

FERTIGKEITEN

RICHTLINIEN FÜR FERTIGKEITSWÜRFE (SEITE 392)

SCHWIERIGKEIT	SG
Leicht	10 + 1/2 × DGS
Herausfordernd	15 + 1/2 × DGS
Schwierig	20 + 1/2 × DGS

WISSEN ABRUFEN (SEITE 133)

SCHWIERIGKEIT DER FRAGE	BASIS-SG
Wirklich leichte Fragen	5
Durchschnittlich schwierige Fragen	15
Sehr schwierige Fragen	20 bis 30

MAGISCHEN GEGENSTAND/TECHNOLOGIE IDENTIFIZIEREN (SEITEN 144 UND 147)

Technische Gegenstände werden mit Technik identifiziert, magische Gegenstände mit Mystik und hybride Gegenstände mit einer der beiden Fertigkeiten.

GEGENSTAND	SG
Weitverbreitete, komplexe Technologie (Gegenstände oder Raumschiffe der Paktwelten)	5 + 1/2 × Stufe des Gegenstandes
Weniger verbreitete Technologie (Gegenstände oder Raumschiffe von außerhalb der Paktwelten)	10 + 1/2 × Stufe des Gegenstandes
Seltene, uralte oder fremdartige Technologie	15 + 1/2 × Stufe des Gegenstandes
Magischer Gegenstand	15 + 1/2 × Stufe des Gegenstandes

AKROBATIK (SEITE 135)

SITUATION	SG
Ringend oder Gehalten	KRK des Ringkampfgegners + 10
Mit Fesseln oder Seilen gefesselt	1/2 x HG des Gegners + 20
Mit Handschellen gefesselt	30

SITUATION	DC*
Sich durch ein bedrohtes Feld bewegen	1/2 x HG des Gegners + 15
Sich durch ein v. Gegner belegtes Feld bewegen	1/2 x HG des Gegners + 20

* SG steigt um 2 pro zusätzliches bedrohtes oder belegtes passiertes Feld in 1 Runde.

TECHNIK (SEITEN 145-147) MECHANISMUS AUSSCHALTEN

MECHANISMUS	BEISPIEL	ZEITAUFW.	SG
Einfacher Mechan.	Tür blockieren	1 Runde	10
Kniffliger Mechan.	Einfaches Antriebssystem manipulieren	1W4 Runden	15
Schwieriger Mechan.	Selbstschussanlage oder ähnliche Falle ausschalten / zurücksetzen	2W4 Runden	20
Komplexer Mechan.	Sprengstoff entschärfen / Sicherheitssystem über Kontrolltafel oder Ähnliches ausschalten	2W4 Runden	25
Ausrüstung	Rüstungsverbesserung / energetisch betr. Rüstung / Waffe ausschalten	2W4 Runden	15 + 1/2 × Stufe des Gegenstandes
Einfaches Schloss	–	1 Runde	20
Durchschn. Schloss	–	1 Runde	25
Gutes Schloss	–	1 Runde	30
Hochwert. Schloss	–	1 Runde	40

KREATUREN IDENTIFIZIEREN (SEITE 133)

KREATURENSELTENHEIT	SG
Weitverbreitet (Weltraumgoblin)	1/2 × HG der Kreatur +5
Durchschnittlich (die meisten Monster)	1/2 × HG der Kreatur +10
Selten (Novabrut)	1/2 × HG der Kreatur +15

KREATURENART	SKILL
Aberration	Biowissenschaften
Drache	Mystik
Externarer	Mystik
Feenwesen	Mystik
Humanoider	Biowissenschaften
Konstrukt (magisch)	Mystik
Konstrukt (technisch)	Technik
Magische Bestie	Mystik
Monströser Humanoider	Biowissenschaften
Pflanze	Biowissenschaften
Schlick	Biowissenschaften
Tier	Biowissenschaften
Untoter	Mystik
Ungeziefer	Biowissenschaften

MAGISCHEN GEGENSTAND ODER TECHNOLOGIE REPARIEREN (SEITEN 144 UND 145)

Technische Gegenstände werden mit Technik repariert, magische Gegenstände mit Mystik und hybride Gegenstände mit einer der beiden Fertigkeiten. Ein erfolgreicher Wurf stellt eine Anzahl an Trefferpunkten in Höhe des Ergebnisses des Fertigkeitenswurfes wieder her.

