

Munition	Effekt & Regel
BRA	Getroffener legt solange R Würfe ab bis einer gelingt → mehr als eine Wunde TO Lvl 2 und 3 sowie Holos gelten als defekt und müssen erst wieder repariert werden.
DA	Ein Ziel, das mit dieser Munition getroffen wird, muss immer zwei Rüstungswürfe ablegen. Dies gilt auch, wenn der erste Wurf nicht geschafft wurde oder das Ziel Bewusstlos ist. Ein kritischer Treffer mit DA Spezialmunition verursacht eine direkte Wunde und erfordert einen weiteren Rüstungswurf vom Ziel.
AP	Panzerbrechende Spezialmunition kann jede Panzerung durchdringen. und halbiert den Rüstungswert (immer aufgerundet), bei einer Minimal-R von 1. Befindet sich das Ziel in Deckung, beeinflusst die Panzerbrechende Munition nur den R-Wert der Figur und nicht die Deckungsmodifikation.
EXP	Nach einem Treffer durch Explosive Spezialmunition muss die getroffene Figur drei R-Würfe durchführen (ein solcher Treffer kann also bis zu drei Wunden beim Ziel verursachen). Bei einem kritischen Treffer mit Explosiver Spezialmunition erhält das Ziel eine automatische Wunde und muss zwei R-Würfe durchführen.
KLE	Einmal von dieser Sorte Munition getroffen muss das Ziel einen um -6 modifizierten Wurf auf K durchführen. Geht der Wurf daneben, zählt die Figur als Bewegungsunfähig und ein entsprechender Marker (IMM) wird neben ihr platziert
MF	Die Spezialmunition, oder Monofilamentwaffe, reduziert jeden R-Wert auf 0. Sie verfügt über einen festen Schadenswert von 12 und tötet augenblicklich (die Miniatur muss vom Tisch entfernt werden), unabhängig von Spezialfertigkeiten
NAN	Ein Lebenspunkt geht verloren. Nanotechaffen ignorieren normale Rüstung und können nur vom BTS aufgehalten werden. Um dem Schaden durch eine Nanotechwaffe zu entgehen, muss ein erfolgreicher Wurf auf BTS durchgeführt werden.
FL	Das Projektil trifft automatisch das markierte Ziel. Die maximale Feuerrate für ferngelenkte Munition (aufgrund von Magazinkapazität und der Feuersystem-Rekalibration) sind 5 Geschosse pro Spielrunde. Ferngelenkte Munition kann gehackt und durch ECM-Systeme abgefangen werden. Ferngelenkte Geschosse haben einen BTS-Wert von -3.

Kurze Fertigkeiten Bewegung	Kurze Fertigkeiten	Lange Fertigkeiten
Können im ARB verwendet werden	Können im ARB verwendet werden	Können NICHT im ARB verwendet werden
Absteigen / Aufsteigen aussteigen / einsteigen	Alarmieren	Angriff: Intuitiver Angriff
Aufstehen	Angriff (BF)	Angriff: Spekulativer Schuss
Bewegen	Angriff (NK)	Angriff: Sperrfeuer
Blickrichtung ändern	Angriff Sepsitor	Angriff: Überfahren
Entdecken	Ausweichen	Hacken: Luftlandetruppen
Hinlegen	Hacken	Luftlandung (LL)
Klettern	Sensor	Tarnen und Verstecken
Öffnen / Schliessen	Nicht im ARB verwendbar	Vorsichtige Bewegung
Schwimmen	Arzt	
Springen	Ingenier	
	Koma	
	MediKit / AutoMediKit	
	Regenerieren	
	Reset	

Entdecken & Markieren

Entfernung	0-20 cm	20-80cm	80-120 cm	120cm
Mod	+3	0	-3	-6

BEUTE			
1,2,3	Rüstung +1R	12	E/M Granaten
4	EXP NK	13	E/M NK Waffe
5	I.Schrotflinte	14-15	+2 R
6	Schw. Rüstung + 4 R	16	X Visor
7	Granaten	17	Monifalament NK
8	Klebstoffwerfer	18	Kombigewehr
9	I. Granatwerfer	19	AP Gewehr
10	I. Flammenwerfer	20	AutoMediKit
11	Panzerfaust		

