

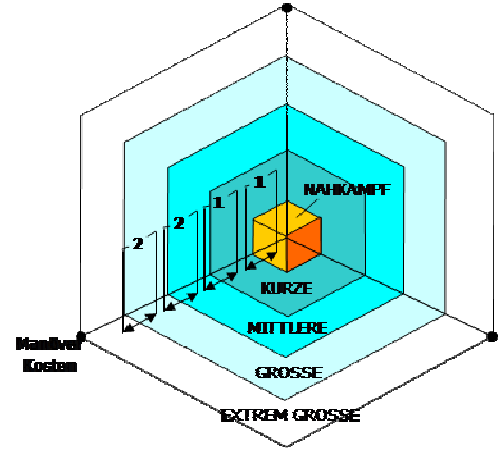
Aktionen und Manöver (S.200)

Manöver (1 frei, 1 zus. = 2 Ersch.)	Nebenaktion (beliebig viele)	Aktion (1 pro Zug)
Zielen	mit einem anderen Char sprechen	Aktion gegen Manöver tauschen
Verbündeten unterstützen	Gegenstand fallenlassen	eine Sonderfähigkeit aktivieren
Verteidigungshaltung annehmen	festgehaltene Person loslassen	eine Machtfähigkeit einsetzen
Mit der Umgebung interagieren	kleine Bewegungen ausführen	eine Fertigungsprobe ablegen
- In Deckung gehen	- Körperhaltung ändern	eine Kampfprobe ablegen
- großen Gegenstand bewegen	- um Ecke spähen	
- Tür öffnen oder schließen	- hinter jemanden Blicken	

Ausrüstung verwalten
- Waffe ziehen, wegstecken, bereitmachen, nachladen
- Gegenstand auspacken oder verstauen
Bewegen
- Wechsel der Reichweitenkategorie
- in Nahkampfreichweite gehen oder verlassen
- Bewegung innerhalb kurzer Reichweite
Sich zu Boden fallen lassen
Aufstehen
Auf- und Absteigen

Trefferschwierigkeit nach Entfernung (S.205)

Entfernung	Schwierigkeit
Handgemenge od. Nahkampf	◆◆
Im Nahkampf mit I. FK-W.	◆◆
Im Nahkampf mit S. FK-W	◆◆◆
Kurze Reichweite	◆◆◆
Mittlere Reichweite	◆◆◆◆
Große Reichweite	◆◆◆◆◆
Extrem große Reichweite	◆◆◆◆◆◆



Kampfmodifikatoren (S.210)





















Situation	Modifikator
Zielen	Füge ■ pro Zielen-Manöver zum nächsten Wurf hinzu (max. ■■). Um auf ein bestimmtes Körperteil oder einen Ausrüstungsgegenstand zu zielen, werden ■■ in den Pool genommen. Ein weiteres Zielen-Manövern reduziert dies auf ■.
In Deckung gehen	Alle Fernkampfangriffe gegen dich erhalten einen ■ in ihren Pool.
Angreifer unterstützen	Füge ■ zum nächsten Wurf des unterstützten Verbündeten hinzu.
Auf dem Boden liegen	Eigene Nahkampfangriffe erhalten einen ■, Nahkampfangriffe gegen dich erhalten einen ■, Fernkampfangriffe gegen dich einen ■.
In Verteidigungshaltung	Du erhältst einen ■ in den Pool aller Kampfproben bis zum Ende des Zuges; im Nahkampf erhalten dafür alle Angriffe gegen dich einen ■.
Kampf mit zwei Waffen	Lege eine einzelne Probe ab und addiere ◆ (oder ◆◆ wenn verschiedene Waffenfertigkeiten verwendet werden). Bei einem Treffer verursacht die erste Waffe normalen Schaden. Erwürfelte ☉ oder ☾ können dann verwendet werden, um mit der zusätzlichen Waffe Schaden zu verursachen.
Improvisierte Waffe	Generiert automatisch einen ☉. Jeder Wurf der ☉ oder ☾ enthält, lässt die Waffe zerbrechen.
Silhouetten-Unterschied	Bei Angriffen auf ein Ziel, dessen Silhouette um zwei Punkte größer / kleiner ist als die eigene, entferne / addiere ein ◆. (0 - Evok / 1 - Mensch / 2 - Wampa / 3 - Rancor)
Im Nahkampf mit Fernkämpfer	Füge Nahkampfangriffen gegen Fernkämpfer einen ■ hinzu.
In den Nahkampf schießen	Schwierigkeit der Probe wird einmal aufgewertet. Bei Erfolg trifft jedes ☾ eine andere Person in Nahkampfreichweite des Ziels (SL entscheidet).
Handlungsunfähig	Du kannst keinerlei Aktionen oder Manöver ausführen.
Bewegungsunfähig	Du kannst keine Manöver ausführen.
Desorientiert	Du erhältst einen ■ in den Pool aller Proben.

Vorteils- und Triumph-Symbole im Kampf (S.206)

Kosten	Mögliche Effekte im Gefecht	Beschreibung / Beispiele im Rollenspiel
☉ oder ☾	- Baue 1 Erschöpfung ab (kann mehrfach gewählt werden). - Ein aktiver Verbündeter erhält für seinen nächsten Wurf einen ■. - Dir fällt ein wichtiges Detail auf (z.B. die Steuerkonsole einer Tür, Schwachstelle eines Feindes). - Verursache einen kritischen Treffer je nach ☉-Kosten der Waffe. - Aktiviere eine Waffenfähigkeit je nach ☉-Kosten.	- Dein Gegner wird durch deinen Angriff derart abgelenkt, dass du kurz durchschauen kannst (um dich zu orientieren / deinen Verbündeten Zeichen zu geben) - Dein Angriff hat dich in eine Position gebracht, in der du kurz durchatmen kannst. - Dein Angriff hat deinen Gegner in eine ungünstige Position gebracht, wodurch er nun für einen Verbündeten leichter zu treffen ist.
☉☉ oder ☾	- Du kannst sofort ein zusätzliches Manöver ausführen (max. zwei Manöver pro Zug). - Du oder ein aktiver Verbündeter erhalten einen ■ für den nächsten Wurf. - Füge der nächsten Probe deines Ziels einen ■ hinzu.	- Dir gelingt ein Angriff, der dir die Zeit verschafft ein weiteres Manöver durchzuführen. - Dein Angriff hat deinen Gegner in eine ungünstige Position gebracht, die du oder ein Verbündeter nun ausnutzen kann. - Dein Angriff hat deinen Gegner derart verwirrt / abgelenkt / gestresst, dass seine nächste Aktion darunter leidet.
☉☉☉ oder ☾	- Der Verteidigungsbonus deines Ziels kann für den Rest der Kampfrunde ignoriert werden. - Ignoriere umweltbedingte Komplikationen bis zum Ende deines nächsten Zuges. - Du erhältst +1 Verteidigung gegen Nah- oder Fernkampfangriffe bis zum Ende deines nächsten Zuges. - Statt Schaden / krit. Verletzungen oder Erschöpfung zu verursachen, kannst du das Ziel behindern bzw. einen Ausrüstungsgegenstand beschädigen (nach Absprache mit SL). - Dein Ziel lässt die Waffe fallen.	- Dein Gegner muss aufgrund deines Angriffes seine Deckung aufgeben / sein Schutzschildgenerator hat eine temporäre Fehlfunktion. - Dein Angriff bringt dich in eine derart gute Position, dass du kurzfristige Nachteile von Schwerelosigkeit / rauem Klima / Seitenwind ignorieren kannst. - Dein Angriff bringt dich in eine günstige Position, aus der Du für deine Gegner schwerer zu treffen bist. - Du kannst einen Gegner daran hindern zu fliehen / Verstärkung zu rufen / eine andere Aktion durchzuführen, verletzt ihn aber nicht dabei. - Du schlägst / schießt deinem Gegner die Waffe aus der Hand.
☾	- Werte die Schwierigkeit der nächsten Attacke deines Zieles einmal auf. - Werte deinen nächsten Wurf, oder den eines aktiven Verbündeten einmal auf. - Dir gelingt etwas lebensrettendes / etwas das den Verlauf des Kampfes zu euren Gunsten verändert.	- Dein Gegner ist durch deinen Angriff derart verwirrt / abgelenkt / gestresst, dass er Schwierigkeiten hat sich auf seine nächste Aktion zu konzentrieren. - Dein Angriff hat deinen Gegner in eine sehr ungünstige Position gebracht, die du oder ein Verbündeter nun ausnutzen kann. - Du schaffst es den Kontrollmechanismus für die Panzertür zu treffen und diese zu versiegeln, durch die gerade weitere Gegner stürmen wollten.
☾☾	- Wenn dein Ziel Schaden nimmt, wird auch einer seiner Ausrüstungsgegenstände zerstört (z.B. Blaster, tragbarer Schildgenerator)	- Du streckst deinen Feind nieder und zerstörst zudem einen wichtigen Gegenstand, den dieser bei sich trug.

