



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:**  $10 + Ref + \bigcirc = \bigcirc$  **Deckung**

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

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

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

**Deckungsstufen:**  $\bigcirc + \bigcirc = \bigcirc$  **Front-Deckung Ausrüstung**

0 Deckung nicht verbesserbar.

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

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

3) **Verschantzt, +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	Verteid.	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 Modifikationen

Gliedmaßen	+Exotisch	Stä -1	Stä -1	-	-	Unendlich	0	2 (+1W6)	0	Nahkampf, Behinderung	keine
<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"/>

Natürlich, klein, stumpf. Keine Variationen oder Modifikationen

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

<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 Ladestr.

Benutzte Munition

<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 Ladestr.

**Drohne / Begleiter**

Verteidigung:  Panzer:  Bewegung:  Plätze:  Körper:

Benutzte Munition

<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 Ladestr.

**Starker Treffer** **Voraussetzungen**

Kritischer Treffer	Schaden, Treffer. Pro FR, kein Flächenschaden
Kritischer Schub	Schaden, Erfordert keinen Treffer

**Ergebnis**

Richtet Kritischen Schaden der Waffe (-Zielpanzer) an zufälligem Attribut (W6) an.
+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 Raumschiffe 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 Leichte Deckung (schwaches 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	
<b>Volle Bewegung</b>	Bewegung   Bewegung +2	<b>Schnellschuss</b>	Attacke Schaden Bewegung	<b>Schlag</b>	Attacke Schaden Bewegung   Treffer +Ref +zus- FR-Würfel Bewegung -2
<b>Deckung beziehen</b>	Bewegung   +1 Deckungsstufe Panzerung geg. Langsam +1 (leg dich hin)	<b>Streifenfeuer</b>	Attacke Schaden Bewegung   Treffer +Wah +Zus. FR-Würfel Bewegung -2	<b>Sturmangriff</b>	Attacke Schaden Bewegung   Bewegung +2 (gerade Linie) Schaden +1 (pro 4 Bewegung)
<b>Vorbereitung</b>	Erholen   Wähle 1: Waffe ziehen, Nachladen, Ladehemmung lösen, Ausrüsten, Ablegen, Stim benutzen oder Fertigkeitswurf (Medizin).	<b>Gezielter Schuss</b>	Attacke Schaden   Treffer +Wah Reichweite +Fok	<b>Blocken</b>	Behindern   Treffer +Wah +Fok Erfolg: Schwache Ziele bei nächster Attacke: Starker Treffer -1
<b>Analyse</b>	Attacke Erholen   Bei Erfolg: Schub nächste Attacke; Krit. Attributlokationsmodifikator +/-2 Treffer + Extra-FR-Würfel	<b>Wurf</b>	Attacke Schaden Bewegung   Treffer +Ref Reichweite +Stä	<b>Behindern</b>	Schaden Behindern Bewegung   Treffer +Ref +Stä Erfolg: Wähle 1 Schwächungseffekt gegen Ziel: Liegend, Gepackt oder Bewegung um 1
<b>Heimlichkeit</b>	Heimlichkeit   Gegen höchste Verteidigung Bei Erfolg: Du kannst nicht anvisiert werden	<b>Wachmodus</b>	Attacke* Schaden   Treffer +Wah *Angriff innerhalb 180-Grad-Winkel als Reaktion auf beliebige Aktion.	<b>Entkommen</b>	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	
<b>Vollschub</b>	8   Rotation um 45° +Geschwindigkeit = Maschinen	<b>Schadenskontrolle</b>	12-Crew   Entferne 1 Brennend-Effekt Schilde wieder aufladen Panzer gegen Entern +1	<b>Kalibrieren</b>	12-CPU   Addiere oder entferne 1 Als-Ziel-Erfasst-Effekt	<b>Vorbereitung</b>	8-Crew   Waffe nachladen oder Ladehemmung entfernen. Pro Waffe ein Wurf.
<b>Manöver</b>	Größe x4   Rotation um 90° +Geschwindigkeit = Masch.-2.	<b>Energie umleiten</b>	14-Pow   1 Systemwurf erhält Starker Treffer +1. Nimm 5 Schildschaden.	<b>Blindfeuer</b>	gg. Vert.   Starte und attackiere mit Sprengkopf: wird am Ende der Runde zerstört	<b>Salve</b>	gg. Vert.   Attacke mit Batterie Schildschaden +1 Pro Waffe ein Wurf
<b>Crew leiten</b>	14-Crew   Rotation um 45° Panzer gegen Entern +1 Führe Systemwurf -2 aus oder starte einen Jäger.	<b>Gefechts-sprung</b>	14-CPU*   *4 Erfolge, +2 Erfolge benötigt, wenn Raumschiff Kampfgebiet verlässt	<b>Sucher</b>	8-Crew   Starte Sprengkopf Sprengkopf erhält: Als-Ziel-Erfasst +6.	<b>Schuss-justierung</b>	gg. Vert.   Attacke mit Batterie Reichweite +1 Pro Waffe ein Wurf
<b>Beharken</b>	Größe 1 o. 2 vs Def   Rotation um 45° Attacke im Frontbereich mit Batterie, Reichweite -1	<b>Zusammen-flicken</b>	14-Crew   Repariere 1 Attributsschaden, der nach deinem letzten Zug angerichtet wurde.	<b>Scannen</b>	14 -CPU   Schub für nächste Aktion: Krit. Attributlokation +/-1 gegen Als-Ziel-erfasst	<b>Bombardieren</b>	Größe 4+   Attacke mit 2 Batterien. Treffer -2

Attackewurf-Formel: 3d6 +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		<input type="text"/>	<input type="text"/>	1
Maschinen		<input type="text"/>	<input type="text"/>	2
Crew		<input type="text"/>	<input type="text"/>	3
Energie		<input type="text"/>	<input type="text"/>	4
CPU		<input type="text"/>	<input type="text"/>	5
Sensoren		<input type="text"/>	<input type="text"/>	6
Größe	3+ ○ =	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

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 + ○ = ○	<input type="text"/>
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	Kosten
Enterkommando	+Crew	-	1*	-	-	-	-	1	-	Entern	Auto

Keine Variationen o. Modifikationen, \*Behandele Ziel wie ohne Schilde oder

## Raumflugkörper

Panzer		Waffen		Treffer (+Fertigk.)	Schild-Sch.	Krit.Sch.	Rw	Ladestr.	Munition	Laden	FR	Halterung	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"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Benutzte Munition												<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Benutzte Munition												<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Verteid.: <input type="text"/> Panzer: <input type="text"/> Bewegung <input type="text"/> Körper <input type="text"/>												<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Zerstörte Körper												<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Abgefeuerte Körper												<input type="text"/>	<input type="text"/>	

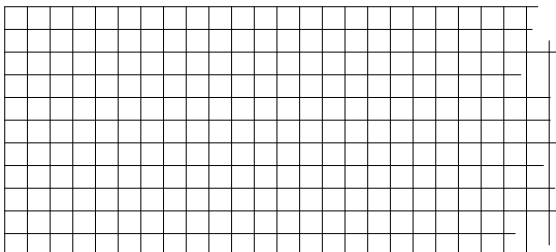
### Starker Treffer Voraussetzungen

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)