

STEAMJACK

NAME DES STEAMJACKS

CHASSIS-TYP

GRÖSSE GEWICHT

MAX. TREIBSTOFFFLADUNG

VERBRENNUNGSRATE

ATTRIBUTE

KRP	STK	GSW	GES
GEW	KON	INT	WAH

SCHADENSRASTER

1	2	3	4	5	6

Angeschlagenes Arkanes Relais:
Der Steamjack kann nicht zum Kanalisieren von Zaubern genutzt werden.

Angeschlagener Cortex:
Verliert alle Fokuspunkte und kann keinen Fokus zugeteilt bekommen. Kann auf keinerlei Weise Fokuspunkte ausgeben.

Angeschlagene Bewegung:
ABW 7. Kann nicht Rennen oder Sturmangriffe durchführen.

Angeschlagener Arm oder Kopf:
Wirft einen Würfel weniger mit Waffen an der angeschlagenen Stelle. Kann keine Kraftangriffe mit Waffen an der angeschlagenen Stelle durchführen.

FERNKAMPFWAFFEN

	BEZEICHNUNG	RW	FKA	KFT
STL	ANMERKUNGEN	MUNITION		
	BEZEICHNUNG	RW	FKA	KFT
STL	ANMERKUNGEN	MUNITION		

NAHKAMPFWAFFEN

	BEZEICHNUNG	NKA	K+S
STL	ANMERKUNGEN		
	BEZEICHNUNG	NKA	K+S
STL	ANMERKUNGEN		

ZUSÄTZLICHE WAFFE

BEZEICHNUNG

ANMERKUNGEN

ABW

GRUND-ABW + MODIFIKATOREN = GESAMT-ABW

PNZ

GRUND-PNZ + MODIFIKATOREN = GESAMT-PNZ

KATASTROPHALER SCHADEN

BESCHÄDIGTER BEREICH	BESCHREIBUNG/ANMERKUNGEN

AUSRÜSTUNG & VERBESSERUNGEN

BEZEICHNUNG	BESCHREIBUNG/ANMERKUNGEN

CORTEX

PRÄGUNG:

ANMERKUNGEN:

KAMPFBONUS:

SPRACHE:

AUSRÜSTUNG & VERBESSERUNGEN

NAME	BESCHREIBUNG / ANMERKUNGEN
K.O.-Schlag	Voraussetzungen: Nahkampfangriff gegen lebendes Ziel Wurf: NKA -1 Effekt: KFT-STK-Schadenswurf. Ziel muss Willenskraftwurf gegen STK +7 gelingen, um nicht Bewusstlos zu werden. Referenz: S. 210
Kopfstoß	Voraussetzungen: Angriff gegen gleichgroße oder kleinere Basis Wurf: NKA Effekt: STK-Schadenswurf + Niederschmettern Referenz: S. 313
Schieben	Voraussetzungen: Keine Wurf: Vergleichender Wurf STK +W6 Effekt: Ziel wird 1 Zoll direkt weg Geschoben Referenz: S. 313
Rammen	Voraussetzungen: Bewegung von 3 Zoll und zu Sturmangriff imstande Wurf: NKA (-2 gg. größere Basis) Effekt: STK-Schadenswurf + Gerammt Referenz: S. 313
Ringeln	Voraussetzungen: Blanke Faust Wurf: NKA Effekt: Mit Ziel in Ringkampf verwickelt Referenz: S. 210
Trampeln	Voraussetzungen: Schwerer Steamjack und zu Sturmangriff imstande Bewegung: Auf gerader Linie durch Modelle mit kleineren Basen bewegen Wurf: NKA Effekt: STK-Schadenswurf gg. alle berührten Charaktere Referenz: S. 313
Waffensperre	Voraussetzungen: Blanke Faust Wurf: NKA Effekt: Ziel kann mit Waffe an gesperrter Stelle nicht angreifen Referenz: S. 312
Wurf	Voraussetzungen: Blanke Faust Wurf: NKA, dann vergleichender STK-Wurf +W6 Effekt: STK-Schadenswurf + Ziel wird 1/2 STK in Zoll weit geworfen Referenz: S. 314
Zweihandwurf	Voraussetzungen: 2 Blanke Fäuste Wurf: NKA, dann vergleichender Wurf: Angreifer-STK + 2W6 gg. Verteidiger-STK + W6 Effekt: Wie Wurf, aber Ziel wird STK in Zoll weit geworfen. Gezielter Wurf möglich Referenz: S. 314