GEGENSTAND	BEISPIEL	ZEITAUFW.	SG
Einfache Technologie	Tür oder Wand	10 Minuten	15
Komplexe Technologie	Computer-konsole	30 Minuten	20
Ausrüstung	Rüstung oder Waffe	1 Stunde	15 + 1/2 × Stufe des Gegenstandes
Magischer Gegenstand	Stecken der <i>Mystischen Heilung</i>	1 Stunde	15 + 1/2 × Stufe des Gegenstandes

DIPLOMATIE (SEITEN 140-141)

EINSTELLUNG VERÄNDERN	SG-MODIFIKATOR
AUSGANGSEINSTELLUNG	
Feindselig	+10
Unfreundlich	+5
Gleichgültig	+0
Freundlich	-5
Hilfsbereit	-*

* Du kannst die Einstellung einer Kreatur nicht über Hilfsbereit hinaus verbessern.

INFORMATIONEN SAMMELN	SG
GESUCHTE INFORMATION	10
Verbreitete Fakten oder Gerüchte	20 oder mehr
Obskures oder geheimes Wissen	HG des NSC + 5
Prominentes oder gut bekanntes Individuum	HG des NSC + 10
Durchschnittliches oder gewöhnliches Individuum	HG des NSC + 15
Mysteriöses oder obskures Individuum	

UMGEBUNGEN

STRAHLUNG (SEITEN 403-404)

STRAHLUNGSSTUFE	ZÄH-SG
Niedrig	13
Mittel	17
Hoch	22
Schwer	30

STRAHLUNG
Art Gift, Ausstrahlung (siehe oben); Rettungswurf Zähigkeit (siehe Tabelle)
Verlaufsübersicht Constitution; **Frequenz** 1/round
Effekt In jedem Stadium ab Beeinträchtigt aufwärts muss das Opfer einen erfolgreichen Zähigkeitwurf (SG 18) durchführen oder zieht sich die Strahlenkrankheit (siehe unten) zu.

Heilung Keine
STRAHLENKRANKHEIT
Art Krankheit; Rettungswurf Zähigkeit (derselbe SG wie die Strahlungsstufe, welche die Strahlenkrankheit ausgelöst hat)
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Effekt Die Strahlenkrankheit ist nicht ansteckend.
Heilung 3 erfolgreiche Rettungswürfe in Folge

HÄRTE UND TREFFERPUNKTE VON MATERIALIEN (SEITE 408)

MATERIAL	HÄRTE	TREFFERPUNKTE (PRO2,5CM DICKE)
Glas	1	1
Stoff, Papier oder Seil	0	2
Eis	0	3
Leder oder Fell	3	5
Holz	5	10
Plastik	8	15
Keramik	10	10
Transparentes Aluminium	10	15
Stein oder Beton	15	15
Eisen oder Stahl	20	30
Adamantlegierung	30	40
Nanokarbon	35	60
Polykarbonblech	45	60
Reines Adamant	50	80

SG ZUM ZERBRECHEN VON GEGENSTÄNDEN (SEITEN 408-409)

VORHABEN	STÄRKE-SG
Aufbrechen einer Holztür	16
Sprengen von Seilfesseln	20
Sprengen von Stahlfesseln	25
Aufbrechen einer Stahltür	28
Verbiegen von Nanokarbonstangen	35

SCHADEN DURCH FALLENDE GEGENSTÄNDE (SEITE 404)

GRÖßENKATEGORIE GEGENSTAND	DAMAGE
Sehr klein oder kleiner	1W6
Klein	2W6
Mittel	3W6
Groß	4W6
Riesig	6W6
Gigantisch	8W6
Kolossal	10W6

SPIELWERTE FÜR WÄNDE (SEITE 408)