META CHEMIE			
1,2,3	Nat. Panzer + 1R	16+17	Regeneration
4+5	Kaltschnäuzig	18	Supersprung
6	Schock Immunität	19	Fortgesch. Klettern
7+8	Überlegende Bewegung	20	Völlige Immunität
9+10	X Visor		
11	Überlegene Physis + 3K		
12+13	Verwundungstoleranz		
14+15	Sechster Sinn St. 2		

Gelände	R	STR		Gegenstand	BTS
Tür	1	1		Einfaches Schloss / Computersystem	0
Sicherheitstür	3	2		Komplexes Schloss / Computersystem	-3
Panzertür	10	3		Hochsicherheitsschloss / Computersystem	-6
Wand	10	3			
Verstärkte Wand	12	4			
Ziegelsteinmauer/ Schrott	8	3			
Nahkampf			Fernkampf		
1 – Wähle ein Ziel			1 – Wähle ein Ziel		
2 - Begib dich in den Nahkampfbereich. Es müssen die nötigen Bewegungsbefehle erteilt werden bis die Figuren sich in Basenkontakt befinden.			2 – stelle fest ob eine SL existiert		
3 – leite den NK ein. Der NK wird entweder durch die NK Fertigkeit in Zusammenhang mit einer kurzen Bewegungsfertigkeit, durch einen weiteren Befehl, der allein die NK Fertigkeit verwendet oder durch die Verwendung eines ARB zur Aktivierung der Fertigkeit eingeleitet.			3 – Verwende einen Befehl oder einen ARB um zu schießen.		
4 – Führe einen Vergleichenden Wurf unter Verwendung der Attribute der am NK beteiligten Miniaturen durch			4 – Für jeden Schuss einer Salve (S), die eine Figur abfeuert wird ein W20 geworfen um zu überprüfen ob der Schuss trifft. Das BF Attribut des Schützen wird durch die Entfernung und Deckung modifiziert und bestimmt das Ergebnis, das mit dem W20 für einen Treffer erzielt werden muss. Ist ein Vergleichender Wurf nötig weil das Ziel mit einem ARB auf den Schützen reagiert kann der Gewinner dieses Vergleichs seine Aktion erfolgreich durchführen.		
5 – Führe die nötigen Rüstungswürfe durch			5 – Für jeden erlittenen Treffer muss das Ziel einen Rüstungswurf durchführen um eine Verwundung zu verhindern. Das zur Verhinderung der Verwundung benötigte Ergebnis hängt vom Schadenswert der Waffe – dem R Wert und eventl. Deckungsmodifikationen ab. Falls nötig muss ein Tapferkeitswurf ausgeführt werden.		
6 – Verteile Wundmarker oder entferne die Figur als Verlust			6 – Die Figur erhält einen Wundmarker oder wird entfernt.		

E/M Effekte

Ausrüstung	Verwundbarkeit	Effekt
Ariadnische SI	Nein	Tapferkeitswurf
Artilleriebeobachter	Ja	Ausgeschaltet
AutoMediKit	Ja	Ausgeschaltet
Bewaffnung	Siehe Waffentabelle	Ausgeschaltet
Drone	Ja	Bewegungsunfähig
ECM	Ja	Ausgeschaltet
Fernsteuerung	Ja	Ausgeschaltet
Hackermodul	Ja	Ausgeschaltet
Imitation	Ja	Ausgeschaltet
Kontrollsystem	Ja	Ausgeschaltet
Kubus	Ja	Ausgeschaltet
MediKit	Ja	Ausgeschaltet
Menschen und Kreaturen	Nein	Tapferkeitswurf
Motorräder	Ja	Ausgeschaltet
Optische Störer	Ja	Ausgeschaltet
Relais	Ja	Ausgeschaltet
Sensoren (ausser Antipoden)	Ja	Ausgeschaltet
Schwere Infanterie	Ja	Bewegungsunfähig
Sepsitor	Ja	Ausgeschaltet
TAG	Ja	Bewegungsunfähig
Positionsmelder	Ja	Ausgeschaltet
TV TO Tarnung	Ja	TV Mimetismus
Visor (MSV, X, 360°)	Ja	Ausgeschaltet