

PRÜFWURF

Erfolgswert =
2W10 +
Fertigkeitsstufe +
Modifikatoren

ERFOLGSSCHWELLEN

Schwelle	Schwierigkeit
1-5	Lächerlich einfach
6-8	Sehr einfach
9-11	Einfach
12-14	Normal
15-17	Fordernd
18-19	Schwer
20-22	Sehr schwer
23-25	Extrem schwer
26-28	Kaum schaffbar
29-31	Unmöglich
32-34	Wunder
35+	Eingriff Multiversum

ERFOLGSRADE

Zwei 1 Katastrophe
Zwei 10 Sensation

Erfolgswert - Erfolgsschwelle

Ergebnis	Erfolgsgrade
15+	Herausragend
9 bis 14	Gut gelungen
3 bis 8	Gelungen
0 bis 2	Knapp gelungen
-1 bis -2	Knapp misslungen
-3 bis -8	Misslungen
-9 bis -14	Schwer misslungen
-15 +	Verheerend

SCHICKSALSMARKER

- Ein Würfel auf 10 drehen
- Szene abändern
- Hilfe eines Kontaktes gelingt
- Maximum 5

Wiedererlangen

- Negative Charaktereigenschaft
- Ein Nachtteil kommt zum Tragen
- Gutes Charakterspiel
- Geniale Idee / guter Plan
- Geile Beschreibung mit dazugehörigen Erfolgsproben

FERTIGKEITEN

Konstitution	Körper
Wahrnehmung	Körper
Willenskraft	Körper
Athletik	Körper/Kampf
Computer	Technik
Diebestechen	Interdisziplinär
Diplomatie	Sozial
Empathie	Sozial
Fernkampf	Kampf/Technik
Gebräuche*	Sozial/Wissen
Heimlichkeit	Interdisziplinär
Mechatronik	Technik
Nahkampf	Kampf/Körper
Pilot*	Technik
Sprachen	Sozial/Wissen
Überleben	Wissen
Überzeugen	Sozial
Waffensysteme	Kampf/Technik
Wissenschaft*	Wissen
Rassenfähigkeiten	
Superkräfte	
BioSymTech	

FÄHIGKEITSRADE

Stufe	Beschreibung
1	Frisch ausgebildet
2	Fortgeschritten
3	Anwender
4	Erfahren
5	Köner
6	Senior
7	Experte
8	Spezialist
9	Koryphäe
10	Meister

FAHRZEUGE

01-05%: Doppelte Radarbilder, -5 Angriff
06-10%: Radar und Sonar ausgefallen
11-15%: Scheinwerfer zerstört
16-25%: Laser Zielsystem, -2 Fernkampfgriffen
26-35%: Kommunikation 1/2 Reichweite
36-45%: Kommunikation und Audiosysteme verloren
46-55%: Elektronischer Systemschaden und Kabelbrand. Sekundäre Steuerungskontrollen gehen in Flammen auf, Computerausfall, Notfallsysteme starten, aber das Cockpit ist voller Rauch für 2D6 melees: -5 auf alles
56-65%: Schwere interne Schäden. 1/2 Spd, -5 ini
66-80%: Computerspeicher beschädigt.
66-70%: Flugsystem oder Skill Programm bei K.I.
71-74%: Lebenssysteme, Temp.-Kontrolle, -2 auf alles Luftfilter & zirkulation, Heiß, stickig
75-76%: Waffensystem, ein total Ausfall
77-78%: Zielidentifikation. Freund-Feind-Erkennung. -2 auf Angriffe, K.I. greift erst nach Schaden an
79-80%: Sprachunterstütztes Computersystem. Selbstzerstörung weder an- noch ausschaltbar A.I. Robots keine Befehle, -2 auf alles
81-90%: Triebwerksschaden. Flugsysteme kleines Energiekernleck
91-00%: Sensorsysteme zu 88% tot, alle Aktionen -2 reduziert

TRAGLAST

Basiswert je TL
1 = 20 kg 2 = 100 kg
3 = 300 kg 4 = 1 t
5 = 3 t

Multipliziert mit der Stufe der Quelle des höchsten TL:
x Athletik (TL 1)
x BioSymTech
x Superkräfte
x Rassenfähigkeiten