Nachteils- und Verzweiflungs-Symbole im Kampf (S.207)

Kosten	Mögliche Effekte im Gefecht	Beschreibung / Beispiele im Rollenspiel
☉ oder ☾	- Du erleidest 1 Erschöpfung (kann mehrfach gewählt werden). - Du verlierst den Vorteil eines zuvor ausgeführten Manövers (z.B. in Deckung gehen).	- Du bist dir nicht sicher von wo die nächste Attacke des Gegners kommen wird, was dich sehr nervös macht. - Dir gelingt es nicht, nach dem Angriff in deine bisher vorteilhafte Position zurückzukehren.
☉☉ oder ☾	- Dein Gegner kann auf deine Probe sofort mit einem freien Manöver reagieren. - Dein Ziel erhält einen ■ in seinen nächsten Wurf. - Füge Dir oder einem deiner Verbündeten einen ■ für den nächsten Wurf hinzu.	- Dein Angriff lenkt dich selbst derart ab, dass dein Gegner Zeit hat zu agieren. - Du bringst dich in eine ungünstige Position, durch die du leichter zu treffen bist. - Dein Angriff lenkt einen Verbündeten ab / bringt dessen Ziel dazu, sich aus seinem Schussfeld zu bewegen.
☉☉☉ oder ☾	- Du fällst zu Boden. - Du verschaffst dem Feind aus Versehen einen entscheidenden Vorteil im Kampf.	- Dein Angriff hat dich aus dem Gleichgewicht gebracht und du schlägst der Länge nach hin / fällst auf die Seite. - Dein Angriff hat leider den Schalter eurer Fluchttür getroffen, und sie versiegelt.
☾	- Deine Waffe hat keine Munition mehr - Die Schwierigkeit deiner nächste Probe oder die eines Verbündeten wird einmal aufgewertet. - Deine Nahkampfwaffe oder das von dir benutzte Werkzeug wird beschädigt.	- Die Energiezelle deines Blasters entlädt sich / du hast deine Waffe leer geschossen. - Durch deinen Angriff ist dein Ziel nun in einer besseren Position als vorher bzw. du in einer schlechteren. Dein nächstes Vorhaben ist entsprechend riskant und ist deutlich schwerer. - Das Heft deiner Waffe hat sich gelockert / Dein Hydroschraubenschlüssel verkantet sich und bricht am Griff ab.

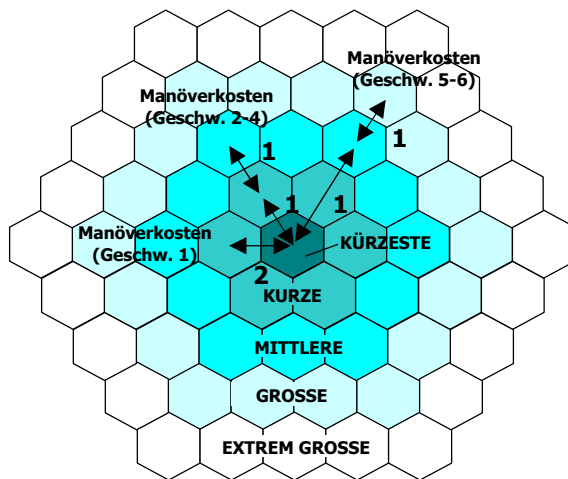
Waffenfähigkeiten (S.155)		
Fähigkeit	Aktivierung	Beschreibung
Ablenkung	Passiv	Ein Gegenstand mit dieser Fähigkeit erhöht die Verteidigung gegen Fernkampf um 1 pro Punkt.
Begrenzte Munition	Passiv	Waffe kann nur so oft abgefeuert werden, wie der Wert in Begrenzte Munition angibt. Danach muss ein Manöver aufgewendet werden, um sie neu zu laden.
Betäubend		Waffen mit dieser Fähigkeit erzeugen statt normalem Schaden Erschöpfung. Wenn die Fähigkeit aktiviert wird, erleidet das Ziel Erschöpfung in Höhe des Werts in Betäubend.
Betäubungsschaden	Passiv	Waffen mit dieser Fähigkeit erzeugen statt normalem Schaden Erschöpfung.
Cortosis-Legierung	Passiv	Waffen mit dieser Legierung sind immun gegen die Fähigkeit Zertrümmern. Rüstungen schützen vor Durchborend und Panzerbrechend. Sehr selten: Lichtschwertklingen erleiden einen Kurzschluss bei Kontakt.
Defensiv	Passiv	Ein Gegenstand mit dieser Fähigkeit erhöht die Verteidigung gegen Nahkampf um 1 pro Punkt.
Desorientierend		Wenn die Fähigkeit aktiviert wird, gilt das getroffene Ziel als desorientiert. Der Zustand hält für eine Runde pro Punkt in Desorientierend an.
Durchborend	Passiv	Durchbohrende Waffen ignorieren für jeden Punkt in Durchborend einen Punkt Absorption des Gegners.
Erschütterung	Passiv	Das Ziel ist pro Punkt in Erschütterung eine Runde handlungsunfähig.
Explosion	variabel	Wenn Angriff gelingt, kann für  die Explosion gezündet werden. Dies verursacht bei allen Zielen, die in Nahkampfreichweite des Ziels sind Schaden in Höhe des Explosionswerts + nicht negierte ✖. Wenn das Ziel verfehlt wurde, kann die Explosion für  ausgelöst werden. Bei Raumschiffen treffen Explosionswaffen das Primärziel und jedes weitere Schiff in kürzester Reichweite.
Gekoppelt		Verursacht einen weiteren Treffer. Kann mehrfach eingesetzt werden, bis zum Maximum des angegebenen Werts.
Geringe Feuerrate	Passiv	Der Wert bestimmt wie lange gewartet werden muss, bis die Waffe nach einem Angriff wieder eingesetzt werden kann.
Hochwertig	Passiv	Hochwertige Waffen erzeugen bei jedem Wurf automatisch ein  . Der Basisschaden steigt um 1. Bei hochwertigen Rüstungen sinkt die Belastung um 1 und der Absorptionwert steigt um 1.
Ionenschaden	Passiv	Jeglicher Schaden wird bei Fahrzeugen auf das Systembelastungslimit, bei Droiden auf das Erschöpfungslimit angerechnet.
Lenkflugkörper		Wenn das Ziel verfehlt wurde, kann die Fähigkeit aktiviert werden, um am Ende der Runde eine weitere Angriffsprobe mit so vielen  wie Punkte in Fähigkeit ablegen zu können. Die Schwierigkeit bemisst sich aus dem Vergleich der Silhouette (0) und dem Ziel.
Minderwertig	Passiv	Minderwertige Waffen erzeugen bei jedem Wurf automatisch ein  . Der Basisschaden sinkt um 1. Bei minderwertigen Rüstungen steigt die Belastung um 1 und der Verteidigungsbonus sinkt um 1. Wenn die Rüstung keine Verteidigung hat, sinkt stattdessen der Absorptionwert um 1.
Niederwerfen		Das Ziel fällt zu Boden. Für jeden Punkt Silhouette über 1 benötigt man ein zusätzliches  .
Panzerbrechend	Passiv	Für jeden Punkt in Panzerbrechend wird ein Punkt Panzerung ignoriert.
Präzise	Passiv	Für jeden Punkt in Präzise erhält man bei der Verwendung der Waffe einen  .
Sperrigkeit	Passiv	Um sperrige Waffen benutzen zu können, braucht man mind. so viel Stärke wie sie Punkte in Sperrigkeit aufweist. Für jeden fehlenden Stärkepunkt steigt die Schwierigkeit aller Proben damit um einen zusätzlichen  .
Tödlich	Passiv	Für jeden Punkt in Tödlich, addiert man bei einem kritischen Treffer +10 auf den kritischen Treffer- oder Verletzungswurf.
Traktorstrahl	Passiv	Wenn Angriff gelingt, kann das Ziel keine Raumschiffmanöver durchführen bis dem Piloten eine Pilotenprobe in Höhe des Traktorstrahlwerts gelingt.
Unpräzise	Passiv	Für jeden Punkt in Unpräzise erhält man bei der Verwendung der Waffe einen  .
Verbrennung		Nach Aktivierung der Fähigkeit erleidet das Ziel in jeder Runde den Basisschaden der Waffe für insgesamt eine Runde pro Punkt in Verbrennung. Die Flammen können gelöscht werden (siehe S.157).
Verstrickend		Wenn die Fähigkeit aktiviert wurde, gilt das Ziel als bewegungsunfähig. Dieser Zustand hält für eine Runde pro Punkt Verstrickend an, oder so lange bis sich das Ziel als Aktion mit einer Athletikprobe (  ) befreit hat.
Vollautomatik		Vor einem Angriff muss gewählt werden, ob die Waffe normal oder im Vollautomatik-Modus abgefeuert wird. Bei letzterem wird die Schwierigkeit um ein  erhöht und es muss angesagt werden, ob mehrere Ziele in Reichweite anvisiert werden sollen. Der Trefferwurf wird gegen das Ziel mit der höchsten Schwierigkeit und Verteidigung gewürfelt. Wenn der Angriff trifft, kann die Fähigkeit aktiviert werden, um einen weiteren Treffer mit der Waffe zu erzielen (Zusatzschaden durch nicht negierte ✖ wird hinzuaddiert). Zusatztreffer können nach Wahl auf andere angesagte Ziele verteilt werden. Die Fähigkeit kann so oft aktiviert werden, wie die Waffe Punkte in Vollautomatik hat.
Vorbereitung	Passiv	Pro Punkt in Vorbereitung muss der Benutzer ein Manöver aufwenden, bevor er die Waffe einsetzen kann.
Zertrümmern		Bei Aktivierung kann ein vom Ziel offen getragener Gegenstand (Waffe, Schild, Gegenstand am Gürtel) beschädigt werden. Der Gegenstand erhält pro Aktivierung eine Beschädigungsstufe in den folgenden Abstufungen: leicht -> mittelschwer -> schwer -> zerstört.