ART DER WAND	TYPISCHE DICKE	ZERBRECHEN-SG	HÄRTE	TREFFER-PUNKTE* (KLETTERN)	ATHLETIK-SG
Beton	1 m	45	15	540	25
Plastik	12,5 cm	25	8	75	28
Raumschiffschott	12,5 cm	55	35	2.400	25
Raumschiffinneres	1 m	45	30	1.440	20
Stahl	7,5 cm	30	20	90	25
Unbearbeiteter Stein	12,5 cm	65	15	900	15
Holz	15 cm	20	5	60	21

* Pro 3 m x 3m großem Abschnitt

SPIELWERTE FÜR TÜREN (SEITE 408)

ART DER TÜR	TYPISCHE DICKE	HÄRTE	TREFFER-PUNKTE*	ZERBRECHEN-SG	ZERBRECHEN-SG VERKLEMMT	VERSCHLOSSEN
Holz	4 cm	5	15	16	18	
Plastik	5 cm	8	30	22	24	
Stein	10 cm	15	60	28	28	
Stahl	5 cm	20	60	28	28	
Luftschleusentür	10 cm	35	160	40	40	
Schloss	–	20	30	–	–	

WINDEFFEKTE (SEITE 400)

WINDSTÄRKE	WINDGESCHWINDIGKEIT	FERNKAMPFMALUS*
Leicht	0-16 km/h	–
Mäßig	17-32 km/h	–
Stark	33-48 km/h	-2
Heftig	49-80 km/h	-4
Windsturm	81-119 km/h	-4
Orkan	120-280 km/h	-8
Tornado	281-482 km/h	Unmöglich

* Dies gilt nur für Nichtenergie-Fernkampfwaffen. Größere Waffen, wie etwa Raumschiffwaffen, ignorieren diesen Malus.

SCHWERELOSIGKEIT (SEITEN 400-401)

Ohne Schub oder magisches Fliegen kann eine Kreatur in Schwerelosigkeit keine Bewegungsaktionen ausführen, um sich gemäß Bewegungsrate fortzubewegen, zu kriechen oder einen Vorsichtigen Schritt auszuführen. Befindet sich eine Kreatur auf einem an ein Objekt angrenzendes Feld oder demselben Feld wie ein Objekt oder einer Kreatur, die höchstens eine Größenkategorie kleiner ist als sie selbst, kann sie eine Bewegungsaktion ausführen, um sich davon abzustoßen und sich mit halber Landbewegungsrate in beliebiger Richtung (so weit möglich) bewegen. Sind Objekt/Kreatur beweglich, bewegt es/sie sich mit derselben Bewegungsrate in entgegengesetzter Richtung. Eine Kreatur, die sich in eine bestimmte Richtung bewegt, bewegt sich am Anfang ihres Zuges in jeder Runde mit derselben Bewegungsrate und in dieselbe Richtung (ohne eine Aktion aufzuwenden). Sie muss sich die volle Distanz bewegen, außer sie kann ihre Bewegung auf irgendeine Weise verändern (was als Bewegungsaktion gilt). Trifft eine Kreatur auf ein festes Objekt (einschließlich einer anderen Kreatur), muss sie einen Wurf auf Akrobatik oder Athletik (SG 20) bestehen, um ihre Bewegung sicher zu stoppen. Bei Fehlschlag wird die Kreatur Haltlos. Die zweite Kreatur muss auf dieselbe Weise verfahren.

Waffen in Schwerelosigkeit: Wurfaffen multiplizieren ihre Grundreichweite in Schwerelosigkeit um 10. Darüber hinaus haben alle Fernkampfwaffen keine maximale Grundreichweite mehr – der Schütze kann einfach weitere Mali hinzufügen, je weiter das Ziel entfernt ist.

