

Schadenstabelle

Stä 1
Ref 2
Bew 3
Fok 4
Int 5
Wah 6
Schicksal

Attributschaden & Ausgegebenes Schicksal

Ausdauerschaden & Effekte

-Attribut = Blutend -5 Attribute = Tod -1 Schicksal = Tod vermeiden

Kampfreihenfolge $(Int +) = \bigcirc$

Überlastet
Jeder Stä-Punkt unter Gewicht der Gegenstände

Kleidung \bigcirc Bedarfsgg. \bigcirc Waffe \bigcirc - \bigcirc Verteidigung

Heimlichkeit
Erfordert leichte Deckung

Tak + Ref + \bigcirc = \bigcirc

Flächenwirkung
Driftet 1 Feld ab pro misslungenem Angriffswurf in zufällige Richtung (würfele 1W6).
Nur für Waffen mit Flächenwirkung.

Verteidigung: $10 + Ref + \bigcirc = \bigcirc$

gegen Behindern Vert. + Stä + $\bigcirc = \bigcirc$

gegen Psionisch Vert. + Fok + $\bigcirc = \bigcirc$

gegen Heimlich $10 + Wah + \bigcirc = \bigcirc$
**#Freunde (max: 10)

Deckungsstufen: $\bigcirc + \bigcirc = \bigcirc$

0 Deckung nicht besserbar.

1) **Leichte Deck., +2 Vert.**
Heimlichkeit möglich.

2) **Schwere Deck., +4 Vert.**
Aus-Sch. aus Waffen mit FR 3+ reduzieren um 2.

3) **Verschanzt, +6 Vert.**
Immun für Krit. Treffer wenn du Ausdauer hast.

Panzer: $Kleidung + Ausr. + \bigcirc = \bigcirc$

gegen Energie $+ \bigcirc$

gegen Langsam $+ \bigcirc$

bei 0 Ausdauer $- \bigcirc$

Ausdauer: $10 + (Stä \times 5) + \bigcirc = \bigcirc$

Erholung $Fok + \bigcirc = \bigcirc$

Kleidung	Panzer	Verteid.	Ausdauer	Deckung	Deckung vorne	Plätze	Gewicht	Variation	Kosten
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Bedarfsgegenstand	Panzerung	Verteidung	Ausdauer	Deckung	Front-Deckung	Plätze	Gewicht	Variationen	Kosten
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Natürliche Waffen	Treffer (+Fertigk.)	Aus-Schaden	Krit. Sch.	Reichweite	Ladestr.	Munition	Laden	FR	Gewicht	Typ u. Variationen	Kosten
Verstand	+Int+Taktisch	-	-	Fokus	-	Unendlich	0	1	0	Analytisch	keine

Natürlich, keine Variationen oder Modifikatoren	Treffer (+Fertigk.)	Aus-Sch.	Krit.-Scha.	Reichweite	Ladestr.	Munition	Laden	FR	Gewicht	Typ u. Variationen	Kosten
Gliedmaßen	+Exotisch	Stä -1	Stä -1	-	-	Unendlich	0	2 (+1W6)	0	Nahkampf, Behinderung	keine

Natürlich, klein, stumpf. Keine Variationen oder Modifikatoren

Waffen	Treffer (+Fertigk.)	Aus-Sch.	Krit.-Scha.	Reichweite	Ladestr.	Munition	Laden	FR	Gewicht	Typ u. Variationen	Kosten
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Benutzte Munition Benutzte Ladestr.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Benutzte Munition Benutzte Ladestr.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Verteidigung: Panzer: Bewegung: Plätze: Körper:

Benutzte Munition Benutzte Ladestr.

Starker Treffer	Voraussetzungen	Ergebnis
Kritischer Treffer	Schaden, Treffer. Pro FR, kein Flächenschaden	Richtet Kritischen Schaden der Waffe (-Zielpanzer) an zufälligem Attribut (W6) an.
Kritischer Schub	Schaden, Erfordert keinen Treffer	+1 Kritischer Schaden für diesen Angriff gegen alle Ziele mit 0 Ausdauer.

Reparieren

Auswechseln

Wechsle 1 Attribut, Waffe, Eigensch. oder Raumfr.
Erfordert: Werkstatt.

14t (+)

Wartung: Heile 1

sowie eine Geringe Beeinträchtigung (z.B. Virus), erfordert: Werkzeugkasten

12t (+)

Schnellreparatur: Heile 2

Erf: Werkstatt, heilt nur Schaden aus diesem Kampf. Ein Wurf pro Werkstatt - direkt nach dem Kampf ausführbar.