Kritische Verletzungen (S.217)		
W100	Schwierigkeit der Heilung	Folgen
01 - 05	◆	Nur ein Kratzer: Das Ziel erleidet 1 Erschöpfung.
06 - 10	◆	Verlangsam: In der nächsten Kampfrunde muss das Ziel den letzten Initiative-Platz einnehmen.
11 - 15	◆	Plötzlicher Schock: Das Ziel lässt alles fallen, was es in den Händen trägt.
16 - 20	◆	Verwirrt: In seinem nächsten Zug erhält das Ziel kein freies Manöver.
21 - 25	◆	Aus dem Gleichgewicht: Bei seiner nächsten Fertigungsprobe, erhält das Ziel einen ■ in seinen Würfelpool.
26 - 30	◆	Entmutigt: Ein Schicksalspunkt der Hellen Seite wird auf die Dunkle Seite gedreht (Bei NSCs umgekehrt).
31 - 35	◆	Betäubt: Bis Ende seines nächsten Zuges ist das Ziel handlungsunfähig.
36 - 40	◆	Stechender Schmerz: Die Schwierigkeit der nächsten Fertigungsprobe steigt um ◆.
41 - 45	◆◆	Umgeworfen: Das Ziel fällt zu Boden und erleidet 1 Erschöpfung.
46 - 50	◆◆	Ohrensausen: Bis zum Ende der Begegnung wird die Schwierigkeit aller Intelligenz- und Listproben um ◆ erhöht.
51 - 55	◆◆	Entstellende Wunde: Bis zum Ende der Begegnung wird die Schwierigkeit aller Charisma- und Willenskraftproben um ◆ erhöht.
56 - 60	◆◆	Qüelende Wunde: Bis zum Ende der Begegnung wird die Schwierigkeit aller Stärke- und Gewandheitsproben um ◆ erhöht.
61 - 65	◆◆	Leicht benebelt: Bis zum Ende der Begegnung ist das Ziel desorientiert.
66 - 70	◆◆	Verwirrte Sinne: Bis zum Ende der Begegnung muss das Ziel alle ■ aus seinen Proben-Pools entfernen.
71 - 75	◆◆	Handlungsunfähig: Bis zum Ende der Begegnung erhält das Ziel keine freien Manöver mehr.
76 - 80	◆◆	Überwältigt: Das Ziel kann sich vorübergehend nicht verteidigen, und der Angreifer darf sofort eine als freie Aktion erneut angreifen. Dabei verwendet er den gleichen Würfelpool wie beim ersten Angriff.
81 - 85	◆◆	Kurztmig: Bis zum Ende der Begegnung darf das Ziel nicht mehr freiwillig Erschöpfung hinnehmen, um Sonderfähigkeiten zu aktivieren oder zus. Manöver zu erhalten.
86 - 90	◆◆	Beeinträchtigt: Bis zum Ende der Begegnung steigt die Schwierigkeit aller Fertigungsproben um ◆.
91 - 95	◆◆◆	Am Zusammenbrechen: Imme, wenn das Ziel eine Aktion ausführt erleidet es 1 Erschöpfung.
96 - 100	◆◆◆	Verkrüppelt: Eine Gliedmaße (nach Wahl des SLS) ist verkrüppelt und so lange unbrauchbar, bis sie geheilt oder ersetzt wurde. Die Schwierigkeit aller Fertigungsproben, für die diese Gliedmaße gebraucht wird, steigt um ◆.
101 - 105	◆◆◆	Verstümmelt: Eine Gliedmaße ist unwiederbringlich verloren. Ohne ein kybernetisches Implantat kann das Ziel keine Aktionen mehr ausführen, für die die Gliedmaße benötigt wird. Alle anderen Aktionen erhalten einen ■.
106 - 110	◆◆◆	Grässliche Verletzung: Man wirft einen W10, um zufällig eine Eigenschaft zu bestimmen. 1-3: Stärke, 4-6 Gewandheit, 7: Intelligenz, 8: List, 9: Charisma, 10: Willenskraft. Die betroffene Eigenschaft sinkt um 1 bis die kritische Verletzung geheilt ist.
111 - 115	◆◆◆	Vorübergehend Lahm: Bis die kritische Verletzung geheilt ist, kann das Ziel maximal ein Manöver pro Zug ausgeben.
116 - 120	◆◆◆	Geblendet: Das Ziel verliert sein Augenlicht. Die Schwierigkeit aller Proben wird zwei Mal aufgewertet, bei Wahrnehmungs- und Wachsamkeitsproben drei Mal.
121 - 125	◆◆◆	Besinnungslos: Bis zum Ende der Begegnung ist das Ziel handlungsunfähig.
126 - 130	◆◆◆◆	Grässliche Verletzung: Man wirft einen W10, um zufällig eine Eigenschaft zu bestimmen. 1-3: Stärke, 4-6 Gewandheit, 7: Intelligenz, 8: List, 9: Charisma, 10: Willenskraft. Die betroffene Eigenschaft sinkt permanent um 1 (nicht unter 1).
131 - 140	◆◆◆◆	Am Verbluten: In jeder Kampfrunde erleidet das Ziel zu Beginn seines Spielzuges 1 Wunde und 1 Erschöpfung. Für jeweils 5 Wunden, die es über sein Wundenlimit hinaus erleidet, bekommt es eine weitere kritische Verletzung. Dazu wird wie gewohnt auf dieser Tabelle gewürfelt. (Wenn dieses Ergebnis erneut eintritt, würfelt man neu).
141 - 150	◆◆◆◆	Das Ende naht: Nach dem letzten Spielzug der nächsten Kampfrunde stirbt das Ziel.
151 +	-	Tot: Das Ziel ist unwiederbringlich verloren.

Medizin- / Mechanikproben zur Heilung (S.113)	
Gesundheitszustand	Schwierigkeit der Heilung
<= halbes Wundenlimit ausgeschöpft	◆
> halbes Wundenlimit ausgeschöpft	◆◆
Wundenlimit überschritten	◆◆◆
Kritische Verletzung	siehe Tabelle
Versuch sich selbst zu heilen (Medizin)	+ ◆◆
Versuch sich selbst zu heilen (Mechanik)	+ ◆
Keine entsprechende Ausrüstung vorhanden	+ ◆

Heilung und Regeneration (S.219)		
Heilung	Beschränkung	Auswirkung
Stimpack	pro Anwendung	Erstes Stimpack heilt 5 Wunden. Jedes weitere je eine Wunde weniger. Max. 5 Anwendungen in 24 Stunden.
Notfall-Reparatursatz	pro Anwendung	Heilt immer 3 Wunden. Max 5 Anwendungen in 24 Stunden.
Medizin- / Mechanikprobe	keine	Wundheilung: Heilt 1 Wunde pro übrigbehaltenem ✨ sowie 1 Erschöpfung pro 🔄.
	einmal pro Woche	Kritische Verletzung heilen: Erschwernis siehe Tabelle. Erfolg heilt eine kritische Verletzung.
Ausruhen	Über Nacht	Heilt 1 Wunde und gesamte Erschöpfung.
	Nach einer Begegnung	Disziplin(◆) oder Coolnes(◆) heilt eine Erschöpfung pro ✨.
	Eine volle Woche	Erfolgreiche Widerstandskraft-Probe, erschwert um die kritische Verletzung ermöglicht diese abzubauen. 📉 heilt weitere krit. Verletzung. Misslingt die Probe, heilt man 1 Wunde.
Bacta Tank	alle 2 Stunden	Heilt alle zwei Stunden 1 Wunde, wenn außer Gefecht, alle 6 Stunden eine Wunde.
	Nach 24 Stunden	Ermöglicht kritische Verletzung auszuheilen, als ob man sich eine volle Woche ausgeruht hat (siehe oben).
Ölbad	pro Stunde	Heilt pro Stunde 1 Wunde.