KAMPF

AKTIONEN IM KAMPF

Standard-Aktionen (Seiten 244-247) **Schnelle Aktion (Seite 247)**
 Angriff (Nah- oder Fernkampf) Fallen lassen
 Auf einen Zauber konzentrieren Griff wechseln
 Besondere Fähigkeit einsetzen
 Deckungsfeuer
 Defensiv kämpfen
 Finte
 Gegenstand aktivieren
 Kampfmanöver
 Unterstützungsfeuer
 Volle Verteidigung
 Zauber aufheben
 Zauber wirken

Bewegungsaktion (Seite 247)
 Aufstehen
 Effekt lenken oder umlenken
 Gegenstand manipulieren
 Kriechen
 Nachladen
 Sich um die Bewegungsrate fortbewegen
 Vorsichtiger Schritt
 Waffe ziehen oder verstauen

DECKUNG (SEITEN 253-254)

ART	RK-BONUS	REFLEXWURF-BONUS
Weiche Deckung	+4	–
Teilweise Deckung	+2	+1
Normale Deckung	+4	+2
Verbesserte Deckung	+8	+4
Vollständige Deckung*	–	–

* Blockiert die Schusslinie. Kreaturen in Vollständiger Deckung können nicht angegriffen werden.

TARNUNG (SEITE 254)

ART	FEHLSCHLAGCHANCE
Normale Tarnung	20%
Vollständige Tarnung	50%

STABILISIEREN AUS EIGENER KRAFT (SEITE 251)

ERGEBNIS KONSTITUTIONSWURF	FOLGEN
20 oder höher	Heile 1 TP, erlange das Bewusstsein zurück
10-19	Bleibe stabil, neuer Wurf in 1 Stunde
9 oder niedriger	Stirb

HÄUFIGE AKTIONEN IM KAMPF

Deckungsfeuer: Standard-Aktion. Fernkampfangriffswurf gegen RK 15, kein Schaden, Verbündeter erhält +2 RK gegen den nächsten Angriff.
Defensiv kämpfen: Standard- oder Volle Aktion, -4 auf Angriffswürfe, +2 RK bis zum nächsten Zug.
Finte: Standard-Aktion, Wurf auf Bluffen (SG + 10 + Bonus des Gegners auf Motiv erkennen oder 1/2 × HG des Gegners + 15), Gegner ist auf dem Falschen Fuß (-2 RK) gegen deinen nächsten Angriff.
Kampfmanöver: Standard-Aktion, Nahkampfangriff gegen KRK + 8 (siehe Seite 246).
Sturmangriff: Volle Aktion, Bewegung mit bis zu doppelter Bewegungsrate in gerader Linie, führe einen einzelnen Nahkampfangriff mit -2 aus, -2 RK bis zum nächsten Zug.
Unterstützungsfeuer: Standard-Aktion, Fernkampfangriffswurf gegen RK 15, kein Schaden, Verbündeter erhält +2 auf den nächsten Angriffswurf gg. Ziel.
Voller Angriff: Volle Aktion, zwei Angriffe, jeder mit Malus von -4.
Volle Verteidigung: Standard-Aktion, +4 RK bis zum nächsten Zug.

ZUSTÄNDE (SEITEN 273-277)