12 (+)

Neubau: Heile um 8

sowie eine Bedeutende Beeinträchtigung (z.B. zerstörter Flügel), erfordert: Werkstatt.

2x 14t (+)

Raumschiff-Umgebung

- Atmosphäre:** 1 Maschinen-Attributsschaden (ohne Panzerung) am Ende jeder Runde. 2 Attributsschaden (keine Panzerung) am Ende jeder dritten Runde. / -2 Treffer und Reichweite.
- Staubwolke:** Nimm Schaden in Höhe der Geschwindigkeit. Treffer -2 bei Angriffen durch Staubwolke.
- Gravitationsfeld:** Erhalte +2 Geschwindigkeit bei Eintritt ins Gravitationsfeld. Freie Rotation um 45° zur Quelle der Gravitation möglich.
- Nebel:** Entferne alle Als-Ziel-Erfasst-Effekte bei dir. Entferne alle Als-Ziel-Erfasst-Effekte, die du bei Gegnern verursacht hast. SL kann weitere Effekte definieren.
- Objekt:** Reduziere Geschw. um 2, falls nicht 1 o. 2; nimm 1 Attributsschaden (ohne Panzerung). Treffer -2 bei Angriffen durch Objekt.
- Raumschiff** Andere Raumschiff bewegen sich sofort in angrenzendes Feld.

Raumschiffeffekte

- Geentert** Max. 5 Geentert-Effekte addieren sich. Bei Beginn des Gegnerzugs: SL führt 1 Enterkommando-Effekt aus. Misslingt der Attackewurf: -1 Geentert-Effekt.
- Als Ziel erfasst** Gegner erhalten Treffer: +Als Ziel erfasst gegen dich.
- Brennend** 1 Attribut-Schaden (keine Panzerung) bei Beginn der eigenen Runde.

Drohnen-Aktion

Attacke | Treffer +FR
*Schaden | Wähle eins: *Attackieren, Ziehe Waffe, Nachladen, Ausrüsten,
Bewegung | Ablegen; oder führe einen Analyse-, Heimlichkeit- oder Entkommen-Wurf aus.

Heilung

Erste Hilfe: Stoppt Blutung

Kann im Kampf ausgeführt werden.
Erfordert: Werkzeugkasten.

10 (+)

Erw. Versorgung: Heilt alle um 1

sowie eine Geringe Beeinträchtigung. Erfordert: Werkzeugkasten.

2x 12t (+)

Sanitäter: Heile 3 beliebig

Erf: Werkzeugkasten. Heilt nur Schaden aus diesem Kampf. Auf mehrere Charaktere anwendbar. Ausführung direkt nach dem Kampf. Max. 1 Sanitärerwurf pro 3 Charaktere.

12 (+)

Chirurgie: Heilt eins um 8

sowie eine Geringe oder Bedeutende Beeinträchtigung. Erfordert: Werkstatt. Kann Eigenschaft für Implantierte Eigenschaft zurücksetzen.

2x 14t (+)

Persönliche Kampfumgebung

- Null Gravitation:** Bewegung um 1 Feld kostet 2 Bewegung. Treffer -2. Kein Abzug für Überlastung.
- Deckung X:** Verteidigung +X
- Schwieriges Gelände** Bewegung um 1 Feld kostet 2 Bewegung.
- Tür öffnen/schließen** Kostet jew. 2 Bewegung.

Persönlicher Kampfeffekt

- Blutend:** 1 Attribut-Schaden (keine Panzerung) bei Rundenstart.
- Ziel packen:** Wie Gepackt-Effekt. Freie Aktion hebt Effekt auf.
- Gepackt:** 1 Aktion pro Runde. Mit Ziel bewegen wenn Stä höher ist. Erhalte 1 Zusatzaktion, wenn Effekt entfernt wird.
- Eingeschränkte Sicht:** Ziel erhält Deckung gegen dich: Leichte Deckung (Schw. Licht) oder Schwere Deckung (Blind, Stockdunkel) gegen dich.
- Als Ziel erfasst:** Gegner erhalten Treffer: + Als Ziel erfasst gegen dich.
- Liegend:** +1 Deckungsstufe
Aufstehen/Hinlegen kostet 2 Bewegung.
Liegend: Bewegung um 1 Feld kostet 2 Bewegung.
- Verborgen** Kann hinter Deckung nicht anvisiert werden. Verliert Aktionshaupteffekt: Attackieren. Wird nächste Runde aufgehoben, wenn 1. Aktion keine erfolgreiche Heimlichkeits-Aktion ist.
- Niedergeschlagen** Maximal 1 Aktion diese Runde.