Aktionen und Manöver im Raum- Fahrzeugkampf (S.232)	
Pilotenmanöver (1 frei, 1 zus. = 2 Ersch. + 2 Systembelastung, wenn einziger Pilot; nur bei Schiffen mit Silhouette 1-4)	Pilotenaktion (1 pro Zug)
Beschleunigen / Bremsen	Das Schiff in günstige Position bringen
Fliegen / Fahren	Crewaktion (1 pro Zug)
Ausweichmanöver	Aktion gegen Manöver tauschen
Am Ziel bleiben	Schadenskontrolle
Bleifluss	Kampfprobe mit Fahrzeugwaffen ablegen
Crewmanöver (1 frei, 1 zus. = 2 Ersch.)	Kurs berechnen
Deflektorschilde ausrichten	Kopilot
Bewegung innerhalb des Schiffes	Störsignal senden
Zielen	Schilde verstärken
Verbündeten unterstützen	Grobe Reparaturen
	Feuerbefehl geben
	Den Gegner Scannen
	Cyberattacke durchführen



Manöver	Nur Pilot?	Voraussetzungen	Ergebnis
Beschleunigen / Bremsen	ja	alle	Erhöhe oder senke die aktuelle Geschwindigkeit des Raumschiffs um 1.
Fliegen / Fahren	ja	alle	Fliege das Raumschiff in die gewünschte Reichweitenkategorie.
Ausweichmanöver	ja	Silhouette 1-4 / Geschwindigkeit 3+	Werte die Schwierigkeit aller gegnerischen und eurer Angriffe bis zum Ende des Zuges einmal auf.
Am Ziel bleiben	ja	Silhouette 1-4 / Geschwindigkeit 3+	Werte die Begabung aller gegnerischen und eurer Angriffe bis zum Ende des Zuges einmal auf.
Bleifluss	ja	Silhouette 1-4 / Geschwindigkeit 3+	Bringt das Schiff sofort auf Maximalgeschwindigkeit, es erleidet aber 3 Systembelastung.
Deflektorschilde ausrichten	nein	alle	Leitet einen Punkt Verteidigung von einer Zone in eine andere.

Aktion	Nur Pilot?	Fertigkeit und Schwierigkeit	Ergebnis
Das Schiff in eine günstige Position bringen	ja	Pilot Geschwindigkeit > Ziel: ◆ Geschwindigkeit = Ziel: ◆◆ Geschw. um 1 niedriger als Ziel: ◆◆◆ Geschw. um 2 niedriger als Ziel: ◆◆◆◆	Voraussetzung: Geschwindigkeit 4+. Bei Erfolg können alle Nachteile, die durch Ausweichmanöver entstehen, bis zum Ende der nächsten Runde ignoriert werden. Zudem darf entschieden werden, welche Zone des gegnerischen Schiffs bei einem Angriff getroffen wird.
Schadenskontrolle	nein	Mechanik Systembelastung & Hüllenschaden je: ≤ = halbem Limit: ◆◆ > = halbem Limit: ◆◆◆ > Limit: ◆◆◆◆	Mechanikprobe um pro ✖ einen Punkt Systembelastung abzubauen. Auch kritische Schäden können darüber repariert werden. Einmal pro Begegnung kann die Aktion verwendet werden um pro ✖ einen Punkt Hüllenschaden zu reparieren.
Kurs berechnen	nein	Astronavagation (◆◆◆), Wahrnehmung (◆◆◆◆)	Ihr berechnet einen sicheren Kurs durch unwegsames Terrain. Bei Erfolg wird die Anzahl der ■, die durch schwieriges Terrain entstehen, um 1 pro ✖ reduziert.
Kopilot	nein	Pilot (◆◆)	Bei Erfolg wird die Schwierigkeit der nächsten Pilotenprobe des Piloten pro ✖ einmal abgewertet.
Störsignal senden	nein	Computertechnik (◆◆◆)	Ein gegnerisches Schiff muss eine Computertechnikprobe (◆◆◆) ablegen, um seine Kommunikationssysteme nutzen zu können. Pro ✖✖ wird die Probe um 1 erhöht. 🗣️ können ausgegeben werden um je ein weiteres Ziel zu stören.
Schilde verstärken	nein	Mechanik (◆◆◆◆)	Bei Erfolg erleidet das Schiff 1 Systembelastung. Dafür steigt bis zum Anfang des nächsten Spielzugs des Crewmitglieds die Verteidigung in einer Zone um 1. Pro zusätzlichem ✖ erhöht sich die Dauer um eine Runde.
Grobe Reparaturen	nein	Athletik (◆◆◆◆)	Bei Erfolg kann ein Punkt Hüllenschaden repariert werden. Für je ✖✖ ein weiterer Punkt. Ist nur einmal pro Begegnung erlaubt.
Feuerbefehl geben	nein	Führungsqualität od. Disziplin (◆◆◆◆)	Bei Erfolg erhält das nächste Crewmitglied, das eine Bordwaffe bedient für dein Angriff einen ■. Für weitere ✖✖ bekommt ein weiteres Mitglied den Bonus. 🗣️🗣️ können ausgegeben werden, damit bis zum Anfang des nächsten Zugs jeder Treffer zusätzlich 1 Systembelastung verursacht.
Den Gegner Scannen	nein	Wahrnehmung (◆◆◆◆)	Mann erfährt welche Waffensysteme das gescannte Schiff hat, ob es modifiziert wurde und wie hoch das Systembelastung- und Hüllenschadenlimit sind. Für 🗣️ erfährt man den aktuellen Stand der beiden Werte.
Cyberattacke durchführen	nein	Computertechnik (◆◆◆◆)	Bei Erfolg sinkt die Verteidigung des Ziels um 1 in einer Zone pro ✖ für eine Runde. Ein 🗣️ kann ausgegeben werden, um eine Waffe für eine Runde zu deaktivieren. Pro 🗣️ fügt man dem Ziel 1 Systembelastung zu.
Gegenmaßnahmen abfeuern	nein	Computertechnik (◆◆◆), Wachsamkeit (◆◆◆◆)	Bis zum nächsten Spielzug des Crewmitglieds wird die Schwierigkeit aller gegnerischer Angriffe mit der Fähigkeit Lenkflugkörper einmal aufgewertet (für alle 🗣️ ein weiteres mal).

Würfelpool für Raumkampfangriff zusammenstellen (S.234)												
Fertigkeit	Basispool		Silhouette (Angreifer -> Ziel)			Angreifer ...		Ziel ...		Angreifer oder Ziel ...		
	●	● -> ●	2+ Größen kleiner	Gleich oder 1 Unterschied	2 Größen größer	3+ Größen größer	Zielt	Unterstützt	Verteidigung	Deckung	Bleibt am Ziel	Ausweichmanöver
Artillerie od. Schwere FK-W.	Höherer von Eigensch. u. Rang	Niedrigerer von Eigensch. u. Rang	◆	◆◆	◆◆◆	◆◆◆◆	■ pro Manöver	■ pro Unterstützung	■ pro Punkt	■ pro Punkt	◆ -> ● pro Manöver	◆ -> ● pro Manöver

Waffenfähigkeiten im Raumkampf (S.155)		
Fähigkeit	Aktivierung	Beschreibung
Begrenzte Munition	Passiv	Waffe kann nur so oft abgefeuert werden, wie der Wert in Begrenzte Munition angibt. Danach muss ein Manöver aufgewendet werden, um sie neu zu laden.
Explosion	variabel	Wenn Angriff gelingt, kann für 🗣️ die Explosion gezündet werden. Dies verursacht bei allen Zielen, die in Nahkampfreichweite des Ziels sind Schaden in Höhe des Explosionswerts + nicht negierte ✖. Wenn das Ziel verfehlt wurde, kann die Explosion für 🗣️ ausgelöst werden. Bei Raumschiffen treffen Explosionswaffen das Primärziel und jedes weitere Schiff in kürzester Reichweite.
Gekoppelt	🗣️🗣️	Verursacht einen weiteren Treffer. Kann mehrfach eingesetzt werden, bis zum Maximum des angegebenen Werts.
Geringe Feuerrate	Passiv	Der Wert bestimmt wie lange gewartet werden muss, bis die Waffe nach einem Angriff wieder eingesetzt werden kann.
Lenkflugkörper	🗣️🗣️🗣️	Wenn das Ziel verfehlt wurde, kann die Fähigkeit aktiviert werden, um am Ende der Runde eine weitere Angriffsprobe mit so vielen ◆ wie Punkte in Fähigkeit ablegen zu können. Die Schwierigkeit bemisst sich aus dem Vergleich der Silhouette (0) und dem Ziel.
Traktorstrahl	Passiv	Wenn Angriff gelingt, kann das Ziel keine Raumschiffmanöver durchführen bis dem Piloten eine Pilotenprobe in Höhe des Traktorstrahlwerts gelingt.