Abgelent: Malus von -2 auf Angriffswürfe.
Auf dem Falschen Fuß: Malus von -2 auf RK; kannst keine Reaktionen oder Gelegenheitsangriffe nutzen.
Beladen: Bewegungsrate werden um 3 m reduziert, der maximale GE-Bonus auf RK wird um 2 reduziert und du erleidest einen Malus von -5 auf Stärke- und geschicklichkeitsbasierte Fertigkeitwürfe.
Benommen: Du kannst keine Aktionen ausführen.
Beschädigt: Waffe: Angriffs- und Schadenswürfe haben einem Malus von -2 und keinen zusätzlichen Effekt bei Kritischem Treffer; Rüstung: RK-Boni halbiert und Rüstungsmalus verdoppelt; Fahrzeug: -2 RK, Kollisions-SG und Steuerungsmod; halbierte Höchst- und Überlandgeschwindigkeit; Werkzeug oder Technik, die Boni verleiht: Boni halbiert.
Betäubt: Lässt alle gehaltenen Gegenstände fallen, kannst keine Aktion ausführen und bist auf dem Falschen Fuß.
Bewusstlos: Du wirst niedergeschlagen und bist Hilflos.
Blind: Du bist auf dem Falschen Fuß, erleidest -4 auf ST- und GE-basierte sowie konkurrierenden Wahrnehmungswürfe. Sichtbasierte Wahrnehmungswürfe misslingen dir automatisch, Gegner haben gegen dich Vollständige Tarnung. Um dich schneller als mit halber Bewegungsrate fortzubewegen, muss dir ein Akrobatikwurf (SG 10) gelingen oder du erhältst den Zustand Liegend.
Blutend: Du erleidest den aufgeführten Schaden zu Beginn deines Zuges.
Brennend: Du erleidest jede Runde den aufgeführten Feuerschaden und musst gelöscht werden.
Entkräftet: Halbe Bewegungsrate, nicht rennen oder Sturmangriffe führen, Malus von -3 auf RK, Angriffs-, Initiative-, Reflex- sowie geschicklichkeitsbasierte Attributs- und Fertigkeitwürfe; Last bis zum Zustand Beladen um 3 reduziert.
Erschöpft: Du kannst nicht rennen oder einen Sturmangriff ausführen; du erleidest einen Malus von -1 auf RK, Angriffs-, Initiative-, Nahkampfschadens- und Reflexwürfe sowie Stärke- und geschicklichkeitsbasierte Attributs- und Fertigkeitwürfe; Last bis zum Zustand Beladen um 1 reduziert.
Erschüttert: Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeit- und Rettungswürfe.
Fasziniert: Du musst dem faszinierenden Effekt deine Aufmerksamkeit widmen und erleidest einen Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe bei Reaktionen.
Gebildet: Du erhältst einen Malus von -1 auf Angriffs- und sichtbasierte Wahrnehmungswürfe.
Gelähmt: GE-Modifikator ist -5 und du kannst dich nicht bewegen; mentale Handlungen möglich.
Haltlos: Du kannst keine Handlungen ausführen, außer um dich auszurichten, erleidest Malus von -2 auf Angriffe und bist auf dem Falschen Fuß.
Hilflos: Dein GE-Modifikator ist -5, Nahkampfangriffe gegen dich erhalten Bonus von +4.
Im Haltegriff: Du kannst dich nicht fortbewegen, bist auf dem Falschen Fuß und erleidest Mali wie bei Ringend, aber der Malus ist -4.
Kauernd: Du bist auf dem Falschen Fuß und kannst keine Aktionen ausführen.
Kränkeld: Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeit-, Rettungs- und Waffenschadenswürfe.
Liegend: Malus von -4 auf Nahkampfangriffe, Bonus von +4 auf RK gegen Fernkampfangriffe und Malus von -4 auf RK gegen Nahkampfangriffe.
Panisch: Lässt alle gehaltenen Gegenstände fallen, flieht mit deiner Höchstgeschwindigkeit; kannst keine anderen Aktionen ausführen; Malus von -2 auf Attributs-, Fertigkeit- und Rettungswürfe; wenn in die Enge getrieben, Kauerst du.
Ringend: Nicht fortbewegen oder Handlungen mit zwei Händen ausführen; du erleidest einen Malus von -2 auf RK, Angriffswürfe, Initiative- und Reflexwürfe sowie auf geschicklichkeitsbasierte Attributs- und Fertigkeitwürfe; keine Gelegenheitsangriffe möglich.
Schlafend: Du bist Hilflos und erleidest einen Malus von -10 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung zum Bemerkern.
Stabil: Nicht mehr Sterbend, aber immer noch Bewusstlos.
Sterbend: Du bist bewusstlos, kannst keine Aktionen ausführen und musst dich stabilisieren oder verlierst Reservepunkte und könntest sterben.
Taub: Du erleidest einen Malus von -4 auf Initiativewürfe und konkurrierende Wahrnehmungswürfe; gehörbasierte Wahrnehmungswürfe misslingen dir automatisch.
Tot: Deine Seele verlässt deinen Körper und du profitierst nicht von Heilung.
Überleitet: Du kannst nicht angreifen, Zauber wirken oder dich auf Zauber konzentrieren; einzige mögliche Aktion ist eine Bewegungsaktion.
Überlastet: Bewegungsrate um 1,50 m reduziert, maximaler GE-Bonus auf RK ist 0, Malus von -5 auf Stärke- und geschicklichkeitsbasierte Fertigkeitwürfe.
Verängstigt: Du musst fliehen oder kämpfen; erhältst einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeit- und Rettungswürfe.
Verstrickt: Halbe Bewegungsrate, kannst nicht rennen oder Sturmangriffe ausführen und erleidest einen Malus von -2 auf RK, Angriffs-, Initiative-, Reflex- sowie geschicklichkeitsbasierte Attributs- und Fertigkeitwürfe.
Verwirrt: Behandle alle Kreaturen als Gegner und würfle auf der Tabelle (Seite 277), um dein Handeln zu bestimmen.
Wankend: Jede Runde nur eine Bewegungs- oder eine Standard-Aktion und keine Reaktionen, wohl aber normale Schnelle Aktionen.