Hebelast: Traglast x 2

HUMANOIDE FAHRZEUGE

01-05%: Doppelte Radarbilder, -5 Angriff ohne Visuell
06-10%: Radar und Sonar ausgefallen
11-15%: Scheinwerfer Art zerstört
16-20%: Zielsystem ausgefallen, -2 bei Fernkampf
21-30%: Hände (50% links oder rechts)
21-23%: Finger Paralytiert. 1/2 Schaden
24-25%: Hand Paralytiert. 1/2 Schaden
26-28%: Strukturelles Versagen. Max 90kg & 1/2 Schaden
29-30%: Gelenke blockiert. 4 Runden zufällig mit 50%
31-35%: Kommunikationsreichweite 1/2
36-40%: Kommunikation & Audiosysteme verloren (taub)
41-50%: Arme (50% links oder rechts)
41-42%: Erschlafft
43-44%: Paralytiert
45-46%: Fehlfunktionen. -2 auf alles
47-48%: Strukturelles Versagen. Max 135 kg & 1/2 Schaden
49%: Gelenke blockiert. 4 Runden blockieren 50% Chance
50%: Ausfall aller Systeme (Waffen, Sensoren, usw.)
51-55%: Elektronischer Systemschaden und Kabelbrand. Sekundäre Steuerungskontrollen gehen in Flammen auf, Computerausfall, Notfallsysteme starten, aber das Cockpit ist voller Rauch für 2D6 melees: -5 auf alles
56-60%: Schwere interne Schäden. 1/2 Spd, -5 ini
61-70%: Beine (50% links oder rechts).
61-62%: Bein paralytiert. -50% Spd, kein Springen
63-64%: Fehlfunktionen. -2 Ausweichen, -25% Spd
65-66%: Strukturelles Versagen. 1/2 Schaden 1/2 Spd
50% Chance nächster allgemeiner Schaden paralytiert.
67-68%: Gelenke blockieren mit 65% bei Tritten und Spüngen oder wenn die Geschwindigkeit von 60 kmh erreicht wird und danach alle 5 Minuten.
69-70%: Integrierten Systeme ausgefallen
71-80%: Computerspeicher beschädigt.
71-72%: Flugsystem oder Skill Programm bei K.I.
73-74%: Lebenssysteme, Temp.-Kontrolle, -2 auf alles Luftfilter & zirkulation, Heiß, stickig, verfaulte Eier
75-76%: Waffensystem, eins ist vollkommen stillgelegt.
77-78%: Zielidentifikation. Freund-Feind-Erkennung. -2 auf Angriffe, K.I. greift erst nach Schaden an
79-80%: Sprachunterstütztes Computersystem. Selbstzerstörung weder an- noch ausschaltbar A.I. Robots keine Befehle, -2 aus alle Fertigkeiten.
81-90%: Triebwerksschaden. Flugsysteme kleines Energiekernleck
91-00%: Sensorsysteme zu 88% tot, alle Aktionen -2 reduziert

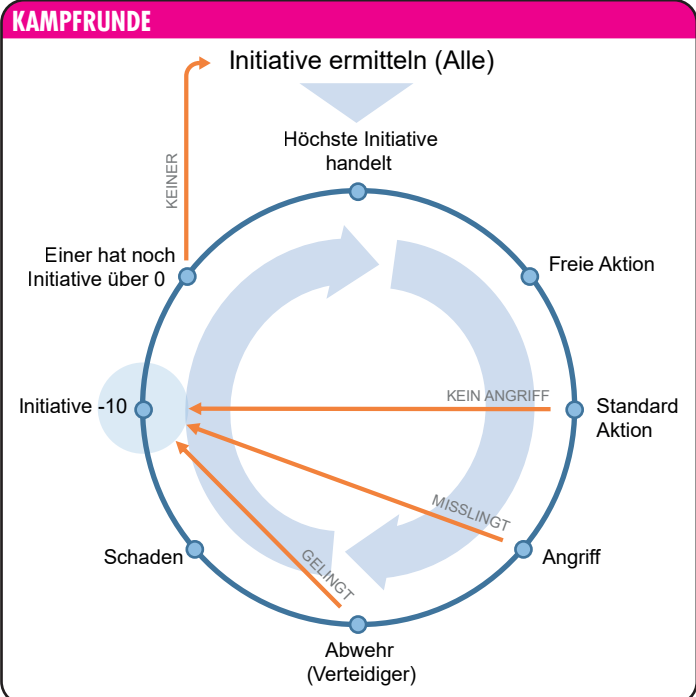
INITIATIVE
 Initiativwert =
 Kampffertigkeit oder
 Wahrnehmung
 + 2W10
 + Modifikatoren

ANGRIFF
 Erfolgswert (Angriff) =
 2W10
 + Kampffertigkeit
 + TechLevel Waffe
 + Modifikatoren

VERTEIDIGUNG
 Erfolgswert (Abwehr) =
 2W10 + Athletik ODER
 + Kampffertigkeit
 + TechLevel Rüstung
 + Modifikatoren

RÜSTUNGSFOLGE
 1. Energieschild
 2. Fahrzeug
 3. Rüstung
 4. Körper

HEILUNGSRATE / REPARATUR
Geistiger Schaden
 1 Kästchen pro Stunde Ruhe
Lebewesen
 1 Kästchen pro aktueller
 Schadensmodifikator Tage
Fahrzeuge = Lebewesen
Energieschilde = Geistiger Sch.
Rüstungen
 1 Kästchen pro Tag



AKTIONEN

Standard Aktion
 Angreifen, Waffe ziehen,
 Nachladen, Aufstehen,
 Magie einsetzen,
 Umschauen, Befehlen

Freie Aktion
 Ein paar Worte,
 etwas fallen lassen

Sonder Aktion
 Statt Standard Aktion,
 ein Mal pro Runde

Sekundär Aktion
 Zusätzlich zur Standard
 Aktion, ein Mal pro Runde

Lange Aktion
 Benötigt mehrere
 Aktionen hintereinander

Verzögern / Nichts tun
 Kann jeder Zeit nach
 belieben einspringen.
 Verliert eine Aktion bei
 einer Zehnersteller (-10)

TECHLEVEL SCHADENSFAKTOREN
 Es wird immer abgerundet!