Persönliche Kampffaktionen

Wähle 2 Aktionen pro Runde		Boni aus derselben Aktion sind nicht kumulativ			
Taktische Aktionen		Distanz-Aktionen		Nahkampffaktionen	
Volle Bewegung	Bewegung Bewegung +2	Schnellschuss	Attacke Schaden Bewegung	Schlag	Attacke Schaden Bewegung Treffer +Ref +zus- FR-Würfel Bewegung -2
Deckung beziehen	Bewegung +1 Deckungsstufe Panzerung geg. Langsam +1 (leg dich hin)	Streufener	Attacke Schaden Bewegung Treffer +Wah +Zus. FR-Würfel Bewegung -2	Sturmangriff	Attacke Schaden Bewegung Bewegung +2 (gerade Linie) Schaden +1 (pro 4 Bewegung)
Vorbereitung	Erholen Wähle 1: Waffe ziehen, Nachladen, Ladehemmung lösen, Ausrüsten, Ablegen, Stim benutzen oder Fertigkeitswurf (Medizin) .	Gezielter Schuss	Attacke Schaden Treffer +Wah Reichweite +Fok	Blocken	Behindern Treffer +Wah +Fok Erfolg: Schwache Ziele bei nächster Attacke: Starker Treffer -1
Analyse	Attacke Erholen Bei Erfolg: Schub nächste Attacke: Kritischer Attribut-Trefferlokationsmodifikator +/-2	Wurf	Attacke Schaden Bewegung Treffer +Ref Reichweite +Stä	Behindern	Schaden Behindern Bewegung Treffer +Ref +Stä Erfolg: Wähle 1 Schwächungseffekt gegen Ziel: Liegend, Gepackt oder Bewegung um 1
Heimlichkeit	Heimlichkeit Gegen höchste Verteidigung Bei Erfolg: Du kannst nicht anvisiert werden	Wachmodus	Attacke* Schaden Treffer +Wah *Angriff innerhalb 180-Grad-Winkel als Reaktion auf beliebige Aktion.	Entkommen	Schaden Behindern Bewegung Treffer +Ref +Stä Erfolg: Ziel verliert Ziel-Gepackt-Effekt

Raumschiffkampfsystemwürfe

Höchste Geschwindigkeit (bei Gleichstand Größe) startet		Führe 1 Systemwurf pro Runde aus (keine Wiederholung für erfolgreiche Würfe),		Höchster CPU (Gleichstand: Sensoren) startet			
Kommando + ●		Technik + ●		Operationen + ●		Geschütz + ●	
Fertigkeitswurf		Fertigkeitswurf		Fertigkeitswurf		Fertigkeitswurf	
Vollschub	8 Rotation um 45° +Geschwindigkeit = Maschinen	Schadenskontrolle	12-Crew Entferne 1 Brennend-Effekt Schilde wieder aufladen Panzer gegen Entern +1	Kalibrieren	12-CPU Addiere oder entferne 1 Als-Ziel-Erfasst-Effekt	Vorbereitung	8-Crew Waffe nachladen oder Ladehemmung entfernen. Pro Waffe ein Wurf.
Manöver	Größe x4 Rotation um 90° +Geschwindigkeit = Masch.-2.	Energie umleiten	14-Pow 1 Systemwurf erhält Starker Treffer +1. Nimm 5 Schildschaden.	Blindfeuer	gg. Vert. Starte und attackiere mit Sprengkopf: wird am Ende der Runde zerstört	Salve	gg. Vert. Attacke mit Batterie Schildschaden +1 Pro Waffe ein Wurf
Crew leiten	14-Crew Rotation um 45° Panzer gegen Entern +1 Führe Systemwurf -2 aus oder starte einen Jäger.	Gefechts-sprung	14-CPU* *4 Erfolge, +2 Erfolge benötigt, wenn Raumschiff Kampfgebiet verlässt ○○○○	Sucher	8-Crew Starte Sprengkopf Sprengkopf erhält: Als-Ziel-Erfasst +6.	Schuss-justierung	gg. Vert. Attacke mit Batterie Reichweite +1 Pro Waffe ein Wurf
Beharken	Größe 1 o. 2 vs Def Rotation um 45° Attacke im Frontbereich mit Batterie, Reichweite -1	Zusammen-flicken	14-Crew Repariere 1 Attributsschaden, der nach deinem letzten Zug angerichtet wurde.	Scannen	14 -CPU Schub für nächste Aktion: Krit. Attributlokation +/-1 gegen Als-Ziel-erfasst	Bombardieren	Größe 4+ Attacke mit 2 Batterien. Treffer -2

Attackewurf-Formel: 3W6 +Treffer -2 pro Rw-Zone über der ersten Angriff kostet 1 Munition pro benutzter FR (Minimum 1) gegen Ziel-Verteidigung Freier Kritischer Treffer gegen Ziel mit 0 Ausdauer