RAUMSCHIFFSKAMPF

PHASEN DES RAUMSCHIFFSKAMPFS (SEITE 317)

Jede Raumschiffskampfrunde ist in drei Phasen unterteilt, die in der folgenden Reihenfolge abgehandelt werden. Normalerweise handelt jeder Charakter an Bord eines Raumschiffes nur in einer dieser Phasen in Abhängigkeit von seiner Rolle. Der Kapitän kann in einer beliebigen Phase handeln.

- Ingenieursphase:** Die Ingenieure können die Systeme ihres Raumschiffs reparieren oder mehr Leistung aus ihnen herauskitzeln. Diese Handlungen erfolgen gleichzeitig, also können sie in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden.
- Steuermanphase:** Der Pilot jedes Raumschiffes legt einen Fertigkeitwurf für Steuerung ab. Der Pilot mit dem niedrigsten Ergebnis bewegt sein Raumschiff als erster (Seite 317) und führt Pilotenmanöver (Seiten 319-200) aus, gefolgt vom zweitniedrigsten usw., bis sich alle Raumschiffe bewegt haben. Während dieser Phase können zudem Wissenschaftsoffiziere gleichzeitig mit dem Piloten ihres Raumschiffs handeln, sie können sich aber bei der Reihenfolge absprechen.
- Schützenphase:** Bordschützen können die Waffen ihrer Raumschiffe abfeuern. Raumschiffe feuern in derselben Reihenfolge, in welcher die Piloten während der Steuermanphase in dieser Runde gehandelt haben, die Effekte von Schäden werden aber erst mit Ende der Phase berücksichtigt, d.h. alle Raumschiffe können feuern, selbst wenn sie in dieser Phase genug Schaden erleiden, um kampfunfähig oder zerstört zu werden.

RAUMSCHIFF-BEWEGUNGSRATE UND -MANÖVRIERFÄHIGKEIT (SEITE 319)

BEWEGUNGSRATE	MODIFIKATOR FÜR STEUERUNG
4 oder weniger	+2
6	+1
8-10	–
12	-1
14 oder mehr	-2

MANÖVRIERFÄHIGKEIT	DISTANZ ZWISCHEN WENDEMANÖVERN	MODIFIKATOR FÜR STEUERUNG
Unbeholfen	4	-2
Schlecht	3	-1
Durchschnittlich	2	0
Gut	1	+1
Perfekt	0 (siehe Seite 319)	+2

KRITISCHER SCHADEN (SEITE 321)

W%	SYSTEM	EFFEKT
1-10	Lebenserhaltung	Zustand betrifft alle Handlungen des Kapitäns.
11-30	Sensoren	Zustand betrifft alle Handlungen des Wissenschaftsoffiziers.
31-60	Bewaffnung	Wähle zufällig einen mit Waffen bestückten Schussbereich; Zustand betrifft alle Handlungen des Bordschützen bzgl. Waffen im Schussbereich (Geschützturm zählt als in allen Schussbereichen befindlich).
61-80	Antrieb	Zustand betrifft alle Handlungen des Piloten.
81-100	Energiekern	Zustand betrifft alle Handlungen des Ingenieurs außer Zusammenhalten und Zusammenflicken; ein schwer beschädigter Energiekern oder einer mit Fehlfunktionen wirkt sich auf die Handlungen anderer Besatzungsmitglieder aus (siehe unten).

STARFINDER