Erschwernis der Pilotenproben im Kampf (S.240)		
Wendigkeit des Schiffes	■ pro Punkt. Negative Punkte bringen ■	
Gefährliche Bedingungen Planetar und Weltraum		Kompl.
ebenes offenes Gelände: Straßen, Wiesen / klarer Himmel und gute Wetterlage	ein einfaches, übersichtliche Phänomen: weitläufige, dünn gesäte Asteroidenfelder oder ungefährliche Nebel	keine
etwas schwieriges Gelände: vereinzelt Bäume, dichtes Gestrüpp, sanfte Hügel / stärkerer Wind	schwieriges aber nicht sonderlich gefährliches Phänomen: hohe Mondgebirge, dichte Asteroidenfelder und Nebel	■
gefährliches Terrain: dichter Wald, steiler Felshang, Gewitter	gefährliches Weltraumphänomen: zerberstende Kometen, äußerst dichte und turbulente Asteroidenfelder	■ ■
sehr gefährliches Terrain: Steilkippen, tiefe Sümpfe, Lavfelder, enge Schluchten	extrem gefährliche Situation: Flug durch den Schlund (Ansammlung schwarzer Löcher), vorbei an einem tödlichen Pulsar, durch einen engen Asteroidentunnel	■ ■ ■ +

Vorteils- und Triumph-Symbole im Raumkampf (S.236)

Kosten	Mögliche Effekte im Raumkampf / Fahrzeugkampf	Beschreibung / Beispiele im Rollenspiel
☉ oder ☽	<ul style="list-style-type: none"> - Ein aktiver Verbündeter erhält für seinen nächsten Wurf in Pilot, Artillerie, Mechanik oder Computertechnik einen ■. - Dir fällt ein wichtiges Detail auf (Schwachstelle eines Fahrzeugs). - Verursache einen kritischen Treffer je nach ☉-Kosten der Waffe. - Aktiviere eine Waffenfähigkeit je nach ☉-Kosten. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dein Angriff zwingt den Feind dazu abzudrehen, was euch ein paar wertvolle Sekunden zusätzliche Zeit verschafft. - Du zwingst das gegnerische Schiff in eine ungünstige Position, wodurch es deiner Crew leichter fällt X zu tun.
☽☽ oder ☽	<ul style="list-style-type: none"> - Du kannst sofort ein zusätzliches Manöver ausführen (max. zwei Manöver pro Zug). - Du oder ein aktiver Verbündeter erhalten einen ■ für den nächsten Wurf in Pilot, Artillerie, Mechanik oder Computertechnik. - Füge der nächsten Artillerie-Probe deines Ziels einen ■ hinzu. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dir gelingt ein Angriff der dir die Zeit verschafft ein weiteres Manöver durchzuführen. - Dein Angriff hat deinen Gegner in eine ungünstige Position gebracht, die du oder ein Verbündeter nun ausnutzen kann. - Das gegnerische Schiff wird durch den Angriff kräftig durchgeschüttelt und hat folglich Schwierigkeiten euch ins Visier zu nehmen.
☽☽☽ oder ☽	<ul style="list-style-type: none"> - Der Verteidigungsbonus deines Ziels wird für den Rest der Kampfrunde halbiert. - Ignoriere weltraumbedingte Komplikationen bis zum Ende deines nächsten Zuges. - Du kannst sofort ein zusätzliches Piloten-Manöver ausführen (max. zwei Manöver pro Zug). - Du kannst das Ziel zwingen ein "Zielen" oder "Am Ziel bleiben"-Manöver abzubrechen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dein Angriff bringt die Deflektorschilde des Gegners zur Überlastung, wodurch sie an einigen Stellen temporär zusammenzubrechen. - Mit deinem Angriff sprengst du umherfliegende Asteroiden / Trümmerteile auseinander, die euerem Schiff gefährlich geworden wären. - Du erkaufst dir durch deinen Angriff genug Zeit um ein weiteres Manöver fliegen zu können, bevor der Gegner reagieren kann. - Durch deinen Angriff muss der Gegner seinen Angriffsvektor neu berechnen / kann sein Zielcomputer euer Schiff nicht korrekt erfassen.
☽	<ul style="list-style-type: none"> - Werte die Schwierigkeit der nächsten Piloten- oder Artillerie-Probe deines Zieles einmal auf. - Werte deinen nächsten Wurf oder den eines aktiven Verbündeten in Pilot, Artillerie, Mechanik oder Computertechnik einmal auf. - Dir gelingt etwas lebensrettendes / etwas das den Verlauf des Kampfes zu euren Gunsten verändert. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dein Gegner muss ein riskantes Manöver fliegen, um einen Angriff wagen zu können. - Dein Angriff hat deinen Gegner in eine sehr ungünstige Position gebracht, die du oder ein Verbündeter nun ausnutzen kann. - Durch einen Glückstreffer brechen die Schilde eines feindlichen (Großkampff-)Schiffes zusammen. / Du schaffst es die Verfolger in einem Asteroidenfeld abzuschütteln.
☽☽	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn Dein Ziel Schaden nimmt, wird ein Bordsystem irreparabel beschädigt. Es erhält weder Hüllenschaden noch Systembelastung. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dein Angriff hat ein Bordsystem des Gegners zerstört (Schildgenerator, Hyperantrieb, Triebwerke, Waffensysteme etc.)

Nachteils- und Verzweigungs-Symbole im Raumkampf (S.236)













Kosten	Mögliche Effekte im Kampf mit Raumschiffen / Fahrzeugen	Beschreibung im Rollenspiel
☼ oder ☽	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn du der Pilot bist, musst du die Geschwindigkeit des Schiffes um 1 reduzieren. - Du verlierst den Vorteil eines zuvor ausgeführten Manövers (z.B. am Ziel bleiben). 	<ul style="list-style-type: none"> - Dein Angriff zwingt dich die Triebwerke zu drosseln / ein Manöver abzubrechen um am Ziel dran bleiben zu können.
☼☼ oder ☽	<ul style="list-style-type: none"> - Dein Fahrzeug erleidet 1 Systembelastung (kann mehrfach gewählt werden). - Dein Gegner kann auf deine Probe sofort mit einem freien Manöver reagieren. - Dein Ziel erhält einen ■ in seinen nächsten Wurf. - Füge Dir oder einem deiner Verbündeten einen ■ für den nächsten Wurf hinzu. 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Waffensysteme drohen zu überhitzen. - Du verlierst den Gegner aus den Augen, wodurch ihm Zeit bleibt ein weiteres Manöver zu fliegen. - Dein Angriff treibt den Gegner aus der Schussbahn / Sensorenreichweite eines Verbündeten
☼☼☼ oder ☽	<ul style="list-style-type: none"> - Dein Slot in der Initiativereihenfolge wird auf den letzten Platz gesetzt. - Du verschaffst dem Feind aus Versehen einen entscheidenden Vorteil im Kampf. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges sinken alle Schwierigkeiten gegen dich um ◆. 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Waffensysteme überhitzen / Der Zielcomputer hat eine Störung. Durch Kurzes Abwarten / nach einem kräftigen Schlag, ist er wieder funktionsbereit. - Du fliegst direkt in die Schussbahn eines feindlichen Schiffes.
☽	<ul style="list-style-type: none"> - Das primäre Waffensystem deines Schiffes ist bis Ende der nächsten Runde funktionsunfähig. - Die Schwierigkeit deiner nächste Probe oder die eines Verbündeten wird einmal aufgewertet. - Du verursachst eine kleinere Kollision mit dem Gegner auf kurzer Reichweite oder weltraumbedingten Effekten. 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Waffensysteme überhitzen / Der Zielcomputer hat eine Störung, was dich einige wertvolle Sekunden daran hindert weitere Schüsse abzugeben. - Das Schiff ächzt unter deinem Manöver. Die Trägheitsdämpfer haben Schwierigkeiten die künstliche Schwerkraft anzupassen wodurch die Crew ziemlich durchgeschüttelt wird. - Dein Manöver bringt eurer Schiff auf Kollisionskurs mit einem kleinen Asteroiden / Trümmerteil.
☽ und misslungene Probe	<ul style="list-style-type: none"> - Du verursachst eine schwerwiegende Kollision mit dem Gegner auf kurzer Reichweite oder einem Weltraumphänomen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dein Manöver bringt eurer Schiff auf Kollisionskurs mit einem gegnerischen Schiff / ziemlich großen Asteroiden / Trümmerteil.

