

TREFFERLISTE FÜR SPHÄRIKER

- Ein Sphäriker besitzt 100 Gehäusestärke (GST).
 - o Besitzt der Sphäriker nur noch 20 GST, geht es in den Notstand und sinkt zu Boden.
 - o Besitzt der Sphäriker nur noch 10 GST, explodiert es.
- Schrammt der Sphäriker irgendwo gegen, erleidet es – 10 TP.
 - o Die Patzertabelle kann schlimmere Folgen bestimmen.
- Eine Phaserbank zerstört einen Sphäriker bei einem direkten Treffer durch 100 TP.
 - o Befindet sich der Sphäriker direkt neben einem getroffenen Objekt, erleidet es durch die Explosion noch 50 TP.
- Ab 50 TP sind auch innere Elemente des Sphärikers wie auch die Insassen betroffen.
 - o Die Insassen erleiden eine Attacke wie durch einen Stein (3 / 4 / 4+W6 TP). Der W6 entscheidet individuell: Bei 1 – 3 = Schaden wie durch eine normale Attacke; 4 – 5 = Schaden wie durch eine gute Attacke; 6 = Schaden wie durch eine meisterhafte Attacke. Mögliche Rüstungen dezimieren die TP.
- Wird eine Zone ausgewürfelt, die nicht erreicht werden konnte, muss der Wurf wiederholt werden. Es kann nur die Zone nicht erreicht werden, die entgegen der zugewandten Seite liegt
- Wird ein Element ausgewürfelt, das nicht vorhanden ist, geht der Schuss ausschließlich ins Gehäuse.

W20	Zone (W6)	Element	Auswirkungen des Treffers
1 – 9	1 = Bug	Gehäuse	Lediglich ein Treffer ins Gehäuse.
10		Akkumulator	Erst ab 20 TP, sonst nur Schuss ins Gehäuse. Energieausfall. Sphäriker stürzt ab.
11 – 12		Cockpit	Ein technisches Instrument (Firewall, Hacker-Modul, Rettungskabine o. ä.) ist defekt. Das Instrument wird ausgewürfelt.
13		Kraftfeld	Der Schild ist defekt; ab 20 TP ist er zerstört.
14		Motor	Erst ab 20 TP, sonst nur Schuss ins Gehäuse. Elektronische Versorgung setzt aus. Sphäriker stürzt ab.
15		Radarsystem	Radarsystem ist defekt; ab 20 TP ist es zerstört.
16 – 17		Sichtfenster	Erst ab 50 TP ist es zerstört. In höheren Sphären herrscht nun Überdruck; im Weltall entreibt alles Innere ins All. Ein hermetisch geschützter Korpus ist nicht betroffen.
18		Sichtleuchten	Zerstört.
19 – 20		Waffe	Defekt; ab 20 TP zerstört. Bei mehreren Waffen, entscheidet der Würfel. (Auch ein Fangstrahl gilt hier als Waffe)
1 – 16		2 = Backbord-Seite	Gehäuse
17 – 18	Flügelruder		Nur vorhanden wenn der Sphäriker mit Düsen fliegt. Keine Navigation mehr möglich.
19 – 20	3 = Steuerbord-Seite Tür		Defekt; ab 20 TP zerstört und offen. In höheren Sphären herrscht nun Überdruck; im Weltall entreibt alles Innere ins All. Ein hermetisch geschütztes Cockpit ist nicht betroffen.
1 – 15	4 = Dach	Gehäuse	Lediglich ein Treffer ins Gehäuse.
16 – 17		Helios-Pannel	Keine Solarstromversorgung mehr möglich.
18		Kletka-System	Keine Lenkung der Waffensysteme mehr möglich.
19 – 20		Waffe	Defekt; ab 20 TP zerstört. Bei mehreren Waffen, entscheidet der Würfel. (Auch ein Fangstrahl gilt hier als Waffe)
1 – 16	5 = Rumpf	Gehäuse	Lediglich ein Treffer ins Gehäuse.
17		Gravitino-Konverter	Kein Fliegen per Gravitino mehr möglich. Sphäriker stürzt ab.
18		Stützen, Kuven oder Reifen	Kein Landen oder Fahren mehr möglich.
19 – 20		Waffe	Defekt; ab 20 TP zerstört. Bei mehreren Waffen, entscheidet der Würfel. (Auch ein Fangstrahl gilt hier als Waffe)
1 – 14	6 = Heck	Gehäuse	Lediglich ein Treffer ins Gehäuse.
15 – 20		Düse	Erst ab 20 TP, sonst nur Schuss ins Gehäuse. Kein Düsenantrieb mehr möglich. Evtl. Absturz, wenn kein Gravitino als Ersatz dient.