweise innerhalb dieser Zone wirft pro Fighter 1W6. Bei 6 wird ein Fighter entfernt.

## EREIGNISKARTEN

Jeder Spieler in jedem Sektor zieht nach der Initiative Phase eine Ereigniskarte.

Menschen:

Ereigniskartenstapel: Besteht aus allen Karten, lege die Karte *Jam* zur Seite.

- **Thinking outside the box +**

Der Menschenspieler darf ein weiteres Q-Ship geheim auswählen.

Mission: Kollidiere mit dem Q-Ship mit der Asteroidenbasis oder einem Zylonenschiff. Bei Erfolg 1 Pkt. extra.

- **Out of command +++**

Die Brücke eines zufällig ausgewählten Battlestars hat einen kritischen Treffer bekommen und die Führung außer Gefecht gesetzt. Eine Reparatur der Brücke erlaubt das Schiff wieder zu manövrieren. Schießen und Springen darf es erst nach dem neue Offiziere an Bord sind.

Mission: Ein Raptor mit neuen Offizieren muss von einem anderen Battlestar gestartet werden und auf dem ersten Battlestar landen. Bei Erfolg 1 Pkt.

- **There are 12 Cylon models (2x) +**

Ein Battlestar erleidet einen kritischen Treffer. Falls der Treffer keine Wirkung hat, würfle ihn erneut.

Mission: Repariere diesen Treffer. Bei Erfolg 1 Pkt.

- **The virus ++**

Die Menschen haben einen Zylonenvirus entwickelt. Sobald ein Zylonen Schiff geentert wurde, gelten alle Zylonen im Sektor als infiziert. Sie dürfen keine Verstärkungen erhalten, bis das Gegenmittel entdeckt wird. Zerstörte infizierte Zylonenschiffe zählen doppelte Siegpunkte.

Mission: Enter ein Zylonenschiff oder die Asteroidenbasis. Bei Erfolg 1 Pkt. Mische die Karte *The Antidote* in den Zylonen Ereignisstapel.

- **Healing the wounds +++**

Unbekannte menschliche Funksprüche erreichen das Schlachtfeld. Der totgeglaubte Battlestar Valkyrie erscheint in Sektor A über einen gelben oder roten Warppunkt.

Mission: Verlasse mit Battlestar Valkyrie erfolgreich den Sektor B (Leave no one behind beachten). Bei Erfolg 5 Pkt.

- **Jam session ++**

Die Zylonen setzen Hilferufe ab. Trenne die Leitung und zerstöre die Kommunikationssatelliten.

Mission: Zerstöre alle vier Kommunikationssatelliten. Bei Erfolg 4 Pkt und entferne eine Karte *Resistance is futile* aus dem Ereigniskartenstapel der Zylonen.

- **Energy bypass +**

Ein Schiff darf sich diese Runde doppelt weit bewegen und drehen als sonst.

- **Energy regeneration +**

Ein Schiff darf sich diese Runde doppelt bewegen.

- **Master and Commander +**

Die neue Hierarchie in der Befehlsstruktur führt zu Spannungen und Missverständnissen. Kein Schiff darf diese Runde springen.

*Zylonen:*

Ereigniskartenstapel: Besteht aus allen Karten, lege die Karte *The Antidote* und eine Karte *Resistance is Futile* zur Seite.

- **Like sitting ducks +**

Der FTL-Drive des Resurrection Ship wurde außer Gefecht gesetzt. Das Schiff kann nicht springen, bis es repariert wurde.

Mission: Der FTL-Drive benötigt 2 erfolgreiche Damage Control Checks. Bei Erfolg 1 Pkt.

- **The antidote ++**

Du hast einen Antikörper gegen den Virus gefunden.

Mission: Schicke aus dem gesunden Sektor einen Heavy Raider zu einem Zylonen Schiff im infizierten Sektor und lande dort. Bei Erfolg 1 Pkt. und der Sektor und alle Schiffe dort gelten nicht mehr als infiziert.

- **Toaster is calling home +**

Der Widerstand der Menschen ist heftiger als vorausberechnet. Das Resurrection Schiff ist in Gefahr. Mische eine Karte *Resistance is futile* in den Zylonen Ereignisstapel. Mische die Karte *Jam Session* in den Menschen Ereignisstapel.

Mission: Beschütze die Satelliten vor der Zerstörung bis die Verstärkung eintrifft. Bei Erfolg 1Pkt pro Satellit.

- **Resistance is futile (2x) ++**

Ein Zylonen Basisstern erreicht das Schlachtfeld. Wähle ein Schiff aus der Reserve und stelle es im Umkreis von 3 Zoll von der Kommunikationsstation auf.

Mission: Zerstöre gegnerische Schiffe. Bei Erfolg 1 Pkt extra pro Schiff.

- **Johnny Reb and his Bonnie Chrome Flag +++**

Unterschiedliche Meinungen zwischen den Zylonen über den Umgang mit den Menschen führen zu Spannungen. Wähle zufällig einen Basestar (nicht das Flugschiff), dieser wird zum Rebelstar und steht ab sofort unter Kontrolle der Menschen.

Mission: Zerstöre den Rebel Basestar. Bei Erfolg 5 Pkt.

- **Soon we'll meet again ++**

Der Menschen Spieler muss ein zufälliges Q-Ship offenbaren. Der Zylonen Spieler übernimmt mit einem Schläfer für diese Runde die Kontrolle über das Schiff. Das Schiff darf sich diese Runde doppelt bewegen.

Mission: Kollidiere diese Runde mit einem Menschen Schiff. Bei Erfolg 1 Pkt.

- **Energy regeneration +**

Ein Schiff darf sich diese Runde doppelt bewegen.

- **Energy bypass +**

Ein Schiff darf sich diese Runde doppelt bewegen.

- **Nuklear winter is coming! ++**

Jeder Zylonen Basestar erhält eine kostenlose Attacke mit einem Nuclear Warhead, selbst wenn das Schiff dafür nicht (mehr) ausgerüstet ist.