Raumschiff-Bogen



Schiffsname _____ Aufbau _____ Einfluss-Kosten: Eigenschaften (5 Einfluss jew.) +Waffen +10 = ○

Attribut	(0-5)	Summe (18)	Eigenschaften (5 Einfluss)	Zufälliger Schaden
Hülle	○ ○ ○ ○ ○	○	_____	1
Maschinen	○ ○ ○ ○ ○	○	_____	2
Crew	○ ○ ○ ○ ○	○	_____	3
Energie	○ ○ ○ ○ ○	○	_____	4
CPU	○ ○ ○ ○ ○	○	_____	5
Sensoren	○ ○ ○ ○ ○	○	_____	6
Größe	○ ○ ○ ○ ○ 3+ ○ = ○	○	_____	

Attributschaden Schildschaden und Effekte

-Attribut = Brennend -5 Attribute = Zerstörung

Alle Kommando-Crew -1 Schicksal = Tod vermeiden

Fracht (Größe x4)+Hülle-10 ○ = ○ Geheimfracht = ○ Waffenplätze Größe+ ○ = ○ Max. Geschw. = 6 Nachschub Gr. x2 + ○ = ○
Tage, bis Proviant/Brennstoff ausgeht

Vert: 12-Größe+Masch+ ○ = ○	Panzer 3+ ○ = ○	Schilde: 10+(Ener. x Gr.)+ ○ = ○	Geentert
gg. Raumflugkörper Vert. + ○ = ○	gg. Entern 0+ ○ = ○	Regeneration Energie + ○ = ○	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px;"></div>
gg. Entern 10+Größe+Crew+ ○ = ○	bei 0 Schilden -1		

Eingeb. Waffen	Treffer (+Fertigk.)	Schild-Sch.	Krit.Sch	Rw	Ladestr.	Munition	Laden	FR	Mount	Typ u. Variationen	Cost
Enterkommando	+Crew	-	1*	-	-	-	-	1	-	Entern	Auto

Keine Variationen o. Modifikatoren. *Behandele Ziel wie ohne Schilde oder Panzer

Raumflugkörper

Waffen	Treffer (+Fertigk.)	Schild-Sch.	Krit.Sch.	Rw	Ladestr.	Munition	Laden	FR	Halterung	Typ u. Variationen	Kosten
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Benutzte Munition											
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Benutzte Munition											
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	Artillerie,	_____

Verteid.: _____ Panzer: _____ Bewegung _____ Körper _____

Zerstörte Körper Abgefeuerte Körper

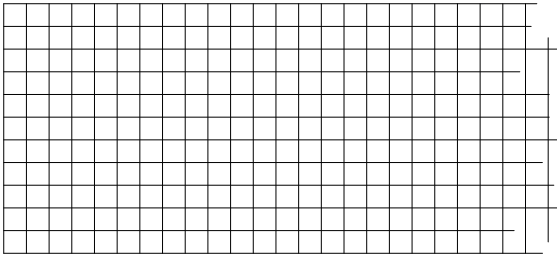
Starker Treffer Voraussetzungen

Kritischer Treffer	Schaden, Treffer, 1 pro FR, Kein Flächenschaden
Kritischer Schub	Schaden, erfordert keinen Treffer
Aufwand	Primärer o. Fahrzeug-Systemfertigkeit, Erfordert keinen Erfolg, kein Freizeitwurf

Ergebnis

Richtet Waffen-Krit.-Schaden an (-Zielpanzerung) bei zufälligem Attribut (W6).
+1 Krit.-Schaden für diesen Angriff gg. alle Ziele mit 0 Schilden.
Erlaubt einen Würfel dieser Fertigkeit nachzuwürfeln.

Raumschiff-Skizze



Werkstatt, Labore, Fracht, u. Notizen

Raumschiff-Vorteile: Größe+ ○ = ○

- +5 Schilde (Gr. 1-2)
- Schleudersitze (Gr. 1-2)
- +1 Fracht
- Kommsysteme
- +2 Nachschub
- Lebenserhaltung
- Tiefenraum-SOS-Sonde
- Sprungantrieb
- Fluchtkapseln (Gr. 3-5)
- Andockklammer (Gr. 2-5)
- Shuttle (Gr. 4-5)
- Luftschleuse (Gr. 2-5)
- Brigg (Gr. 3-5)
- Korridore (Gr. 3-5)
- Waffenkammer
- Kleine Räume (Gr. 3-5)
- Zusätzl. Räume (Size 3-5)
- Große Räume (Gr. 5)