Kritische Treffer bei Fahrzeugen (S.244)

W100	Schwierigkeit der Reparatur	Folgen
01 - 09	◆	Mechanische Belastung: Das Schiff oder Fahrzeug erleidet 1 Systembelastung.
10 - 18	◆	Erschütterung: Alle Besatzungsmitglieder erleiden 1 Erschöpfung und sind eine Runde lang desorientiert.
19 - 27	◆	Schilde verlieren Energie: Die Verteidigung sinkt an der betroffenen Stelle um 1 bis der kritische Treffer repariert wurde. Falls es keine Verteidigung hat, erleidet es 1 Systembelastung.
28 - 36	◆	Vom Kurs abkommen: Der Pilot darf in seinem nächsten Zug keine Manöver ausführen und muss eine Pilotenprobe ablegen, um das Schiff wieder unter Kontrolle zu bringen. Die Schwierigkeit hängt von der momentanen Geschwindigkeit ab.
37 - 45	◆	Trudeln: Bis zum Ende des nächsten Zuges des Piloten kommen bei allen Angriffen des Schiffes ■■ in den Pool und die Besatzung ist bewegungsunfähig.
46 - 54	◆	Systemtreffer: Ein vom Angreifer gewähltes Bordsystem versagt und ist bis Ende der nächsten Runde funktionsunfähig.
55 - 63	◆◆	Schilde brechen zusammen: Die Verteidigung sinkt an allen Zonen um 1 bis der kritische Treffer repariert wurde. Falls das Schiff keine Verteidigung hat, erleidet es 2 Systembelastung.
64 - 72	◆◆	Navigationscomputer versagt: Bis der kritische Treffer repariert ist kann das Schiff nicht in den Hyperraum springen. Gibt es keinen Hyperraumantrieb, fliegt der Pilot praktisch blind.
73 - 81	◆◆	Energiefluktuationen: Bis der kritische Treffer repariert ist, darf der Pilot dem Schiff nicht freiwillig Systembelastung zufügen.
82 - 90	◆◆◆	Schilde sind ausgefallen: Die Verteidigung sinkt an der betroffenen Zone auf 0, in allen anderen Zonen um 1 bis der kritische Treffer repariert wurde. Man kann noch Schilde in diese Zone umleiten. Falls das Schiff keine Verteidigung hat, erleidet es 4 Systembelastung.
91 - 99	◆◆◆	Triebwerksschaden: Die Maximalgeschwindigkeit des Schiffes sinkt um 1 (Minimum 1), bis der kritische Treffer repariert wurde.
100 - 108	◆◆◆	Schildüberlastung: In allen Verteidigungszonen sinkt die Verteidigung auf 0 und das Schiff erleidet 2 Systembelastung. Dieser Treffer kann erst nach der Begegnung repariert werden. Falls das Schiff keine Verteidigung hat, sinkt die Panzerung bis zur Reparatur um 1.
109 - 117	◆◆◆	Triebwerksausfall: Die Maximalgeschwindigkeit des Schiffes sinkt auf 0, es behält jedoch seinen Kurs bei. Bis zur Reparatur kann es keine Manöver ausführen.
118 - 126	◆◆◆	Schweres Systemversagen: Ein vom Angreifer gewähltes Bordsystem wird schwer beschädigt und ist bis zur Reparatur des kritischen Treffers außer Funktion.
127 - 133	◆◆◆◆	Schwerer Hüllenschaden: Aus einem großen klaffenden Riss in der Hülle strömt die gesamte Atemluft in X Runden (X = Silhouette des Schiffes) aus dem Schiff (bei Schiffen mit Silhouette 1-4). Bei größeren Schiffen ist immer nur eine Sektion davon betroffen. Planetare Fahrzeuge erleiden stattdessen den Treffer Destabilisiert.
134 - 138	◆◆◆◆	Destabilisiert: Die strukturelle Integrität des Schiffes bricht zusammen. Bis zur Reparatur wird das Systembelastungs- und Hüllenschadenlimit halbiert.
139 - 144	◆◆◆◆	Feuer! Das Schiff erleidet sofort 2 Systembelastung und jeder der von den Flammen erfasst wird, erleidet Schaden gemäß S.214. Das Feuer kann durch passende Fertigkeitstests (Wachsamkeit, Coolness etc.) gelöscht werden. Dies dauert Silhouette/2 (abgerundet) Runden.
145 - 153	◆◆◆◆	Zusammenbruch: Am Ende der nächsten Runde bricht das Schiff auseinander. Der Besatzung bleibt noch eine Runde, um eine Rettungskapsel zu erreichen, den Schleudersitz zu zünden oder sich hinter das nächste Schott zu retten.
154+	-	Verdampft: Das Schiff explodiert und verpufft in einem riesigen dramatischen Feuerball. Es gibt keine Überlebenden.

Fertigkeiten (S.104)		
Fertigkeit	Eigenschaft	Verwendung
Astronavigation	Intelligenz	- Hyperraumsprünge berechnen und im Weltraum navigieren. - Wissen über gängige Hyperraumruten sowie darauf verkehrende Schiffe und ihre Fracht.
Athletik	Stärke	Klettern, Schwimmen, springen und alles andere, wofür man stark und sportlich sein muss.
Charme <i>konkurriert mit Coolness</i>	Charisma	- Süßholzraspeln, Schmeicheln, Flirten, jemanden verführen. - An das Gewissen des Gegüßers appellieren, Hilfe erbitten. - Einen guten Eindruck machen.
Computertechnik	Intelligenz	- Knacken elektronischer Schloßer, Sicherheitssysteme umgehen, elektronische Steuerungen manipulieren. - Daten sammeln und sichten, Sicherheitssysteme überlisten. - Hackerangriffe zurückverfolgen, Daten wiederherstellen. - Droiden umprogrammieren, auf ihren Erinnerungspeicher zugreifen.
Coolness <i>konkurriert mit Charme</i>	Charisma	- Einschmeichelungs-Versuche anderer durchschauen. - In brenzligen Situationen einen kühlen Kopf bewahren. - Gelassen bleiben, die Initiative bestimmen, wenn man nicht überrascht wird. - In Diskussionen mit vielen Teilnehmern seine Argumente zum richtigen Zeitpunkt timen.
Disziplin	Willenskraft	- Mut bewahren, Angst überwinden, sich nicht ablenken oder täuschen lassen. - Zwischen Fiktion und Wahrheit trennen. - Widerstand gegen Beeinflussung.
Einschüchterung <i>konkurriert mit Disziplin</i>	Willenskraft	- Eine Drohung äußern, eine Drohgebärde machen. - Eine Zielperson in Gefangenschaft befragen oder von etwas überzeugen. - Einschüchterung vor körperlicher Folter.
Führungsqualität <i>konkurriert mit Disziplin</i>	Charisma	- Verbündeten die unter Furcht leiden, neuen Mut schenken. - Bei einer öffentlichen Ansprache die Menge aufstacheln. - Untergebene, die auf eine List herein gefallen sind, wieder auf die eigene Seite bringen.
Heimlichkeit	Gewandheit	- Alle Versuche sich vor den Sinnen eines Feindes zu verbergen. - Eine Person beschatten oder ihr unbemerkt folgen. - Personen oder Objekte vor anderen verbergen.
Infiltration	List	- Schloßer knacken oder Taschendiebstahl. - Aus einer Zelle entkommen und den Sicherheitskameras entgehen. - Die Schwachpunkte eines Sicherheitssystems finden.
Körperbeherrschung	Gewandheit	- Reduzieren von Fallschaden. - Balancieren über schmale Balken. - Sich aus Handschellen herauswinden. - Sich durch Lüftungskanäle oder Rohre bewegen.
Mechanik	Intelligenz	- Reparatur von technischen Geräten. - Bestimmen, welche Werkzeuge und Ersatzteile für eine Reparatur notwendig sind. - Konstruktion eines neuen Geräts, sofern genug Einzelteile vorhanden sind.
Medizin	Intelligenz	- Einem Verwundeten Erste Hilfe leisten. - Vergiftungen behandeln oder verursachen (z.B. Überdosis Arzneimittel, Partydrogen). - Einzigartige Krankheiten und Parasiten identifizieren und behandeln. - Größere Behandlungen (chirurgische Eingriffe, kybernetische Implantationen, Psychotherapie).
Pilot (Planetar)	Gewandheit	- Sich mit einem bisher völlig unbekanntem Atmosphärenfahrzeug vertraut machen. - Ein Rennen auf einer Planetenoberfläche fliegen (Wettbewerbsprobe). - In einer Verfolgungsjagd entkommen oder seiner Beute auf den Fersen bleiben.
Pilot (Weltraum)	Gewandheit	- Ein Rennen im Weltraum fliegen (Wettbewerbsprobe). - In einer Verfolgungsjagd entkommen oder seiner Beute auf den Fersen bleiben. - Einen Raumkampf bestreiten.
Strassenwissen	List	- Kontakt mit Händlern herstellen, die sich auf illegale Waren oder Dienstleistungen spezialisiert haben. - Subtile Hinweise in der Sprache oder Gestik eines kriminellen Gegenübers wahrnehmen. - In Verhandlungen mit kriminellen Elementen treten, ohne auf sie bedrohlich zu wirken.
Täuschung <i>konkurriert mit Disziplin</i>	List	- Lügen, die Unwahrheit erzählen. - Einem Käufer/Verkäufer einen falschen Warenwert vorgaukeln. - Einen Verkaufspreis zu seinen Gunsten beeinflussen. - Ein Ablenkungsmanöver im Kampf durchführen. - Eine flasche Fahrtrichtung legen, um Verfolger abzuschütteln oder Zeit zu gewinnen.
Überleben	List	- Suche nach genießbarem Essen, sauberem Wasser, einem sicheren Schlafplatz in der Wildnis. - Das Wetter vorhersagen. - Spuren in der Wildnis lesen und ihnen folgen. - Mit Last- und Reittieren umgehen.
Verhandeln <i>konk. Verhandeln oder Coolness</i>	Charisma	- Waren oder Dienstleistungen günstiger erwerben. - Waren oder Dienstleistungen teurer veräußern. - Ein Abkommen oder einen Vertrag aushandeln (Konkurrierende Verhandelnprobe oder Wettbewerbsprobe).
Wachsamkeit	Willenskraft	- Initiative im Kampf ermitteln, sofern man nicht darauf gefasst war. - Die Frage beantworten, ob ein kleinerer Gegenstand in weiser Voraussicht eingepackt wurde.
Wahrnehmung	List	- Nicht überrascht werden, wenn man in einen Hinterhalt gerät (konk. Probe mit Heimlichkeit des Angreifers). - Eine Infiltration bemerken, eine Verkleidung durchschauen (konk. Probe mit Infiltration des Gegners). - Ein verstecktes oder winziges Detail bemerken, Hinweise finden. - Eine beschattete Person aus sicherer Entfernung beobachten.
Widerstandskraft	Stärke	- Sich über seine körperlichen Grenzen hinaus wach halten. - Giften widerstehen. - Lebensfeindlichen Umwelteinflüssen, wie Hitze, Kälte, Luftverschmutzung trotzen. - Hunger und Durst widerstehen.
Allgemeinbildung	Intelligenz	- Bei Verhandlungen mit fremden Spezies die richtigen Worte finden. - Ein einfaches Naturwissenschaftliches Phänomen verstehen.
Altes Wissen	Intelligenz	- Ein antikes Schriftstück entziffern oder historisch und kulturell einordnen. - Die legendären Taten eines antiken Helden nennen können.
Äusserer Rand	Intelligenz	- Wissen, auf welchem Planeten gewisse Güter oder Dienstleistungen zu finden sind. - Die Legalitätsstufe einer bestimmten Ware auf einem Planeten kennen. - Sich im Gespräch mit Bewohnern des äußeren Randes angemessen verhalten / Beziehungen aufbauen.
Kernwelten	Intelligenz	- Den Heimatplaneten einer Person anhand des Dialekts, der Kleidung oder Verhaltensmuster bestimmen. - Wissen, was Bürger der Kernwelten in einer Konversation als höflich oder beleidigend erachten. - Bestimmen auf welcher Welt eine Ware am billigsten eingekauft oder verkauft werden kann. - Die Legalitätsstufe einer bestimmten Ware auf einem Planeten kennen.
Unterwelt	Intelligenz	- Wissen, welche Welt für ein bestimmtes kriminelles Geschäft am besten geeignet ist. - Die kriminellen Machenschaften eines Feindes durchschauen.
Xenologie	Intelligenz	- Die gesellschaftlichen Konventionen beim ersten Kontakt mit einer unbekanntem Spezies kennen. - Die Physiologie einer anderen Spezies kennen, um sie heilen oder verletzen zu können. - Die Nahrungs- oder Umweltbedürfnisse von Außerirdischen kennen.