		Rüstungslevel				
		1	2	3	4	5
Waffenlevel	1	1	1/2	1/3	1/4	1/5
	2	2	1	1/2	1/3	1/4
	3	3	2	1	1/2	1/3
	4	4	3	2	1	1/2
	5	5	4	3	2	1

WAFFEN XP

		1	2	3	4	5
Waffenlevel	1W4	4	8	16	32	64
	1W6	6	12	24	48	96
	2W4	8	16	32	64	128
	2W6	12	24	48	96	192

WAFFEN SONDERANFERTIGUNGEN

- Extreme Reichweite (TLx2)
- Narrative Vorteile (TLx2)
- Kombi-Waffe (TL Waffe x 2)
- Sekundär Aktion (TL x 10)
- Flächenangriff (TL x 2 / 1m R)
- Automatische Feuerleitsystem (Fertigkeit Waffensystem)

SCHADENSMALI

The charts show damage malus for 'Fahrzeuge' and 'TechLevel'. For vehicles, malus ranges from -1 to -5. For TechLevel, malus ranges from -1 to -4. A 'KO' (Knock Out) is indicated at -4 for TechLevel.

KAMPOPTIONEN & MALI

Allgemein
 -1 bis -3 Dunkelheit
 -3/-5 Blindheit Nah-/Fernk.
 -1 bis -5 Sturm
 -1 bis -3 Kälte

Fernkampf
 0/-2/-5 Nah / Mittel / Fern
 -5 Fahrzeugwaffe auf Mensch
 -3 Fahrzeugwaffe auf kl. Fahrzeug
 -1/je Tempounterschiede 50-100 kmh
 -1 bis -5 Bewegende Oberfläche (Pferd)

Nahkampf
Festhalten: Angriff mit -4, beide handlungs unfähig, Befreiung gelungener Angriff
Verteidigungshaltung: 1. Aktion in Runde, +3 Verteid., -5 Angriff, bis nächste 1. Aktion
Knockdown: Angriff -3, 1/2 Schaden
Entwaffnen: -5 Angriff
Überrascht: +5 Angriff, Schaden +50%
Übermacht: -2 Abwehr pro Angreifer
Schockschaden: -3 Angriff -TL Körper, nur direkte Körpertreffer, Schaden TL1

REICHWEITEN

Nah -0	Mittel -3	Fern -5
5	15	25
20	60	100
100	300	500
250	750	1,2km

RÜSTUNGEN XP

TL	Leicht	Schwer	Schild
1	5	10	1-10
2	10	20	2-20
3	20	40	4-40
4	40	80	8-80
5	80	160	16-160

BIOSYMTech SCHÄDEN

Ort (W6):
 1. Kopf 3. Linker Arm 5. Linkes Bein
 2. Torso 4. Rechter Arm 6. Rechtes Bein

Auswirkungen (W%)
 01-25% Fällt für nächsten Einsatz ein Mal aus
 26-40% Funktioniert nur noch teilweise
 41-50% 50% Chance ausfall, jedes Mal
 51-75% Ausfall 2W10 h aber regeneriert
 76-85% Fällt 1W10 Tage aus, aber regeneriert.
 86-90% Ausfall - Reparatur/ Heilung
 91-95% Kann nicht mehr ausgeschaltet werden
 91-100% Zufällige Auslösung bis Reparatur



FERTIGKEITEN KOSTEN

ALLES kostet pro Stufe 10 XP. AUßER

- Spezialisierungen 3 XP / Stufe
- Kontakte 3 XP / Stufe
- Wissenschaft, die ersten 3-5 Schwerpunkte sind kostenlos
- Kostenlose Fertigkeiten
 - Muttersprache 7
 - Konstitution, Wahrnehmung und Willenskraft auf 1
 - Je nach Wahl auf 1 BioSymbTech, Superkräfte und/oder Rassenkräfte

XP PRO ABENTEUER

XP Art der Aktion

- Gutes Rollenspiel/ Charakterdarstellung
- Heroische und mutige Handlung
- Gute Idee / Schlussfolgerung
- Kurzschlusshandlung oder blitzartige Aktion
- Humorvolles oder dramaturgisches Rollenspiel
- Idee die den Storyplot umwerfen kann
- Eine schwierige Gefahr überwunden
- Katastrophaler oder genialer Plan
- Aufopferung / Leben-Tod-Situation
- Gefährlicher Plan der viele gerettet hat