Wurfinterpretation bei Fertigkeiten (S.104ff)

Fertigkeit	pro 	pro 	pro 
Astronavigation	- Das Schiff landet direkt im gewünschten Orbit des Ziels. - Die Berechnungszeit für den Hyperraumsprung ist deutlich verkürzt.	- Die Reisedauer verkürzt sich. - Ihr könnt eine günstig gelegene Zwischenstation angefliegen, um Vorräte aufzustocken und evtl. Geschäfte abzuschließen.	- Astronavigatorische Berechnung in kürzester Zeit. - Drastisch verkürzte Reisedauer. - Du stößt auf eine deutlich bessere Alternativroute oder andere wertvolle Informationen.
Athletik	Die benötigte Zeit oder zurückgelegte Menge werden reduziert.	Du kannst  ausgeben, um ein zusätzliches Manöver zu erhalten oder dir selbst oder Verbündeten einen  zu geben.	Deine Anstrengung gelingt auf spektakuläre Weise.
Charme <i>konkurriert mit Coolness</i>	Dein Gegenüber unterstützt dich eine weitere Szene lang.	Zusätzliche Personen werden beeinflusst.	Dein Gegenüber kann zum wiederkehrenden NSC werden, der dich immer wieder unterstützt.
Computertechnik	Die Dauer deiner Aktion wird verkürzt.	- Du offenbarst weitere Informationen. - Du kannst Abwehrmechanismen entdecken.	- Dein Eindringen in das System wird nicht bemerkt. - Werte Probe eines gegnerischen Hackers einmal auf.
Coolness <i>konkurriert mit Charme</i>	Bessere Platzierung bei der Ini-Auswertung.	- Du erhältst tiefere Einblicke in die momentane Situation. - Dir fällt ein weiteres Problem auf, bevor es gefährlich werden kann. - Dir fällt etwas auf, was sich unmittelbar gegen den Feind einsetzen lässt.	Du bleibst absolut gelassen und regenerierst 3 Erschöpfung.
Disziplin	Bei der nächsten Aktion kann ein  zu einem  abgewertet werden.	- Du erhältst tiefere Einblicke in die momentane Situation. - Du erkennst Schwachstellen eines scheinbar unüberwindbaren Gegners.	Deine 'Verbündeten' erhalten für ihre nächsten Disziplin-Proben einen  .
Einschüchterung <i>konkurriert mit Disziplin</i>	Pro  entsteht deinem Gegenüber 1 Erschöpfung.	Du beeinflusst zusätzliche Personen, die in der Nähe sind.	Der Wille des Gegenübers wurde gebrochen. Er steht dir nun zu Diensten und versorgt dich mit Informationen und Gegenständen.
Führungsqualität <i>konkurriert mit Disziplin</i>	- Der Gegenüber unterstützt dich eine weitere Szene lang. - Die Effizienz beim Ausführen von Befehlen wird gesteigert.	Du beeinflusst zusätzliche Personen, die in der Nähe sind.	Dein Gegenüber kann zum wiederkehrenden NSC werden, der dich immer wieder unterstützt oder sich der Gruppe anschließt.
Heimlichkeit	Du kannst die Heimlichkeitsproben von Verbündeten erleichtern.	Die Fertigkeit kann schneller eingesetzt werden.	Bis zum Ende der Szene kannst du einen Gegner vollständig ablenken. Für ihn sind keine weiteren Heimlichkeitsproben notwendig.
Infiltration	Du erhältst Information über vorhandene Abwehrmechanismen.	- Du kannst weitere potentielle Ziele ausmachen. - Du erbeutest mehr / zusätzliches Diebesgut.	- Beim Schloßknacken kann das Schloss dauerhaft durch einen provisorischen oder echten Schlüssel überwunden werden. - Das Diebesgut ist deutlich wertvoller oder enthält wichtige Informationen.
Körperbeherrschung	- Du legst eine um 25% größere Distanz zurück (max. 100%). - Deine Aktion hat weniger Zeit in Anspruch genommen.	Du kannst  ausgeben, um ein zusätzliches Manöver zu erhalten.	Spektakulärer Stunt mit besonderer Eleganz oder nachhaltigen Vorteilen.
Mechanik	Die erforderliche Zeit kann um je 10-20% reduziert werden.	- Bei Verwendung des Geräts erhält man von nun an einen  . - Es bekommt bis zum Ende der Spielsitzung die Eigenschaft Hochwertig.	Das Gerät erhält eine zusätzliche Funktion, die aber nur einmal eingesetzt werden kann.
Medizin	Du heilst 1 Wunde.	Du heilst 1 Erschöpfung.	- Du heilst eine kritische Verletzung. - Du heilst 1 Wunde.
Pilot (Planetar)	- Du erhältst einen besseren Überblick über die Situation. - Du erkennst, welche Modifikation nötig wäre, um das Fahrzeug in Zukunft effektiver zu machen.	Du bemerkst die Schwäche im Gefährt oder Fahrstil des Gegners, was sich später gegen ihn einsetzen lässt.	Du erhält ein zusätzliches Manöver.
Pilot (Weltraum)	- Man erhält einen besseren Überblick über die Situation. - Man erkennt, welche Modifikation nötig wäre, um das Raumschiff in Zukunft effektiver zu machen.	Man bemerkt die Schwäche im Gefährt oder Flugstil des Gegners, was sich später gegen ihn einsetzen lässt.	Man erhält ein zusätzliches Manöver.
Strassenwissen	Reduziert die Zeit und das Geld für den Erwerb einer Ware, Dienstleistung oder Information.	- Du hörst weitere Gerüchte. - Du findest alternative Quellen.	Du knüpfst einen festen Kontakt, auf den du dich auch in Zukunft bis zu einem gewissen Grad verlassen kann.
Täuschung <i>konkurriert mit Disziplin</i>	- Die Wirkungsdauer deiner Täuschung erhöht sich. - Deine Zielperson wird anfälliger für weitere Täuschungen.	Der Wert einer erschwindelten Ware oder Dienstleistung kann erhöht werden.	Das Opfer hält dich für besonders vertrauenswürdig. Zukünftig sind keine konkurrierende Proben zur Täuschung mehr nötig. Die Schwierigkeit der Probe hängt vom Inhalt der Lüge ab.
Überleben	- Du kannst Verbündeten beim Überleben in der Wildnis helfen. - Du legst Vorräte an, um über längere Zeit keine Proben mehr ablegen zu müssen.	- Zukünftige Überlebensproben werden erleichtert, da du ein Gefühl für die Umgebung entwickeln konntest. - Beim Spurenlesen erhältst du weitere Informationen zur Beute (Anzahl, Spezies, Alter der Spuren).	- Im Umgang mit Tieren entsteht eine enge Bindung zwischen dir und dem Tier. - Beim Spurenlesen erhältst du wichtige Informationen (Ziel, Einstellung, Gefangene oder große Lasten).
Verhandeln <i>konk. Verhandeln oder Coolness</i>	- Gewinn um je 5% steigern. - Die Dauer eines Abkommens oder die Abnahmemenge erhöht sich.	Du erhältst kleine Vorteile wie Zugeständnisse bei einer fehlgeschlagenen Probe, weitere Vergünstigungen bei Erfolg.	Die Zielperson wird zum Stammkunden oder Händler deines Vertrauens.
Wachsamkeit	- 'Bessere Platzierung bei der Ini-Auswertung. - Du bist gut auf die Situation vorbereitet und entsprechend ausgerüstet.	Du bemerkst ein wichtiges Detail, z.B. gute Deckung, einen Fluchtweg oder eine Möglichkeit den Feind abzulenken.	Du erhältst in deiner ersten Runde ein zusätzliches Manöver.
Wahrnehmung	Dir fallen weitere Details zu dem, was du wahrnimmst auf.	Du erhältst weitere Informationen zum bemerkten Gegenstand.	Du bemerkst wichtige Details, die dir in deiner nächsten Probe einen  verschaffen.
Widerstandskraft	Du trotzt den harten Bedingungen länger, ohne eine weitere Probe ablegen zu müssen.	Du findest einen Weg, die Situation für dich und deine Gefährten zu erleichtern. Die Schwierigkeit der nächsten Widerstandskraftproben sinkt.	Du baust 3 Erschöpfung ab, da die körperliche Anstrengung dir Auftrieb verleiht.
Allgemeinbildung			
Altes Wissen			
Äusserer Rand	Du weißt die Antwort aus dem Stehgreif oder benötigst nur wenig Zeit für Recherche.	Du erhältst zusätzliche Informationen.	Du erhältst zusätzliche Informationen, die äußerst relevant und hilfreich sind.
Kernwelten			
Unterwelt			
Xenologie			

Wurfinterpretation bei Fertigkeiten (S.104ff)

Fertigkeit	pro 🌀	pro 🏆
Astronavigation	<ul style="list-style-type: none"> - Verlängerte Reisedauer - Reduktion der Zielgenauigkeit - Du übersiehst wichtige Details bei der Navigation. 	Wie 🌀 aber mit größerer Tragweite (z.B. Navigation in gefährlichen Weltraumeffekt).
Athletik	Du erleidest Erschöpfung.	Du erleidest Wunden oder eine Kritische Verletzung durch Zerrungen und Schrammen aufgrund eines Sturzes.
Charme <i>konkurriert mit Coolness</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Weniger Personen werden beeinflusst. - Du hinterlässt einen schlechten Eindruck. 	Dein Gegenüber kann zum wiederkehrenden Feind werden, der Probleme macht.
Computertechnik	<ul style="list-style-type: none"> - Dein Verwischen von Spuren schlägt fehl. - Der Sicherheitsalarm wird ausgelöst. - Gegnerischer Hacker erhält 🟡 für Recherche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Du hast Spuren hinterlassen, die es gegnerischen Hackern ermöglicht auf dein System zuzugreifen. - Gegnerischer Hacker erhält 🟡 bei Versuch einzudringen.
Coolness <i>konkurriert mit Charme</i>	Du übersiehst ein wichtiges Detail in der aktuellen Situation.	Du wirst für eine Runde betäubt, da du vom Chaos um dich herum übermannt wirst.
Disziplin	Deine Entschlossenheit wird geschwächt, was zu Erschwernissen weiterer Aktionen führen kann.	Du darfst in der nächsten Runde nur ein einziges Manöver ausführen, da du einen Nervenzusammenbruch erleidest.
Einschüchterung <i>konkurriert mit Disziplin</i>	Die Zielperson entwickelt einen Hass dich.	Du verrätst versehentlich etwas über deine Absichten und Ziele.
Führungsqualität <i>konkurriert mit Disziplin</i>	Die Effizienz deiner Befehlsempfänger wird reduziert.	Deine Autorität wird untergraben. Es fällt dir ab nun schwer, die betroffenen Personen zu kommandieren.
Heimlichkeit	Die Dauer der Aktion erhöht sich um je 25%.	Du lässt einen Gegenstand, Hinweis oder Spuren zurück, die auf deine Identität oder Absichten schließen lassen.
Infiltration	Du wirst auf frischer Tat ertrappt. Je mehr Symbole desto schneller.	Du lässt einen Gegenstand, Hinweis oder Spuren zurück, über die du zurückverfolgt werden kannst.
Körperbeherrschung	Eine Runde lang verlierst du dein freies Manöver.	Du erleidest Wunden oder verlierst einen wichtigen Ausrüstungsgegenstand.
Mechanik	Fehlfunktion im reparierten Gerät, kurz nach Reparatur.	<ul style="list-style-type: none"> - Das Gerät nimmt schweren Schaden. - Die Fehlfunktion weitet sich auf benachbarte Systeme aus.
Medizin	<ul style="list-style-type: none"> - Dein Patient erleidet 1 Erschöpfung. - Die Behandlung nimmt mehr Zeit in Anspruch. 	Schrecklicher Unfall, evtl. hast du dem Patienten weitere Wunden zugefügt.
Pilot (Planetar)	Gegner erhalten pro 🌀🌀 einen 🟡 gegen dich und dein Fahrzeug.	Dein Fahrzeug nimmt dauerhaft Schaden.
Pilot (Weltraum)	Gegner erhalten pro 🌀🌀 einen 🟡 gegen dich und dein Raumschiff.	Dein Raumschiff nimmt dauerhaft Schaden.
Strassenwissen	Es wird eine Unwahrheit zu den erhaltenen Informationen hinzugemischt.	Dir rutscht versehentlich ein wichtiges Detail über deine eigene Identität oder die gesuchte Information heraus, wodurch dir ein Feind auf die Spur kommen könnte.
Täuschung <i>konkurriert mit Disziplin</i>	Ein Teil deiner Lüge wird entlarvt. Der Gegenüber wird misstrauisch.	Die Zielperson misstraut dir und wird anderen von deiner Unerlichkeit erzählen. Evtl. nutze sie die Erkenntnis aus, um ihrerseits zu täuschen.
Überleben	Wichtige Ressourcen müssen für die Probe geopfert werden (Nahrung, Benzin).	Du erleidest Wunden, Erschöpfung oder eine kritische Verletzung, da die Natur dir schwer zusetzt.
Verhandeln <i>konk. Verhandeln oder Coolness</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Kosten der Ware steigen. - Wert von Verkaufsgütern sinkt. - Laufzeit eines Vertrags verkürzt sich. 	Du wirst in die Irre geführt. Evtl. kaufst du Fälschungen, wirst mit Falschgeld bezahlt oder unterschreibst, ohne das Kleingedruckte zu lesen.
Wachsamkeit	Du übersiehst ein wichtiges Detail und kannst einen Vorteil daher nicht nutzen.	Du darfst in der nächsten Runde nur ein einziges Manöver ausführen.
Warnehmung	Du übersiehst ein wichtiges Detail.	Du erhält falsche Informationen über deine Umgebung oder den fraglichen Gegenstand.
Widerstandskraft	Weitere Proben werden schwieriger.	Du erleidest Wunden oder kleinere kritische Verletzungen.
Allgemeinbildung	Dir werden gewisse Details vorenthalten.	Du erhält Fehlinformationen.
Altes Wissen		
Äusserer Rand		
Kernwelten		
Unterwelt		
Xenologie		